

## Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält **2 Katzen** und **1 Pflanztisch**, auf dem er unten **3 orange** und **3 blaue Marker** legt und daran **2 Blumenbeete** (eins hell-, eins dunkelbraun) legt.
- Der **Spielplan** wird mit der richtigen Seite nach oben (1-3 oder 4 Spieler) ausgelegt.
- Dieser wird mit **16 Blumenplättchen** gefüllt.
- Der **Würfel** wird mit 1 (3-4 Spieler) oder 2 (1-2 Spieler) oben auf das Startfeld gelegt.
- Die übrigen **Blumenplättchen** werden in einer fortlaufenden Reihe ausgelegt und die **Schubkarre** wird an ihren Beginn gestellt.
- Die **Katzen** und **Blumentöpfe**, sowie **ein Beet** werden **als Vorrat** bereitgelegt.

## Spielablauf:

Reihum sind die Spieler am Zug und führen vier Phasen aus:

- **Auffüllphase:** Liegen in der Reihe des Würfels **weniger als zwei Blumenplättchen**, so werden diese **aufgefüllt**. (Gegen Abgabe einer Katze auch bei mehr Plättchen!)
  - Ausgehend vom Würfel wird jedes Feld mit dem, der Schubkarre am nächsten liegenden Plättchen, gefüllt, bis die Reihe voll ist.
- **Pflanzphase:** Der aktive **Spieler nimmt entweder ein Blumenplättchen** aus der Reihe **oder einen Blumentopf** aus dem Vorrat und **legt es auf** eines seiner **Blumenbeete**.
  - Die Blumenplättchen dürfen beliebig gedreht und gewendet werden!
  - Abgebildete Blumentöpfe und Pflanzglocken dürfen überbaut werden!
  - Zusätzlich dürfen immer Katzen auf die Beete gelegt werden!
- **Wertungsphase:** Sind alle Felder eines Blumenbeets (mit Blumenplättchen, oder abgebildeten Pflanzglocken oder Blumentöpfen) gefüllt wird dieses gewertet.
  - Der Spieler setzt einen **orangenen Marker** um so viele Felder vor, wie **Blumentöpfe** im Beet sichtbar sind.
  - Entsprechend wird mit einem **blauen Marker** für die **Pflanzglocken** verfahren.
  - Wird der **dritte Marker einer Farbe** vom Startfeld weg bewegt, erhält der Spieler eine **Katze**, die er sofort einsetzen muss.
  - Überschreitet ein Marker die **rote Linie**, erhält der Spieler eine **Katze**. (max. 2)
  - Erreicht ein Marker das **Ziel**, so erhält der Spieler einen **Bienenkorb**.
  - Die **Blumenplättchen** des Beets werden hinten **in der Reihe** angelegt.
  - Der Spieler erhält das **Beet aus dem Vorrat** und legt sein Beet umgedreht dort hin.
- **Gärtnerphase:** Der **Würfel wird** ein Feld **weitergesetzt**.
  - Zieht er auf das Zielfeld wird er ein Feld weitergedreht.
  - Wird er auf die 6 gedreht beginnt die Schlussrunde.

## Schlussrunde:

Alle Beete, die weniger als drei Blumenplättchen haben, werden ungewertet abgeräumt.

- Jedes Mal, wenn ein Spieler an den Zug kommt, verliert er zwei Punkte und muss einen orangenen Marker zwei Felder oder einen blauen ein Feld zurücksetzen.
- Spieler ohne Beete führen nur noch die Gärtnerphase aus. (keine Minuspunkte!)

## Spielende:

Wenn kein Spieler mehr ein Blumenbeet hat, wird gewertet. Die Spieler erhalten Punkte entsprechend ihren Markern und zwei oder einen Zusatzpunkt für das Bienenkorbplättchen.

# Siegpunkt★ smmmler

Der sympathische Spielshop

## Cottage Garden – Spielhilfe

### Spielvorbereitung:

- Pro Spieler: 2 Katzen, 1 Pflanztisch, mit Markern und 2 Blumenbeeten
- Spielplan mit richtigen Seite auslegen, mit 16 Blumenplättchen füllen, übrige in Reihe legen, Würfel auf Startfeld setzen
- Katzen, Blumentöpfe, 1 Beet als Vorrat bereitlegen

### Spielablauf:

Spieler sind reihum am Zug und führen 5 Phasen aus:

- **Auffüllphase:** Bei weniger als zwei Blumenplättchen in Reihe auffüllen (durch Abgabe von Katze immer möglich!)
- **Pflanzphase:** Entweder 1 Blumenplättchen der Reihe oder ein Blumentopf pflanzen (Katzen können immer eingesetzt werden)
- **Wertungsphase:** Volle Blumenbeete werten
  - 1 Schritt mit orangenem Marker pro Blumentopf
  - 1 Schritt mit blauem Marker pro Pflanzglocke
  - Dritter Marker einer Farbe startet: Blumentopf
  - Rote Linie wird überschritten: Katze
  - Marker im Ziel: Bienenkorb
- **Gärtnerphase:** Würfel wird ein Feld weitersetzt (bei Zielfeld weiterdrehen!)

### Schlussrunde:

- Alle Beete mit weniger als drei Blumenplättchen ungewertet abräumen
- Pro Spielerzug zwei Minuspunkte
- Spieler ohne Beete führen nur noch Gärtnerphase aus (keine Minuspunkte!)

### Spielende:

Spiel endet wenn kein Blumenbeet mehr im Spiel. Spieler erhalten Punkte entsprechend ihrer Markern und Bienenkörbe