

Die Blumenstraße (Windmill Valley)

Vorbereitung Spielplan

KSR v1.0

- Auslage **Mühlrad-Verbesserungen**: von verdeckten Stapeln (normal, gehoben, einzigartig) 4 wie auf Plan angezeigt offen auslegen.

- Auslage **Farm-Karten**: vom verdeckten Stapel 3 Karten offen auf Plan auslegen.

Im Spiel werden Auslagen sofort wieder aufgefüllt.

- **Handel-Karten** als offener Stapel auf Plan
- X-Marker, Tulpenzwiebeln in 5 Farben und Werkzeug bereitlegen.
- **Schleusen-Marker** auf „1“, **Wasserstands-Marker** auf „0“ der jeweiligen Leiste

Vorbereitung Spieler

- Mühle mit Aktionsrädern, Farm und Spielsteine einer Farbe nehmen. Rote Speiche des großen Mühlrads auf roten Pfeil ausrichten.
- Je 1 gr. Marker auf „5“ SP (Siegpunkt-Leiste am Planrand) und das Startfeld der Kalenderleiste.
- **Startspieler** bestimmen, er erhält 4 Gulden (kl. Marker auf Leiste am rechten Rand der Farm), reihum jeder Spieler jeweils 1 Gulden mehr.
- (Spieler+1) **Start-Farm-Karten** offen auslegen, in umgekehrter Reihenfolge je 1 wählen und oben links halb unter Farm stecken. Nicht gewählte Karte umdrehen und als **→ Wunsch der Königin** auf den Plan (rechts neben Kalenderleiste) legen.
- Im umgekehrter Reihenfolge 1 gr. Marker auf einen **Marktbereich** einsetzen, den kein anderer Spieler gewählt hat. Dann 1 neutralen Marker
 - 2 Spieler: in jeden Marktbereich
 - 3 Spieler: in die beiden Marktbereiche, die der Startspieler nicht gewählt hat
 - 4 Spieler: in den Marktbereich neben Startspieler-Bereich (gegen Uhrzeigersinn)
- 1 kl. Marker verbleibt vor jedem Spieler.
- 1 **Tulpenzwiebel** - ab Startspieler reihum: weiß, gelb, rot, violett – in Tulpenspeicher legen.
- **Windmühlen** in Gruppen 1 / 1 / 2 / 2 / 3 links auf Farm stellen.
- Wenn weniger als 4 Spieler: Kalenderzeile (Spielerzahl) mit Streifen abdecken, so dass das rechte Feld der Zeile frei bleibt.

Gulden-Leiste: rechts auf der Farm zeigt 0 bis 9 Gulden an, mehr kann man zu keiner Zeit besitzen. Man darf nie mehr ausgeben, als man gerade besitzt.

Tulpenspeicher: 7 Felder unten auf Farm. Der Speicher wird von links gefüllt, bei Entnahme ggf. Tulpenzwiebeln nach links aufschieben. Einsetzen auf den letzten zwei Feldern kostet sofort 1 bzw. 2 Gulden. Erhaltene Tulpenzwiebeln dürfen gegen vorhandene ohne Kosten ausgetauscht werden.

Spiel-Ablauf

Ab Startspieler reihum macht jeder einen Zug mit folgenden Schritten:

1. **→ Schleuse bedienen**
2. **→ Wasserstand anpassen**
3. **→ Mühlrad drehen**
4. **→ Aktionen spielen**



Schleuse bedienen

Feld für Schleusenmarker wählen. So der Wert erhöht wird, muss jeder Schritt mit 1 bzw. 2 Gulden bezahlt werden, bringt aber auch 1 bzw. 3 SP.

Wasserstand anpassen

Schleusen-Marker auf 2 bzw. 3 erhöht den Wasserstand um 1 bzw. 2. Dies muss auf der Leiste möglich sein, der Schleusen-Marker muss ggf. bei **→ Schleuse bedienen** geeignet eingestellt werden.

Mühlrad drehen

Drehe das linke große Rad um so viele Sektoren im Uhrzeigersinn, wie der Schleusen-Marker anzeigt. Du kannst je **Werkzeug** (abgeben) den Wert um 1 erhöhen oder senken, aber nicht unter 1 oder über 4.

Kalender: Immer wenn die rote Speiche des großen Rades den roten Pfeil erreicht oder passiert, eigenen Marker auf Kalenderleiste vorrücken. **Allgemeinen Bonus** (auf Feld des Markers) erhalten. Sofern noch verfügbar, **speziellen Bonus** (auf Feld unterhalb) erhalten, dieses Feld danach mit X-Marker abdecken.

Erreicht ein Spieler das letzte Feld der Kalender-Leiste, wird das **→ Spiel-Ende** eingeleitet.

Aktionen spielen

Spieler eine der beiden Aktionen oben auf der Mühle (s. Pfeile). Zeigt eine , dann spiele beide.



Wasserstand senken: die Zahl daneben ist die Stärke der Aktion. Erhalte je Stärke den oberhalb des Wasserstand-Markers gezeigten Bonus (Gulden oder SP). Versetze danach den Wasserstands-Marker der Stärke entsprechend nach links (auf „0“ bleibt er stehen).



Mühlrad verbessern: installiere eine ausliegende Verbesserung (Preis oberhalb 0 bis 2 Gulden) in eines der Räder, aber nicht einen der beiden gerade aktiven Sektoren. Vorhandene Verbesserungen dürfen ersetzt werden.





Farm verbessern: optional einmal für 1 Gulden ausliegende Farm-Karten erneuern. Karte jeweils auf ersten freien Platz von links an Farm oben als *Helfer* (SP am Farmrand erhalten) oder unten als *Vertrag* unterstecken.

Helfer gewähren vor oder nach der Aktion einmalig in jedem Zug eine Sonderfähigkeit.

Verträge geben SP in der → **Schlusswertung**.

Farm-Karten können ausgetauscht werden. Ersetzte Helfer geben aber nicht noch einmal die SP der Farm.



Windmühle bauen: wähle eine Windmühle zum Bau (leere Gruppen bringen SP für farbige Tulpen in der → **Schlusswertung**).

Gebaut wird auf einem freien Mühlenfeld des Plans (angegebene Gulden bezahlen!), das über einen möglichst kurzen Weg anderer Mühlen Verbindung zum Markt hat. Jede Windmühle *anderer* Spieler bringt ihrem Besitzer 1 SP. Der Bau der Windmühle löst alle angrenzenden Boni aus (s. kleine Pfeile).



Markt besuchen: Gulden bezahlen.

Eigenen Marker im Markt so oft um einzelne Schritte im Uhrzeigersinn bewegen, wie die weiße Zahl angibt. Nach jedem Schritt am Ort *einen* Bonus wählen und diesen so oft erhalten, wie Marker in diesem Marktbereich anwesend sind.

Vor der Aktion darf einmalig für 1 Gulden 1 neutraler Marker im Markt in einen Bereich versetzt werden, den man in dieser Aktion besuchen wird.

Ein voll besetzter Bereich muss übersprungen werden oder man zahlt 1 Gulden an einen anderen Spieler, um zusätzlich auf sein Feld zu ziehen. Die Anzahl der maximal 3 Boni erhöht sich dadurch aber nicht.



Tulpenzwiebeln pflanzen: eine oder (mit Faktor) mehrere Tulpenzwiebeln aus dem Speicher ins Beet pflanzen. Dabei stets auf

das erste freie Feld von links einer Reihe der Farm pflanzen. Ggf. abgedeckten Bonus erhalten. Einfarbige Reihen / verschiedenfarbige Spalten für eine bessere

→ **Schlusswertung** anstreben.



Außenhandel betreiben: wähle eine Option: *entweder* 1 Tulpenzwiebel aus Speicher auf Handelskarte legen, deren

Farbe dort noch nicht liegt und beide benachbarten Boni erhalten. Wenn Karte voll, Tulpenzwiebeln zum Vorrat und Karte unter den Stapel schieben.

... *oder* alle Tulpenzwiebeln von Karte nehmen, beliebige davon in eigenen Speicher, Rest zum Vorrat.

Wunsch der Königin

Einmal im Spiel kann jeder Spieler zu beliebigem Zeitpunkt im eigenen Spielzug den *Wunsch der Königin* erfüllen. Er weist die Bedingung auf der Karte nach und legt seinen verbliebenen kleinen Marker auf das Feld mit den höchsten verfügbaren SP.

Spiel-Ende

Erreicht ein Spieler das letzte Feld der Kalender-Leiste, wird die laufende Runde (bis rechts vom Startspieler) beendet. Es folgt eine Schlussrunde, d.h. jeder hat danach noch einen Zug.

Schlusswertung

Verträge an den Farmen geben individuelle SP.

Neben jeder **leeren Windmühlen-Gruppe** steht, wie viele SP es pro Beet der gezeigten Farbe gibt.

Hinter **Beet-Reihen** stehen SP, die es für **komplette Bepflanzung** gibt. Die höhere Zahl gilt für einfarbige Bepflanzung.

Die positiven SP über **Beet-Spalten** gibt es für komplette Bepflanzung in verschiedenen Farben. Zweimal die gleiche Farbe in einer Beet-Spalte – komplett oder nicht – bringt gezeigte Minus-SP ein.

Wer die meisten SP hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand zählen die meisten Tulpenzwiebeln in Beeten > die meisten Tulpenzwiebeln im Speicher > die meisten Windmühlen auf dem Spielplan.

Experten-Variante

Verzichtet auf die Schlussrunde. Das Spiel endet am Ende der Runde, in der ein Spieler das Ende der Kalender-Leiste erreicht.



Erhalte SP



Verliere SP



Erhalte Werkzeug



Erhalte bestimmte Tulpenzwiebeln



Erhalte beliebige Tulpenzwiebel



Erhalte Gulden



Bezahle Gulden



Werte sofort einen Vertrag



Mühlrad-Verbesserungen

 Befindet sich dieses Symbol auf (mindestens) einer aktiven Verbesserung, dürfen im Zug beide Aktionen oben auf dem Mühlrad gespielt werden - gleich in welcher Reihenfolge.

Boni dürfen in beliebiger Reihenfolge eingelöst werden (z.B. erst Gulden nehmen, dann Aktion spielen oder umgekehrt).

- | | | | |
|--|---|---|---|
|  | Pflanze bis zu 3 Tulpenzwiebeln |  | Aktion: Markt besuchen |
|  | Aktion: Wasserstand senken, erhalte 1 SP und 1 Gulden (falls möglich) |  | erhalte 2 Gulden |
|  | Aktion: Windmühle bauen, für 1 Gulden auch ohne Verbindung zum Markt |  | entferne eine Windmühle von der Farm (aus dem Spiel) |
|  | Aktion: Außenhandel betreiben, auch wenn gleichfarbige Tulpe auf Karte |  | Aktion: Mühlrad verbessern |
|  | Aktion: Außenhandel betreiben, erhalte für 1 Gulden eine dritte Belohnung der Karte |  | erhalte 1 beliebige Tulpenzwiebel |
|  | Aktion: Mühlrad verbessern, erhalte 2 Gulden |  | Aktion: Wasserstand senken |
|  | 2x Aktion: Mühlrad verbessern |  | Aktion: Farm verbessern, erhalte 3 Gulden |
|  | Aktion: Wasserstand senken, erhalte 2 Gulden |  | Aktion: Markt besuchen |
|  | Aktion: Windmühle bauen, erhalte 1 Gulden |  | erhalte 4 Gulden |
|  | Aktion: Markt besuchen |  | erhalte 3 SP und 2 Gulden |
|  | Aktion: Markt besuchen |  | Pflanze bis zu 3 Tulpenzwiebeln. Optional: tausche vorher eine Tulpe im Speicher mit einer aus Vorrat aus |
|  | Aktion: Farm verbessern, erhalte 1 Gulden |  | Aktion: Wasserstand senken, erhalte 1 SP und 1 Gulden |
| | |  | Aktion: Windmühle bauen, auch ohne Verbindung zum Markt, erhalte 1 Gulden |
| | |  | Aktion: Windmühle bauen, erhalte 3 Gulden |
| | |  | erhalte 1 beliebige Tulpenzwiebel, erhalte 1 Gulden und 1 SP |
| | |  | Pflanze bis zu 4 Tulpenzwiebeln |
| | |  | Aktion: Farm verbessern |
| | |  | Aktion: Außenhandel betreiben, erhalte für 1 Gulden alle Belohnungen der Karte |

Spielkarten-Glossar

Dies sind nur relevante Beispiele, so dass es für das Verständnis aller Karten hinreichend sein sollte.

Start-Farm-Verbesserungen



Aktion Außenhandel betreiben:
Nimm die Tulpe aus dem allg. Vorrat und erhalte 2 beliebige Boni der Karte.



Aktion Farm verbessern:
Schau dir 3 Karten des Stapels geheim an. Lege jene, die du nicht genommen hast, obenauf zurück oder wirf sie ab.



Aktion Tulpenzwiebeln pflanzen:
Pflanze gegen Abgabe von 1 SP eine Tulpenzwiebel mehr.



Aktion Markt besuchen:
Neutrale Marker bewegen und besetzte Bereiche besuchen kostet dich nichts

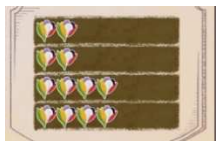
(ein so besetzter Spieler bekommt aber 1 Gulden).
Du darfst bei jedem Schritt die Stärke zum Erhalt verschiedener Boni des Markt-Bereichs verteilen.

Wunsch der Königin

Sind die gezeigten Mindest-Anforderungen erfüllt, darfst du im Zug einmalig im Spiel mit dem kleinen Marker die besten freien SP der Karte beanspruchen.



Du besitzt drei verschiedenfarbige Verträge.



Die abgebildeten Beete sind bepflanzt.



Habe 4 eigene Windmühlen entlang einer ununterbrochenen Kette von Windmühlen.



Habe 6 Mühlrad-Verbesserungen, von denen mindestens jeweils 2 gehoben bzw. einzigartig sein müssen.

Farm-Verbesserungen (Helfer)



Wenn Farm verbessert, dann Wasserstand senken.



Wenn Mühle gebaut, dann erhalte Werkzeug.



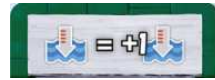
Wenn Schleuse geöffnet, dann erhalte 2 SP.



Wenn Farm verbessert, dann erhalte 1 Bonus vom Markt-Bereich deines Markers.



Aktion Mühlrad verbessern:
Schau dir 3 Verbesserungen eines Stapels geheim an. Lege nicht genommen obenauf zurück oder wirf sie ab.



Deine Aktionen Wasserstand senken sind immer um 1 stärker.

Farm-Verbesserungen (Verträge)



Erhalte 4 SP für jede deiner Windmühlen neben einem Feld, das Gulden einbringt.



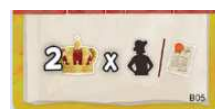
Erhalte 3 SP für jede Verbesserung deines großen Mühlrads.



Erhalte 15 SP, wenn das kleine Mühlrad 5 Verbesserungen hat.



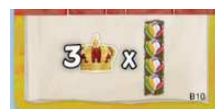
Erhalte 3 SP für jede normale Mühlrad-Verbesserung.



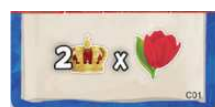
Erhalte 2 SP für jede deiner Farm-Verbesserungen.



Erhalte 4 SP für jede volle Beet-Reihe.



Erhalte 3 SP für jede volle Beet-Spalte.



Erhalte 2 SP für jede rote Tulpe in deinen Beeten.



Erhalte 10 SP für jede volle Reihe nur mit gelben Tulpen.



Die private Weitergabe dieser Datei ist nur entgeltfrei und ungeteilt im gesamten Umfang erlaubt – jede Veröffentlichung sowie kommerzielle Verwendung ist nicht gestattet.

Wer sich für den Text mit einer Spende bei mir bedanken möchte, kann das gerne hier tun:

<https://paypal.me/hthordsen>

Viel Spaß mit *Die Blumenstraße (Windmill Valley)* ☺

Hartmut Thordsen



www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com