

# Spielregel

## *Für 2-4 Spieler (4-10 Jahre)*

Die Spieler spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie pflanzen gemeinsam — jeder Spieler in seinem Spielfeld — die gewürfelten Blumen in die „Beete“. Dabei können sie sich helfen. Aber da ist auch eine Wolke am Himmel, die sich verändert. Aus einer freundlichen Schönwetterwolke wird im Spiel eine immer drohendere Hagelwolke. Gelingt es den Spielern, die Beete zu bepflanzen, bevor die Hagelwolke fertig ist, sind sie gemeinsam Sieger. Ist aber die Hagelwolke zusammengesetzt, bevor alle Blumen eingepflanzt sind, kommt es zu Hagelschauer und einem Wolkenbruch. Sie zerstören die Pflanzen und „schwemmen“ die Setzsteine aus dem Spielplan. Das Spiel ist dann für alle Spieler verloren.

Und so geht das Spiel:

1. Die Spieler verteilen unter sich die 4 verschiedenfarbigen Spielfelder. Jeder Spieler erhält einen Würfel mit den Mustern für:

*Glockenblume  
Vergißmeinnicht  
Stiefmütterchen  
Margerite  
Glückspilz  
Wolke*

2. Es wird reihum gewürfelt. Wer eine Blume würfelt, darf einen Setzstein mit der gleichen Blume in sein Beet setzen, also seine Blume „einpflanzen“. Er darf aber auch seinen Setzstein an einen Mitspieler verschenken. Dieser muß ihn nicht annehmen, denn es kann manchmal für die Gruppe günstiger sein, wenn zuerst einem anderen Mitspieler geholfen wird. Wenn er die Hilfe nicht annimmt, sollte er aber immer den Grund nennen. Wird ein Glückspilz gewürfelt, dann lacht das Glück. Jetzt darf ein Setzstein nach freier Wahl genommen, in das eigene Beet eingesetzt oder verschenkt werden.  
Wird eine Wolke gewürfelt, haben alle Pech. Jetzt muß nämlich der Spieler ein Wolkenteil auf das Wolkenmuster im Spielplan legen (hier gibt es kein Verschenken). Wenn sein Beet aber noch ganz leer ist, braucht er kein Wolkenteil aufzulegen.
3. Wer sein eigenes Beet voll bepflanzt hat, spielt weiter. Er kann jetzt seinen Mitspielern risikolos helfen. Würfelt er Blumen oder den Glückspilz, kann er Setzsteine verschenken. Würfelt er eine Wolke, so wird kein Wolkenteil aufgelegt.
4. Es kommt in diesem Spiel darauf an, durch gegenseitige Hilfe das rasche Anwachsen der dunklen Unwetterwolke zu verhindern.  
Wird das Spiel sehr oft verloren, klappt es mit der gegenseitigen Hilfe noch nicht so recht. Miteinander, nicht gegeneinander spielen, will gelernt sein.