

Rare Roses





Ziel

Euer Ziel als Floristik-Designer ist es, möglichst viel Geld anzusammeln, indem ihr die meisten oder besten der verfügbaren Aufträge erfüllt. Jeder Auftrag bringt eine bestimmte Menge Geld, das ihr beim Abschließen bekommt. Wer am Ende des Spiels das meiste Geld hat gewinnt.

Spielmaterial

- 6 verschiedene Spielertableaus
- 43 Auftragskarten
- 160 Münzen: 40 Einer, 35 Fünfer, 25 Zehner, 25 Zwanziger, 20 Fünfziger, 15 Hunderter
- 94 Rosenplättchen: 18 Regenbogenrosen (RB), 18 Juliet Rosen (JU), 16 Drachenrosen (SD), 16 Osira Rosen (OS), 14 blaue Rosen (BU), 12 schwarze Rosen (BL)
- 1 Marktbeutel
- 1 Spielbrett
- Dieses Regelheft



Spielertableau

Jeder Spieler hat einen Blumenladen in Form seines Spielertableaus. Auf dem Markt gekaufte Knospen kommen in die linke Kiste. In der Lagerphase wandern die Rosenknospen von links nach rechts. In der mittleren Kiste werden die Knospen auf die Blütenseite gedreht, dann wandern die Blüten in die rechte Kiste und schließlich zurück in den Marktbeutel.





Auftragskarten

Auf den Auftragskarten sind die Aufträge, die ihr als Floristik-Designer erfüllt. Es sind zwei Preise angegeben: „Fill“ (erfüllen) und „Match“ (übereinstimmend). Ihr erfüllt die Aufträge mit Knospen und Blüten aus eurem Laden. Dafür nehmt ihr die Rosenplättchen aus euren Kisten, die zu den auf der Karte gezeigten Rosen passen.

Für den „Fill“-Wert könnt ihr in beliebiger Kombination Knospen oder Blüten verwenden, so lange die Sorten der Rosen passen (blau, schwarz, Osira usw.)

Für den „Match“-Wert müssen die angegebenen Sorten und das Blütenalter (Knospe oder Blüte) genau zum Auftrag passen. Ein Auftrag kann immer nur vollständig erfüllt werden. Es darf keine Rose fehlen.

Royal Visit

Fill \$43 Match \$65

x3 x3 x1

Here....the Queen is coming here...
Right, flowers! Uh, what kind does she like?

“ Actually Queen Elizabeth II likes Pink Roses.

Rosenplättchen

Rosenplättchen kommen mit der Knospenseite nach oben auf den Markt. Nach dem Kauf kommen sie in euren Laden und werden in den Lagerphasen altern. Euch bleiben drei Runden sie einzusetzen.

Nur in der Runde, in der ihr die Rosen gekauft habt, können sie beim Erfüllen von Aufträgen als Knospen verwendet werden. In eurer nächsten Runde werden sie in der Lagerphase umgedreht und werden zu frischen Blüten. Ab jetzt können sie beim Erfüllen von Aufträgen als Blüten verwendet werden. Im nächsten Zug wandern sie zu den reifen Büten und zählen immer noch als Blüten für Aufträge. Aber in der Lagerphase des vierten Zugs nach dem Kauf verwelken die Rosen und kommen zurück in den Marktbeutel.

Rosenplättchen Vorderseite



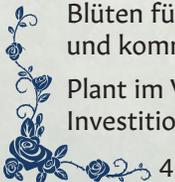
Knospenseite

Rosenplättchen Rückseite



Blütenseite

Plant im Voraus! Vielleicht könnt ihr die Rosen noch an einen Mitspieler verkaufen, bevor eure Investition verloren geht. Geht nicht pleite, weil ihr zu sehr an euren toten Rosen hängt.





Aufbau

- Jeder Spieler bekommt ein Spielertableau. Das ist euer Blumenladen.
- Jeder Spieler bekommt \$ 20 in Münzen: z. B. 5 Einer, 1 Fünfer und 1 Zehner. Die übrigen Münzen bilden die **Bank**.
- Bestimmt einen Startspieler (zum Beispiel wer zuletzt Blumen gekauft hat).
- Die Rosenplättchen kommen alle in den Marktbeutel. Dann zieht ihr drei Rosenplättchen pro Spieler (bei drei Spielern zieht ihr neun Plättchen, bei vier Spielern zwölf) und legt sie mit der Knospenseite nach oben auf das Spielbrett in die jeweils zugehörige Marktkiste. Das ist der **Markt**.
- Sortiert die Auftragskarten in zwei Stapel: ein Stapel aus den Karten mit dem 🌱-Symbol auf dem Rücken, ein Stapel aus den Karten ohne 🌱-Symbol. Mischt beide Stapel und nehmt von jedem Stapel zehn Auftragskarten, ohne sie anzusehen. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel.

Legt die zehn Karten mit dem 🌱-Symbol verdeckt auf die anderen zehn Auftragskarten. Das ist der Auftragsstapel. Der Auftragsstapel kommt verdeckt auf das Spielbrett in das Feld „Order Deck“. Zieht vier Auftragskarten und legt sie offen daneben in die gekennzeichneten Felder.



*Hinweis: Das Foto wurde mit der Playtest-Version von Order Card Art aufgenommen.



Spielstart

Angefangen mit dem Startspieler kommen die Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Im Zug eines Spielers werden die Spielphasen in der unten angegebenen Reihenfolge durchlaufen. Eine Phase gilt als beendet, wenn man mit der nächsten Phase anfängt. Man kann nicht zu einer vorherigen Phase zurückkehren, zum Beispiel kann man nicht weitere Rosen kaufen, wenn man mit dem Erfüllen von Aufträgen angefangen hat.

Phasen eines Spielzugs:

- **Lagerphase**

Rosen altern: Bewege alle Rosen in deinem Blumenladen eine Kiste weiter nach rechts.

- Reife Blüten kommen zurück in den Marktbeutel.
- Frische Blüten werden zu reifen Blüten.
- Knospen werden auf die Blütenseite umgedreht und werden zu frischen Blüten.

- **Marktentwicklung**

Du musst dich für eine Aktion entscheiden:

- **Den ältesten Auftrag entfernen.**

ODER

- **Den Markt mit drei Rosenplättchen auffüllen.**

Wenn du einen Auftrag entfernst, ist das immer der älteste Auftrag. Das ist der Auftrag, der am weitesten vom Auftragsstapel entfernt liegt.

Wenn du den Markt auffüllst, ziehst du drei Rosenplättchen aus dem Marktbeutel und legst sie mit der Knospenseite nach oben in die passenden Marktkisten auf dem Spielbrett.

Den Markt fördern

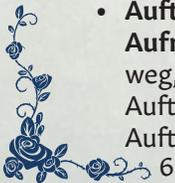
Wenn du den Markt auffüllst aber dir die neue Auswahl nicht genügt, kannst du den Markt fördern. Du bezahlst dann für jede weitere Rose, die du ziehen möchtest.

- Das Ziehen einer vierten Rose kostet 1 \$.
- Das Ziehen einer fünften Rose kostet 3 \$.
- Das Ziehen einer sechsten Rose kostet 5 \$.

Alle drei zusätzlichen Rosen zu ziehen kostet demnach 9 \$. Mehr als sechs Rosenplättchen darf man in einem Spielzug nicht ziehen.

- **Auftragsphase**

Aufträge nachfüllen: Schiebe die Aufträge ohne ihre Reihenfolge zu ändern vom Auftragsstapel weg, so dass die Lücken geschlossen sind und die verbleibenden leeren Plätze neben dem Auftragsstapel sind. Ziehe neue Aufträge vom Auftragsstapel, bis auf jedem der vier Plätze ein Auftrag liegt.



- **Einkaufsphase**

Rosen kaufen: Kaufe insgesamt bis zu sechs Rosen vom Markt oder von anderen Spielern und lege sie in die passenden Kisten in deinem Blumenladen. Die Marktpreise der Rosen stehen in der Liste auf dem Spielbrett (und in der Übersicht auf dem Spielertableau). Beim Handel zwischen Spielern müsst ihr euch auf einen Preis einigen.



Ob und wie ihr mit den anderen Spielern verhandelt liegt ganz bei euch. Ihr könnt euch beliebig einigen, Rosen sofort weitergeben, Versprechungen für später machen und die Preise so anpassen, wie es für euch am vorteilhaftesten ist. Ihr könnt auch Rosen tauschen. Ihr dürft während eures Zugs nur niemals mehr als insgesamt 6 Rosen kaufen oder ertauschen. Vom Markt gekaufte Rosen kommen zu den frischen Knospen. Rosen von anderen Spielern legt ihr in die entsprechende Kiste, in der sie auf dem Spielertableau des Verkäufers waren.

- **Lieferphase**

Aufträge erfüllen: Du darfst mit den Rosen aus deinem Laden bis zu drei der vier ausliegenden Aufträge erfüllen. Wenn du einen Auftrag erfüllst, bekommst du die Auftragskarte und das entsprechende Geld von der Bank. Die verwendeten Rosenplättchen kommen zurück in den Marktbeutel. Wenn du mit dem Erfüllen von Aufträgen fertig bist, endet dein Zug.

HINWEIS: In der ersten Runde des Spiels, und nur in der ersten Runde, ziehen alle Spieler außer dem Startspieler beim Auffüllen des Markts in ihrem Spielzug zusätzliche Rosenplättchen, je nachdem wann sie an die Reihe kommen:

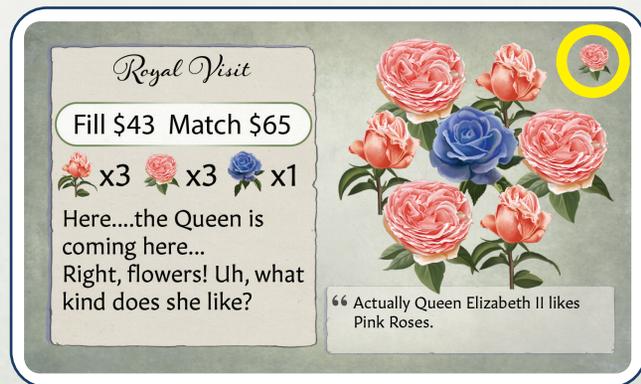
Spieler 2: 1 zusätzliches Rosenplättchen Spieler 3: 2 zusätzliche Rosenplättchen

Spieler 4: 3 zusätzliche Rosenplättchen Spieler 5: 4 zusätzliche Rosenplättchen

Spieler 6: 5 zusätzliche Rosenplättchen

Spezialisierungsbonus

Manche Karten haben ein kleines Rosensymbol in der rechten oberen Ecke. Das sind Spezialaufträge. Wer es in einem Spiel schafft, vier Spezialaufträge zu erfüllen, die zu der Rose in der unteren Mitte seines Spielertableaus passen, bekommt einen Bonus von 50 \$. Gut gemacht!





Spielende

Das Spielende wird eingeleitet, wenn die letzte Auftragskarte gezogen wird. Der Spieler, der die letzte Auftragskarte aufgedeckt hat, beendet seinen Zug und danach kommen alle anderen Spieler noch einmal dran.

Wenn alle Spieler ihren letzten Zug gemacht haben, zählt euer Geld. Das ist der Endstand. Bei einem Unentschieden, zählt ihr noch den Marktwert der Rosen in eurem Laden zusammen. Gibt es immer noch ein Unentschieden gilt die Anzahl der erfüllten Aufträge.

Der einsame Florist

Für ein Solo-Spiel wird das Spiel auf die gleiche Art aufgebaut, mit folgenden Unterschieden:

- Der Markt startet mit neun Rosenplättchen.
- Die Auslage startet mit einer Auftragskarte statt vier.

Die Phasen der Spielzüge laufen wie im Mehrspieler-Spiel ab – ausgenommen von der Auftragsphase.

In der Auftragsphase wandern die ausliegenden Aufträge alle einen Platz weiter weg vom Auftragsstapel. Danach ziehst du EINE neue Auftragskarte und legst sie in den leeren Platz neben dem Auftragsstapel.

Es gibt nur drei Plätze für Aufträge. Wenn ein Auftrag auf den vierten Platz wandern würde, geht der Auftrag stattdessen verloren und wird abgeworfen.

Dein Erfolg ergibt sich aus der Geldmenge, die du am Ende zusammenbekommen hast. Um dir eine Vorstellung zu geben: mit 20 Auftragskarten wären 90 \$ ein gutes und über 120 \$ ein großartiges Ergebnis.

Credits

Spieldesign: Rocky Heckman, Elyssia Heckman
Zeichnungen: Nene Thomas
Spielbrett: Leith Walton
Übersetzung: Udo Böhm-Dores

Rechtliches

Rare Roses, © 2019 Cravon Studios. Alle Rechte vorbehalten.
Cravon Studios und die Cravon Gestaltung sind Warenzeichen der Cravon Studios Pty Ltd.





Erfahrt mehr

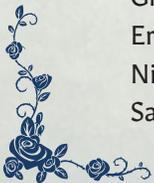
Weitere Informationen über dieses und unsere anderen Spiele findet ihr auf unserer Website
<http://www.cravonstudios.com>





Backer von Tag!

Jess Turner	Chance
Mark Carter	Seth Brown
Logan and Sara Stachiw	Marcella van Dijk
Cassie Elle	Jason "Data" Dawson
Jinxsoft	Stella Chen
Raven Nobody	Julie Simpson
Ernest Oscar Margallo Martinez	Andrew Parsons
Jeff Lewis	James Fellows
Ron	Geoffrey Allen
Colin Rose	John Miller
Sharra Vering	Ben Baldanza
EllinorS	Jack Gulick
Jeff Bridgham	Paavo Kivistö
MonkeyFunker	Keith D Franks
Goto Takuro	Nick Parr
Aron Yert	Matt Holden - Indie Game Alliance
Lucie Reiningger	Udo Boehm-Dores
The Creative Fund by BackerKit	Steve Walker
James Perlmutter	Michelle Eliason
William Dovan	MrMoreMoe
Sean	Sean Bradley
Martin	Cizzler
Tiny Fred Babin	Nancy Johnson
Gippeum Jeong	Marta Pirla
Eric Martin	Kevin Moore
Nizar Kury	laycelin
Sallie Abba	Golden Ginty Games Ltd.



Backer von Tag!



Michael Pichler
Elizabeth Lee
Dead Alive Games
Thomas Simmel
Gordon Lewer
Amy Asiala & Mark Johnston
Xharmagne
West Legacy Games
Nicolas
Wesley Robinson
Glenn Martin
Bob Kastner
Sarah Macfarlane
Shenanigames
Chris
Felipe Jeges
Venron
Janice Fillion
Mark Harris
Corey Le Mesurier
Susan Janowski
Marco Dingjan
R A N D A L
Ian Whitehead
The High Frontier
Ralf Muhlberger
Karen Barnett & David Daffin

Andrew Coates
Stephen Price
/amqueue
Andy Dent
Regina Hilburn
Ben Harnwell
Jesus Saves Gamers!!!
Barbara Allen
Joni
MKanderson
Marci Skiff
Virginia Michael
Aaron Rohrdanz
Timothy Scheffler
Michael Wolcott
Dave Salisbury
Abdul Rahman Baharuddin
Mr & Mrs Stealth
Joel Lewis
Paul Lenkic
Colin Cartwright
Gavin Vance
Hannah Griffiths

Ein riesiges Dankeschön an unsere Backer des ersten Tages. Eurer Unterstützung erweckt großartige Indie-Spiele zum Leben.

Rocky

