



Die Blumenstraße

Anleitung

v1.04

Wir schreiben das späte 19. Jahrhundert, eine Zeit, in der mehr als 9.000 Windmühlen die Landschaft der Niederlande durchziehen. Viele von ihnen wurden eigens für die Entwässerung der Niederungen, genannt Polder, gebaut. Zwischen diesen Windmühlen liegen Felder voller bunter Tulpen. Diese Blume war einst der Mittelpunkt der Tulpenmanie, der ersten Spekulationsblase der Wirtschaftsgeschichte. Nun ist sie ein wichtiger Teil des niederländischen Landschaftsbilds, besonders entlang der Bloemen Route („Blumenstraße“).

Im von der „Bloemen Route“ inspirierten Spiel *Die Blumenstraße* habt ihr die einzigartige Möglichkeit, eine Tulpenfarm zu betreiben. Baut und verbessert Windmühlen, besorgt neue Tulpenzwiebeln im Fernhandel oder im lokalen Handel und gewinnt durch angeheuerte Hilfskräfte und lukrative Aufträge die Oberhand. Lasst die Konkurrenz durch eure blühenden Felder gelb vor Neid werden!

Material



1 Spielplan



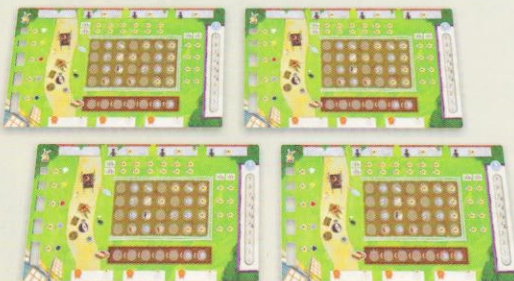
4 Windmühlentableaus
8 Plastiknietenpaare



44 Werkzeuge



24 gewöhnliche, 12 seltene und 12 einzigartige
Mühlradverbesserungen



4 Tulpenfarmtableaus



4 Fernhandelskarten



195 Tulpenzwiebeln (39 in jeder der 5 Farben:
weiß, gelb, rot, violett, schwarz)



30 Tulpenfarmverbesserungskarten



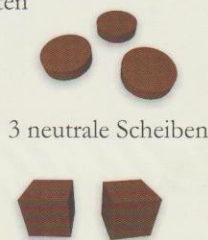
36 Windmühlen (9 in jeder Spielfarbe)



1 Kalenderplättchen



6 Start-Tulpenfarmverbesserungskarten
(Rückseite „Wunsch der Königin“)



3 neutrale Scheiben



20 Spielscheiben
(3 große und 2 kleine in jeder Spielfarbe)



15 „X“-Plättchen

1 Schleusenanzeiger und
1 Wasserstandsanzeiger

Solomaterial



4 Übersichtskarten



4 „+100/+200“-Sieg-
punktplättchen



20 Gärtnerinkarten



1 Überdeckungs-
plättchen



1 Solo-Übersichtskarte

Tulpenzwiebeln und Werkzeuge sind unlimitiert. Sollten sie euch ausgehen, nehmt beliebigen Ersatz zur Hand.

Drückt vor eurer 1. Partie das gesamte Pappmaterial aus den Stanzbögen und sortiert es. Das vereinfacht euch die Vorbereitung einer Partie. Steckt die Windmühlentableaus wie unten beschrieben mit den Plastiknieten zusammen.

Zusammenbau der Windmühlentableaus

1 Verankert das große Mühlrad mit einer Plastikniete auf der linken Seite des Windmühlentableaus.



2 Dreht das Mühlrad, sodass der rote Pfeil auf dem Tableau auf die rote Speiche des Mühlrads zeigt.



3 Verankert das kleine Mühlrad auf der rechten Seite des Tableaus so, dass eine Schraube in gerader Linie mit dem roten Zahn des großen Mühlrads liegt.



4 Das Windmühlentableau ist fertig!



Wir wollen, dass du dein Spiel in perfektem Zustand bekommst. Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir dafür um Verzeihung. Wende dich in diesem Fall bitte an unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.
Kundenservice: service@happyshops.com

* **Historische Notiz:** Es ist unmöglich, wirklich schwarze Tulpen zu züchten, nur immer dunklere und dunklere Violetttöne. Obwohl es viele versucht haben und es auch im 19. Jahrhundert bereits einige Erfolge gab, erreichte Geert Hageman 1968 die besten Resultate. Seine „Paul Scherer“-Tulpe gilt als dunkelste Tulpenart der Welt. Sie hat allerdings noch immer eine unverkennbar violette Färbung.

Vorbereitung

2



3



4



1



7



8A



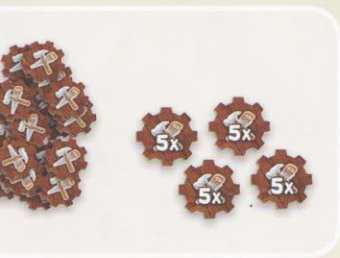
11

10

4

VORBEREITUNG

- 1 Legt den **Spielplan** in eure Mitte.
- 2 Legt die „X“-Plättchen, **Mühlradverbesserungen**, **Tulpenfarmverbesserungskarten**, **Tulpenzwiebeln** und **Werkzeuge** neben dem Spielplan für Alle gut erreichbar bereit.



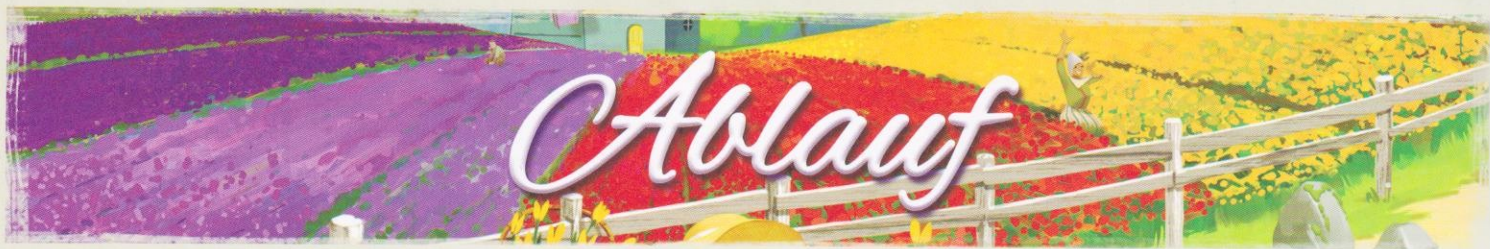
Vorbereitung einer Partie zu dritt.

- 3 Mischt die **Mühlradverbesserungen** nach Stufen getrennt und legt sie als verdeckte Stapel bereit. Zieht anschließend 2 gewöhnliche, 1 seltene und 1 einzigartige Mühlradverbesserung und legt sie offen auf ihre entsprechenden Felder auf dem Spielplan **3A**.
- 4 Mischt die **Tulpenfarmverbesserungskarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Zieht anschließend 3 Tulpenfarmverbesserungskarten und legt sie offen in beliebiger Reihenfolge auf ihre entsprechenden Felder auf dem Spielplan **4A**.
- 5 Legt **Schleusenanzeiger** und **Wasserstandsanzeiger** jeweils auf das niedrigste Feld ihrer entsprechenden Leisten auf dem Spielplan.
- 6 Mischt die **Fernhandelskarten** und legt sie als offenen Stapel auf dem Spielplan bereit.
- 7 Wer zuletzt Blumen gekauft hat, beginnt die Partie. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Nehmt euch Alle je 1 **Tulpenfarmtableau**, 1 **Windmühlentableau** (wählt zufällig), 1 **Übersichtskarte**, 1 **Werkzeug** sowie 9 Windmühlen und 5 **Spielscheiben** in der Spielfarbe eurer Wahl. Legt je 1 **große Spielscheibe** auf das **Feld „5“ der Siegpunkteleiste 7A**, 1 **große Spielscheibe** auf das **1. Feld der Kalenderleiste 7B** und 1 **kleine Spielscheibe** auf 4/5/6/7 Gulden auf der **Guldenleiste** für die 1./2./3./4. Position in der Zugreihenfolge **7C**. Legt die übrige **kleine Spielscheibe** in euren Spielbereich. Ihr nutzt sie, um den Wunsch der Königin zu erfüllen.
- 8 Legt 1 **Start-Tulpenfarmverbesserungskarte** mit der Fähigkeitsseite nach oben mehr aus, als es eurer Anzahl entspricht. Die übrigen Start-Tulpenfarmverbesserungskarten legt ihr in die Schachtel zurück. Wählt in **umgekehrter Zugreihenfolge** Alle je 1 Start-Tulpenfarmverbesserungskarte. Schiebt diese so unter das am weitesten links liegende Feld oben an eurem Tulpenfarmtableau, dass die obere Hälfte mit der Fähigkeit sichtbar ist **8A**. Legt die **übrige Start-Tulpenfarmverbesserungskarte** mit der Seite „Wunsch der Königin“ nach oben auf das entsprechende Feld neben dem Kalender **8B**.
- 9 Legt in **umgekehrter Zugreihenfolge** Alle je 1 eurer **großen Spielscheiben** auf ein freies Feld eines **Marktbereichs**, in dem noch **keine Spielscheiben** liegen, falls möglich. Wer zuerst legt und wer in einer Partie zu viert zuletzt legt, hat also freie Wahl. Anschließend:
 - In einer Partie zu **zweit**, legt ihr je 1 **neutrale Scheibe** in jeden der 3 **Marktbereiche**.
 - In einer Partie zu **dritt**, legt ihr je 1 **neutrale Scheibe** in die 2 **Marktbereiche**, in denen nicht die Spielscheibe der Farbe liegt, die beginnt.
 - In einer Partie zu **viert**, legt ihr 1 **neutrale Scheibe** in den gegen den Uhrzeigersinn nächsten **Marktbereich** der Spielscheibe der Farbe, die beginnt.

Legt übrige neutrale Scheiben in die Schachtel zurück.

- 10 Wer 1./2./3./4. in der Zugreihenfolge ist, erhält 1 weiße/gelbe/rote/violette **Tulpenzwiebel** ins eigene **Lager**.
- 11 Stellt eure **Windmühlen** in Gruppen links auf die entsprechenden Felder eures **Tulpenfarmtableaus**. Die Gruppen bestehen von oben nach unten aus 1/1/2/2/3 Windmühlen.
- 12 Spielt ihr nicht zu viert, deckt die **Leiste des Kalenders** mit dem **Kalenderplättchen** ab, welches eurer Anzahl entspricht. Dabei verdeckt ihr nie Felder der Spalte ganz rechts.

Nun seid ihr bereit, die Partie zu beginnen!



In *Die Blumenstraße* spielt ihr eure Züge der Reihe nach im Uhrzeigersinn, bis jemand das Ende der Kalenderleiste erreicht und damit das Ende der Partie auslöst. Ihr spielt die Runde zu Ende, sodass ihr Alle gleich viele Züge hattet. Anschließend spielt ihr noch 1 letzte vollständige Runde. Nach dieser letzten Runde führt ihr die Wertung durch. Wer die meisten Siegpunkte erreicht, gewinnt die Partie.

In deinem Zug drehst du deine Mühlräder, wodurch du stets ein Set aus 2 Aktionen erstellst. Anschließend wählst du 1 der Aktionen (oder in manchen Fällen auch beide). Wann immer dein **großes Mühlrad** eine volle Umdrehung vollzogen hat, rückst du auf der Kalenderleiste vorwärts und kommst somit dem Ende der Partie näher.

Die Guldenleiste



Im Lauf der Partie erhältst du Gulden und gibst sie wieder aus. Wann immer du Gulden erhältst, rücke deine Spielscheibe auf deiner Guldenleiste entsprechend viele Schritte nach oben. Wann immer du Gulden aus gibst, rücke deine Spielscheibe nach unten. Du kannst niemals mehr als 9 Gulden haben – Überschuss geht verloren – und du kannst niemals weniger als 0 Gulden haben (du kannst also nie mehr Gulden ausgeben, als du gerade besitzt).



Dieses Symbol bedeutet „Erhalte 1 Gulden“. **Weiß Zahlen** sind immer positiv und bedeuten, dass du erhältst, was angegeben ist.

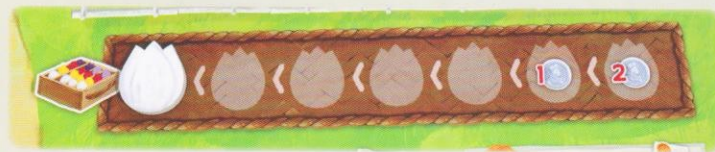


Dieses Symbol bedeutet „Zahle 1 Gulden“. **Rote Zahlen** sind immer negativ und bedeuten, dass du ab gibst, was angegeben ist.

Tulpenzwiebeln erhalten

Wann immer du Tulpenzwiebeln erhältst, lege sie von links nach rechts auf freie Felder in deinem Lager unter deinen Beeten. Dein Lager bietet Platz für 7 Tulpenzwiebeln.

Beachte, dass du 1 bzw. 2 Gulden zahlen musst, um Tulpenzwiebeln auf die beiden Felder ganz rechts zu legen. Erhältst du 1 Tulpenzwiebel und hast keinen Platz in deinem Lager oder willst oder kannst dir die beiden Felder ganz rechts nicht leisten, darfst du auch eine bereits gelagerte Tulpenzwiebel abwerfen und die Neue an ihre Stelle legen. Dabei musst du keine Gulden für das Feld im Lager zahlen. Wann immer du 1 Tulpenzwiebel aus deinem Lager nutzt (nicht tauschst), rücke die übrigen Tulpenzwiebeln in deinem Lager nach links, um alle Lücken zu schließen.



Wichtig: Tulpenzwiebeln auf den 2 Feldern ganz rechts zu lagern, kostet 1 bzw. 2 Gulden.

Zugablauf

Führe in deinem Zug die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

- (Optional) Passe die Fließgeschwindigkeit des Wassers an, indem du die Schleuse öffnest oder schließt. Dadurch bestimmst du, wie schnell sich deine Mühlräder in diesem Zug drehen.



- Passe den Wasserstand an (in jedem Zug, falls der Schleusenanzeiger auf Fließgeschwindigkeit 2 oder 3 liegt).



3. Drehe deine Mühlräder um so viele Segmente weiter, wie es die Fließgeschwindigkeit angibt.



4. Führe 1 der Aktionen (oder manchmal auch beide) der durch die Pfeile angegebenen Segmente deiner Mühlräder aus.



Wunsch der Königin

Erfüllst du in deinem Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt die Karte „**Wunsch der Königin**“, erhalte sofort die höchste Anzahl an noch verfügbaren Siegpunkten und decke diese Anzahl anschließend mit deiner 5. Spielscheibe ab (für eine Auflistung aller „**Wünsche der Königin**“, siehe S. 18–19).

Schritt 1: Passe die Schleuse an

In diesem Schritt darfst du die Schleuse öffnen oder schließen und dadurch bestimmen, um wie viele Segmente sich deine Mühlräder drehen. Du hast 3 Optionen:

• KEINE VERÄNDERUNG

Der Schleusenanzeiger bleibt an seiner derzeitigen Position.

• SCHLIESSE DIE SCHLEUSE

Um die **Fließgeschwindigkeit zu verringern**, darfst du den Schleusenanzeiger beliebig viele Felder nach **unten** rücken. Das kostet dich keine Gulden und bringt keine Siegpunkte.

• ÖFFNE DIE SCHLEUSE

Um die **Fließgeschwindigkeit zu erhöhen**, darfst du den Schleusenanzeiger beliebig viele Felder nach oben rücken. Jedes Feld nach oben **kostet Gulden**, bringt dir aber auch sofort Siegpunkte.



Um den Schleusenanzeiger vom unteren Feld auf das mittlere Feld zu rücken, musst du 1 Gulden zahlen und erhältst 1 Siegpunkt.

Um den Schleusenanzeiger vom mittleren Feld auf das obere Feld zu rücken, musst du 2 Gulden zahlen und erhältst 3 Siegpunkte.

Wichtig: Wie bereits erwähnt, **darfst** du den Schleusenanzeiger um mehr als 1 Feld im selben Zug nach oben rücken (vorausgesetzt du kannst die Kosten bezahlen). Dafür zahlst du insgesamt 3 Gulden und erhältst 4 Siegpunkte. Allerdings kannst du den Schleusenanzeiger **niemals** im selben Zug in **mehr als 1 Richtung** rücken. Du kannst den Schleusenanzeiger entweder nach oben oder nach unten rücken, nicht beides.

Schritt 2: Passe den Wasserstand an

Anschließend an das Anpassen deines Schleusenanzeigers, passt du den Wasserstandsanzeiger an. Ist die derzeitige Fließgeschwindigkeit 1, erhöhst du den Wasserstandsanzeiger nicht. Ist die derzeitige Fließgeschwindigkeit 2, erhöhe den Wasserstandsanzeiger um 1. Ist die derzeitige Fließgeschwindigkeit 3, erhöhe den Wasserstandsanzeiger um 2.



Beispiel: Die Fließgeschwindigkeit ist „1“, folglich erhöhst du den Wasserstand nicht.



Die Fließgeschwindigkeit ist „2“, folglich rückst du den Wasserstandsanzeiger 1 Feld nach rechts.



Die Fließgeschwindigkeit ist „3“, folglich rückst du den Wasserstandsanzeiger 2 Felder nach rechts.

Du kannst den Wasserstandsanzeiger niemals über das Feld „8“ hinausrücken. Ebenso kannst du die Schleuse nie so anpassen, dass der Wasserstandsanzeiger über das am weitesten rechts liegende Feld hinausrücken würde. Außerdem: Liegt der Wasserstandsanzeiger **zu Beginn deines Zugs** auf dem am weitesten rechts liegenden Feld, **musst** du die Fließgeschwindigkeit auf 1 reduzieren.

Schritt 3: Drehe deine Mühlräder

Da sie miteinander verbunden sind, drehen sich deine Mühlräder gemeinsam immer um dieselbe Anzahl an Segmenten. Die Anzahl an Segmenten, die du sie drehst, entspricht der derzeitigen Fließgeschwindigkeit, wie durch den Schleusenanzeiger angegeben.

Du drehst das große Mühlrad immer **im Uhrzeigersinn**.



Beispiel: Mit einer Fließgeschwindigkeit von „1“, drehst du deine Mühlräder 1 Segment.



Mit einer Fließgeschwindigkeit von „2“, drehst du deine Mühlräder 2 Segmente.



Mit einer Fließgeschwindigkeit von „3“, drehst du deine Mühlräder 3 Segmente.

Werkzeuge



Du darfst Werkzeuge ausgeben, um die Anzahl der Segmente, die du deine Mühlräder drehst, zu **erhöhen** oder zu **reduzieren**. Dabei änderst du weder die Position des Schleusenanzeigers noch die des Wasserstandsanzeigers. Ändere die Anzahl der Segmente, um die du deine Mühlräder drehst, für jedes Werkzeug, das du aus gibst, um 1.

Wichtig: Du musst deine Mühlräder um mind. 1 Segment drehen und kannst sie maximal um 4 Segmente drehen, egal wie viele Werkzeuge du aus gibst.

Kalender

Wann immer die rote Speiche deines großen Mühlrads den roten Pfeil auf deinem Windmühlentableau **erreicht** oder **passt**, musst du deine Spielscheibe auf der Kalenderleiste um 1 Feld nach rechts rücken. Jederzeit in deinem Zug darfst du die gewöhnliche Belohnung erhalten sowie 1 der verfügbaren einzigartigen Belohnungen dieses Kalenderfelds wählen. Hast du eine einzigartige Belohnung gewählt und erhalten, überdecke sie mit einem „X“-Plättchen. Beachte, dass manche Belohnungen von eurer Anzahl abhängen.



Beispiel: Blau dreht die eigenen Mühlräder und vollführt dabei die 1. vollständige Umdrehung, da die rote Speiche den roten Pfeil erreicht. Blau rückt die blaue Spielscheibe auf das nächste Feld der Kalenderleiste, erhält 1 Tulpenzwiebel einer beliebigen Farbe als gewöhnliche Belohnung und wählt 3 Gulden als einzigartige Belohnung. Anschließend deckt Blau die gewählte einzigartige Belohnung mit einem „X“-Plättchen ab.

Erreichst du das letzte Feld der Kalenderleiste, **löst du das Ende der Partie aus** (siehe „Ende der Partie und Wertung“, S. 12). Du darfst auf Belohnungen teilweise oder komplett verzichten, **kannst jedoch nicht darauf verzichten, das Ende der Partie auszulösen**.

Schritt 4: Führe Aktionen aus

Hast du deine Mühlräder gedreht, wähle 1 der 2 Aktionen von den durch die Pfeile markierten Mühlradsegmenten aus und führe sie wie im Folgenden beschrieben aus. Hat eine der Aktionen das -Symbol, darfst du beide Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.



Beispiel: Nach der Drehung der Mühlräder darf Blau zwischen „Pflanze Tulpenzwiebeln“ und „Senke den Wasserstand“ wählen.

Zu Beginn der Partie nutzt ihr die auf die Mühlräder aufgedruckten Aktionen, wobei alle Aktionen auf den kleinen Mühlrädern identisch sind. Im Verlauf der Partie fügt ihr euren Mühlrädern jedoch Verbesserungen hinzu, wodurch ihr eure Aktionen verbessert oder ändert.

Neben den Aktionen eurer Mühlräder, bieten euch auch einige Belohnungen auf Spielplan, Tulpenfarmtableau oder Karten zusätzliche Aktionen in eurem Zug. Für diese Aktionen gelten ebenfalls die Regeln der Aktionen, wie auf den nächsten Seiten beschrieben. Führt du durch solche Zusatzaktionen dieselbe Aktion mehrmals in deinem Zug aus, zählen sie als unterschiedliche Aktionen. Führe die Regeln der Aktion für jedes Ausführen der Aktion separat durch. Kannst du keine der Aktionen auf deinen Mühlrädern ausführen, erhalte 2 Gulden und beende deinen Zug. Kannst du mind. 1 der Aktionen ausführen, kannst du nicht stattdessen 2 Gulden erhalten.

Aktion: Senke den Wasserstand



Mit dieser Aktion erhältst du Gulden und/oder Siegpunkte und senkst **anschließend** den Wasserstand. Die Zahl auf dem Aktionssymbol gibt die Stärke der Aktion an. Wann immer du den Wasserstand senkst, überprüfe zuerst den Abschnitt über dem **derzeitigen Feld** des Wasserstandsanzeigers und erhalte Belohnungen **für jeden Stärkepunkt** der Aktion.



Abschnitt „Hoher Wasserstand“: Liegt der Wasserstandsanzeiger auf einem dieser Felder, erhalte für jeden Stärkepunkt der Aktion 2 Gulden oder 2 Siegpunkte.



Abschnitt „Mittlerer Wasserstand“: Liegt der Wasserstandsanzeiger auf einem dieser Felder, erhalte für jeden Stärkepunkt der Aktion 1 Gulden oder 1 Siegpunkt.



Abschnitt „Niedriger Wasserstand“: Liegt der Wasserstandsanzeiger auf einem dieser Felder, erhalte für jeden Stärkepunkt der Aktion 1 Gulden. Der Pfeil gibt an, dass du diese Belohnung auch erhältst, falls du den Wasserstand nicht um die volle Stärke der Aktion senken kannst.

Hast du die Belohnungen erhalten, rücke den Wasserstandsanzeiger so viele Felder nach links, wie es der Stärke der Aktion entspricht. Rückst du ihn dabei auf „0“, ignoriere weitere Bewegungen. Der Wasserstandsanzeiger kann niemals unter „0“ sinken.

Aktion: Verbessere die Mühlräder



Mit dieser Aktion montierst du 1 der ausliegenden Mühlradverbesserungen auf einem deiner Mühlräder. So verbesserst und veränderst du die Aktionen, die dir zur Verfügung stehen. Du darfst dabei entweder kostenlos 1 gewöhnliche

Mühlradverbesserung (dunkelbraun), für 1 Gulden die seltene Mühlradverbesserung (hellbraun) oder für 2 Gulden die einzigartige Mühlradverbesserung (grau) nehmen. Lege die gewählte Mühlradverbesserung auf ein Segment eines deiner Mühlräder. Du darfst bereits montierte Mühlradverbesserungen ersetzen (lege die ersetzte Mühlradverbesserung in die Schachtel zurück). Du kannst die Mühlradverbesserung nicht auf einem der Segmente montieren, die gerade aktiv sind. Ab sofort steht dir die Aktion der Mühlradverbesserung anstelle der nun überdeckten zur Verfügung.

Fülle anschließend die Auslage an Mühlradverbesserungen auf dem Spielplan mit 1 Mühlradverbesserung der entsprechenden Stufe auf (ist ein Stapel leer, mische abgeworfene Mühlradverbesserungen zu einem neuen). Gibt es von einer Stufe keine Mühlradverbesserungen mehr, fülle sie stattdessen mit gewöhnlichen Mühlradverbesserungen auf und decke die Kosten mit einem „X“-Plättchen ab.

Bevor du eine Mühlradverbesserung wählst, darfst du **einmalig** 1 Gulden ausgeben, um alle Mühlradverbesserungen auf dem Spielplan abzuwerfen und durch 4 neue Mühlradverbesserungen der entsprechenden Stufe zu ersetzen.

Aktion: Verbessere die Tulpenfarm

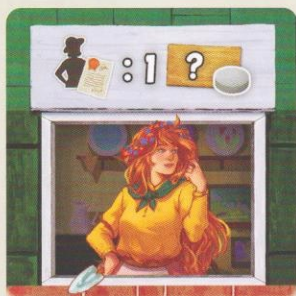


Mit dieser Aktion erhältst du 1 der 3 ausliegenden Tulpenfarmverbesserungskarten und fügst sie deinem Tulpenfarmtableau entweder als Hilfskraft oder als Auftrag hinzu. **Bevor** du diese Aktion ausführst, darfst du **einmalig** 1 Gulden ausgeben, um alle Tulpenfarmverbesserungskarten aus der Auslage abzuwerfen und durch neue zu ersetzen. Wähle anschließend 1 Tulpenfarmverbesserungskarte und füge sie deinem Tulpenfarmtableau hinzu. Dabei darfst du

- sie oben an deinem Tulpenfarmtableau so unter das am weitesten links liegende verfügbare Hilfskraftfeld schieben, dass nur die obere Hälfte sichtbar ist. Diese Karte ist ab sofort eine Hilfskraft.



- sie unten an deinem Tulpenfarmtableau so unter das am weitesten links liegende verfügbare Auftragsfeld schieben, dass nur die untere Hälfte sichtbar ist. Diese Karte ist ab sofort ein Auftrag.



Hilfskräfte verleihen dir eine Fähigkeit, die du **1-mal in jedem Zug** nutzen darfst. Du darfst die Fähigkeit vor oder nach der auf der Karte angegebenen Aktion nutzen.

Fügst du deinem Tulpenfarmtableau eine Hilfskraft hinzu, erhalte sofort die Siegpunkte des Hilfskraftfelds, dem du die Hilfskraft hinzugefügt hast.



Aufträge bieten dir neue Wege bei der Wertung am Ende der Partie Siegpunkte zu erhalten (siehe „Ende der Partie und Wertung“, S. 12). Die Farben der Aufträge sind nur für einen bestimmten „Wunsch der Königin“ relevant.

Fülle jedes Mal am Ende der Aktion „Verbessere die Tulpenfarm“ das Angebot an Tulpenfarmverbesserungskarten auf.

Dein Tulpenfarmtableau verfügt über 6 Tulpenfarmverbesserungsfelder: 3 für Hilfskräfte und 3 für Aufträge. Sind alle Felder einer Art belegt, darfst du während dieser Aktion 1 Tulpenfarmverbesserungskarte der jeweiligen Art ersetzen. Dabei erhältst du nicht erneut Siegpunkte für Hilfskräfte. Wirf die ersetzte Tulpenfarmverbesserungskarte ab.

Aktion: Baue eine Windmühle



Mit dieser Aktion nimmst du 1 der Windmühlen von deinem Tulpenfarmtableau und stellst sie auf den Spielplan, um Siegpunkte und diverse Belohnungen zu erhalten. Du beginnst die Partie mit 5 Gruppen von Windmühlen. Du darfst die Windmühle, die du baust, aus einer beliebigen Gruppe nehmen.

Für jede Gruppe, die du komplett leerst, erhältst du am Ende der Partie 1, 2 oder 3 Siegpunkte für jede Tulpenzwiebel der übereinstimmenden Farbe in deinen Beeten (siehe „Ende der Partie und Wertung“, S. 12).

Um eine Windmühle zu bauen, musst du 2 Voraussetzungen erfüllen:

1. Du musst die Kosten des Felds, auf das du die Windmühle stellst, bezahlen (0–4 Gulden). Du darfst jedes freie Windmühlenfeld auf dem Spielplan wählen, vorausgesetzt du kannst es bezahlen.
2. Das gewählte Feld muss **über einen ununterbrochenen Pfad an Windmühlen** beliebiger Farben mit dem Markt verbunden sein.

Hast du eine Windmühle gebaut, besetzt sie das Feld. Auf jedem Windmühlenfeld kann nur 1 Windmühle stehen. Führe im Anschluss an den Bau einer Windmühle folgende Schritte durch:

1. Ziehe einen Pfad von deiner neu gebauten Windmühle zum Markt. Ziehst du den Pfad dabei durch Windmühlen einer anderen Farbe, erhält die **andere Farbe** 1 Siegpunkt für jede ihrer Windmühlen. (Du musst immer den **kürzesten Pfad** ziehen und **du erhältst keine Siegpunkte** für deine eigenen Windmühlen. Sind 2 Pfade gleich lang, entscheidest du.)
2. Erhalte die Belohnungen aller Äcker, die an deine neu gebaute Windmühle angrenzen.

Einige Verbesserungen erlauben es dir, Windmühlen zu bauen, die nicht mit dem Markt verbunden sind. Diese Windmühlen erschaffen keine eigenen Pfade, also kannst du nur angrenzend an sie bauen, falls du einen ununterbrochenen Pfad zum Markt ziehen kannst.



Beispiel: Orange wählt ein Windmühlenfeld und baut darauf für 3 Gulden eine orangefarbene Windmühle **A**. Orange zieht den kürzesten Pfad von der neuen Windmühle zum Markt, wobei Orange den Pfad durch die rote **B** und die blaue **C** Windmühle zieht. Folglich erhalten Rot und Blau beide jeweils 1 Siegpunkt. Anschließend erhält Orange die Belohnungen der an die neue Windmühle angrenzenden Äcker (weiße Kreise).

Aktion: Besuche den Markt



Mit dieser Aktion bewegst du deine Spielscheibe im Markt, um diverse Belohnungen zu erhalten. Beachte dabei die aufgedruckten Kosten und Bewegungspunkte.



Die **rote Zahl** gibt die Kosten an. **Zahle** so viele Gulden, um die Aktion auszuführen.

Die **weiße Zahl** gibt die Bewegungspunkte an. Du **musst** deine Spielscheibe um so viele Bereiche **bewegen**.

Bewegung im Markt

Für jeden Bewegungspunkt musst du deine Spielscheibe 1 Bereich im Uhrzeigersinn bewegen. Wähle nach jeder einzelnen Bewegung **1 der Belohnungen** des Bereichs, in dem deine Spielscheibe liegt, und erhalte sie. Für jede andere Spielscheibe im selben Bereich darfst du dieselbe Belohnung erneut erhalten.

1-mal in jedem Zug darfst du **vor der Bewegung** 1 Gulden zahlen, um 1 neutrale Scheibe in einen anderen Bereich zu bewegen. Dieser Bereich muss allerdings ein Bereich sein, in den du deine Spielscheibe in diesem Zug während „Besuche den Markt“ bewegst. Sind alle Felder eines Marktbereichs belegt, überspringe ihn und gehe zum nächsten über ODER lege deine Spielscheibe auf eine andere Spielscheibe und zahle 1 Gulden an diese Farbe. Dadurch darfst du diesen Marktbereich wie üblich besuchen, es **erhöht sich jedoch nicht** die Anzahl der Belohnungen (die maximale Anzahl ist immer 3). Ebenso hindert es die Spielscheibe, auf die du deine Spielscheibe gelegt hast, nicht an der Bewegung im Markt.



Beispiel: Rot führt „Besuche den Markt“ mit 2 Bewegungspunkten für 2 Gulden aus.



Vor der Bewegung zahlt Rot 1 Gulden und bewegt eine neutrale Scheibe in einen anderen Marktbereich **A**. Anschließend bewegt Rot die eigene Spielscheibe in diesen Bereich **B**.



Rot wählt 3 schwarze Tulpenzwiebeln als Belohnung.



Danach führt Rot die 2. Bewegung aus und wählt im nächsten Marktbereich 2 gelbe Tulpenzwiebeln.



Da Rot die 2. gelbe Tulpenzwiebel auf das 2. Feld von rechts im Lager legt, muss Rot 1 Gulden für das Lagern zahlen. Insgesamt zahlt Rot also 4 Gulden und erhält 5 Tulpenzwiebeln.

Aktion: Pflanze Tulpenzwiebeln

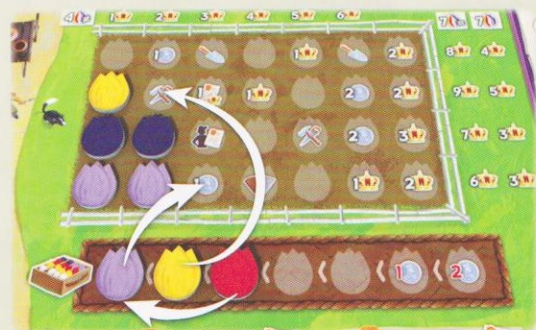


Mit dieser Aktion pflanzt du Tulpenzwiebeln aus deinem Lager in deine Beete. Multiplikatoren auf dem Aktionssymbol (z.B. „2x“) geben an, wie viele Tulpenzwiebeln du pflanzen darfst. Ist kein Multiplikator angegeben, darfst du 1 Tulpenzwiebel pflanzen. Führe für jede Tulpenzwiebel, die du pflanzt, folgende Schritte durch:

1. Wähle 1 Tulpenzwiebel aus deinem Lager.
2. Pflanze sie auf das am weitesten links liegende freie Beet einer beliebigen Zeile deines Tulpenfarmtableaus.
3. Überdeckst du eine Belohnung, erhalte sie sofort.

Rücke anschließend alle übrigen Tulpenzwiebeln in deinem Lager wie üblich nach links, um Lücken zu schließen.

Neben den sofortigen Belohnungen bringen dir Tulpenzwiebeln in deinen Beeten am Ende der Partie viele Siegpunkte, insbesondere falls die Tulpenzwiebeln in deinen **Zeilen gleichfarbig** und in deinen **Spalten verschiedenfarbig** sind.



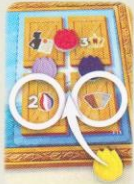
Beispiel: Blau führt „Pflanze Tulpenzwiebeln“ mit einem Multiplikator von „2x“ aus und pflanzt 1 gelbe und 1 violette Tulpenzwiebel. Beide darf Blau auf das am weitesten links liegende freie Beet einer beliebigen Zeile pflanzen. Da Blau die Zeilen in 1 Farbe halten will, pflanzt Blau die violette Tulpenzwiebel in die unterste Zeile und erhält sofort 1 Gulden. Die gelbe Tulpenzwiebel pflanzt Blau in die 2. Zeile von oben und erhält sofort 1 Werkzeug. Anschließend rückt Blau die übrige rote Tulpenzwiebel im Lager 2 Felder nach links, um die Lücke zu schließen.

Für eine Auflistung der Belohnungen der Beete, siehe S. 13.

Aktion: Betreibe Fernhandel



Mit dieser Aktion handelst du Tulpenzwiebeln mit fern-
nen Ländern. Wann immer du diese Aktion ausführst,
darfst du entweder 1 Tulpenzwiebel auf ein freies Feld
auf der Fernhandelskarte legen und die entsprechen-
den Belohnungen erhalten ODER alle Tulpenzwiebeln von der
Fernhandelskarte entfernen und beliebig viele davon behalten.



Legst du 1 Tulpenzwiebel auf ein freies Feld auf
der Fernhandelskarte, muss diese Tulpenzwiebel
eine Farbe haben, die noch nicht auf der Fern-
handelskarte liegt. Erhalte anschließend in belie-
biger Reihenfolge die Belohnungen der beiden



angrenzenden Felder. Liegen 4 Tulpenzwiebeln
auf der Fernhandelskarte, nachdem du die Beloh-
nungen erhalten hast, lege alle Tulpenzwiebeln in
den allgemeinen Vorrat zurück und die Fernhan-
delskarte unter den Stapel.

Liegen bereits Tulpenzwiebeln auf der Fernhan-
delskarte, darfst du auch alle Tulpenzwiebeln von
der Karte nehmen, anstatt 1 Tulpenzwiebel zu le-
gen. Lege beliebig viele der Tulpenzwiebeln, die du
von der Karte genommen hast, in dein Lager und
die übrigen in den allgemeinen Vorrat.



Sobald jemand das letzte Feld der Kalenderleiste erreicht, löst
ihr das Ende der Partie aus. Spielt die derzeitige Runde zu Ende
und spielt anschließend noch **1 volle Runde**.

Anschließend berechnet ihr eure Siegpunkte. Ihr erhaltet Sieg-
punkte für:

1. Aufträge unten an eurem Tulpenfarmtableau.
2. Leere Windmühlengruppen.
3. Vollständige Zeilen und Spalten in Beeten auf eurem Tul-
penfarmtableau.

Aufträge werten

Ihr habt Alle jeweils eigene Aufträge, die nur ihr wertet. Wertet sie
einzeln der Reihe nach (für eine Auflistung aller Aufträge, siehe S. 15–17).



Windmühlengruppen werten

Jede leere Windmühlengruppe bringt euch Siegpunkte für jede Tulpenzwiebel einer bestimmten
Farbe in euren jeweiligen Beeten:

- 1 Siegpunkt für jede weiße Tulpenzwiebel in eu-
ren Beeten.
- 1 Siegpunkt für jede gelbe Tulpenzwiebel in eu-
ren Beeten.
- 2 Siegpunkte für jede rote Tulpenzwiebel in eu-
ren Beeten.



- 2 Siegpunkte für jede violette Tulpenzwiebel in euren Beeten.
- 3 Siegpunkte für jede schwarze Tulpenzwiebel in euren Beeten.

Beete werten

Erhaltet für jede **vollständig gefüllte Zeile und Spalte** Siegpunkte, abhängig von den Farben der Tulpenzwiebeln:



Jede Zeile hat 2 verschiedene Siegpunktwerte. Für eine **vollständig gefüllte Zeile** erhaltet ihr den **höheren Siegpunktwert**, falls alle Tulpenzwiebeln **dieselbe Farbe** haben. Ansonsten erhaltet ihr für die vollständig gefüllte Zeile den niedrigeren Siegpunktwert.



Für eine **vollständig gefüllte Spalte** erhaltet ihr die in weiß über der Spalte angegebenen Siegpunkte, falls alle Tulpenzwiebeln **unterschiedliche Farben** haben. Haben mind. 2 Tulpenzwiebeln **dieselbe Farbe** in einer

Spalte (egal ob vollständig gefüllt oder nicht), verliert ihr die in rot angegebenen Siegpunkte.

Schlusswertung und Gleichstände auflösen

Wer die meisten Siegpunkte erreicht, gewinnt die Partie und dominiert den niederländischen Tulpenhandel. Löst Gleichstände untereinander wie folgt auf. Es gewinnt, wer:

1. mehr Tulpenzwiebeln in den eigenen Beeten hat.
2. mehr Tulpenzwiebeln im eigenen Lager hat.
3. mehr Windmühlen auf dem Spielplan hat.

Besteht weiterhin Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Variante für Erfahrene

Habt ihr bereits Erfahrung mit *Die Blumenstraße* und sucht ein bisschen mehr Herausforderung, verzichtet auf die letzte finale Runde am Ende der Partie. Das bedeutet, dass ihr, sobald das Ende der Partie ausgelöst wird, nur die aktuelle Runde zu Ende spielt und anschließend sofort zur Wertung übergeht.

Anhang

Aktionen



Senke den Wasserstand (S. 9)



Verbessere die Mühlräder (S. 9)



Verbessere die Tulpenfarm (S. 9)



Baue eine Windmühle (S. 10)



Besuche den Markt (S. 10)



Pflanze Tulpenzwiebeln (S. 11)



Betreib Fernhandel (S. 12)

Allgemeines



Erhalte die angegebene Anzahl an Siegpunkten.



Verliere die angegebene Anzahl an Siegpunkten.



Erhalte 1 Werkzeug.



Erhalte die angegebenen Tulpenzwiebeln und lege sie in dein Lager.



Erhalte 1 Tulpenzwiebel einer Farbe deiner Wahl.



Erhalte die angegebene Anzahl an Gulden.



Zahle die angegebene Anzahl an Gulden.



Werte sofort 1 deiner Aufträge. Du wertest diesen Auftrag trotzdem wie üblich am Ende der Partie.

Mühlradverbesserungen



Pflanze bis zu 3 Tulpenzwiebeln.



Führe „Senke den Wasserstand“ mit Stärke 3 aus. Erhalte Siegpunkte **und** Gulden, falls möglich.



Führe „Baue eine Windmühle“ aus. Du darfst 1 Gulden zahlen, um die Windmühle ohne direkten Pfad zum Markt zu bauen.



Führe „Betreibe Fernhandel“ aus. Du darfst 1 Tulpenzwiebel auf die Fernhandelskarte legen, deren Farbe bereits dort liegt.



Führe „Betreibe Fernhandel“ aus. Du darfst 1 Gulden zahlen, um 1 zusätzliche abweichende Belohnung zu erhalten. (Nicht möglich, falls du alle Tulpenzwiebeln von der Fernhandelskarte nimmst.)



Führe „Verbessere die Mühlräder“ aus. Erhalte 2 Gulden.



Führe „Verbessere die Mühlräder“ 2-mal aus.



Führe „Senke den Wasserstand“ mit Stärke 3 aus. Erhalte 2 Gulden.



Führe „Baue eine Windmühle“ aus. Erhalte 1 Gulden.



Führe „Besuche den Markt“ mit 3 Bewegungspunkten für 2 Gulden aus.



Führe „Besuche den Markt“ mit 2 Bewegungspunkten für 1 Gulden aus.

Mühlradverbesserungen



Führe „Verbessere die Tulpenfarm“ aus. Erhalte 1 Gulden.



Führe „Besuche den Markt“ mit 1 Bewegungspunkt für 1 Gulden aus. Falls du die Aktion des 2. Mühlrads noch nicht ausgeführt hast, darfst du sie zusätzlich noch ausführen.



Erhalte 2 Gulden. Falls du die Aktion des 2. Mühlrads noch nicht ausgeführt hast, darfst du sie zusätzlich noch ausführen.



Lege 1 Windmühle von deinem Tulpenfarmtableau in die Schachtel zurück. Falls du die Aktion des 2. Mühlrads noch nicht ausgeführt hast, darfst du sie zusätzlich noch ausführen.



Führe „Verbessere die Mühlräder“ aus. Falls du die Aktion des 2. Mühlrads noch nicht ausgeführt hast, darfst du sie zusätzlich noch ausführen.



Erhalte 1 Tulpenzwiebel einer Farbe deiner Wahl. Falls du die Aktion des 2. Mühlrads noch nicht ausgeführt hast, darfst du sie zusätzlich noch ausführen.



Führe „Senke den Wasserstand“ mit Stärke 2 aus. Falls du die Aktion des 2. Mühlrads noch nicht ausgeführt hast, darfst du sie zusätzlich noch ausführen.



Führe „Verbessere die Tulpenfarm“ aus. Erhalte 3 Gulden.



Führe „Besuche den Markt“ mit 1 Bewegungspunkt aus. Falls du die Aktion des 2. Mühlrads noch nicht ausgeführt hast, darfst du sie zusätzlich noch ausführen.



Erhalte 4 Gulden. Falls du die Aktion des 2. Mühlrads noch nicht ausgeführt hast, darfst du sie zusätzlich noch ausführen.

Mühlradverbesserungen



Erhalte 3 Siegpunkte und 2 Gulden. Falls du die Aktion des 2. Mühlrads noch nicht ausgeführt hast, darfst du sie zusätzlich noch ausführen.



Pflanze bis zu 3 Tulpenzwiebeln. Bevor du pflanzt, darfst du 1 Tulpenzwiebel aus deinem Lager mit 1 aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.



Führe „Senke den Wasserstand“ mit Stärke 2 aus. Erhalte Siegpunkte und Gulden, falls möglich. Falls du die Aktion des 2. Mühlrads noch nicht ausgeführt hast, darfst du sie zusätzlich noch ausführen.



Führe „Baue eine Windmühle“ aus. Du darfst die Windmühle ohne direkten Pfad zum Markt bauen. Erhalte 1 Gulden.



Führe „Baue eine Windmühle“ aus und erhalte 3 Gulden.



Nimm 1 Tulpenzwiebel deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in dein Lager. Erhalte 1 Gulden und 1 Siegpunkt. Falls du die Aktion des 2. Mühlrads noch nicht ausgeführt hast, darfst du sie zusätzlich noch ausführen.



Pflanze bis zu 4 Tulpenzwiebeln.



Führe „Verbessere die Tulpenfarm“ aus. Falls du die Aktion des 2. Mühlrads noch nicht ausgeführt hast, darfst du sie zusätzlich noch ausführen.



Führe „Betreibe Fernhandel“ aus. Du darfst 1 Gulden zahlen, um alle Belohnungen auf der Fernhandelskarte zu erhalten. (Nicht möglich, falls du alle Tulpenzwiebeln von der Fernhandelskarte nimmst.)

Tulpenfarmverbesserungskarten



Hilfskraft: Führe „Verbessere die Tulpenfarm“ aus, darfst du „Senke den Wasserstand“ mit Stärke 1 ausführen.

Auftrag: Erhalte 4 Siegpunkte für jede deiner Windmühlen, die an einen Acker mit Gulden als Belohnung angrenzt.



Hilfskraft: Führe „Verbessere die Mühlräder“ aus, erhalte 2 Siegpunkte.

Auftrag: Erhalte 4 Siegpunkte für jede deiner Windmühlen, die an einen Acker mit weißen Tulpenzwiebeln als Belohnung angrenzt.



Hilfskraft: Führe „Betreibe Fernhandel“ aus, erhalte 2 Siegpunkte.

Auftrag: Erhalte 5 Siegpunkte für jede deiner Windmühlen, die an einen Acker mit Werkzeug als Belohnung angrenzt.



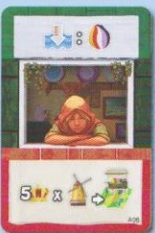
Hilfskraft: Führe „Baue eine Windmühle“ aus, darfst du 1 Werkzeug erhalten.

Auftrag: Erhalte 4 Siegpunkte für jede deiner Windmühlen, die an einen Acker mit gelben Tulpenzwiebeln als Belohnung angrenzt.



Hilfskraft: Führe „Besuche den Markt“ aus, darfst du auch „Verbessere die Mühlräder“ ausführen.

Auftrag: Erhalte 3 Siegpunkte für jede deiner Windmühlen, die an einen Acker mit „Pflanze Tulpenzwiebeln“ als Belohnung angrenzt.



Hilfskraft: Führe „Senke den Wasserstand“ aus, darfst du 1 Tulpenzwiebel einer beliebigen Farbe in dein Lager legen.

Auftrag: Erhalte 5 Siegpunkte für jede deiner Windmühlen, die an einen Acker mit „Besuche den Markt“ als Belohnung angrenzt.

Tulpenfarmverbesserungskarten



Hilfskraft: Rückst du den Schleusenanzeiger nach oben, erhalte zusätzlich 2 Siegpunkte.

Auftrag: Erhalte 5 Siegpunkte für jede deiner Windmühlen, die an einen Acker mit „Verbessere die Tulpenfarm“ als Belohnung angrenzt.



Hilfskraft: Führe du „Senke den Wasserstand“ aus, darfst du entweder 1 gelbe oder 1 rote Tulpenzwiebel in dein Lager legen.

Auftrag: Erhalte 4 Siegpunkte für jede deiner Windmühlen, die an einen Acker mit roten Tulpenzwiebeln als Belohnung angrenzt.



Hilfskraft: Führe du „Senke den Wasserstand“ aus, darfst du die Stärke der Aktion um 1 erhöhen.

Auftrag: Erhalte 3 Siegpunkte für jede deiner Windmühlen, die an einen Acker mit „Senke den Wasserstand“ als Belohnung angrenzt.



Hilfskraft: Führe du „Baue eine Windmühle“ aus, erhalte 2 Siegpunkte.

Auftrag: Erhalte 5 Siegpunkte für jede deiner Windmühlen, die an einen Acker mit „Verbessere die Mühlräder“ als Belohnung angrenzt.



Hilfskraft: Führe du „Betreibe Fernhandel“ aus, darfst du 1 Werkzeug erhalten.

Auftrag: Erhalte 3 Siegpunkte für jede deiner Verbesserungen auf deinem großen Mühlrad.



Hilfskraft: Führe du „Verbessere die Tulpenfarm“ aus, darfst du 1 Belohnung des Marktbereichs deiner Spielscheibe erhalten.

Auftrag: Erhalte 15 Siegpunkte, falls du Verbesserungen auf allen Segmenten deines kleinen Mühlrads hast.

Tulpenfarmverbesserungskarten



Hilfskraft: Führe du „Verbessere die Mühlräder“ aus, darfst du zusätzlich 3 Verbesserungen von 1 beliebigen Stapel ziehen und ansehen. Lege gezogene Verbesserungen, die du nicht montierst und bezahlst, entweder oben auf den Stapel zurück ODER wirf sie ab. Zeige sie nicht den Anderen.

Auftrag: Erhalte 3 Siegpunkte für jede deiner gewöhnlichen Mühlradverbesserungen.



Hilfskraft: Führe du „Verbessere die Mühlräder“ aus, darfst du „Senke den Wasserstand“ mit Stärke 1 ausführen.

Auftrag: Erhalte 4 Siegpunkte für jede deiner einzigartigen Mühlradverbesserungen.



Hilfskraft: Führe du „Verbessere die Tulpenfarm“ aus, darfst du auch 1 Tulpenzwiebel pflanzen.

Auftrag: Erhalte 2 Siegpunkte für jede deiner Tulpenfarmverbesserungskarten.



Hilfskraft: Führe du „Pflanze Tulpenzwiebeln“ aus und pflanz dabei 2 oder mehr Tulpenzwiebeln, darfst du 1 Werkzeug erhalten.

Auftrag: Erhalte 3 Siegpunkte für je 2 deiner Werkzeuge.



Hilfskraft: Führe du „Senke den Wasserstand“ mit mind. Stärke 2 aus, darfst du 1 Tulpenzwiebel pflanzen.

Auftrag: Erhalte 2 Siegpunkte für jede deiner Windmühlen auf dem Spielplan.



Hilfskraft: Führe du „Verbessere die Mühlräder“ aus, darfst du 1 Werkzeug erhalten.

Auftrag: Erhalte 3 Siegpunkte für jede deiner seltenen Mühlradverbesserungen.

Tulpenfarmverbesserungskarten



Hilfskraft: Fühst du „Senke den Wasserstand“ aus, darfst du entweder 1 weiße oder 1 violette Tulpenzwiebel in dein Lager legen.

Auftrag: Erhalte 4 Siegpunkte für jede deiner vollständig gefüllten Zeilen in den Beeten.



Hilfskraft: Fühst du „Besuche den Markt“ aus, darfst du 1 Werkzeug erhalten.

Auftrag: Erhalte 3 Siegpunkte für jede deiner vollständig gefüllten Spalten in den Beeten.



Hilfskraft: Fühst du „Besuche den Markt“ aus, darfst du 1 Belohnung des Marktbereichs deiner Spielscheibe erhalten.

Auftrag: Erhalte 2 Siegpunkte für jede rote Tulpenzwiebel in deinen Beeten.



Hilfskraft: Fühst du „Pflanze Tulpenzwiebeln“ aus, erhalte 2 Siegpunkte.

Auftrag: Erhalte 12 Siegpunkte für jede deiner vollständig gefüllten Zeilen aus violetten Tulpenzwiebeln.



Hilfskraft: Fühst du „Betreibe Fernhandel“ aus, darfst du „Senke den Wasserstand“ mit Stärke 1 ausführen.

Auftrag: Erhalte 10 Siegpunkte für jede deiner vollständig gefüllten Zeilen aus gelben Tulpenzwiebeln.



Hilfskraft: Fühst du „Verbessere die Tulpenfarm“ aus, darfst du 1 Tulpenzwiebel einer beliebigen Farbe in dein Lager legen.

Auftrag: Erhalte 2 Siegpunkte für jede weiße Tulpenzwiebel in deinen Beeten.

Tulpenfarmverbesserungskarten



Hilfskraft: Fühst du „Besuche den Markt“ aus, darfst du „Senke den Wasserstand“ mit Stärke 1 ausführen.

Auftrag: Erhalte 14 Siegpunkte für jede deiner vollständig gefüllten Zeilen aus schwarzen Tulpenzwiebeln.



Hilfskraft: Fühst du „Baue eine Windmühle“ aus, darfst du 1 Belohnung des Marktbereichs deiner Spielscheibe erhalten.

Auftrag: Erhalte 2 Siegpunkte für jede schwarze Tulpenzwiebel in deinen Beeten.



Hilfskraft: Fühst du „Baue eine Windmühle“ aus, darfst du „Senke den Wasserstand“ mit Stärke 1 ausführen.

Auftrag: Erhalte 10 Siegpunkte für jede deiner vollständig gefüllten Zeilen aus weißen Tulpenzwiebeln.



Hilfskraft: Fühst du „Betreibe Fernhandel“ aus, darfst du auch 1 Tulpenzwiebel pflanzen.

Auftrag: Erhalte 2 Siegpunkte für jede violette Tulpenzwiebel in deinen Beeten.



Hilfskraft: Fühst du „Pflanze Tulpenzwiebeln“ aus, darfst du „Senke den Wasserstand“ mit Stärke 1 ausführen.

Auftrag: Erhalte 10 Siegpunkte für jede deiner vollständig gefüllten Zeilen aus roten Tulpenzwiebeln.



Hilfskraft: Fühst du „Pflanze Tulpenzwiebeln“ aus, darfst du 1 Tulpenzwiebel einer beliebigen Farbe in dein Lager legen.

Auftrag: Erhalte 2 Siegpunkte für jede gelbe Tulpenzwiebel in deinen Beeten.

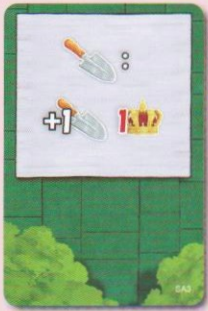
Start-Tulpenfarm- verbesserungskarten / Wünsche der Königin



Führst du „Betreibe Fernhandel“ aus, darfst du 2 beliebige Belohnungen aussuchen (sie müssen nicht an deine gelegte Tulpenzwiebel angrenzen) und die Tulpenzwiebel aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, anstatt aus deinem Lager.



Führst du „Verbessere die Tulpenfarm“ aus, darfst du zusätzlich 3 Tulpenfarmverbesserungskarten vom Stapel ziehen. Zeige sie den Anderen nicht. Lege gezogene Tulpenfarmverbesserungskarten, die du nicht wählst, entweder oben auf den Stapel zurück ODER wirf sie ab.



Führst du „Pflanze Tulpenzwiebeln“ aus, darfst du 1 Siegpunkt abgeben, um 1 zusätzliche Tulpenzwiebel zu pflanzen.



Führst du „Baue eine Windmühle“ aus, darfst du 1 Siegpunkt und 1 Gulden erhalten.

Start-Tulpenfarm- verbesserungskarten / Wünsche der Königin



Führst du „Besuche den Markt“ aus, darfst du für jede Scheibe eine andere Belohnung des Marktbereichs wählen. Ebenso zahlst du keine Gulden, um neutrale Scheiben zu bewegen oder deine Spielscheibe auf eine andere Spielscheibe zu legen (die andere Farbe erhält trotzdem 1 Gulden).

Wichtig: Du darfst die Belohnung für jede Scheibe im Marktbereich immer frei wählen, nicht nur 1-mal im Zug.



Führst du „Verbessere die Mühlräder“ aus, darfst du 1 Tulpenzwiebel einer Farbe deiner Wahl erhalten.



Werte diesen „Wunsch der Königin“, sobald du 6 Werkzeuge besitzt. Du kannst diese Karte nur 1-mal werten.

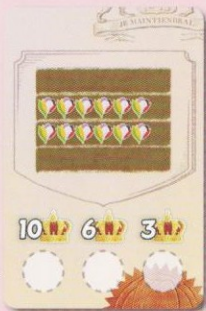


Werte diesen „Wunsch der Königin“, sobald du Aufträge in allen 3 Farben (rot, gelb, blau) besitzt. Du kannst diese Karte nur 1-mal werten.

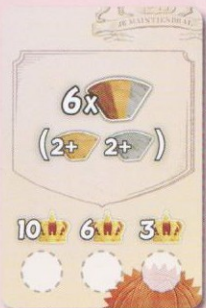
Start-Tulpenfarm- verbesserungskarten / Wünsche der Königin



Werte diesen „Wunsch der Königin“, sobald du auf allen angegebenen Beeten Tulpenzwiebeln gepflanzt hast. Du kannst diese Karte nur 1-mal werten.



Werte diesen „Wunsch der Königin“, sobald du mind. 4 durch einen ununterbrochenen Pfad miteinander verbundene Windmühlen auf dem Spielplan hast. Du kannst diese Karte nur 1-mal werten.



Werte diesen „Wunsch der Königin“, sobald du mind. 6 Mühlradverbesserungen hast und davon mind. 2 selten und mind. 2 einzigartig sind. Du kannst diese Karte nur 1-mal werten.



Original-Ausgabe

Autor: Dani Garcia

Entwicklung: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Kuba Polkowski, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz, Maciej Górkowski, Borys Bielaś

Solomodus: Dani Garcia

Entwicklung des Solomodus: Kacper Frydrykiewicz, Michał Cieślowski

Illustrationen: Pedro Codeço, Katarzyna Witos

Grafik: Zbigniew Umgelter

Lektorat: Emanuela and Robert Pratt

Satz: Zbigniew Umgelter, Zuzanna Kołakowska

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Paul Wilhelm

Projektleitung: Ryan Palfreyman

Qualitätsmanagement: Markus Jost, Yara Lal Thiel

Satz: Agnieszka Kopera

Mitarbeit: Jenny & Daniel Atorf, Rico Besteher, Heike Chmiel, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Claudio Priore, Tom Schulze



Die Entwickler und Board&Dice bedanken sich für das Testen, ihren Rat und ihr Feedback bei:

Łukasz „LukSky“ Stadnik, Paweł „Wppxis“ Gajda, Yuriy Ivanov, Wiktoria Matyja, Jakub Kisała, Anita Sokołowska, Patryk Gałka, Adam Kamiński, Damian „Erefor“ Adamczak, Patryk Olbert, Richard van Gerrevink, Przemysław Kapica, Daniel „Gun3R“ Sobolewski, Bartek Bajda, Charlie Adams, Dario Ghidini, Miłosz Murawski, Emil Pacholczyk, Agnieszka Matejko, Maciej „mat_eyo“ Matejko, Anna Polkowska, Jan Skornowicz, Iwona Jaworowska, Małgorzata Sztokfisz, Jan „SoAmazinglyBad“ Mikołajczyk, Ariel Kowalski, Krzysztof Wójcikiewicz, Klaudyna Mikołajczyk, Julia Gauza, Ania Oksanen, Dave Haenze, Michał Mazurek, Dominik „Vykk“ Pańczyk, Rafał Romaniuk, Jacob Coon, Marta Szpaderska, Jan-Fredrik „JF“ Wählin, Andrew Cleverley, Akwa Timba, Jarosław „Yaro“ Pawelczyk, Marcin Lenkiewicz, Jan „Archytaz“ D’Huyvetter, Tjark Schönfeld, Jordan Thomas, jnordmoe, Damian Głuszczyk, Mateusz Myrcha, Kaśka Siejka, Maria Jóźwik, Krzysztof „Aoqi“ Świerczyński, Filip Loba, Boris Denković, Giacomo Mallamaci, Jochen De Vriese, Lori Anné, Frikkie Borman, Dan Hinkin, Ernie Penner, Marc Gerstein, Trevor Vincent, Michał Stachowiak, Michał „Milka“ Miłczarek, Krzysztof „Lidder“ Wiedera.

Vom Autor:

„Ich möchte mich bei Allen bedanken, deren Feedback und Zeit dieses Spiel geformt haben. Ihr habt sichergestellt, dass die Zahnräder dieser Maschine ineinandergreifen.“



Giant Roc:

L+N GmbH

Schokholtzstr. 6

06217 Merseburg