

Vorbereitungen:

- 1) Szenen-Karten: Legt die je nach Spielerzahl nicht benötigten Karten in die Schachtel. Mischt alle Karten in einen Stapel, der in die Tischmitte gelegt wird. Benutzt nur die Karten, die zur Spielerzahl passen (2+ / 3+ / 4+ / 5+).
- 2) Foto-Karten: Teilt die Karten anhand ihrer Rückseiten auf 3 Stapel auf. Dann nimmt zufällig 2 "A" und 2 "B"-Karten und platziert diese offen auf dem Tisch. Dann nimmt 1 der übrigen Karten (A/B) und legt sie verdeckt daneben.* Diesen Bereich nennen wir den "Fotografen-Rahmen".

Zieht zufällig 3 "C"-Karten und legt sie offen auf den Tisch.
Von den übrigen "C"-Karten kommt 1 verdeckt dazu.*
Diesen Bereich nennen wir den "Drohnen-Bereich".
- 3) Ziel-Karten: Zieht zufällig 2 der 3 Ziel-Karten (beidseitig beschriftet) ohne darauf zu schauen. Legt sie auf den Tisch.*
- 4) Rastergitter: Legt die 4 Rastergitter auf den Tisch.

Ausstattung der Spieler:

- A) Startbereich: Jeder Spieler erhält 1 zufällige Startbereichs-Karte, die er vor sich ablegt.
- B) Jeder Spieler wählt 1 Farbe und erhält:
- 1 Fotografen-Meeple = auf das leere Feld mit Motorroller legen
 - 1 Drohnen-Marker = auf ein leeres Baum-Feld legen
- Beachtet: Jedes Wiesen-Feld kann nur 1 Marker enthalten.
Ein Feld mit Motorroller oder Baum ist als Wiese zu betrachten.
- 7 Spieler-Marker
 - 1 Spielhilfe
- C) Gebt jedem Spieler 2 zufällige Szenen-Karten auf die Hand.

Spielablauf:

Das Spiel dauert 10 Runden zu je 4 Phasen. In jeder Phase spielen alle Spieler diese gleichzeitig durch.

1 - Szenen: *Pflicht*

- ◆ Jeder Spieler wählt genau 1 Szenen-Karte aus der Hand + legt sie verdeckt nach links auf den Tisch. Diese Karten werden später gedrahtet.
Alle Spieler legen die 2. Handkarte gleichzeitig offen vor sich ab und fügen sie in ihre Landschaft ein.
- ◆ Vor einem Spieler liegende Karten unterliegen diesen Regeln:
 - Ausrichtung kann horizontal oder vertikal sein.
 - Mind. 1 Feld einer neuen Karte muss orthogonal benachbart / abdeckend / unterlappend zu einer schon platzierten Karte liegen.
 - Mind. 1 Feld der neuen Karte muss sichtbar sein.
 - Felder mit Fotograf oder Drohne dürfen nicht abgedeckt werden.
 - Deckt man eine Kirche ab, müssen beide Felder abgedeckt sein.

2 - Wandern: *optional*

- ◆ Jeder Spieler darf seinen Fotografen und / oder seine Drohne auf ein beliebiges leeres Wiesen-Feld bewegen.
Jedes Wiesen-Feld kann max. 1 Marker (Fotograf / Drohne) enthalten.

*Alle übrigen Karten kommen in die Schachtel zurück.

3 - Fotos:

abhängig von Bedingungen; man benutzt die Rastergitter

- ◆ Die Spieler versuchen, einige der offenen Foto-Karten zu vervollständigen:
 - a) in der Fotografen-Reihe, b) in der Drohnen-Reihe
- ◆ Abhängig vom Standort des eigenen **Fotografen** betrachtet sich jeder Spieler einen Rahmen aus 3x5 Feldern: links, oberhalb, rechts oder unterhalb vom Fotografen. Die schmale Seite liegt jeweils am Fotografen.
- ◆ Abhängig vom Standort der eigenen **Drohne** betrachtet sich jeder Spieler eine Fläche von 5x5 Feldern mit der Drohne in der Mitte.
- ◆ **Bedingungen:**

Im fokussierten Ausschnitt müssen folgende Anforderungen erfüllt sein, d.h., je nach Angaben auf jeder einzelnen Foto-Karte. Jede Szene-Karte hat 6 Felder.

 - ➔ 3 - 5 benachbarte Lavendel-Felder (gleiche Ausrichtung der Pflanzenreihen)
 - ➔ 3 - 5 benachbarte Weizen-Felder
 - ➔ 2 benachbarte Stadt-Felder / 2 benachbarte Wald-Felder
 - ➔ Kirche / Mühle / Sonnenblumen-Feld

Benachbart = waagerecht oder senkrecht, nie diagonal
- ◆ Wer eine **Foto-Karte erfüllt** hat, muss dieses ankündigen und wird von seinem Mitspieler zur Rechten überprüft (anhand Rastergitter).
 - ➔ Der höchste freie Platz auf der Foto-Karte erhält 1 Spieler-Marker.
 - ➔ Jede Foto-Karte (Szene) kann nur 1-mal von jedem Spieler erfüllt werden.
 - ➔ In seinem Zug kann man mehrere Foto-Karten erfüllen.
 - ➔ Sind alle Plätze belegt auf Foto-Karte, stellt man sich auf unterste Position. Man kann keine Foto-Karte mehrfach erfüllen.

4 - Auffüllen:

- ◆ Jeder Spieler nimmt die Karte auf die Hand, die ihm von rechts zugekraftet wurde. Wenn möglich, zieht er dann noch 1 Karte vom Szene-Stapel.

Spielende: Nach 10 Runden erfolgt die Endwertung:

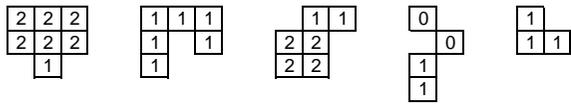
A) Szenen: Jede Foto-Szene hat 6 Felder.

- 1) Lavendel: Jeder Spieler ermittelt sein jeweils größtes Lavendel-Gebiet, also a) nur vertikale und b) nur horizontale Pflanzenreihen. Das größere Gebiet bringt 1 SP je Feld UND das kleinere Gebiet bringt 2 SP je Feld.
- 2) Malus: In jedem Einzelfall, wo ein vertikales Lavendel-Quadrat an ein horizontales angrenzt = minus 3 SP.
- 3) Weizen:
 - a) Nur Flächen mit mind. 2 angrenzenden Weizen-Feldern punkten.
 - b) Ist ein Feld in einem vollständigen Rechteck bzw. Quadrat ab 2x2 Felder = jedes Feld darin: 2 SP. Jedes daran angrenzende weitere Feld außerhalb eines Rechtecks / Quadrats = 1 SP.
 - c) Wenn sonst mind. 2 Felder benachbart sind = 1 SP je Feld.
 - d) Einzelne Felder = 0 SP.
- 4) Sonnen- 2 SP je Sonnenblume mit Ausrichtung zur Tischmitte.
- 5) Blumen: Malus: Minus 3 SP je nicht korrekt ausgerichteteter Sonnenblumen.
- 6) Städte: Benachbarte Städte mit 1/2/3/4 verschiedenen Läden bringen 1/3/7/12 SP. Jede Ansiedlung separat werten. Eine einzelne Stadt = 1 SP.
- 7) **B) Fotos:** SP addieren für eigene Marker auf Foto-Karten.
- 8) **C) Ziele:** Ziel-Karten mit Mitspielern vergleichen: 1. / 2. Platz = 6 SP / 3 SP. Man muss mind. eine sichtbare Szene auf der Ziel-Karte haben. Patt: Mehrere Beteiligte erhalten gleiche SP.

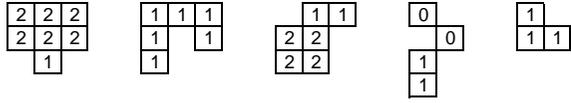
Wer die meisten SP erzielt, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit weniger Spielermarkern auf Fotos siegt. Sonst: geteilter Sieg.

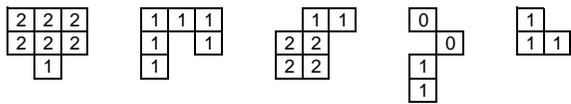
Beispiele für die Weizen-Wertung:



Beispiele für die Weizen-Wertung:



Beispiele für die Weizen-Wertung:



Beispiele für die Weizen-Wertung:

