



COTTAGE GARDEN:

ein buntes Blumenmeer eingerahmt von Mauern, Pfaden und Hecken. Als ambitionierte GärtnerInnen steht ihr vor der Herausforderung, die Beete eures Gartens bis ins letzte Eck mit Pflanzen zu füllen und euch vom begrenzten Platzangebot zu immer neuen Kompositionen inspirieren zu lassen. Dabei könnt ihr neben den unterschiedlichsten Gewächsen auch auf Blumentöpfe und Pflanzglocken zurückgreifen. Bis Vielfalt überall blüht. Seid lieb zu den Katzen.

Material

- 1 beidseitig bedruckter Spielplan (die „Gärtnerei“)
- 36 „Blumenplättchen“ (Puzzleteile)
- 9 „Blumenbeete“ mit je einer hellen und einer dunklen Seite
- 1 grüner großer Augenwürfel (der „Gärtner“)
- 1 große runde Pappscheibe mit Sonnenschirm („Platzhalter“)
- 30 runde Pappscheiben mit „Katze“
- 16 runde Pappscheiben mit „Blumentopf“
- 2 Pappscheiben mit 1 bzw. 2 Bienenkörben
- 4 Pflanztische für die Wertungen (je 1 pro Spieler)
- 12 orange kleine Würfel (je 3 pro Spieler für die Blumentopfwertung)
- 12 hellblaue kleine Würfel (je 3 pro Spieler für die Pflanzglockenwertung)
- 1 Steckfigur „Schubkarre“
- 1 Spielanleitung



Vor dem ersten Spiel

Drückt die Stanzteile bitte vorsichtig aus den Tableaus.
Die Schubkarre besteht aus dem Korpus und dem Rad. Beim Korpus erst den vorderen Teil hochklappen, dann die Seitenteile und zum Schluss den hinteren Teil. Danach das Rad vorne anstecken.

Bei uns steht Qualität an erster Stelle. Sollte etwas fehlen oder beschädigt sein, wendet euch bitte an ersatzteile@edition-spielwiese.de. Wir werden schnellstmöglich für eine Lösung sorgen.
Die vollständige Liste aller 36 Blumenplättchen findet ihr übrigens am Ende der Anleitung. (Mitte der Broschüre)
Diese könnte für euch wichtig werden, falls euch einmal ein Blumenplättchen verloren gehen sollte.

60 MIN	8+	1-4	

© Edition Spielwiese 2016
Kopernikusstr. 24
D-10245 Berlin
www.edition-spielwiese.berlin

Redaktion: Rolf Raupach, Michael Schmitt
Übersetzung: Jeffrey Allers
Gestaltungskonzept / Illustrationen: Andrea Boekhoff _ REDLINE, Emden
Layout / Satz Spielanleitung: Martin Kleinke

Ziel des Spiels

In diesem Spiel wetteifert ihr in der Kunst des Gartenbaus. Bepflanzt zwei Blumenbeete mit unterschiedlichsten Blumen. Immer wenn auf einem Blumenbeet kein freies Feld mehr sichtbar ist, habt ihr ein Blumenbeet vollendet, werdet es und tauscht es gegen ein neues, unbepflanztes Blumenbeet aus.
Für alle noch sichtbaren Blumentöpfe und Pflanzglocken erhaltet ihr Punkte, die ihr euch auf einer Skala anzeigt. In der Schlussphase werdet ihr nur noch Energie in vielversprechende Blumenbeete investieren. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.



Spiel aus der Sicht eines Mitspielers

Vorbereitung

Spielplan

Legt die Gärtnerei mit der Seite für die entsprechende Spieleranzahl in die Spielmitte (eine Seite für 1-3 Spieler, die andere Seite für 4 Spieler). Welche Spielerzahl zu welcher Seite gehört, erkennt ihr an der Anzahl an Männchen in den Startfeldern. Lasst daneben noch etwa genauso viel Platz für die Blumenplättchen.

Blumenplättchen und Schubkarre

Füllt die 16 Felder in der Gärtnerei zufällig mit den Blumenplättchen auf (je 1 pro Feld). Die restlichen 20 Blumenplättchen werden in einer „Schlange“ neben die Gärtnerei zufällig ausgelegt. An ein Ende stellt ihr die Schubkarre. Diese symbolisiert den Anfang der Schlange.

Spielerausstattung

Jeder Spieler erhält einen Pflanzstisch, auf den er je 3 orange und hellblaue kleine Würfel in den Startbereich legt. Danach bekommt jeder zufällig 2 Blumenbeete. Eines davon wird mit der hellen Seite, das andere mit der dunklen Seite nebeneinander unter den Pflanzstisch gelegt. Zusätzlich bekommt jeder noch 2 Katzen.

Katze & Co.

Legt ein Blumenbeet mit der hellen Seite offenliegend, den Sonnenschirm, die restlichen Katzen, die Blumentöpfe und die Bienenstöcke griffbereit auf die andere Seite der Gärtnerei.

Der Gärtner

Stellt nun den Gärtner mit der Augenzahl „1“ (bei 1-2 Spielern mit der „2“) auf das entsprechende Startfeld.

Das restliche Material kommt zurück in die Schachtel.

DAS SPIEL

Zunächst wird euch das Spiel für 2 bis 4 Spieler erklärt. Die Soloregeln folgen im Anschluss (auf Seite 11). Ihr kommt reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wer als letztes Unkraut gejätet hat, wird Startspieler.

Ein **Spielzug** besteht aus vier Phasen, die ihr nacheinander durchführt.



Auffüllphase

Überprüft die Felder der Zeile oder Spalte (bzw. Diagonale im 4-Personenspiel), vor denen der Gärtner nun steht. (Wir nennen dies „Gärtnerreihe“.) Falls von den 4 Feldern einer Gärtnerreihe 3 oder 4 Felder leer sind, wird die Reihe mit Blumenplättchen aus der Schlange aufgefüllt. Auf das Auffüllen dürft ihr nicht verzichten.

Geht beim Auffüllen in folgender Weise vor:

1. Nehmt aus der Schlange das Blumenplättchen, das direkt vor der „Schubkarre“ liegt, und legt es auf das leere Feld der Gärtnerreihe, welches dem Gärtner am nächsten ist.
2. Schiebt die Schubkarre zum nächsten Blumenplättchen in der Schlange. Nehmt danach wieder das Blumenplättchen, das direkt vor der Schubkarre liegt, und legt es auf das leere Feld der Gärtnerreihe, das dem Gärtner am nächsten ist.
3. Wiederholt dieses Vorgehen noch ein- bzw. zweimal, je nachdem ob in der Gärtnerreihe 3 oder 4 Felder leer sind.



In diesem Beispiel sind in der Gärtnerreihe 3 Felder leer. Es wird veranschaulicht, in welcher Reihenfolge die Felder der Gärtnerreihe aufgefüllt werden.

Falls von den 4 Feldern einer Gärtnerreihe 1 oder 2 Felder leer sind und ihr eine Katze abgebt, könnt ihr die Gärtnerreihe (wie zuvor beschrieben) mit Blumenplättchen aus der Schlange auffüllen, die vor der Schubkarre liegen. Gebt ihr keine Katze ab, dürft ihr diese Sonderaktion nicht ausführen.

Pflanzphase

In der Pflanzphase müsst ihr entweder

- a) ein Blumenplättchen oder
- b) einen Blumentopf nehmen.

Ihr dürft nicht passen.

a) Blumenplättchen nehmen

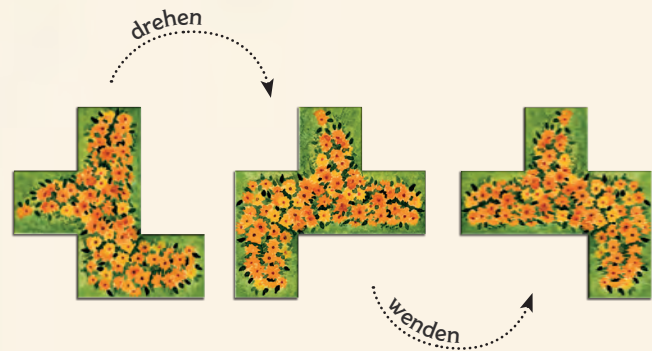
Sucht euch ein Blumenplättchen aus der Gärtnerreihe aus. Ihr müsst dieses Blumenplättchen sofort auf eines eurer Blumenbeete legen. (Falls keines der Blumenplättchen der Gärtnerreihe passt oder ihr keines davon nutzen wollt, dann müsst ihr einen Blumentopf nehmen und diesen sofort einsetzen.)



In diesem Beispiel habt ihr die hervorgehobenen Blumenplättchen zur Auswahl.

Die Pflanzregeln

- Ihr dürft die Blumenplättchen drehen und wenden, wie ihr wollt.
- Ihr dürft Blumenplättchen weder aufeinander noch überlappend ablegen.
Die Blumenplättchen dürfen auch nicht über den Rand eines Blumenbeetes ragen.
- Blumenplättchen, die einmal gelegt wurden, dürfen nicht mehr verschoben werden.
Sie bleiben auf ihrem Platz liegen, bis das Blumenbeet vollendet ist.
- Alle Felder, die einen Blumentopf oder eine Pflanzglocke zeigen, dürft ihr belegen – ihr müsst es aber nicht (*und solltet es nach Möglichkeit auch nicht allzu oft machen*).
- Die runden Pappscheiben mit „Katze“ oder „Blumentopf“ dürfen nicht überbaut werden.



b) Blumentopf nehmen

Anstelle eines Blumenplättchens von der Gärtnerei zu nehmen dürft ihr auch einen Blumentopf aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und sofort auf ein leeres Feld des Blumenbeetes legen. Auf diese Weise belegt ihr das Feld.
(Ihr dürft den Blumentopf nicht in euren Vorrat legen, um ihn später einzusetzen.)



Der Blumentopf aus dem allgemeinen Vorrat wird in die Wertung des Blumenbeetes eingehen (siehe nächste Seite). Damit sind die Blumentöpfe mehr als eine Verlegenheitslösung für euch. Die Katze vollendet in diesem Beispiel das Blumenbeet, bringt euch aber keine zusätzlichen Punkte.

Zusätzlich könnt ihr auch immer Katzen aus eurem Vorrat auf ein leeres Feld des Blumenbeetes legen. Die runden Pappscheiben decken leere Felder auf den Blumenbeeten in der gleichen Weise ab wie die kleinsten Blumenplättchen. Sie geben bei der Wertung aber keine Punkte.

Ihr dürft euch jederzeit (*auch wenn ihr gar nicht am Zug seid*) ein Plättchen vom Spielplan nehmen, um dieses Blumenplättchen probeweise auf eure Blumenbeete zu legen. Belegt das Feld der Gärtnerei solange mit dem Sonnenschirm, dem Platzhalter. Der Sonnenschirm sichert euch das ausgewählte Blumenplättchen zwar nicht, er erleichtert es euch aber, beim Zurücklegen des Blumenplättchens das richtige Spielplanfeld wiederzufinden.



Wertungsphase

Um ein Blumenbeet zu vollenden, müsst ihr alle Felder des Blumenbeetes abdecken, die weder einen Blumentopf noch eine Pflanzglocke haben. Falls am Ende eurer Pflanzphase eines eurer Blumenbeete vollendet ist, erhaltet ihr den Ertrag für dieses Blumenbeet.

Euer Pflanztisch hat 2 Wertungsleisten, eine für die Blumentöpfe (1-15 in Einer-Schritten), eine andere für die Pflanzglocken (2-14 in Zweisritten).

Setzt genau einen eurer orangefarbenen Holzwürfel auf der Blumentopfleiste um so viele Felder vorwärts, wie auf dem vollendeten Blumenbeet Blumentöpfe zu sehen sind. (*Jedes Blumentopffeld ist bei der Wertung 1 Punkt wert*.) Überbaute Blumentöpfe zählen nicht mit.

Setzt genau einen eurer hellblauen Holzwürfel auf der Pflanzglockenleiste um so viele Felder vorwärts, wie auf dem vollendeten Blumenbeet Pflanzglocken zu sehen sind. (*Jedes Pflanzglockenfeld ist bei der Wertung 2 Punkte wert*.) Überbaute Pflanzglocken zählen nicht mit.



Auf dem linken Blumenbeet erkennt ihr nur noch nicht abgedeckte Felder, auf denen entweder ein Blumentopf oder eine Pflanzglocke steht.

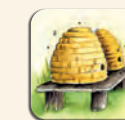
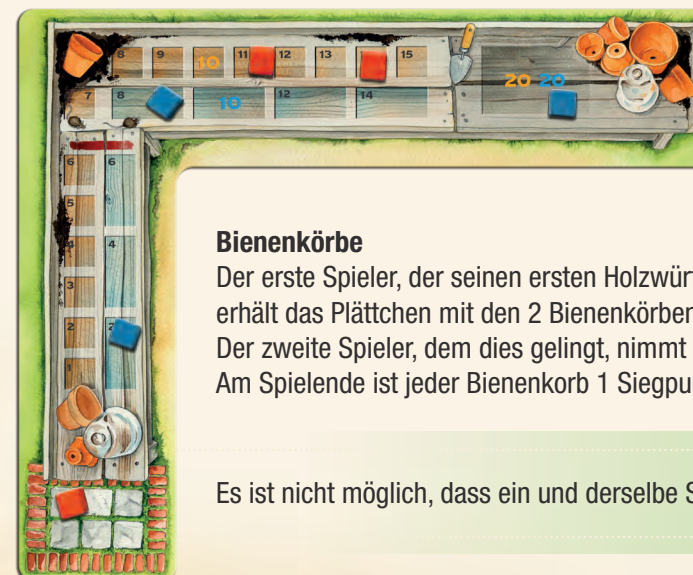
Dieses Blumenbeet gilt als vollendet. Es bringt euch 2 Punkte für einen eurer orangefarbenen Holzwürfel (Blumentöpfe) und 4 Punkte für einen eurer hellblauen Holzwürfel (Glasglocken) auf eurer Wertungsleiste ein.

Das rechte Blumenbeet zählt 3 Punkte für die Blumentöpfe und 2 Punkte für die Glasglocke.

Ihr könnt frei wählen, welchen orangefarbenen bzw. hellblauen Holzwürfel ihr bewegt. Solltet ihr das Zielfeld „20“ erreichen, verfallen die übrigen Schritte. (*Ihr dürft die Schritte für Blumentöpfe bzw. Pflanzglocken nicht auf mehrere orange bzw. hellblaue Holzwürfel aufteilen*.)

Durch die Katzen ist es möglich, dass ihr beide Blumenbeete in der gleichen Runde vollendet (siehe Pflanzphase eures Spielzuges). Wertet die Blumenbeete in diesem Fall in einer Reihenfolge eurer Wahl. Für die Katzen bekommt ihr übrigens keine Punkte.

Tipp: Ein mehrfaches Erreichen des Zielfeldes ist in diesem Spiel so wichtig, dass ihr es gelegentlich in Kauf nehmen solltet, eine geringfügige Anzahl von übrig gebliebenen Werten verfallen zu lassen.



Bienenkörbe

Der erste Spieler, der seinen ersten Holzwürfel ins Ziel bringt, erhält das Plättchen mit den 2 Bienenkörben.

Der zweite Spieler, dem dies gelingt, nimmt sich das Plättchen mit dem einzelnen Bienenkorb. Am Spielende ist jeder Bienenkorb 1 Siegpunkt wert.

Es ist nicht möglich, dass ein und derselbe Spieler beide Plättchen erhält.

Katzen und sonstige Boni

Immer wenn ihr beim Vorsetzen eines orangefarbenen bzw. hellblauen Holzwürfels die rote Linie mit den Mäusen auf eurer Skala überschreitet, erhaltet ihr dafür eine Katze, die ihr zunächst in euren Vorrat legt.

Ihr dürft sie aber auch sofort nutzen.

Wenn ihr den letzten eurer drei orangefarbenen bzw. hellblauen Holzwürfel vom Ausgangsfeld versetzt, erhaltet ihr je einen Blumentopf aus dem Vorrat. Dieser muss sofort eingesetzt werden.

Dadurch kann es vorkommen, dass das 2. Blumenbeet vollendet wird. Wertet dieses dann wie oben beschrieben.

Bereinigung und Austausch der Blumenbeete

1. Legt nach der Wertung eines Blumenbeetes alle runden Blumentopfplättchen und Katzen des gewerteten Blumenbeetes zurück in den allgemeinen Vorrat.
2. Legt alle Blumenplättchen, die auf dem gewerteten Blumenbeet lagen, in beliebiger Reihenfolge hinten an die Schlange an. *(Der hintere Teil der Schlange ist derjenige, der nicht durch die Schubkarre gekennzeichnet ist.)*
3. Dreht das leer gewordene Blumenbeet auf die andere Seite (hell auf dunkel, bzw. dunkel auf hell) und legt es in die Tischmitte.
4. Nehmt das Blumenbeet, das bisher in der Tischmitte lag, und legt es *(ohne es zu wenden)* neben eurem anderem Blumenbeet ab.

Begrenzung für Katzen

Wenn ihr am Ende eures Spielzuges mehr als 2 Katzen in eurem Vorrat habt, müsst ihr so viele Katzen auf leere Felder eurer Blumenbeete legen, bis ihr im Vorrat nur noch genau 2 Katzen habt. Solltet ihr dadurch ein Blumenbeet vollenden, müsst ihr eine weitere Wertungsphase durchführen.

Gärtnerphase

Ihr müsst zum Ende eures Spielzuges den Gärtnerwürfel, der sich am Rand des Spielplans befindet, in Pfeilrichtung (also im Uhrzeigersinn) ein Feld voran setzen. Ihr dürft auf das Vorsetzen nicht verzichten.

Immer wenn ihr dabei das Zielfeld erreicht, müsst ihr die Zahl auf dem Gärtnerwürfel sofort um 1 erhöhen.

Im Spiel mit 2 oder 4 Personen entspricht das Startfeld dem Zielfeld. Wird der Gärtnerwürfel dabei auf die „6“ gedreht, beginnt sofort die Schlussrunde.

Im 3-Personenspiel befindet sich das Zielfeld zwei Pfeilfelder vor dem Startfeld.



Im 4-Personenspiel gibt es Pfeilfelder nicht nur horizontal oder vertikal, sondern auch diagonal (von einer Spielplan-ecke zu der gegenüberliegenden). Die Pfeilfelder haben unterschiedliche Pfeildarstellungen. Diese sind lediglich eine Hilfestellung beim vorausschauenden Spiel und werden euch auf Seite 10 genauer erklärt.

Schlussrunde

Nun müsst ihr alle Blumenbeete abgeben, auf denen sich gar keins, ein oder zwei Blumenplättchen befinden. (Die Anzahl der Katzen- oder Blumentopfplättchen ist nicht von Bedeutung.) Ihr müsst solange weiterspielen, bis ihr alle übrig gebliebenen Blumenbeete vervollständigt habt.

Ihr spielt ganz normal weiter mit folgenden Regeländerungen:

Vor jedem Spielzug verliert ihr 2 Punkte, die ihr anzeigt, indem ihr entweder genau 1 orangefarbenen Holzwürfel zwei Felder zurücksetzt oder genau 1 hellblauen Holzwürfel ein Feld nach hinten schiebt (wenn gewünscht auch zurück auf das Ausgangsfeld). Solltet ihr keine Blumenbeete mehr haben, könnt ihr auch keinen Spielzug mehr durchführen. Ihr verliert keine Punkte mehr und führt dann nur noch die Gärtnerphase durch.



Wenn sich eure Holzwürfel alle auf den Feldern 0, 1 und 20 der Punkteskala befinden, seht ihr euch gezwungen, einen Holzwürfel, der sich auf Feld 20 befindet, um ein Feld zurückzusetzen. Dadurch verliert ihr statt 2 Punkte ausnahmsweise 5 bzw. 6 Punkte.

Solltet ihr in dieser Spielsituation noch unvollendete Beete haben, müsstet ihr einen Holzwürfel von Feld 20 zurücksetzen.

Immer wenn ihr ein Blumenbeet vervollständigt, nehmt ihr dieses anschließend aus dem Spiel. Ihr erhaltet kein neues Blumenbeet.

Durch das Zurücksetzen der Holzwürfel auf der Punkteskala und einer anschließenden Wertung kann es passieren, dass die rote Linie wiederholt nach vorne überschritten wird oder das Ausgangsfeld der Skala erneut leer wird. In diesen Fällen werden die Boni auch mehrfach vergeben. *Beachtet, dass ihr keine Katze erhaltet, wenn euer Holzwürfel die rote Linie beim Rückwärtssetzen überquert.*

Wenn ihr in der Schlussphase ein Blumenbeet wertet, kann euch dies Boni einbringen, die ihr sofort dafür einsetzen könnt, um auch das zweite Blumenbeet zu werten.

Spielende und Gewinner des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Blumenbeete aus dem Spiel genommen sind.

Zählt eure Punkte zusammen. Die orangefarbenen Holzwürfel sind je nach Position auf der Punkteskala 1-15 Punkte wert, auf dem Zielfeld sogar 20 Punkte. Die hellblauen Holzwürfel sind je nach Position auf der Skala 2, 4, 6 ... oder 14 Punkte wert, auf dem Zielfeld 20 Punkte.

Jeder Bienenkorb ist 1 Punkt wert.

Katzen in eurem Vorrat sind bei Spielende nichts wert.

Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Bei Gleichständen entscheidet die Anzahl der Bienenkörbe über die bessere Platzierung.

Strategie und Tipps

Die vorausschauende Spielweise
Ein Beispiel aus dem Spiel zu dritt:



Aus Spielsituationen, wie sie hier dargestellt sind, bezieht „Cottage Garden“ seinen besonderen Reiz.

Das Blumenplättchen auf C3 erscheint in dieser Spielsituation reizvoll, weil im nächsten Spielzug das Blumenplättchen auf D2 zur Auswahl stehen könnte, allerdings nur, wenn der direkt nachfolgende Spieler genau auf dieses Blumenplättchen verzichtet. Sollte das Blumenplättchen auf C2 interessant sein, kann man es in diesem Zug getrost ignorieren, da dieses Plättchen auch im nächsten Zug sicher zur Verfügung steht. Das Plättchen auf C4 ist in diesem Zug ebenfalls uninteressant, da im nächsten Zug ein identisches Blumenplättchen auf A2 sicher zur Verfügung steht.

Fehlendes Spielmaterial

Wenn in der Schlange einmal nicht genügend Blumenplättchen zum Auffüllen der Gärtnerei ausliegen, füllt bitte entsprechend weniger Teile auf. Die leeren Felder werden nicht nachträglich aufgefüllt, falls neue Blumenplättchen in der Schlange liegen sollten. Solltet ihr alle Holzwürfel einer Farbe ins Ziel gebracht haben, könnt ihr keine weiteren Punkte mehr in der Farbe anzeigen.

Die Pfeilfelder

Die Pfeilfelder, entlang derer sich der Gärtner jeweils zu Beginn eines Spielzuges bewegt, weisen unterschiedliche Pfeile auf. Diese sollen euch die Planung erleichtern.

- Im 4-Personenspiel habt ihr die ganze Partie über den gleichen Pfeil. Der Startspieler wird immer Reihen mit dem Pfeil > besuchen. Der zweite Spieler hat den Pfeil >>, der dritte Spieler den Pfeil >>> und der vierte den Pfeil >>>>.
- Im 3-Personenspiel kommt es zu einer Verschiebung. Immer wenn der Gärtnerwürfel das Startfeld erreicht, wird jedem Spieler ein neuer Pfeil zugeordnet. Bis dahin könnt ihr euch aber an den Pfeildarstellungen orientieren, um vorausschauend spielen zu können.
- Im Spiel mit zwei Personen hat der Startspieler immer die Reihen 1 und 3, der Mitspieler die Reihen 2 und 4 einer jeden Spielplanseite. Um dies zu kennzeichnen, ist keine Unterscheidung mit Pfeilen notwendig.

Soloregeln

Spiele das Spiel, wenn du alleine spielen möchtest, wie im 2-Personenspiel mit folgenden Änderungen:

Ergänzungen zur Spielvorbereitung

Drehe den Spielplan auf die Seite für 1-3 Spieler.

Drehe den Gärtnerwürfel auf die Zahl „2“ und stelle ihn auf das Startfeld für 1-2 Spieler.

Du benötigst für die ganze Partie nur drei Blumenbeete: Du selbst erhältst zwei Blumenbeete, eines mit der hellen Seite und eines mit der dunklen Seite. Ein weiteres legst du mit der hellen Seite in die Mitte. Mit welchen Blumenbeeten du spielst, kannst du dir aussuchen bevor du die Blumenplättchen verteilst oder zufällig ermittelst. Die Bienenstöcke benötigst du hier nicht.

Ergänzungen zum Spielablauf

Das Spiel besteht aus 32 Spielzügen plus Schlussphase: Du läufst mit dem Gärtnerwürfel viermal um den Spielplan herum und setzt ihn dabei jeweils zwei Pfeilfelder vor. (Dadurch nutzt du immer nur die erste und dritte Reihe einer Spielplanseite. Die zweite und vierte Reihe sparst du aus.)

Ziel des Solospiels

Ziel des Solospiels ist ein hohes Punkteergebnis.

Ein Ergebnis von über 70 Punkten kann als sehr gutes Resultat angesehen werden. 80 Punkte wären herausragend.

Danke

„Cottage Garden“ als erstes Projekt der Edition Spielwiese konnte nur verwirklicht werden durch die Hilfe ganz vieler Mitstreiter. Jeder der folgenden hat einen großen Anteil am Projekt, sei es durch Unterstützung beim Testen, bei fachlichen Fragen oder schlicht und ergreifend beim Mut machen. Die Reihenfolge der Liste ist zufällig und sicher nicht vollständig:

Die **Montagsstammtische in der Spielwiese**, Sebastian Runge und Sebastian Rieneckert von Altenburger, Holger Zimmermann, Walter Phippeny, Mario Coopmann, Michael Menzel, Matthias Nagy, Karin Janner, Andrea Boekhoff, Martin Kleinke und Greta, Julian Steindorfer, Frank Heeren, Klemens Franz, Jeffrey Allers, Peter Dringautzki, Fabian Louton, Inike, Kyra und Matilda Rosenbach, Kolja Kosim, Heike Plumer, Timmo Niesner, Jan und Johannes von Hunter & Cron sowie Sophia Wagner und Jan Saynisch.

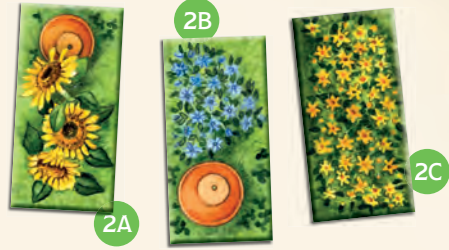


Verzeichnis der 36 Blumenplättchen

11 ein- bis drei-Felder-große Blumenplättchen



Besonderheit:
Die Blumenplättchen, die nur ein Feld groß sind, zeigen eine Pflanzglocke. (1A)
Zwei Blumenplättchen, die zwei Felder groß sind, weisen einen Blumentopf auf. (2A und 2B)
Diese Plättchen geben eine zusätzliche Belohnung.



8 vier-Felder-große Blumenplättchen

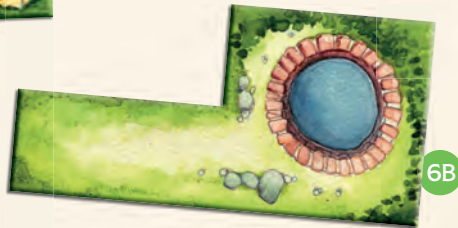


9 fünf-Felder-große Blumenplättchen

Besonderheit:
Es gibt genau ein Blumenplättchen, das fünf Felder groß ist und einen Blumentopf zeigt. (5F) Dieses Plättchen gibt eine zusätzliche Belohnung.

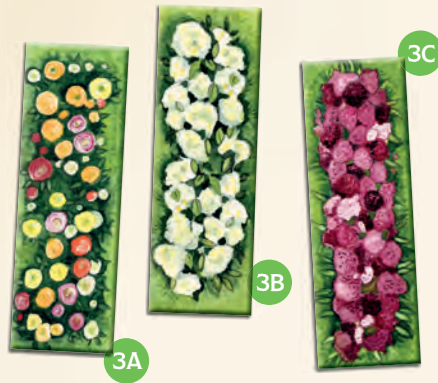


8 sechs-Felder-große Blumenplättchen



Sollte etwas fehlen oder beschädigt sein, wendet euch bitte an ersatzteile@edition-spielwiese.de. 1A < Bestellnummer!

If any components are missing or damaged, please contact us at ersatzteile@edition-spielwiese.de. 1A > Item number!



Special feature:
The Flower Tiles that are only one space in size show a Plant Cover. (1A)
Two of the Flower Tiles that are two spaces in size show a Flowerpot. (2A and 2B)
These tiles give an additional reward.

11 three to one-space Flower Tiles

8 four-space Flower Tiles

Special feature:
There is exactly one Flower Tile that is five squares tall and shows a Flowerpot. (5F) This tile has an additional reward.

9 five-space Flower Tiles

8 six-space Flower Tiles

List of 36 Flower Tiles