
10+
2-4
~50'
GLOOMIES
Wer clever pflanzt, kann Blumen ernten
Ravensburger

Die Gloomies

sind kleine Wesen aus einer fernen Galaxie, die bunte Blumen lieben. Ihr schlüpft in die Rollen von Garten-Gloomies, die für den Anbau und die Ernte dieser Blumen zuständig sind. Eure Helferlein unterstützen euch dabei. Mit den geernteten Blumen schmückt ihr im Anschluss andere Gloomies – oder euch selbst.

Spielmaterial

1. Ein Spielfeld bestehend aus der Spielschachtel mit Einsatz und 2 Ebenen
2. Eine Blumen-Vorratsschale aus 3 Teilen
3. 60 Blumen aus Holz
   (18 × **Mondlilie**, 15 × **Orbit-Blume**, 15 × **Sonnendistel**, 12 × **Galaxie-Mohn**)
4. 60 Blumenkarten
   (14 × **Mondlilie**, 12 × **Orbit-Blume**, 12 × **Sonnendistel**, 8 × **Galaxie-Mohn**, 14 × Joker mit je 2 Blumenarten)
5. 16 Auftragskarten
6. 24 doppelseitige runde Bonusplättchen (**lila**/**türkis**)
7. 20 „Helferlein“
   (Hinweis: Die unterschiedlichen Formen haben im Spiel keine Bedeutung. Alle Helferlein werden auf dieselbe Weise verwendet.)
8. 12 „Sternenstaub“
9. 48 Siegpunkte-Chips (Mit den Werten 1, 3, 5, 10, 25 und 50)
10. 4 doppelseitige Spielhilfen (**lila**/**türkis**)



Aufbau

A. Nehmt alles Material aus der Schachtel. Setzt dann das **Spielfeld in der Schachtel** zusammen: Platziert zuerst die Ebene ohne Löcher im Schachtel-Einsatz. Legt anschließend die Ebene mit Löchern darauf.
Für mehr Abwechslung könnt ihr die untere Ebene in jeder Partie beliebig drehen und wenden.

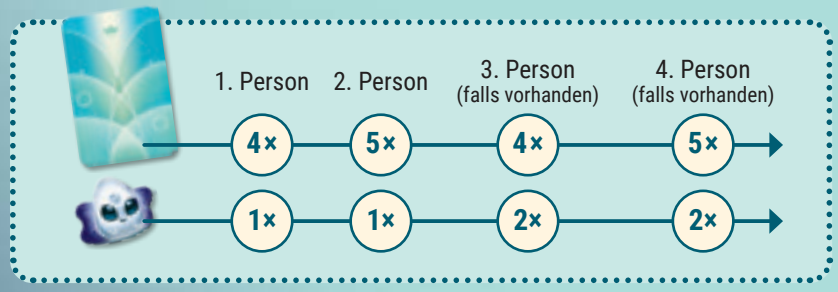
B. Legt alle **60 Blumen** in die Vorratsschale und stellt diese neben das Spielfeld.

C. Dreht alle **24 Bonusplättchen** auf **lila** und bildet 8 Stapel aus je 3 beliebigen Plättchen. Legt diese Stapel (**lila Seiten** nach oben) in die 8 Ausbuchtungen am **lila Spielfeldrand**. Die Ausbuchtungen am **türkisen Rand** gegenüber bleiben frei.

D. Mischt und stapelt die **16 Auftragskarten** verdeckt. Legt 3 Aufträge **offen** neben dem Stapel aus.

E. Mischt die **60 Blumenkarten** und stapelt sie ebenfalls verdeckt. Legt auch hier 3 Karten **offen** neben dem Stapel aus.

F. Nehmt euch jeweils **1 Spielhilfe** und legt diese mit der **lila Seite** nach oben vor euch. Legt fest, wer beginnt *(z.B. wer zuletzt Blumen verschenkt hat)*. Abhängig davon, wo ihr in der Spielreihenfolge sitzt, zieht ihr eine bestimmte Anzahl Blumenkarten vom verdeckten Stapel und erhaltet Helferlein wie folgt:



Haltet eure Blumenkarten geheim auf der Hand. Die Helferlein lagert ihr neben eurer Spielhilfe.

G. Legt alles übrige Material als allgemeinen Vorrat bereit: Die restlichen Helferlein, Siegpunkte-Chips und den Sternenstaub.



Beispielaufbau für 3 Personen



A

E 4

3.

10

C 6

6

9

G

B 3 2

D 5

7

10 1.

F 10 2.

8 G

Überblick

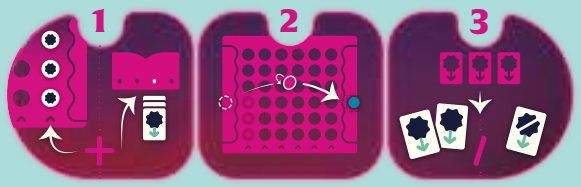
Eine Gloomies-Partie besteht aus zwei Phasen. In der ersten Phase **„Anbau“** spielt ihr Karten aus, um Blumen in die Löcher des Spielfelds zu legen. Sobald jedes Loch des Spielfelds bis zur weißen Linie befüllt ist, endet die Phase. Dann erhaltet ihr Siegpunkte für die Blumenkarten, die ihr ausgespielt habt, um Blumen anzubauen. Je mehr Karten, desto mehr Punkte!
Im Anschluss folgt die zweite Phase **„Ernte“**. In dieser nutzt ihr eure zuvor gespielten Karten erneut, um die Blumen wieder vom Spielfeld zu nehmen.

Sobald das Spielfeld bis zur Linie abgeerntet wurde, endet die Phase und damit das Spiel. Dann erhaltet ihr erneut Punkte, diesmal für eure geernteten Blumen und erfüllten Aufträge.
In jedem Spielzug habt ihr außerdem die Chance, einen Bonus zu erhalten. So gelangt ihr unter anderem an die Aufträge und Sternenstaub, die euch zusätzliche Siegpunkte einbringen können.
Wer nach beiden Phasen insgesamt die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt!

Phase 1: Anbau

Ihr seid reihum am Zug. Jeder Spielzug besteht aus drei Schritten:

1. Zuerst spielst du bis zu 3 Handkarten aus, um Blumen in den Löchern des Spielfelds anzubauen.
2. Dann kannst du einen Bonus erhalten, abhängig von der letzten Blume, die du gepflanzt hast.
3. Abschließend nimmst du 1 oder 2 neue Blumenkarten aus der Auslage.



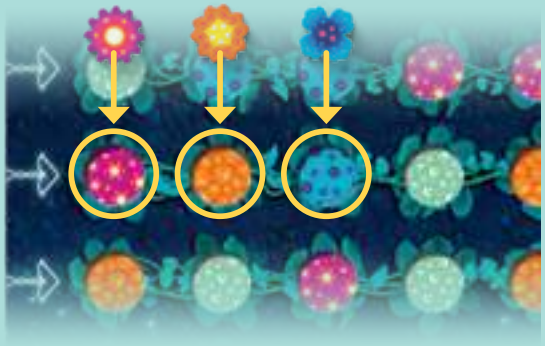
Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ihr führt so lange reihum Spielzüge aus, bis alle Löcher des Spielfelds bis zur weißen Linie befüllt wurden. Dann endet Phase 1 und es folgt die erste Wertung.

Ein Spielzug im Detail



1. Karten spielen und Blumen anbauen

Das Spielfeld ist unterteilt in 6 Beet-Reihen mit je 8 Löchern.
In jedem Zug wählst du genau 1 Reihe aus, in der du Blumen anbauen möchtest. Dann spielst du bis zu 3 Blumenkarten aus deiner Hand, um genauso viele Löcher in dieser Reihe zu bepflanzen. Die gespielten Karten müssen dabei mit den Blumenarten übereinstimmen, die in den Löchern zu sehen sind.
Du startest stets am Spielfeldrand mit den Pfeilen (siehe Abbildung). Von dort ausgehend bepflanzt du in Pfeilrichtung die ersten freien Löcher in gerader Linie.



Wichtig: Zwischen Reihen zu wechseln oder Löcher zu überspringen ist nicht erlaubt.



Hinweise:

- Die **Joker** kannst du beim Ausspielen als die eine ***oder*** die andere Blumenart einsetzen, aber immer nur für 1 Loch.
- Die weiße Linie auf dem Spielfeld stellt kein Hindernis dar. Löcher hinter der Linie können genauso befüllt werden, wie die davor.
- Du kannst stets **weniger Karten** ausspielen, falls du keine 3 passenden Karten hast oder spielen willst. Spielst du in einem Zug gar keine Karte, dann überspringe auch Schritt 2 in deinem Zug und gehe direkt zu Schritt 3 über. Zum Ausgleich erhältst du 1 Helferlein aus dem Vorrat.

DIE HELFERLEIN - TEIL 1



Du kannst beim Anbauen von Blumen beliebig viele Helferlein zurück in den Vorrat legen. Pro Helferlein, das du auf diese Weise zurücklegst, darfst du 1 zusätzliche Karte ausspielen, um ein weiteres Loch in der gewählten Reihe zu bepflanzen.
Diese zusätzlich gespielten Karten müssen natürlich ebenfalls passen.



Beispiel 1:

*Du hast zwei **Orbit-Blumen**, einen **Galaxie-Mohn** und eine **Mondlilie** auf der Hand.*

*In **Reihe 1** könntest du die ersten beiden Löcher bepflanzen, indem du eine **Orbit-Blume** und den **Mohn** ausspielst. In **Reihe 2** kannst du nicht spielen, da du für das erste Loch eine **Sonnendistel** benötigst.*

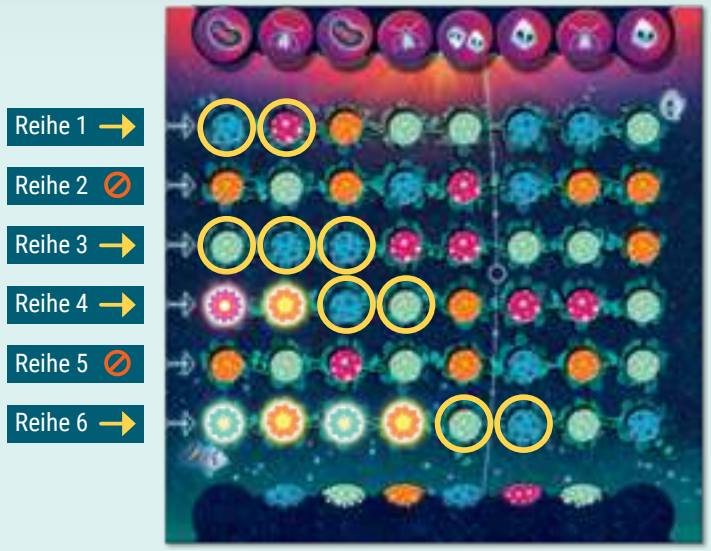
*In **Reihe 3** könntest du die maximale Anzahl Karten ausspielen (**Mondlilie** und 2× **Orbit-Blume**) und 3 Löcher bepflanzen. Falls du ein Helferlein einsetzt, könntest du sogar zusätzlich deine vierte Karte ausspielen (**Galaxie-Mohn**) und das vierte Loch auch noch bepflanzen.*

*In **Reihe 4** liegen bereits Blumen. Wählst du diese, dann beginnst du beim ersten freien Loch hinter den Blumen. Dort könntest du also eine **Orbit-Blume** und anschließend die **Mondlilie** ausspielen.*



Deine Handkarten

*In **Reihe 5** kannst du nicht spielen. In **Reihe 6** passen wieder zwei deiner Karten. Dass du dabei über die weiße Linie hinweg spielst, ist beim Ausspielen nicht von Bedeutung.*



Beispiel 2:

*In deinem nächsten Zug hast du nur zwei Handkarten: Einen **Galaxie-Mohn** und einen Joker, den du entweder als **Orbit-Blume** **oder** als **Sonnendistel** einsetzen kannst.*

*In **Reihe 1** könntest du 2 Löcher bepflanzen, wenn du den Joker als **Orbit-Blume** nutzt.*

*Die **Reihen 2 und 4** verlangen als nächstes **Mondlilien**, dort kannst du nicht spielen.*

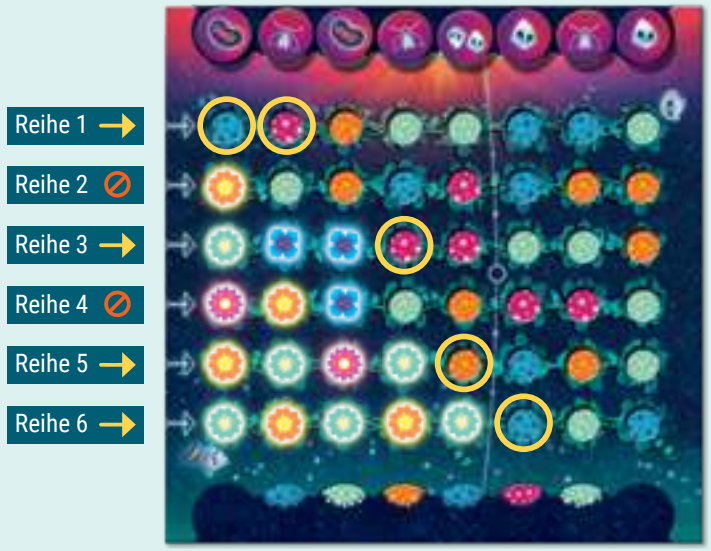
*In **Reihe 3** nützt dein Joker nichts, du könntest jedoch den **Mohn** spielen.*

*In **Reihe 5** könntest du deinen Joker als **Distel** spielen. Ein zweites Loch in der Reihe zu bepflanzen wäre jedoch nicht möglich, da du den Joker nur für 1 Loch nutzen kannst.*

*Auch in **Reihe 6** könntest du den Joker spielen.*



Deine Handkarten



Hast du dich für eine Reihe entschieden und bis zu 3 Karten ausgespielt, dann befülle die bepflanzten Löcher mit passenden Blumen aus der Vorratsschale. Deine ausgespielten Karten legst du nach Blumenarten sortiert am unteren Rand deiner Spielhilfe an. In der ersten Wertung erhältst du für diese Karten Siegpunkte.



Wichtig: Ausgespielte Joker musst du zu der Blumenart legen, die du mit dem Joker gepflanzt hast.



2. Bonus erhalten

Hast du **mindestens eine** Blume angebaut, dann kannst du einen Bonus erhalten. Prüfe dafür die Position der **letzten Blume**, die du in deinem Zug auf das Spielfeld gelegt hast (= die am weitesten vom Spielfeldrand mit den Pfeilen entfernte). Welchen Bonus du erhältst, hängt von der **Spalte** des Lochs ab, in das du diese Blume gelegt hast. Falls sich in **derselben Spalte** noch mindestens ein **lila Bonusplättchen** am Spielfeldrand befindet, erhältst du den Bonus des obersten Plättchens. Sind alle 3 Plättchen der Spalte bereits vergriffen, gehst du leer aus.

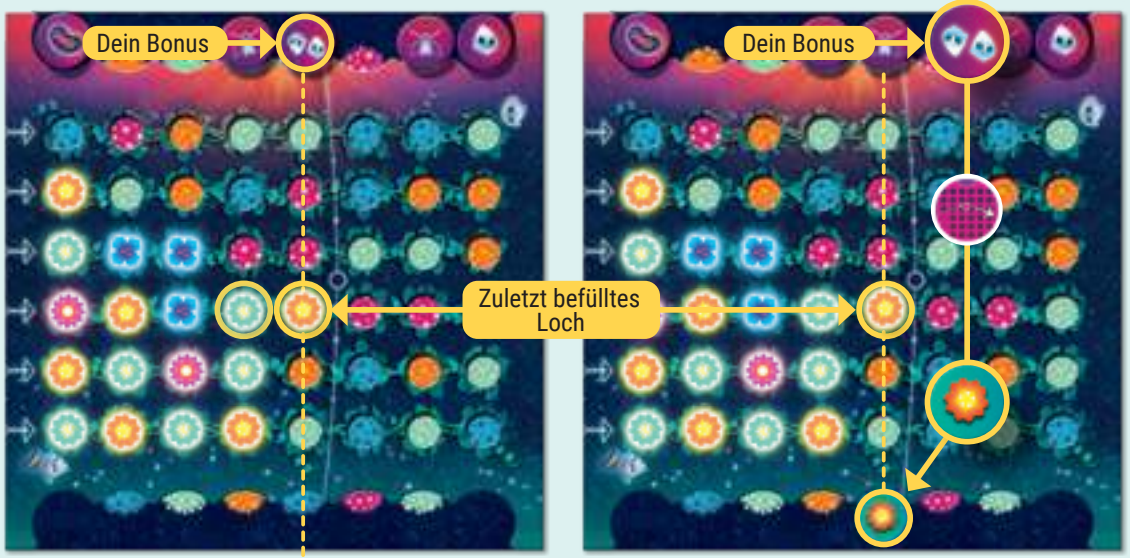


Die lila Bonusplättchen

Sternenstaub: Nimm 1 Sternenstaub aus dem Vorrat. Du kannst beliebig viele sammeln. Je mehr Sternenstaub du hast, desto mehr Siegpunkte erhältst du dafür in den beiden Wertungen (siehe Spielhilfe).

1 oder 2 Helferlein: Nimm dir die auf dem Plättchen abgebildete Anzahl Helferlein aus dem Vorrat. Du darfst beliebig viele sammeln und sie bereits im selben Zug in Schritt 3 „Nachziehen" einsetzen (siehe nächste Seite).

Auftrag: Nimm einen der 3 offen ausliegenden Aufträge deiner Wahl. Fülle die Auslage anschließend wieder auf. Deine genommenen Aufträge sammelst du offen vor dir.



Spalte — Gegenüberliegendes Feld

Beispiel:

*Du hast in deinem Zug eine **Mondlilie** und eine **Sonnendistel** in Reihe 4 angebaut. Da du die Löcher stets in Pfeilrichtung befüllst, hast du zuletzt die **Distel** gelegt. Entsprechend erhältst du nun den Bonus dieser Spalte: **„2 Helferlein"**. Hättest du dich entschieden, nur die **Mondlilie** zu pflanzen, hättest du einen anderen Bonus erhalten (**„1 Auftrag"**).*







Nachdem du deinen Bonus erhalten hast, drehst du dieses Bonusplättchen auf die **türkise Seite** um. Versetze es dann auf das gegenüberliegende **türkise Bonusfeld** in derselben Spalte. Liegen dort bereits Plättchen, dann lege das neue Plättchen oben auf den Stapel.



Entweder: 2 reguläre Karten — Oder: 1 Joker

3. Neue Karten nehmen

Am Ende deines Zuges nimmst du neue Blumenkarten aus der **offenen Auslage**. Vom verdeckten Stapel zu ziehen ist nicht erlaubt. **Du darfst entweder 1 Joker oder 2 reguläre Karten nehmen** – sofern die entsprechenden Karten ausliegen. Decke nach jeder genommenen Karte sofort eine neue Karte vom Stapel auf und lege sie aus.
Wird der Kartenstapel im Spielverlauf aufgebraucht, spielt ihr ganz normal weiter und überspringt in eurem Zug Schritt 3 einfach.

***Tipp:** In Phase 1 zählt jede Karte einen Punkt, doch in Phase 2 sind die vier Blumenarten unterschiedlich wertvoll: **Mondlilien** zählen 1 Punkt, **Sonnendisteln** und **Orbit-Blumen** je 2, **Galaxie-Mohn** 3. Je wertvoller eine Blumenart ist, desto seltener sind ihre Karten. Um möglichst clever vorauszuplanen, sammle nicht nur seltene Karten, sondern achte auch auf deine Aufträge: Du benötigst passende Blumenkarten, um diese später erfüllen zu können.*

Ende Phase 1

Phase 1 endet nach dem Spielzug, in dem der Spielfeld-Bereich zwischen den Pfeilen und der weißen Linie komplett mit Blumen befüllt wurde. Es spielt dabei keine Rolle, wie viele Blumen bereits hinter der Linie liegen. Wer die Phase beendet, schließt noch den gesamten Zug ab (inkl. Bonus erhalten und Karten nachziehen).

Danach folgt die erste Wertung:

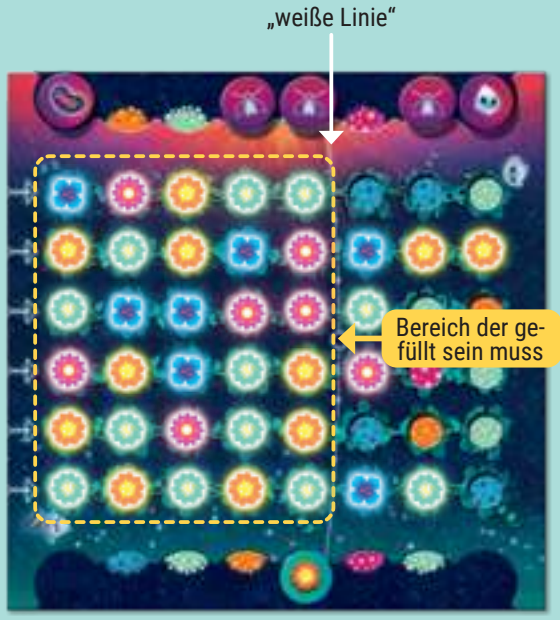
- Jede Person erhält **1 Siegpunkt pro ausgespielter Blumenkarte**, die an ihre Spielhilfe angelegt ist. Übrige Handkarten sind keine Punkte wert. Ihr behaltet sie jedoch für Phase 2.
  Wichtig: Bei **4 oder mehr** ausgespielte Karten **einer Blumenart** zählen diese doppelt. Alle Karten dieser Blumenart sind dann 2 Siegpunkte wert.

Spielt ihr zu zweit, dann benötigt ihr stattdessen **6 oder mehr** Karten einer Blumenart, damit diese doppelt werten.

- Zusätzlich erhält jede Person Siegpunkte entsprechend der Anzahl an **Sternenstaub**, die sie gesammelt hat. Die zugehörige Tabelle findet ihr auch auf der Spielhilfe.



1 Sternenstaub = 1 Siegpunkt,
2 Sternenstaub = 3 Siegpunkte,
3 Sternenstaub = 5 Siegpunkte,
usw.





Nehmt euch jeweils **Siegpunkte-Chips** vom Vorrat, deren Wert euren gesammelten Punkten entspricht. Lagert die Chips neben eurer Spielhilfe. Ihr dürft sie geheim halten, wenn ihr möchtet.

DIE HELFERLEIN - TEIL 2

Auch beim Aufnehmen von Karten in Schritt 3 kannst du beliebig viele Helferlein zurück in den Vorrat legen.
Pro Helferlein, das du zu hierbei zurücklegst, darfst du **1 zusätzliche (reguläre) Karte** aufnehmen.
Du kannst auch 2 Helferlein auf einmal zurücklegen, um **1 zusätzlichen Joker** zu nehmen.
Hinweise:

- Eine Mischung ist ebenfalls erlaubt: Du kannst 1 Helferlein zurücklegen, um nach dem Nehmen **einer** regulären Karte noch einen Joker aufzunehmen.
- Nach jeder genommenen Karte darfst du erneut entscheiden, ob du weitere Helferlein zurücklegen willst, um noch mehr Karten zu nehmen.





Wertungsbeispiel:

*Im Spiel zu dritt hast du in Phase 1 die folgenden Karten ausgespielt: 2× **Galaxie-Mohn**, 4× **Sonnendistel**, 3× **Orbit-Blume** und 5× **Mondlilie**. Deine **Disteln** und **Lilien** zählen doppelt, da du von beiden Farben vier oder mehr Karten ausliegen hast.*

Somit erhältst du 23 Siegpunkte für deine Karten.
Dazu addierst du die Punkte für deinen Sternenstaub.
Entsprechend deiner Summe nimmst du dir Siegpunkte-Chips im Wert von 28 aus dem Vorrat.



= 28 Punkte gesamt in Phase 1

Vorbereitung von Phase 2

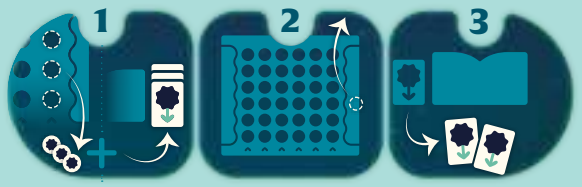
Nachdem ihr gewertet habt, führt ihr die folgenden Schritte aus.

1. Entfernt alles Material aus dem Spiel, das in Phase 2 nicht mehr benötigt wird:
   - Alle auf dem Spielfeld verbliebenen **lila Bonusplättchen**, die nicht auf die **türkise Seite** gedreht wurden
   - Die übrigen Blumenkarten im Vorrat sowie die übrigen Aufträge im Vorrat
2. Dreht eure Spielhilfen auf die **türkisen Rückseiten** um.
3. Nun bildet ihr jeweils euren **persönlichen Blumenkarten-Stapel für Phase 2**.
   Dein Stapel besteht aus den Karten, die an deine eigene Spielhilfe anliegen, sowie deinen verbliebenen Handkarten. Mische diese Karten und lege sie als einen **verdeckten Stapel** links neben deine Spielhilfe.
4. Zuletzt zieht ihr jeweils die obersten **4 Blumenkarten** von eurem persönlichen Stapel auf die Hand. Nun kann Phase 2 starten! *Eure Helferlein und gesammelten Sternenstaub behaltet ihr für Phase 2.*



Phase 2: Ernte

Ihr spielt im Uhrzeigersinn reihum weiter, beginnend bei der Person, die in Phase 1 als nächste am Zug gewesen wäre. Auch in Phase 2 besteht jeder Spielzug aus drei Schritten, die der vorherigen Phase ähneln:



1. Zuerst spielst du bis zu 3 Handkarten aus, um Blumen vom Spielfeld zu ernten.
2. Dann kannst du einen Bonus erhalten, abhängig von der letzten Blume, die du geerntet hast.
3. Abschließend ziehst du 2 neue Karten von deinem persönlichen Stapel.

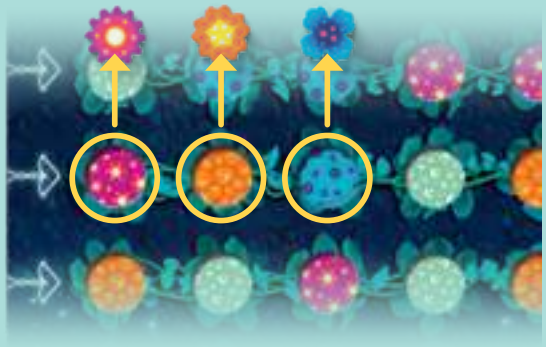
Phase 2 endet, wenn alle Blumen bis zur weißen Linie geerntet wurden.
Dann folgt die zweite Wertung. Danach ist das Spiel zu Ende.



Ein Spielzug im Detail

1. Karten spielen und Blumen ernten

Du erntest Blumen auf dieselbe Weise wie du sie in Phase 1 anpflanzt. Wähle in jedem Zug **genau 1 Reihe** aus und beginne ebenfalls am Spielfeldrand mit den Pfeilen (nicht entgegengesetzt!). Genau wie in Phase 1 kannst du **bis zu 3 passende Karten** ausspielen, um nacheinander die ersten erreichbaren Blumen zu ernten. Auch in Phase 2 ist es dabei **nicht erlaubt**, die Reihe zu wechseln oder Blumen zu überspringen.



Hinweis: Die Joker funktionieren genau wie in Phase 1. Du musst dir natürlich nicht merken, für welche Blumenart du sie zuvor verwendet hast, sondern kannst beim Ausspielen neu wählen. Deine ausgespielten Karten legst du als offenen Ablagestapel rechts neben deine Spielhilfe. Sie spielen in der zweiten Wertung keine Rolle, sodass du sie nicht sortieren musst.

DIE HELFERLEIN - TEIL 3

Sie unterstützen dich auch bei der Blumenernte. Für jedes Helferlein, das du beim Ernten zurück in den Vorrat legst, darfst du 1 zusätzliche Karte ausspielen, um eine weitere passende Blume aus deiner gewählten Reihe zu ernten. Außerdem gilt genau wie in Phase 1: Hast du in deinem Zug keine einzige Karte ausgespielt, dann nimm dir zum Ausgleich 1 Helferlein vom Vorrat.

Nimm die geernteten Blumen aus den Löchern des Spielfelds. **Du musst sofort für jede einzelne Blume entscheiden, wohin du sie legen möchtest.** Erntest du mehrere Blumen auf einmal, darfst du sie auf beliebige Orte aufteilen.

Entweder: Auf deine gesammelten Aufträge
Jeder Auftrag verlangt die darauf abgebildete Kombination aus Blumen. Du musst nicht alle Blumen in einem Zug liefern und kannst an mehreren Aufträgen gleichzeitig arbeiten.

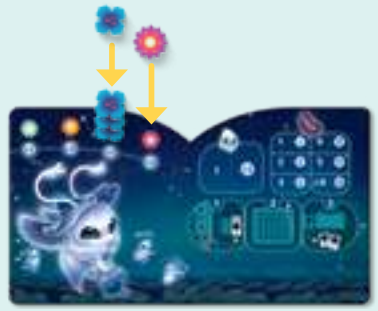
Platziere die Blumen auf den angedeuteten Punkten, um die Gloomies zu schmücken.
In der zweiten Wertung erhältst du die Siegpunkte (oben links) aller Aufträge, die du **vollständig** mit Blumen beliefert hast. Ist ein Auftrag jedoch nicht komplett befüllt, so zählt er 0 Punkte.



Oder: Auf deine Spielhilfe
Hast du keine Aufträge, oder möchtest kein Risiko eingehen? Dann kannst du geerntete Blumen auf deiner Spielhilfe platzieren und dich selbst damit schmücken.

Auf deiner Spielhilfe kannst du beliebig viele Blumen pro Art stapeln.

Bei Spielende zählt jede Blume, die du hierher gelegt hast, Siegpunkte entsprechend ihrer Art (***Mondlilie*** = 1 Punkt, ***Orbit-Blume*** und ***Sonnendistel*** = jeweils 2 Punkte, ***Galaxie-Mohn*** = 3 Punkte).



Wichtig: Platzierte Blumen darfst du nicht mehr verschieben. Weder von einem Auftrag auf einen anderen, noch auf deine Spielhilfe oder umgekehrt.

2. Bonus erhalten

Auch in Phase 2 kannst du einen Bonus erhalten. Dieser hängt genau wie in Phase 1 von der Position der **letzten Blume** ab, die du in deinem Zug geerntet hast. Befindet sich in **derselben Spalte** noch mindestens ein **türkises Bonusplättchen**? Dann erhältst du den Bonus des obersten Plättchens. Entferne das Plättchen anschließend aus dem Spiel.

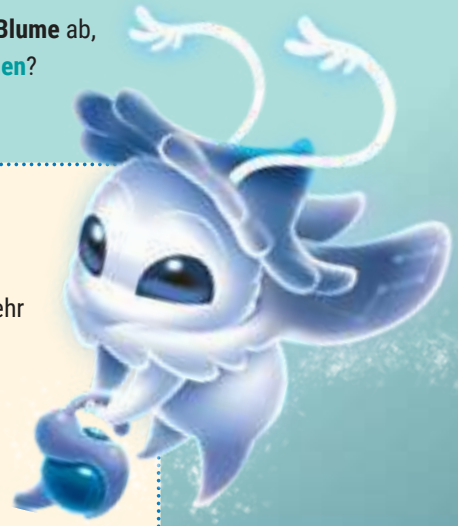


Die türkisen Bonusplättchen

Sternenstaub: Nimm 1 Sternenstaub aus dem Vorrat. In der zweiten Wertung erhältst du erneut Siegpunkte für deine Sammlung. Beachte, dass du nicht mehr als 6 Sternenstaub benötigst, um die maximalen Punkte zu erhalten.

Bonus-Blume: Erhalte eine zusätzliche Blume der abgebildeten Art aus der Vorratsschale. Du musst diese genau wie deine geernteten Blumen sofort auf einen Auftrag oder deine Spielhilfe legen. Ist im Vorrat keine Blume dieser Farbe mehr vorhanden, dann hast du Pech und erhältst nichts.

Joker-Blume: Erhalte 1 Blume deiner Wahl aus der Vorratsschale.

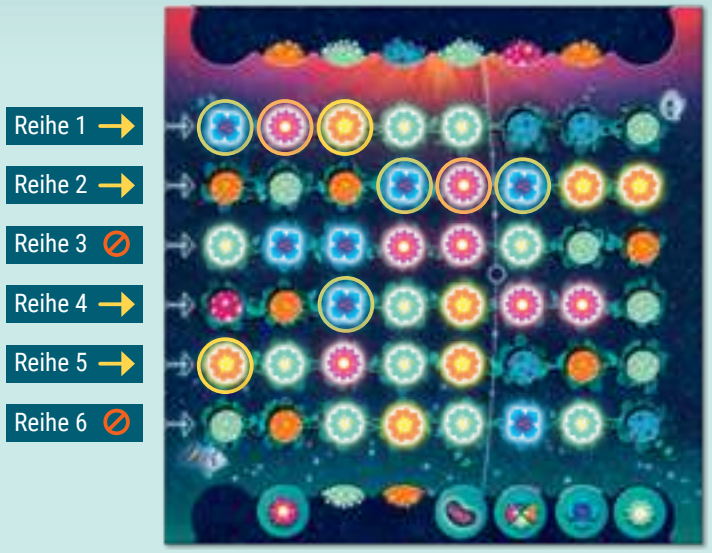


Beispiel:

*Du startest deinen Zug mit den abgebildeten Handkarten. Da du keine **Mondlilie** hast, kannst du in den **Reihen 3** und **6** nichts ernten. In den **Reihen 4** und **5** könntest du jeweils nur 1 Blume ernten. Außerdem würde dein Bonus entfallen, da in beiden Spalten kein **türkises Bonusplättchen** mehr liegt.*



Deine Handkarten

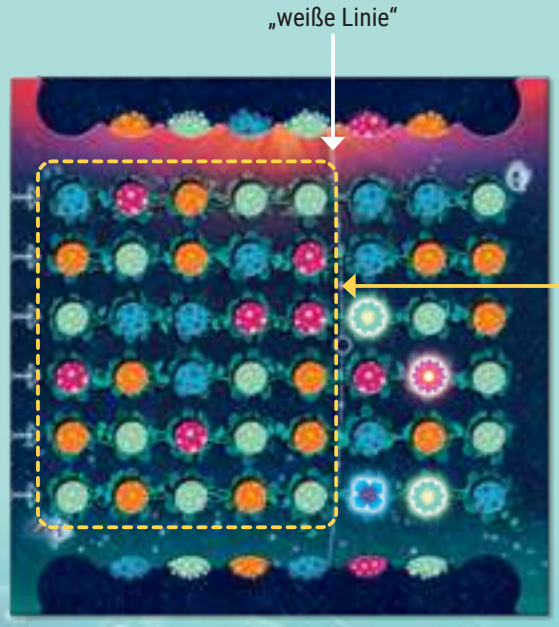


*Folglich stellen die **Reihen 1** und **2** wohl deine besten Optionen dar. Falls du in **Reihe 1** eine **Orbit-Blume**, den **Galaxie-Mohn** und deinen Joker als **Sonnendistel** spielen würdest, könntest du zwar 3 Blumen ernten, würdest jedoch ebenfalls keinen Bonus erhalten. Du könntest dich daher entscheiden, hier nur 2 Karten zu spielen. Dann würdest du als letzte Blume den **Galaxie-Mohn** pflanzen und als Bonus einen zusätzlichen **Mohn** aus dem Vorrat erhalten.*

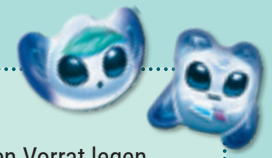
*In **Reihe 2** hingegen stünde dir noch eine Auswahl unterschiedlicher Boni zur Verfügung. Je nachdem, ob du dir Sternenstaub oder mehr Blumen sichern möchtest, könntest du hier zwei oder drei Karten ausspielen. Falls du noch Helferlein besitzt, würden dir deine Handkarten sogar erlauben, zusätzlich noch den Joker als **Distel** auszuspielen.*

3. Karten nachziehen

Am Ende deines Zuges ziehst du **genau 2 Karten** von deinem persönlichen Stapel und nimmst diese auf die Hand. Es spielt keine Rolle, ob du dabei Joker oder reguläre Karten ziehst.
Falls dein Stapel leer ist, überspringst du Schritt 3 in deinem Zug und spielst mit deinen verbleibenden Handkarten weiter.



DIE HELFERLEIN - TEIL 4



Du darfst auch beim Nachziehen in Phase 2 beliebig viele Helferlein zurück in den Vorrat legen. Pro Helferlein, das du zurücklegst, darfst du 1 zusätzliche Karte von deinem Stapel ziehen. Du kannst nach jeder gezogenen Karte erneut entscheiden, ob du noch weitere Helferlein zurücklegen willst.



Ende Phase 2

Phase 2 endet nach dem Spielzug, in dem der Spielfeld-Bereich zwischen den Pfeilen und der weißen Linie wieder komplett abgeerntet wurde (dort also keine Blumen mehr liegen). Es spielt keine Rolle, wie viele Blumen sich dann noch hinter der Linie befinden. Wer die Phase beendet, erhält noch den Bonus, kann Schritt 3 „Karten nachziehen“ jedoch überspringen.

Hinweis:
In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass du in deinem Zug weder Karten spielen, noch nachziehen kannst, weil dein Stapel bereits aufgebraucht ist. In diesem Fall erhältst du wie gewohnt 1 Helferlein zum Ausgleich und musst hoffen, dass sich das Spielfeld bis zu deinem nächsten Zug verändert. **Falls alle Personen aufeinanderfolgend keine Karten mehr ausspielen können, endet Phase 2 ebenfalls.**

Danach folgt die zweite Wertung:

- Jede Person erhält Siegpunkte entsprechend der **Blumen auf ihrer Spielhilfe**. Jede ***Mondlilie***, die auf der Spielhilfe liegt, ist 1 Punkt wert. ***Orbit-Blumen*** und ***Sonnendisteln*** sind jeweils 2 Punkte wert, jeder ***Galaxie-Mohn*** 3.

- Dazu kommen die Siegpunkte **vollständig belieferter Aufträge**. Fehlen bei einem Auftrag noch Blumen (oder es sind falsche draufgelegt), dann zählen weder der Auftrag, noch die Blumen darauf Punkte.
  Es gibt keine Strafe für Aufträge, die ihr nicht angefangen habt.



= 7 Punkte = 0 Punkte

- Im Anschluss erhält jede Person erneut Siegpunkte entsprechend ihres gesammelten **Sternenstaubs**. Zählt dafür sowohl euren Sternenstaub aus Phase 1, als auch evtl. neu gesammelten aus Phase 2.
  Die Wertungstabelle ist identisch mit der ersten Wertung.
  Zur Erinnerung: *Falls du mehr als 6 Sternenstaub gesammelt hast, erhältst du dafür dennoch nur die maximalen 15 Siegpunkte.*



- Zuletzt erhält jede Person noch 1 Siegpunkt pro **Helferlein**, das nicht in den Vorrat zurückgelegt wurde.



Nehmt euch weitere **Siegpunkte-Chips** vom Vorrat und addiert eure Punkte aus der ersten Wertung.

Wer in Summe die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Aufträge erfüllt hat. Herrscht auch hier Gleichstand, dann gewinnt, wer darunter den wertvollsten Auftrag erfüllt hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnen die beteiligten Personen gemeinsam.

Wertungsbeispiel:

*Zuerst erhältst du Siegpunkte für die **Blumen auf deiner Spielhilfe:***

*6 Punkte für deine **Orbit-Blumen**, 6 Punkte für den **Galaxie-Mohn** und 1 Punkt für die **Mondlilie**.*

*Du hast **zwei Aufträge erfüllt** und erhältst für diese in Summe 20 Punkte.*

*Für den **dritten Auftrag** erhältst du keine Punkte, da du ihn nicht vollständig mit Blumen beliefert hast. Zuletzt erhältst du 8 Punkte für deinen Sternenstaub (3 aus Phase 1 und 1 aus Phase 2), sowie 2 Punkte für deine übrigen Helferlein. Damit hast du 43 Punkte in der zweiten Wertung erzielt.*



Blumen auf der Spielhilfe:
1 × ***1 Punkt*** / 3 × ***2 Punkte*** / 2 × ***3 Punkte***
= 13 Punkte



4 Sternenstaub
= 8 Punkte



2 Helferlein
= 2 Punkte



Aufträge:
7 Punkte + 13 Punkte + 0 Punkte
= 20 Punkte

*Zusammen mit deinen 28 Punkten aus der ersten Wertung kommst du auf eine respektable **Gesamtpunktzahl von 71 Siegpunkten**.*





© 2025

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Autor: Filippo Landini
Illustration: Justin Chan
Art Direction: Chiara Bellavite mit Sophie Wegwart
Anleitungsdesign: KniffDesign
Redaktion: Daniel Greiner



242274