

Aufbau:

- ◆ Hauptspielplan in die Tischmitte legen. Die Blumen im Beutel gut mischen.
- ◆ Jeder Spieler erhält 1 Tableau (unterschiedlich), 1 Spielfigur, 1 Punkte-Marker.
- ◆ Die Markt-Karten gut mischen und an jeden Spieler 2 verdeckt verteilen. Jede hat 4 Kästchen. Restliche Karten bilden den verdeckten Nachzieh-Stapel.
- ◆ Die Auftrags-Karten gut mischen, 3 davon offen auf den Hauptspielplan legen. Jeder Spieler erhält 1 Auftrags-Karte, die offen auf sein Tableau kommt. Ist das Tableau mit 6 blauen Parzellen-Feldern im Spiel, erhält dessen Besitzer eine 2. Auftrags-Karte. Restliche Auftrags-Karten = verdeckter Nachzieh-Stapel.
- ◆ Ziehe zufällige 25 Blumen aus dem Beutel und lege sie von links nach rechts, Zeile für Zeile auf den Markt (bunte Seite oben). Du betrachtest den Spielplan dabei so, dass der Wasserbereich links unten liegt.

Ablauf: Jedes Tableau hat Platz für 15 Blumen (4 von 5 Sorten) in 3 Parzellen. Die Parzellen beginnt man ganz links und befüllt zunächst im Spiel die erste Parzelle komplett, bevor man mit der zweiten beginnt usw.. Man spielt 15 Runden, nach jeder 5. Runde wird gewertet.

- ◆ In seinem Spielzug muss man 1 von 2 möglichen Aktionen machen (A / B):

Aktion A:

Blumen kaufen:

1) Bewegung (Pflicht)

Figur um 1 - 2 Felder bewegen.

- ◆ Bewege Deine Figur von Blume zu Blume um 1 - 2 Felder in beliebige Richtung(en) und beende die Bewegung auf einem anderen Feld als zu Beginn der Bewegung.
- ◆ Du darfst NICHT durch ein Feld mit fremder Figur ziehen bzw. dort bleiben, wenn die Figur auf einer Blume steht.* Ist keine Bewegung möglich (gilt nur in 4er-Partie), darf man in eine beliebige Ecke des Marktes springen (was als 1 Schritt gilt) und von dort noch 1 Schritt weiterziehen.
- ◆ In Runde 1 bestimmt jeder Spieler, wo er auf den 16 Außenfeldern des Marktes seinen 1. Schritt beginnt.

2) Marktkarte ausspielen: (Pflicht)

1 - 4 Blumen einsammeln.

- ◆ Spiele 1 Markt-Karte aus Deiner Hand aus (Ablagestapel). Ausrichtung: Es müssen die Blumen ganz links unten auf der Karte auch von Dir aus links unten zu sehen sein. Kein Feld der 4 Kästchen darf ausserhalb des Marktes liegen.
- ◆ Das leere Kästchen besagt, wo Deine Figur beim Betrachten der Blumen steht. Die anderen 3 Kästchen zeigen an, welche Blumen man einsammeln MUSS. Ebenso wird die Blume eingesammelt, auf der man steht.
- ◆ Fremde Figuren auf Blumen blockieren diese jetzt.

3) Blumen anbauen: (Pflicht)

1 Blume in Parzelle, Rest auf unfruchtbares Land

- ◆ Genau eine der max. 4 eingesammelten Blumen MUSS auf das aktuelle oberste freie Feld der Parzelle gelegt werden, die am weitesten links auf dem eigenen Tableau liegt.
- ◆ Passt die Feldfarbe der Parzelle nicht zur Blumenfarbe, muss die Blume mit der verwelkten Seite nach oben gelegt werden. Passt die Feldfarbe aber, hat man die Wahl: Blume mit der Vorderseite oder Rückseite nach oben (verwelkt) platzieren.
- ◆ **VERWELKT:** Damit ist gemäß Feldfarbe in der Parzelle eine Sonderaktion freigeschaltet, nur zur Nutzung: JETZT.
- ◆ Danach: Die restlichen eingesammelten Blumen legt man auf sein unfruchtbares Land (unten rechts auf Tableau).

Sonderaktionen (Nutzung ist optional):

BLAU: Erhalte sofort 3 Punkte.

LILA: Tausche 1 Deiner Blumen vom unfruchtbaren Land gegen 1 Blume vom Markt aus (es darf 1 Figur darauf stehen).

ROT: Tausche 1 Deiner Blumen vom unfruchtbaren Land gegen 1 Blume vom unfruchtbaren Land eines Mitspielers aus.

GELB: Versetze 1 beliebige Figur auf ein beliebiges anderes Feld auf dem Markt, das ohne Figur ist.

GRÜN: Wähle 1 Auftrags-Karte der öffentlichen Auslage. Lege sie als privaten Auftrag auf Dein Tableau. Alternativ kannst Du auch die oberste Auftrags-Karte vom Nachzieh-Stapel nehmen, die Du dann behalten musst. Trotz nur 2 Ablage-Feldern für private Aufträge darfst Du mehr private Aufträge besitzen.

4) Auftrag erfüllen: (optional)

- ◆ Prüfe, ob Du genau 1 der Aufträge in der öffentlichen Auslage und / oder genau 1 Deiner privaten Aufträge erfüllen kannst.
- ◆ Zeige den Mitspielern, dass und wie Du erfüllen kannst. Erfüllt wird nur mit Blumen aus dem unfruchtbaren Land, die dann in den Beutel kommen, der danach gemischt wird. Erfüllte Aufträge legst Du verdeckt auf Dein Tableau.
- ◆ Wurde ein öffentlicher Auftrag erfüllt, wird die Lücke aufgefüllt.

5) Marktkarte nachziehen: (Pflicht)

- ◆ Ziehe 1 Markt-Karte vom Nachzieh-Stapel auf die Hand. Fülle den Markt auf, bis 25 blühende Blumen ausliegen.
- ◆ Halte Dich an die Regel, dass der Markt aus der korrekten Draufsicht (Wasserbereich liegt links unten auf Spielbrett) Zeile für Zeile befüllt werden muss.
- ◆ Der **NÄCHSTE SPIELER** ist am Zug.

Aktion B: Das unfruchtbare Land pflegen:

- ◆ Du MUSST mind. 1 Blume auf Deinem unfruchtbaren Land haben, um diese Aktion wählen zu dürfen.
- ◆ Wähle 1 Blume aus Deinem unfruchtbaren Land und lege sie verdeckt (also verwelkt) auf das nächste freie Feld Deiner aktuell bespielten Parzelle. Die Sonderaktion des Feldes (beachte dafür dessen Farbe) ist freigeschaltet! Nur jetzt darfst Du diese nutzen.
- ◆ Du darfst beliebig viele (0 - 3) Aufträge der öffentlichen Auslage ablegen und füllst die Auslage komplett wieder auf. Danach darfst Du 2 Markt-Karten (5 Personen hinten drauf) auf die Hand ziehen und wirfst 2 beliebige von der Hand ab. Du hast nun noch 2 Karten.
- ◆ Prüfe, ob Du 1 privaten und / oder öffentlichen Auftrag erfüllen kannst.
- ◆ Der NÄCHSTE SPIELER ist am Zug.

WERTUNG nach Runde 5 / 10 / 15:

- ◆ Prüft, wie viele Aufträge Ihr erfüllt habt. Jeder davon = 5 Punkte.
- ◆ Wer KEINE Blume(n) auf seinem unfruchtbaren Land hat, erhält 7 Punkte. Jeder andere verliert je Blume dort 2 Punkte.
- ◆ Prüft Eure aktuell abgeschlossene Parzelle: Ist keine verwelkte Blume dabei, gibt es in 1. / 2. / 3. Wertung: 2 / 3 / 5 Punkte.
- ◆ Von den Blumen auf dem unfruchtbaren Land darf jeder Spieler 2 Stück für die Folgerunde behalten. Ansonsten kommen alle Blumen vom unfruchtbaren Land in den Beutel (mischen).
- ◆ Alle erfüllten Aufträge kommen auf den Ablagestapel.
- ◆ Der Spieler mit den wenigsten Punkten wählt, wer neuer Startspieler wird. Er kann sich auch selbst bestimmen.

Patt: Der Beteiligte wird Bestimmer, der am weitesten vom Spieler mit derzeit den meisten Punkten entfernt ist (im Uhrzeiger-Sinn).

STRAFUNKTE zum Spielende nach 15 Runden:

- ◆ Je VERWELKTER Blume in eigenen Parzellen = 1 Blume aus Beutel ziehen. Diese Blumen legt man von links nach rechts auf die Tabelle der Minus-Punkte ganz unten auf dem Hauptspielplan. Das macht jeder Spieler für sich separat. Das danach erste freie Feld rechts neben den abgedeckten Feldern nennt die abzutragenden Minus-Punkte (z.B.: 3 abgedeckte Felder = 6 Minus). Die Tabelle setzt sich fort: -28, -36, -45 ...
- ◆ NICHT ERFÜLLTE Aufträge = je 5 Minus-Punkte.
- ◆ Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt hat.

*Die Spielregel lässt offen, ob 2 Figuren auf dem selben Feld stehen dürfen, das ohne Blume ist. Ich nehme an, dass es nicht erlaubt ist.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 04.11.19

Botanists - Spielhilfe

- ◆ Wähle Aktion A oder B.

A: BLUMEN KAUFEN:

1. Bewege Deine Figur 1 - 2 Felder. Ende der Bewegung muss auf einem anderem Feld ohne Figur darauf stattfinden.
2. 1 Markt-Karte von der Hand spielen und 1 - 4 Blumen sammeln.
3. Genau 1 Blume in aktuelles Parzellenfeld legen,
Passt Blumenfarbe zu Parzellen-Feld: Wähle Seite der Blume.
Passt Blumenfarbe nicht zu Parzellen-Feld: Blume ist nun verwelkt.
VERWELKT = Sofort (optional) Sonderaktion des Feldes nutzen.
4. Restliche eingesammelte Blumen auf unfruchtbares Land legen.
5. 1 öffentl. Auftrag und/oder 1 privaten Auftrag erfüllen (optional).
6. 1 Markt-Karte ziehen. Markt auf 25 Blumen auffüllen.

B: UNFRUCHTBARES LAND BEARBEITEN:

- 1 Blume vom unfruchtbaren Land mit verwelkter Seite oben in die aktuelle Parzelle legen.
- Ggf. Sonderaktion des Parzellen-Feldes nutzen.
- 0 - 3 öffentliche Aufträge abwerfen und Auslage nachfüllen.
- 1 öffentl. Auftrag und/oder 1 privaten Auftrag erfüllen (optional).

Wertung, alle 5 Runden:

- Erfüllte Aufträge = je 5 Punkte. Danach abwerfen.
- Leeres unfruchtbares Land = 7 Punkte, sonst - 2 Punkte je Blume.
- Ist die aktuell abgeschlossene Parzelle ohne verwelkte Blume, gibt es in 1. / 2. / 3. Wertung 2 / 3 / 5 Punkte.
- Ggf. 2 Blumen auf unfruchtbarem Land belassen, Rest in Beutel.
ODER alle Blumen von dort in den Beutel geben.
- Neuen Startspieler bestimmen (ggf. sich selbst) durch den Spieler mit den wenigsten Punkten.

Strafpunkte:

- Je verwelkter Blume nun 1 Blume aus Beutel ziehen und auf Tabelle unten auf Spielplan legen. Minus-Punkte = von erstem freien Feld.
- Nicht erfüllte Aufträge = je minus 5 Punkte.

Botanists - Spielhilfe

- ◆ Wähle Aktion A oder B.

A: BLUMEN KAUFEN:

1. Bewege Deine Figur 1 - 2 Felder. Ende der Bewegung muss auf einem anderem Feld ohne Figur darauf stattfinden.
2. 1 Markt-Karte von der Hand spielen und 1 - 4 Blumen sammeln.
3. Genau 1 Blume in aktuelles Parzellenfeld legen,
Passt Blumenfarbe zu Parzellen-Feld: Wähle Seite der Blume.
Passt Blumenfarbe nicht zu Parzellen-Feld: Blume ist nun verwelkt.
VERWELKT = Sofort (optional) Sonderaktion des Feldes nutzen.
4. Restliche eingesammelte Blumen auf unfruchtbares Land legen.
5. 1 öffentl. Auftrag und/oder 1 privaten Auftrag erfüllen (optional).
6. 1 Markt-Karte ziehen. Markt auf 25 Blumen auffüllen.

B: UNFRUCHTBARES LAND BEARBEITEN:

- 1 Blume vom unfruchtbaren Land mit verwelkter Seite oben in die aktuelle Parzelle legen.
- Ggf. Sonderaktion des Parzellen-Feldes nutzen.
- 0 - 3 öffentliche Aufträge abwerfen und Auslage nachfüllen.
- 1 öffentl. Auftrag und/oder 1 privaten Auftrag erfüllen (optional).

Wertung, alle 5 Runden:

- Erfüllte Aufträge = je 5 Punkte. Danach abwerfen.
- Leeres unfruchtbares Land = 7 Punkte, sonst - 2 Punkte je Blume.
- Ist die aktuell abgeschlossene Parzelle ohne verwelkte Blume, gibt es in 1. / 2. / 3. Wertung 2 / 3 / 5 Punkte.
- Ggf. 2 Blumen auf unfruchtbarem Land belassen, Rest in Beutel.
ODER alle Blumen von dort in den Beutel geben.
- Neuen Startspieler bestimmen (ggf. sich selbst) durch den Spieler mit den wenigsten Punkten.

Strafpunkte:

- Je verwelkter Blume nun 1 Blume aus Beutel ziehen und auf Tabelle unten auf Spielplan legen. Minus-Punkte = von erstem freien Feld.
- Nicht erfüllte Aufträge = je minus 5 Punkte.