Geschickt Gesteckt

Ein unverblümt blumiges Spiel
für 1-2 Personen
ab 8 Jahren

Geschickt Gesteckt *greift den viktorianischen Brauch auf, Blumen eine Bedeutung zu verleihen. Blumen stehen für Eleganz und Verschwiegenheit und können als sorgfältig gebundener Strauß Liebesbotschaften oder Freundschaftsgelübde übermitteln.*

Bist du soweit, in die wunderbare Welt der Blumen einzutauchen und deinen Gewinnerstrauß zu binden?

SPIELMATERIAL

25 Karten, davon:
- 18 Karten mit Blumen in 5 verschiedenen Farben (Grundspiel)
- 6 Solo-Spiel-Karten
- 1 Übersichtskarte

Außerdem benötigt ihr Papier und Stift für die Wertung.

SPIELVORBEREITUNG

1. Mischt die 18 Karten mit den Blumen darauf und legt sie als **verdeckten Nachziehstapel** bereit. Lasst daneben Platz für einen **Ablagestapel**.
2. Wer von euch zuletzt an einer Blume geschnuppert hat, wird **Startspielerin** und darf gleich das **erste Angebot stellen**!

ZIEL DES SPIELS

Erringe über 3 Runden hinweg die meisten Punkte, indem du die schönsten Blumensträuße bindest!

SPIELABLAUF

Eine Partie *Geschickt Gesteckt* geht über 3 Runden. Jede Runde besteht aus 2 Schritten:

1. Arrangement zusammenstellen - Hier stellst du ein Arrangement aus 4 Karten zusammen. Ihr bietet euch dafür abwechselnd Karten an.

2. Werten - Euer Arrangement wird bewertet. Wie gut ist es?

Zuletzt bereitet ihr dann noch die neue Runde vor.

1. Arrangement zusammenstellen

In diesem Schritt stellt jede von euch ihr Arrangement aus 4 Karten zusammen. Wie geschieht das? Eine von euch wird ein Angebot stellen, das ihre Mitspielerin vor eine Entscheidung stellt.

Wie stellst du ein Angebot?
Ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel und schau sie dir an. Entscheide nun: 1 Karte davon legst du jetzt offen in die Mitte des Tisches und 1 Karte verdeckt.

Welche Karte davon wählt nun deine Mitspielerin?
Deine Mitspielerin muss jetzt 1 Karte davon auswählen und in ihr Arrangement legen. Aber Vorsicht: Deine Mitspielerin darf sich die verdeckte Karte vor der Wahl nicht ansehen (danach aber schon).

Was passiert mit der übrigen Karte?
Diese erhältst nun du in dein Arrangement!

Beispiel: Sarah stellt gerade das Angebot und Emily muss wählen. Sarah zieht die Nelke und die Hyazinthe und schaut sie sich an. Anschließend entscheidet sie sich dafür, die Hyazinthe offen und die Nelke verdeckt anzubieten.

Ohne zu wissen, welche Blume ihr verdeckt angeboten wurde, muss Emily sich für eine der beiden Karten entscheiden. Sie wählt die Hyazinthe und platziert sie offen in ihr Arrangement.

Sarah nimmt die verbliebene verdeckte Nelke und legt sie noch verdeckt in ihr Arrangement.

Achtung! *Verdeckte Karten bleiben bis zur Wertung verdeckt liegen - aber jede von euch darf sich natürlich jederzeit die verdeckten Karten in ihrem eigenen Arrangement ansehen. Ebenso:* ***Die Reihenfolge ist wichtig*** *- legt die Karten von links nach rechts in einer Reihe aus, wenn ihr eine Karte nehmt.*

Blumenstrauß und ***Erinnerung***
Eine **offen** ausliegende Karte in deinem Arrangement nennen wir einen ***Blumenstrauß***. Eine **verdeckt** ausliegende Karte in deinem Arrangement heißt ***Erinnerung***. Das ist wichtig für *die Wertung* und die Effekte auf den Karten!

Jede von euch hat nun 1 Karte genommen? Jetzt wechselt ihr beide die Rollen und deine Mitspielerin muss ein Angebot stellen und du daraus wählen.

Ihr wechselt so die Rollen bis **jede von euch 4 Karten** in ihrem **Arrangement** liegen hat - dann folgt ***Schritt 2: Werten.***

2. Werten

Die Wertung besteht aus **3 Schritten**, die **jede** von euch ausführt:

1. Rücke alle deine verdeckten *Erinnerungen* leicht nach unten - decke sie dann auf. Es sind immer noch *Erinnerungen*, auch wenn sie nun offen liegen – du hast die Karten deswegen leicht nach unten gerückt, um dich daran zu erinnern ...
2. **Hast du Aktionen in deinem Arrangement ausliegen?** Du darfst sie jetzt in einer Reihenfolge deiner Wahl ausführen oder verzichten. Ausnahme: Aktionen mit einem ***musst*** im Kartentext - diese musst du ausführen.
3. Erhalte Punkte für dein gesamtes Arrangement - gehe dabei von links nach rechts vor:

- Für jedes ❤️ erhältst du 1 Punkt.
- Die Karten in deinem Arrangement bringen Punkte, wie dort angegeben.

Notiert euch jeweils eure erhaltenen Punkte für diese Runde auf einem Blatt Papier.

Beispiel: Zunächst rückst du deine Erinnerungen etwas nach unten, damit du sie nicht mit deinen Blumensträußen verwechselst. Dann deckst du sie auf.

Anschließend führst du die Aktionen auf deinen Karten aus. In unserem Beispiel ist die einzige Aktionskarte das „Löwenmäulchen".

Seine Aktion erlaubt dir, bis zu 2 Karten deines Arrangements zu verschieben. Da du die Gardenie in deinem Arrangement hast und dadurch für jede Erinnerung 1 Punkt erhältst, rückst du die Flammenblume und das Löwenmäulchen ebenfalls leicht nach unten - fortan zählen sie ebenfalls als Erinnerungen.

Bei der folgenden Wertung beginnst du mit der Karte, die am weitesten links liegt (in diesem Fall die Flammenblume).

Die Flammenblume zeigt 2 ❤️ und bringt dir dadurch ***2 Punkte****. Da sie keine weiteren Effekte aufweist, gehst du zur nächsten Karte, der Gardenie, über.*

Die Gardenie besitzt keine ❤️ und gibt dir 1 Punkt für jede Erinnerung. Da nun alle deine Karten Erinnerungen sind, erhältst du ***4 Punkte****.*

Die nächste Karte ist die Nelke. Sie hat keine ❤️, gibt dir aber 1 Punkt für jede unterschiedliche Farbe in deinem Arrangement. Du hast 4 unterschiedliche Farben – rosa, weiß, lila und gelb – in deinem Arrangement und erhältst deshalb ***4 Punkte****.*

Das Löwenmäulchen zeigt 1 ❤️, bringt dir aber ansonsten keine weiteren Punkte ein. Du erhältst also ***1 Punkt****.*

Zusammengerechnet ist dein Arrangement demnach ***11 Punkte*** *wert.*

RUNDENENDE

Mischt alle 18 Karten erneut zusammen und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Deine Mitspielerin wird zur neuen Startspielerin und eine neue Runde beginnt!

SPIELENDE & ENDWERTUNG

Das Spiel endet, sobald ihr **3 Runden** gespielt habt. Für die Endwertung zählt ihr einfach die Punkte aus den Wertungen der 3 Runden zusammen. Wer die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen!

Bei Gleichstand seht ihr euch die Blume in euren Arrangements an, die an erster Position liegt. Vergleicht den Anfangsbuchstaben dieser Blume. Die Blume, deren Buchstabe im Alphabet am weitesten vorne vorkommt, bricht den Gleichstand!

3-4-SPIELERINNEN-VARIANTE

Wenn ihr eure Arrangements zusammenstellt, geht ihr dabei wie folgt vor: Zunächst stellt jede Spielerin beginnend mit der Startspielerin ihrer linken Sitznachbarin (also im Uhrzeigersinn) ein Angebot. So verfahrt ihr 2 Runden lang, bis jede von euch 2 Karten in ihrem Arrangement liegen hat. Anschließend wiederholt ihr dieses Vorgehen gegen den Uhrzeigersinn für weitere 2 Runden. Nun sollten alle Spielerinnen 4 Karten in ihrem Arrangement liegen haben.

DAS SOLO-SPIEL IM BLUMENLADEN

Deine Konkurrenz schläft nicht. Vor kurzem hat gegenüber ein neuer Blumenladen eröffnet. Du hast jedoch nicht vor, deine Kundinnen an eine andere Blumenverkäuferin zu verlieren. Beweise deiner Konkurrentin also, wer hier die besseren Sträuße bindet!

Spielmaterial:
- 18 Karten mit Blumen
- 6 *Solospielkarten*

Außerdem benötigst du Papier und Stift für die Wertung.

Vorderseite

Angebot

1. mögliche „Stecken"-Regel

2. mögliche „Stecken"-Regel

Rückseite

ERKLÄRUNG DER SYMBOL-ANWEISUNGEN

Lege die Karte als Blumenstrauß.

Lege die Karte als *Erinnerung.*

Die offen liegende Karte im Angebot muss als *Blumenstrauß* gelegt werden.

Die verdeckt liegende Karte im Angebot muss als *Erinnerung* gelegt werden.

SPIELVORBEREITUNG

1. Mische die 18 Karten mit den Blumen zu einem **verdeckten Nachziehstapel**.
2. Mische die 6 Solospielkarten zu einem weiteren **verdeckten Nachziehstapel**.

SPIELZIEL

Du gewinnst, wenn du nach 3 Runden mehr Punkte als deine **fiktive Konkurrentin** hast.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über **3 Runden** mit jeweils **4 Spielzügen**. Wenn nicht anders angegeben, gelten alle Regeln wie im Zweipersonenspiel.

In deinem Spielzug

1. …ziehst du 1 **neue Solospielkarte** und legst sie offen aus. Diese Karte bestimmt die Regeln, wie du und deine fiktive Konkurrentin diesen Zug spielen.
2. …dann ziehst du 2 Karten vom Nachziehstapel. Lege sie jeweils offen beziehungsweise verdeckt aus, wie es auf der aktuellen Solospielkarte unter Angebot steht.
3. …zuletzt entscheidest du - wie üblich - welche Karte in dein Arrangement und welche in das Arrangement deiner fiktiven Konkurrentin platziert wird. **Beide Karten** müssen dabei entweder der **oberen** „Stecken"-Regel **ODER** der **unteren** „Stecken"-Regel entsprechen. Du hast die Wahl.

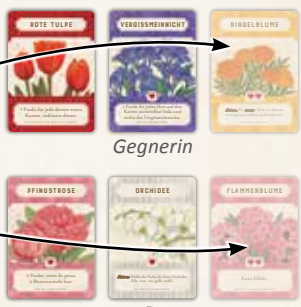
Was du noch beim „Stecken" beachten musst

Ob die Karte im Angebot offen oder verdeckt liegt, ist für die Wahl der „Stecken"-Regel nicht wichtig (mit der Ausnahme von 1 Solospielkarte, die dich hier weiter einschränkt). Die „Stecken"-Regel beschreibt genau, was mit der gewählten Karte passiert - ob du sie als *Blumenstrauß* (also offen) oder als *Erinnerung* (also verdeckt) in das Arrangement legen musst.

Bevor du eine der beiden „Stecken"-Regeln auswählst, darfst du dir die bereits gewählte Karte ansehen - selbst, wenn sie verdeckt im Angebot lag.

Hinweis: Du darfst dir deine platzierten Erinnerungen jederzeit ansehen.

Beispiel: Du hast die gezeigte Solospielkarte für diesen Zug gezogen. Du ziehst 2 Karten vom Nachziehstapel. Davon legst du 1 offen und 1 verdeckt aus. Anschließend entscheidest du, welche Karte zu dir bzw. zu deiner fiktiven Konkurrentin gelegt wird. Angenommen, du entscheidest dich dafür, die offene Karte offen in deinen Blumenstrauß zu spielen und gibst deiner Gegnerin die verdeckte Karte. Die Blumenkarten werden laut „Stecken"-Regel entweder beide offen oder beide verdeckt in die Arrangements gespielt.



Gegnerin

Du

RUNDENENDE

Am Ende von 4 Zügen endet die Runde und es liegen 4 Karten in deinem und im Arrangement deiner fiktiven Konkurrentin.

Gehe zunächst wie im Zweipersonenspiel vor (Karten aufdecken, Erinnerungen dabei leicht versetzt nach unten schieben).

Danach wertest du die Runde folgendermaßen aus:

Du
1. Führe deine Aktionen aus.
2. Werte die Karten in deinem Arrangement.

Konkurrentin
1. Notiere 2 Punkte für jede ihrer Karten mit einer Aktion darauf - führe sie aber nicht aus.
2. Werte die Karten in ihrem Arrangement.

Mische die 18 Karten wieder zu einem Nachziehstapel. Mische auch alle Solospielkarten wieder zu einem neuen Stapel zusammen. Eine neue Runde beginnt.

Zusatzschritt der fikitiven Konkurrentin
1. **Am Ende der ersten Runde** mischst du die 4 Karten ihres Arrangements und ziehst zufällig 1 davon. Lege sie als ersten *Blumenstrauß* in ihr Arrangement. So wird sie nächste Runde 5 Karten im Arrangement haben.
2. **Am Ende der zweiten Runde** mischst du die 5 Karten ihres Arrangements und ziehst zufällig 2 davon. Lege sie als die ersten beiden *Blumensträuße* in ihr Arrangement. So wird sie nächste Runde 6 Karten im Arrangement haben.

SPIELENDE

Nach 3 Runden endet das Spiel. Zähle die Punkte aller 3 Runden für dich und deine fiktive Konkurrentin jeweils zusammen. Hast du mehr Punkte als sie, hast du gewonnen! Aber wie gut?

Erfolgreich: Du hast insgesamt mehr Punkte als deine Gegnerin.
Meisterhaft: Du hast in allen 3 Runden mehr Punkte als deine Gegnerin.

Hast du nach 3 Runden weniger Punkte als deine Gegnerin? Der neue Blumenladen taugt mehr, als du dachtest. Das schreit doch förmlich nach einer Revanche! Los geht's!

Schwierigkeit erhöhen

War dir das zu einfach? Dann beginne das Spiel schon mit 1 *Blumenstrauß* im Arrangement der fiktiven Konkurrentin. Am Anfang jeder weiteren Runde legst du ebenfalls 1 Karte mehr in den *Blumenstrauß*, sodass am Ende der dritten Runde 7 Karten im gegnerischen Arrangement liegen.

Ist das immer noch nicht schwierig genug? Dann platziere nach der ersten Karte immer alle weiteren als *Erinnerung* in ihr Arrangement. Schaffst du es trotzdem, sie zu besiegen?

IMPRESSUM

Autor: Elizabeth Hargrave
Autor der Solo-Erweiterung: Mike Mullins
Grafikdesign & Illustrationen: atelier198
Redaktion: Josephine Witter, Benjamin Schönheiter, Matthias Nagy
Realisation: Matthias Nagy

© 2021 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Button Shy Games. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.FROSTEDGAMES.de @FrostedGames