

Doel van het spel:

Spelers gaan de strijd aan om de mooiste bloemen te kweken. Hoe groter en diverser je bloemen zijn, hoe hoger de score!

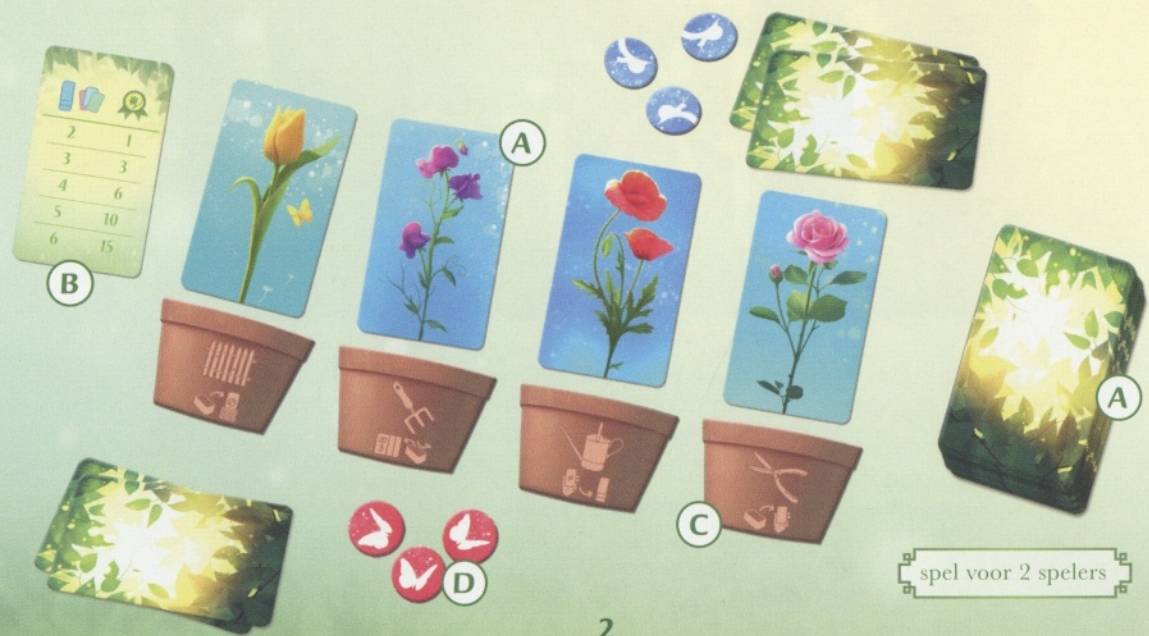
Spelvoorbereiding:

- ✗ Schud alle kaarten.
- ✗ Elke speler ontvangt 3 fiches voor speciale acties in zijn eigen kleur.
- ✗ Leg de 4 bloempotten op een rij in het midden van het speelgebied binnen bereik van beide spelers.
- ✗ Verdeel 4 bloemkaarten, één boven elke pot. Aan het begin van het spel moet er boven elke pot een verschillende bloem liggen. Pak je een dubbele kaart, leg deze dan af en neem de volgende kaart van de stapel.
- ✗ Schud eventueel afgelegde kaarten terug in de stapel. Leg de stapel gedekt binnen bereik van beide spelers.
- ✗ Leg zonder te kijken 1 gedekte kaart uit de stapel terug in de doos. Deze kaart zal in dit spel niet gebruikt worden.
- ✗ Elke speler krijgt 2 gedekte kaarten. Dit is je starthand.

De speler die het meest recent bloemen water heeft gegeven, is de startspeler.

Inhoud:

- A. 54 bloemkaarten (6 soorten, 9 bloemen per soort)
- B. 1 scorekaart
- C. 4 bloempottegels
- D. fiches voor speciale acties (3 fiches per speler)



spel voor 2 spelers

Speloverzicht:

- ✗ Spelers zijn om en om aan de beurt. Elke beurt begint met de actie **Groeien**. Andere acties mogen in willekeurige volgorde worden uitgevoerd, inclusief het herhalen van Groeien. De speler mag zoveel acties spelen als hij wil, totdat de beurt wordt beëindigd door een bloem te **knippen**, te **passen** of door **pech** te hebben.

Acties:

Als je tijdens je vorige beurt een fiche voor een speciale actie hebt gespeeld, verwijder je deze van de pot en leg je dit fiche af in de doos.

Groeien (met deze actie begint elke beurt)

Trek de bovenste kaart van de gedekte bloemenstapel en voeg deze toe aan de bijbehorende pot, op basis van de regels hieronder. Als het gelukt is om een bloemkaart toe te voegen (zie afbeelding), gaat je beurt verder.

*Let op: Tijdens je beurt mag je de actie **Groeien** meerdere malen herhalen.*

- ✗ Als er een pot is met een bloemsoort gelijk aan de getrokken kaart, leg je de nieuwe kaart over de bloemblaadjes van de gepotte bloem heen zodat de steel langer wordt.
- ✗ Als er geen pot is met dezelfde bloemsoort, maar wel een lege pot, dan moet je de getrokken bloem in de lege pot planten door de kaart erboven te leggen.
- ✗ Als er geen lege potten of potten met dezelfde bloem zijn, heb je **pech**. Leg de getrokken kaart af en je beurt eindigt onmiddellijk.

Planten

Eens per beurt mag je 1 kaart uit je hand toevoegen aan een pot waarvan de bloemsoort gelijk is aan de gekozen kaart. Je kunt de kaart niet toevoegen als hiermee de limiet van 6 bloemen wordt overschreden.

*Let op: Na het spelen van een kaart mag je geen nieuwe kaart trekken. Extra kaarten kunnen alleen met de speciale actie **Snoeischaar** getrokken worden.*

Knippen

Kies een pot met tenminste 2 bloemkaarten en pak alle kaarten die hierbij horen. Leg deze reeks voor je neer. Deze kaarten zullen aan het einde van het spel je score bepalen. Elke reeks telt apart mee. Je mag geen bloemreeksen van dezelfde soort combineren, maar je mag wel 2 setjes van dezelfde bloemen hebben.

Let op: Je beurt eindigt onmiddellijk na deze actie.

Passen

Je kunt je beurt eindigen zonder een bloem te knippen.



Let op: Een bloem kan niet hoger dan 6 kaarten worden. Als je een 7de bloem van dezelfde soort moet toevoegen, heb je pech en moet je alle 7 kaarten afleggen. De bloem is uitgebloeid en je beurt eindigt onmiddellijk.

Speciale acties

Eens per beurt, maar na de verplichte actie **Groeien**, kun je één van je fiches voor een speciale actie op een pot leggen waarop nog geen fiches liggen. Verwijder het fiche aan het begin van je volgende beurt en leg deze af in de doos. Een fiche heeft twee effecten:

- ✗ tot je volgende beurt kan de bloem in deze pot niet **geknipt** en geplukt worden door je tegenspeler.
- ✗ je mag op elk gewenst moment tijdens je beurt de actie van deze pot gebruiken.



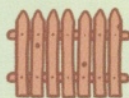
Gieter



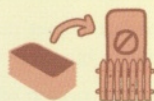
Voeg een willekeurige kaart uit je hand toe aan de onderkant van een bloem in een pot naar keuze. Deze kaart telt nu mee als die bloemsoort waardoor de bloem hoger wordt. Je mag alsnog niet over de limiet van 6 kaarten heen.



Hek



Eens in deze beurt mag je, tijdens het uitvoeren van de actie **Groeien**, pech negeren. Leg de kaart af die **pech** heeft veroorzaakt. Hoewel je beurt eigenlijk voorbij zou zijn, mag je nu verder spelen.



Hark



Bekijk de bovenste 3 kaarten van de stapel en leg deze in willekeurige volgorde bovenop de stapel terug.



Snoeischaar



Trek een kaart van de stapel en voeg deze toe aan je hand. Laat de kaart niet aan je tegenspeler zien.



Einde van het spel

Wanneer de laatste kaart van de stapel wordt getrokken, speelt de actieve speler zijn beurt uit. Als deze speler de startspeler is, moet de tegenspeler de actie **Groeien** overslaan, maar kan nog steeds de acties **Planten** en **Knippen** uitvoeren en - indien hij nog een fiche voor een speciale actie heeft - de **Gieter** gebruiken. Op deze manier spelen beide spelers een gelijk aantal beurten.

Puntentelling

Beide spelers krijgen punten voor 2 categorieën (zie voorbeeld hieronder):

- ✗ Totale waarde van de bloemen.
- ✗ Aantal verschillende bloemsoorten.

Punten worden op basis van de tabel op de scorekaart berekend.



bloem-
lengte



bloem-
soorten

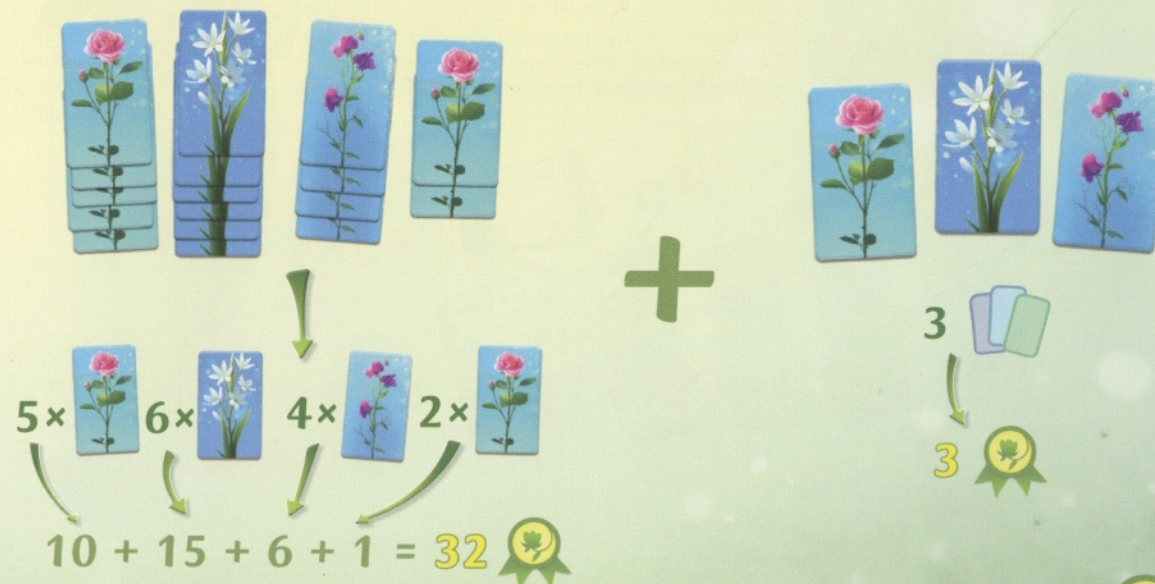


aantal
punten

2	1
3	3
4	6
5	10
6	15

Eindscore

Tel alle punten voor de totale waarde van je bloemen en het aantal bloemsoorten op. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij gelijkspel wint de speler met het hoogste aantal ongebruikte fiches voor speciale acties. Blijft het een gelijkspel, dan raden we aan om nog een potje *Flora* te spelen.



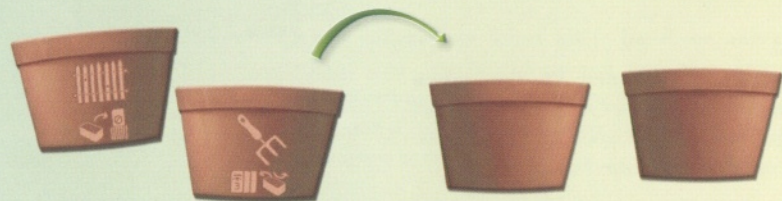
Spelvarianten

Langer spel

We raden aan om 3 potjes achter elkaar te spelen. De speler met het laagste aantal punten uit het vorige spel, start het 2de en 3de spel. De persoon die na het 3de spel de meeste punten heeft, is de winnaar!

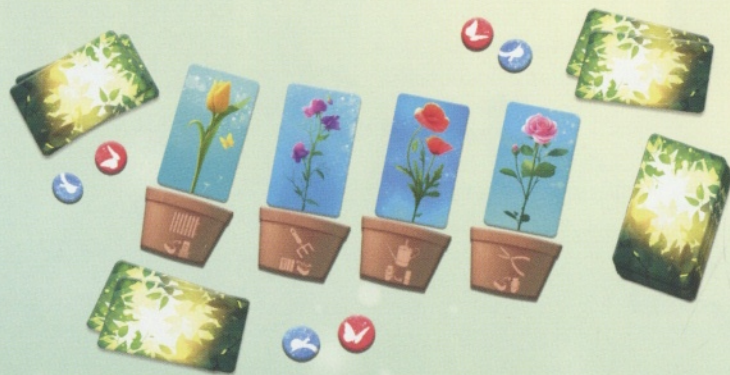
Spel met kinderen

Draai de potten naar de kant zonder gereedschapsymbolen; de bijbehorende speciale acties worden in dit spel niet gebruikt. De fiches voor speciale acties worden alleen gebruikt om bloemen te reserveren.



Variante voor drie spelers

Iedereen krijgt 2 fiches voor speciale acties. De rest van de standaardregels blijft gelden. Speel met de klok mee.



Variante voor gevorderde spelers

Elke beurt moet je de actie **Groeien** spelen, MAAR dit hoeft niet je eerste actie te zijn. Je kunt je beurt ook beginnen met een speciale actie.



Voorbeeldsituatie

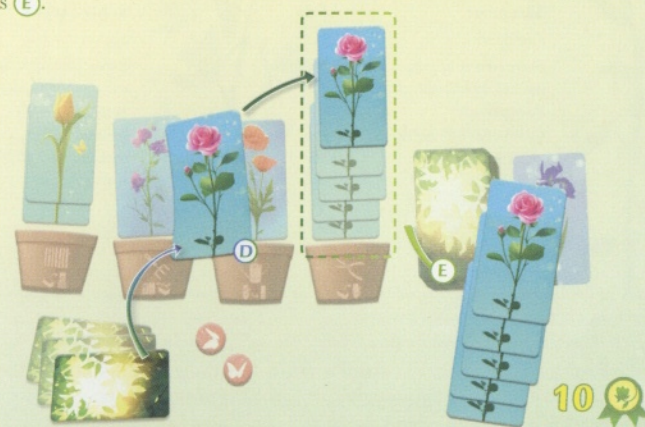
De spelers bereiden het spel volgens de regels voor (pagina 2) en bepalen dat **Renate** de startspeler is.

Renate speelt eerst de actie **Groeien** - ze trekt een kaart van de gedekte stapel. Het is een roos! Ze voegt deze toe aan de eerste pot met dezelfde soort kaart (A).

Renate zou haar beurt nu kunnen eindigen, maar in plaats daarvan besluit ze om nog een kaart te trekken. Wauw, nog een roos! Omdat ze geen risico wil lopen, legt ze haar fiche op de rozenpot (B). Nu kan niemand deze bloem knippen totdat **Renate** weer aan de beurt is. Ze gebruikt ook de speciale actie van de pot - **Snoeischaar** - en trekt nog een kaart. **Renate** kiest er nu voor om te passen.

Laurens is aan de beurt. Hij begint met de verplichte actie **Groeien** en trekt een tulp! Hij voegt deze toe aan de bijbehorende pot. Daarna neemt hij een risico door nog een kaart te trekken. **Pech!** Het is een iris. Er is nog geen pot met irissen en er is ook geen lege pot, dus legt **Laurens** de kaart op de aflegstapel (C) en is zijn beurt voorbij.

De beurt is weer aan **Renate**. Ze pakt haar fiche van de rozenpot en legt deze in de doos. Daarna trekt ze een kaart en dat is een roos! Ze voegt deze toe aan de pot waarmee de roos nu 4 kaarten hoog is. Ze besluit om de bloem te knippen, maar ze voert eerst nog de actie **Planten** uit en voegt een rozenkaart uit haar hand aan de pot toe (D). Daarna knipt ze de bloem, plukt de 5 rozenkaarten en legt de reeks voor zich neer. **Renate** eindigt haar beurt met een prachtige roos die 10 punten waard is (E).



Laurens trekt een roos. Er is geen pot met deze bloemsoort, maar omdat **Renate** net de roos heeft geknipt, is er nu een lege pot. **Laurens** legt de rozenkaart boven deze pot (F) en gaat zoals gewoonlijk verder met zijn beurt.

