

NL

10+



GLOOMIES



Ravensburger



De Gloomies

zijn kleine wezentjes uit een ver sterrenstelsel die dol zijn op kleurrijke bloemen. Je kruipt in de huid van de Garden Gloomies, die verantwoordelijk zijn voor het kweken en oogsten van deze bloemen. Je kleine hulpjes zullen je daarbij helpen.

Vervolgens kun je andere Gloomies - of jezelf - versieren met de bloemen die je hebt geoogst.

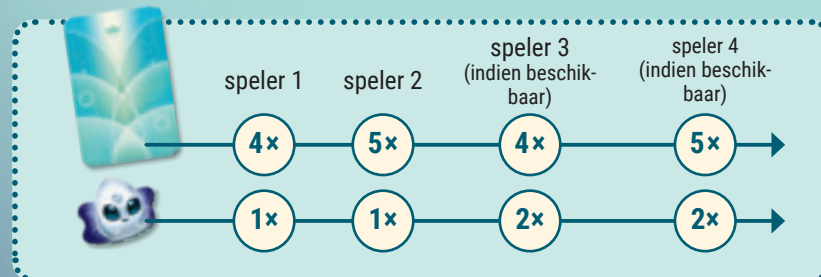


Spelinhoud

- 1 Een speelveld bestaande uit de speldoos met inzetstuk en 2 levels
- 2 Een voorraadbakje voor bloemen bestaand uit 3 delen
- 3 60 bloemen van hout
(18 × Moon Lily, 15 × Orbit Flower, 15 × Sun Thistle, 12 × Galaxy Poppy)
- 4 60 bloemenkaarten
(14 × Moon Lily, 12 × Orbit Flower, 12 × Sun Thistle, 8 × Galaxy Poppy, 14 × jokers met elk 2 bloemsoorten)
- 5 16 opdrachtkaarten
- 6 24 dubbelzijdige ronde bonusfiches (paars/turquoise)
- 7 20 "kleine hulpjes"
(Opmerking: De verschillende vormen hebben geen betekenis in het spel. Alle hulpjes worden op dezelfde manier gebruikt)
- 8 12 "Sterrenstof"
- 9 48 overwinningpunten-fiches (met de waarden 1, 3, 5, 10, 25 en 50)
- 10 4 dubbelzijdige spelhulpen (paars/turquoise)

Opbouw

- A Haal al het materiaal uit de doos. Zet vervolgens het **speelveld in de doos** in elkaar: Plaats eerst de laag zonder gaten in de doosinzet. Plaats vervolgens het speelveld met gaten erop. *Voor meer variatie kun je de onderste laag bij elk spel naar wens draaien en keren.*
- B Doe alle **60 bloemen** in het voorraadbakje en zet het naast het speelveld.
- C Draai alle **24 bonusfiches** naar **paars** en vorm 8 stapels van 3 willekeurige fiches. Leg deze stapels (**paarse kanten** naar boven) in de 8 uitsparingen aan de **paarse rand van het bord**. De uitsparingen aan de **turquoise rand** aan de overkant blijven vrij.
- D Schud de **16 opdrachtkaarten** en leg ze met de afbeelding naar beneden op een stapel. Leg 3 opdrachten **open** naast de stapel.
- E Schud de **60 bloemenkaarten** en leg deze ook met de afbeelding naar beneden op een stapel. Leg ook hier 3 kaarten **open** naast de stapel.
- F Neem ieder **1 spelhulp** en leg het voor je neer met de **paarse kant** naar boven. Bepaal wie er begint (*bijvoorbeeld wie het laatst bloemen heeft weggegeven*). Afhankelijk van waar je zit, trek je een bepaald aantal bloemenkaarten van de aflegstapel en ontvang je als volgt kleine hulpjes:

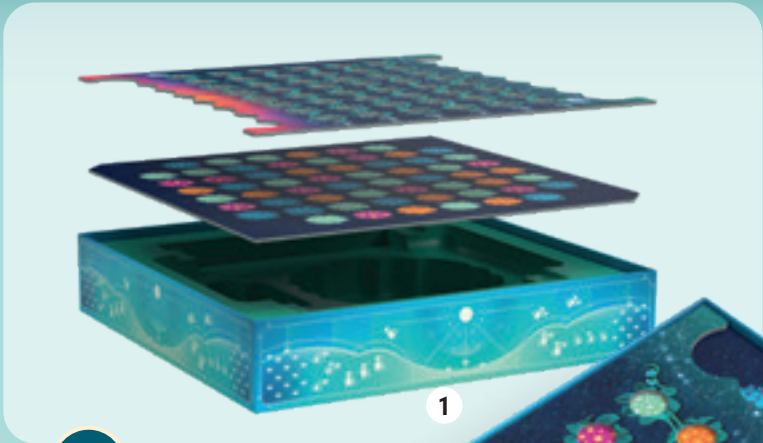


Houd je bloemenkaarten geheim in je hand. Bewaar de kleine hulpjes naast je spelhulp.

- G Leg al het overgebleven materiaal opzij als algemene voorraad: de overgebleven kleine hulpjes, overwinningpuntenfiches en sterrenstof.



Voorbeeldopstelling voor 3 spelers



A

1



C

6



D

5



G

9



10



G

8

F

10



Overzicht

Een spelletje Gloomies bestaat uit twee fasen. In de eerste fase "**kweken**", speel je kaarten uit om bloemen in de gaten op het bord te leggen. Zodra elk gat op het bord tot aan de witte lijn gevuld is, eindigt de fase. Je krijgt dan overwinningpunten voor de bloemenkaarten die je hebt gespeeld om bloemen te laten groeien. Hoe meer kaarten, hoe meer punten!

Daarna volgt de tweede fase "**oogst**". In deze fase gebruik je je eerder uitgespeelde kaarten opnieuw om de bloemen van het speelveld te verwijderen.

Zodra het speelveld tot aan de lijn is geogst, eindigt de fase en daarmee het spel. Je krijgt dan weer punten, dit keer voor je geogste bloemen en voltooide opdrachten.

Ook heb je elke beurt kans op een bonus. Hiermee krijg je onder andere toegang tot de opdrachten en sterrenstof, waarmee je extra overwinningpunten kunt verdienen.

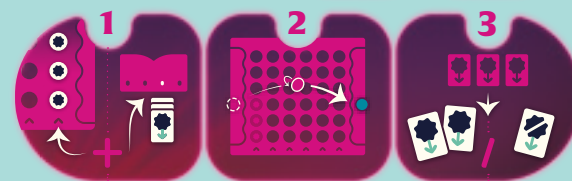
Wie na beide fasen de meeste punten heeft verzameld, wint!

Fase 1: Kweken

Je bent aan de beurt. Elke beurt bestaat uit drie stappen:

1. Eerst speel je maximaal 3 kaarten uit je hand om bloemen te laten groeien in de gaten op het bord.
2. Daarna kun je een bonus ontvangen, afhankelijk van de laatste bloem die je hebt geplant.
3. Tot slot neem je 1 of 2 nieuwe bloemenkaarten van de kaarten die open liggen.

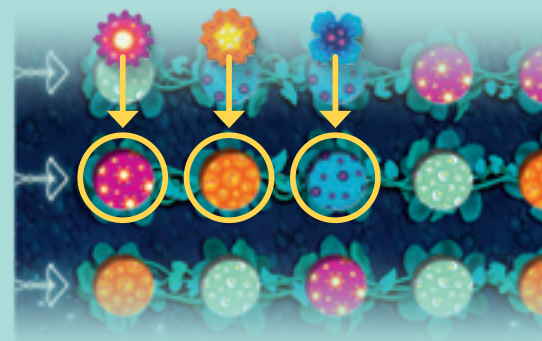
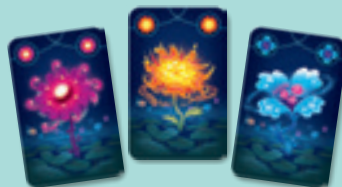
Dan is de volgende speler aan de beurt, met de klok mee. Je speelt om beurten totdat alle gaten op het speelveld tot aan de witte lijn gevuld zijn. Dan eindigt fase 1 en volgt de eerste puntentelling.



Een beurt in detail

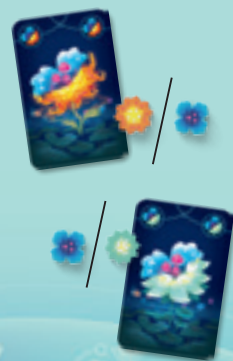
1. Kaarten spelen en bloemen kweken

Het speelveld is verdeeld in 6 rijen bedden, elk met 8 gaten. Elke beurt kies je 1 rij waarin je bloemen wilt laten groeien. Vervolgens speel je maximaal 3 bloemenkaarten uit je hand om hetzelfde aantal gaten in deze rij te beplanten. De kaarten die je uitspeelt moeten overeenkomen met de soorten bloemen die in de gaten te zien zijn. Je begint altijd aan de rand van het bord met de pijlen (zie afbeelding). Van daaruit beplant je de eerste vrije gaten in een rechte lijn in de richting van de pijlen.



Plantrichting →

Belangrijk: Wisselen tussen rijen of gaten overslaan is niet toegestaan.



Opmerkingen:

- Je kunt de **jokers** gebruiken als de ene **of** de andere soort bloem tijdens het spelen, maar altijd voor 1 gat tegelijk.
- De witte lijn op het speelveld is geen hindernis. Gaten achter de lijn kunnen op dezelfde manier gevuld worden als die ervoor.
- Je kunt altijd **minder kaarten** spelen als je geen 3 passende kaarten hebt of wilt spelen. Als je in een beurt helemaal geen kaart speelt, sla je stap 2 over en ga je meteen door naar stap 3. Ter compensatie krijg je 1 hulpje uit de voorraad.

DE KLEINE HULPJES

- DEEL 1

Je kunt bij het planten van bloemen een willekeurig aantal hulpjes terugleggen in de voorraad. Voor elk hulpje dat je op deze manier teruglegt, mag je 1 extra kaart uitspelen om nog een gaatje in de gekozen rij te beplanten. Natuurlijk moeten deze extra kaarten ook bij elkaar passen.



Voorbeeld 1:

Je hebt twee **Orbit Flowers**, een **Galaxy Poppy** en een **Moon Lily** in je hand.

In **rij 1** zou je de eerste twee gaten kunnen beplanten door een **Orbit Flower** en de **Poppy** te spelen. Je kunt niet in **rij 2** spelen omdat je een **Sun Thistle** nodig hebt voor het eerste gat.

In **rij 3** kun je het maximale aantal kaarten spelen (**Moon Lily** en 2x **Orbit Flowers**) en 3 gaten beplanten. Als je een hulpje gebruikt, kun je zelfs je vierde kaart (**Galaxy Poppy**) spelen en ook het vierde gat beplanten.

Er staan al bloemen in **rij 4**. Als je deze kiest, begin dan bij het eerste vrije gat achter de bloemen. Je zou een **Orbit Flower** kunnen spelen en daarna de **Moon Lily**.

Je kunt niet in **rij 5** spelen. Twee van je kaarten passen weer in **rij 6**. Het feit dat je over de witte lijn speelt, is onbelangrijk bij het uitspelen.



Je handkaarten

- Rij 1 →
- Rij 2 ⚡
- Rij 3 →
- Rij 4 →
- Rij 5 ⚡
- Rij 6 →



Voorbeeld 2:

Bij je volgende beurt heb je slechts twee kaarten in je hand: een **Galaxy Poppy** en een joker, die je kunt gebruiken als een **Orbital Flower** of een **Sun Thistle**.

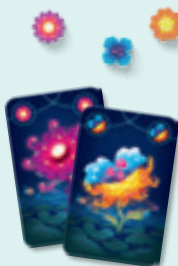
In **rij 1** kun je 2 gaten planten als je de joker gebruikt als **Orbital Flower**.

Rijen 2 en 4 vragen vervolgens om **Moon Lilies**, daar kun je niet spelen.

In **rij 3** is je joker nutteloos, maar je zou de **Poppy** kunnen spelen.

In **rij 5** kun je je joker als **Thistle** spelen. Het zou echter niet mogelijk zijn om een tweede gat in de rij te beplanten, omdat je de joker maar voor 1 gat kunt gebruiken.

Je zou de joker ook in **rij 6** kunnen spelen.



Je handkaarten

- Rij 1 →
- Rij 2 ⚡
- Rij 3 →
- Rij 4 ⚡
- Rij 5 →
- Rij 6 →



Als je een rij hebt gekozen en maximaal 3 kaarten hebt uitgespeeld, vul je de beplante gaten met bijpassende bloemen uit het voorraadbakje. Leg de uitgespeelde kaarten gesorteerd op bloemsoort op de onderste rand van je spelhulp. Je krijgt overwinningpunten voor deze kaarten bij de eerste puntentelling.



Belangrijk: uitgespeelde jokers moeten bij de soort bloem worden gelegd, die je met de joker hebt geplant.



2. Bonus ontvangen

Als je **minstens één** bloem hebt geplant, kun je een bonus ontvangen. Controleer hiervoor de positie van de **laatste bloem** die je tijdens je beurt op het bord hebt geplaatst (= de bloem die het verst van de rand van het bord met de pijlen verwijderd is). De bonus die je krijgt hangt af van de **kolom** van het gat waarin je deze bloem hebt geplaatst. Als er minstens één **paarse bonusfiche** aan de rand van het bord ligt, krijg je de bonus van de bovenste fiche. Als alle 3 de fiches in de kolom al op zijn, krijg je niets.

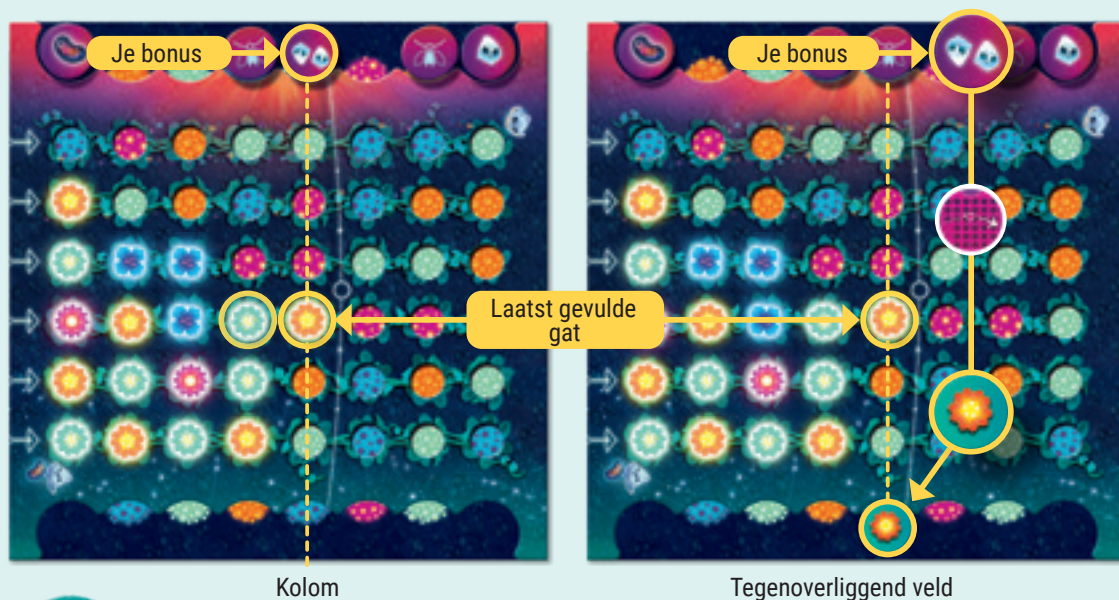


De paarse bonusfiches

Sterrenstof: Neem 1 sterrenstof uit de voorraad. Je kunt er zoveel verzamelen als je wilt. Hoe meer sterrenstof je hebt, hoe meer punten je krijgt in de twee punten-tellingen (zie spelhulp).

1 of 2 hulpjes: Neem het aantal kleine hulpjes dat op het fiche staat afgebeeld uit de voorraad. Je kunt er zoveel verzamelen als je wilt en ze in dezelfde beurt gebruiken in stap 3 "Trekken" (zie volgende pagina).

Opdracht: Neem één van de 3 open uitliggende opdrachten naar keuze. Vul daarna de kaarten weer aan. Verzamel de gepakte opdrachten open voor je.



Voorbeeld:

In je beurt heb je een **Moon Lily** en een **Sun Thistle** in rij 4 geplant. Omdat je de gaten altijd in de richting van de pijl vult, heb je de **Thistle** als laatste geplaatst. Je ontvangt nu de bonus voor deze kolom: "**2 kleine hulpjes**". Als je besloten had om alleen de **Moon Lily** te planten, had je een andere bonus gekregen ("**1 opdracht**").



Nadat je je bonus hebt ontvangen, draai je dit bonusfiche om naar de **turquoise** kant. Verplaats het dan naar het tegenoverliggende **turquoise bonusveld** in dezelfde kolom. Als daar al fiches liggen, leg je het nieuwe fiche bovenop de stapel.



Of: 2 gewone kaarten



Of: 1 joker

3. Nieuwe kaarten pakken

Aan het einde van je beurt neem je nieuwe bloemenkaarten van de **openliggende kaarten**. Je mag niet van de blinde aflegstapel pakken. **Je mag 1 joker of 2 gewone kaarten pakken** - voor zover de overeenkomstige kaarten beschikbaar zijn. Na elke kaart die je neemt, draai je onmiddellijk een nieuwe kaart van de stapel om en legt die klaar. *Als de stapel kaarten in de loop van het spel op is, speel je gewoon verder en sla je stap 3 over als je aan de beurt bent.*

Tip: In fase 1 telt elke kaart voor één punt, maar in fase 2 hebben de vier soorten bloemen verschillende waarden: **Moon Lilies** tellen voor 1 punt, **Sun Thistles** en **Orbit Flowers** elk 2, **Galaxy Poppy** 3. Hoe waardevoller een soort bloem is, hoe zeldzamer je kaarten zijn. Om zo slim mogelijk vooruit te plannen, moet je niet alleen zeldzame kaarten verzamelen, maar ook op je opdrachten letten: Je hebt bijpassende bloemenkaarten nodig om ze later te kunnen uitvoeren.


Einde van fase 1

Fase 1 eindigt na de beurt waarin het speelveld tussen de pijlen en de witte lijn volledig gevuld is met bloemen. Het maakt niet uit hoeveel bloemen er al achter de lijn liggen. Wie de fase beëindigt, heeft de hele beurt uitgespeeld (incl. bonussen ontvangen en kaarten trekken).

Daarna volgt de eerste puntentelling:

- Iedere speler krijgt **1 overwinningpunt voor elke uitgespeelde bloemenkaart** die aan zijn speelhulp liggen. Overgebleven kaarten zijn geen punten waard. Je bewaart ze wel voor fase 2.

Belangrijk: Bij **4 of meer** uitgespeelde kaarten van **één bloemsoort** tellen deze dubbel. Alle kaarten van deze bloemsoort zijn dan 2 overwinningpunten waard.

 **Als je met twee spelers speelt**, dan heb je **6 of meer** kaarten van één soort bloem nodig, zodat ze dubbel tellen.

- Daarnaast krijgt iedere speler overwinningpunten op basis van de hoeveelheid **sterrenstof** die hij heeft verzameld. De bijbehorende tabel vind je ook op de speelhulp.

1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

1 sterrenstof = 1 overwinningpunt,
2 sterrenstof = 3 overwinningpunten,
3 sterrenstof = 5 overwinningpunten,
enz.

Neem **overwinningpuntenfiches** uit de voorraad waarvan de waarde overeenkomt met de punten die je hebt verzameld. Bewaar de fiches naast je speelhulp. Je kunt ze geheim houden als je dat wilt.

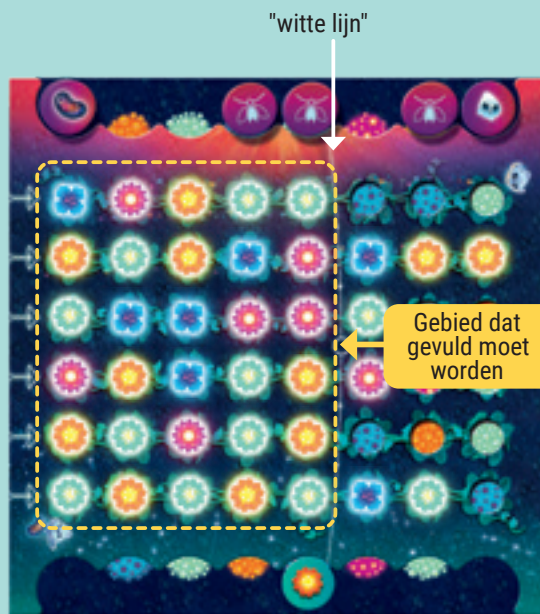
Voorbeeld van puntentelling:

In een spel met drie spelers heb je in fase 1 de volgende kaarten gespeeld: 2x **Galaxy Poppy**, 4x **Sun Thistle**, 3x **Orbital Flower** en 5x **Moon Lily**. Je **Thistles** en **Lilies** tellen dubbel, omdat je van beide kleuren vier of meer kaarten hebt.

Dit geeft je 23 overwinningpunten voor je kaarten. Tel hier de punten voor je sterrenstof bij op. Op basis van je totaal neem je overwinningpuntenfiches ter waarde van 28 uit de voorraad.


= 28 punten totaal in fase 1

 5 kaarten = 10 punten
 4 kaarten = 8 punten
 3 kaarten = 3 punten
 2 kaarten = 2 punten
 3 sterrenstof = 5 punten



DE KLEINE HULPJES

- DEEL 2

Bij het pakken van kaarten in stap 3 kun je ook een willekeurig aantal kleine hulpjes terugleggen in de voorraad. Je mag **1 extra (gewone) kaart** nemen voor elk klein hulpje dat je teruglegt. Je kunt ook 2 hulpjes tegelijk terugleggen om **1 extra joker** te nemen.

Opmerkingen:

- Een mix is ook toegestaan: je mag 1 hulpje terugleggen om na het pakken van **één** gewone kaart nog een joker te pakken.
- Na elke kaart die je neemt, kun je opnieuw beslissen of je nog meer hulpjes terug wilt leggen om nog meer kaarten te nemen.



Vorbereiding voor fase 2

Nadat je punten hebt geteld, voer je de volgende stappen uit.

1. Verwijder al het materiaal uit het spel dat je in fase 2 niet meer nodig hebt:
 - Alle op het spelbord overgebleven **paarse bonusfiches** die niet naar de **turquoise kant** zijn omgedraaid
 - De overgebleven bloemenkaarten in de voorraad en de overgebleven opdrachten in de voorraad
2. Draai je speelhulpen om naar de **turquoise kant**.
3. Nu vormen jullie ieder je **persoonlijke bloemenkaarten-stapel voor fase 2**. Je stapel bestaat uit de kaarten die naast je eigen speelhulp liggen en je overgebleven handkaarten. Schud deze kaarten en leg ze als **blinde stapel** links naast je speelhulp.
4. Trek tot slot de bovenste **4 bloemenkaarten** van je eigen stapel en neem ze in je hand. Nu kan fase 2 beginnen! *Bewaar je kleine hulpjes en verzamelde sterrenstof voor fase 2.*



Fase 2: Oogsten

Je speelt met de klok mee verder, te beginnen met de speler die in fase 1 aan de beurt zou zijn geweest. Ook in fase 2 bestaat elke beurt uit drie stappen, die vergelijkbaar zijn met de vorige fase:

1. Eerst speel je maximaal 3 kaarten uit je hand om bloemen van het bord te oogsten.
2. Daarna kun je een bonus krijgen, afhankelijk van de laatste bloem die je geoogst hebt.
3. Tot slot trek je 2 nieuwe kaarten van je persoonlijke stapel.

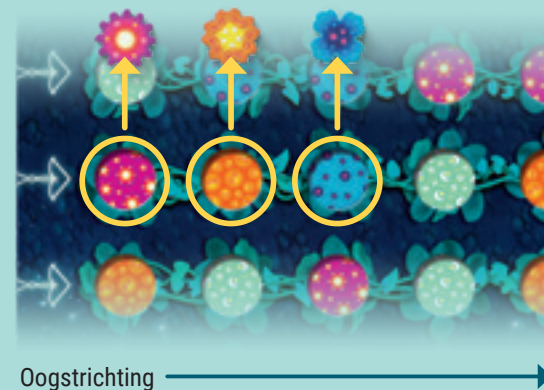
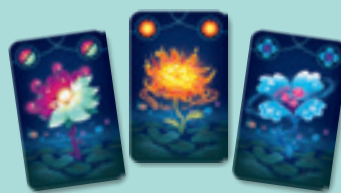
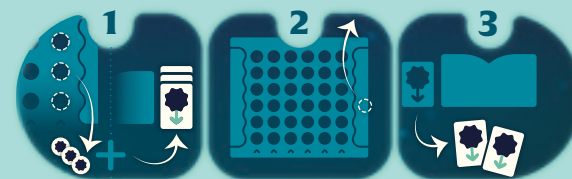
Fase 2 eindigt als alle bloemen tot aan de witte lijn geoogst zijn. Dan volgt de tweede puntentelling. Dan is het spel afgelopen.

Een beurt in detail

1. Kaarten uitspelen en bloemen oogsten

Je oogst bloemen op dezelfde manier als je ze in fase 1 hebt geplant. Kies elke beurt **1 rij** en begin ook aan de rand van het speelveld met de pijlen (niet in tegengestelde richting!). Net als in fase 1 kun je **maximaal 3 bijpassende kaarten** uitspelen om de eerste beschikbare bloemen na elkaar te oogsten. In fase 2 mag je ook **niet** van rij wisselen of bloemen overslaan.

Tip: De jokers werken op precies dezelfde manier als in fase 1. Je hoeft natuurlijk niet te onthouden voor welke soort bloem je ze eerder hebt gebruikt, maar bij het uitspelen kun je een nieuwe kiezen. Leg de kaarten die je hebt uitgespeeld als een open aflagestapel rechts naast je spelhulp. Ze spelen geen rol bij de tweede puntentelling, dus je hoeft ze niet te sorteren.



DE HULPJES - DEEL 3

Ze helpen je ook bij het oogsten van bloemen. Voor elk hulpje dat je tijdens het oogsten terug in de voorraad legt, mag je 1 extra kaart spelen om een andere bijpassende bloem uit je gekozen rij te oogsten. Net als in fase 1 geldt dat als je in je beurt geen enkele kaart hebt gespeeld, je ter compensatie 1 hulpje uit de voorraad neemt.



Haal de geogste bloemen uit de gaten op het bord. **Je moet meteen voor elke bloem beslissen waar je hem wilt plaatsen.** Als je meerdere bloemen tegelijk oogst, mag je ze plaatsen waar je maar wilt.

Of: Op je verzamelde opdrachten

Voor elke opdracht heb je de combinatie van bloemen nodig die erop staat afgebeeld. Je hoeft niet alle bloemen in één keer af te leveren en kunt aan meerdere opdrachten tegelijk werken.

Plaats de bloemen op de aangegeven stippen om de Gloomies te versieren.

Bij de tweede puntentelling ontvang je de overwinningspunten (linksboven) van alle opdrachten die je **volledig** met bloemen hebt gevuld. Als een opdracht echter niet volledig is gevuld, levert deze 0 punten op.

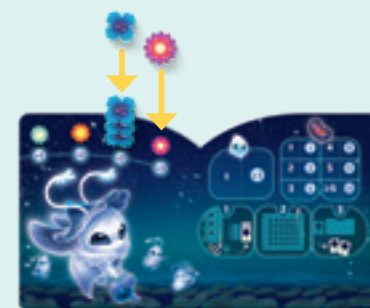


Of: Op je spelhulp

Heb je geen opdrachten of wil je geen risico's nemen? Dan kun je geogste bloemen op je spelhulp plaatsen en jezelf ermee versieren.

Je kunt een willekeurig aantal bloemen van elke soort op je spelhulp stapelen.

Aan het einde van het spel levert elke bloem die je hier hebt geplaatst overwinningspunten op volgens haar soort (**Moon Lily** = 1 punt, **Orbit Flower** en **Sun Thistle** = elk 2 punten, **Galaxy Poppy** = 3 punten).



Belangrijk: Als je eenmaal bloemen hebt geplaatst, mag je ze niet meer verplaatsen. Niet van de ene opdracht naar de andere, ook niet naar je spelhulp of omgekeerd.

2. Bonus ontvangen

In fase 2 kun je ook een bonus krijgen. Net als in fase 1 hangt dit af van de positie van de **laatste bloem** die je in je beurt hebt geogst. Ligt er minstens één **turquoise bonusfiche** in **dezelfde kolom**? Dan krijg je de bonus van het bovenste fiche. Verwijder het fiche dan uit het spel.

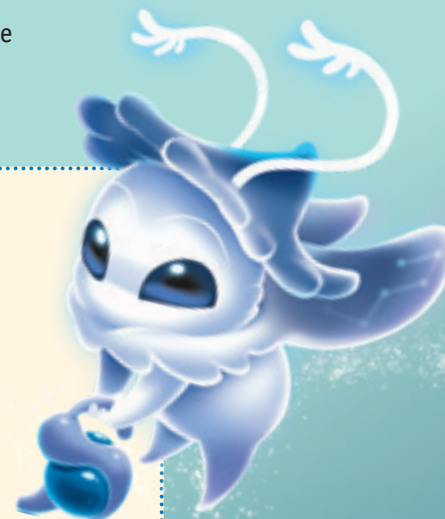


De turquoise bonusfiches

Sterrenstof: Neem 1 sterrenstof uit de voorraad. Bij de tweede puntentelling ontvang je opnieuw overwinningspunten voor je verzameling. Let op: je hebt niet meer dan 6 sterrenstof nodig om de maximale punten te scoren.

Bonusbloem: Ontvang een extra bloem van het afgebeelde soort uit het voorraadbakje. Net als je geogste bloemen moet je ze meteen op een opdracht of je spelhulp plaatsen. Als er geen bloemen van deze kleur meer in de voorraad zitten, heb je pech en ontvang je niets.

Jokerbloem: Ontvang 1 bloem naar keuze uit het voorraadbakje.



Voorbeeld:

Je begint je beurt met de afgebeelde handkaarten. Omdat je geen **Moon Lily** hebt, kun je in **rij 3** en **6** niets oogsten. Je kunt slechts 1 bloem oogsten in **rij 4** en **5**. Je bonus komt ook te vervallen, omdat er in geen van beide kolommen een **turquoise bonusfiche** ligt.

Daarom zijn **rij 1** en **2** waarschijnlijk je beste opties. Als je een **Orbit Flower**, de **Galaxy Poppy** en je joker als **Sun Thistle** in **rij 1** zou spelen, zou je 3 bloemen kunnen oogsten, maar je zou ook geen bonus ontvangen. Je zou dus kunnen beslissen om hier slechts 2 kaarten te spelen. Je plant dan de **Galaxy Poppy** als laatste bloem en ontvangt een extra **Poppy** uit de voorraad als bonus.

In **rij 2** daarentegen, zou je nog steeds een selectie van verschillende bonussen tot je beschikking hebben. Afhankelijk van of je sterrenstof of meer bloemen wilt bemachtigen, kun je hier twee of drie kaarten spelen. Als je nog steeds kleine hulpjes hebt, kun je met je handkaarten zelfs de joker als **Thistle** spelen.



Je handkaarten

- Rij 1 →
- Rij 2 →
- Rij 3 ⚡
- Rij 4 →
- Rij 5 →
- Rij 6 ⚡



3. Kaarten trekken

Aan het einde van je beurt trek je **precies 2 kaarten** van je persoonlijke stapel en neemt ze in je hand. Het maakt daarbij niet uit of je jokers of gewone kaarten trekt.

Als je trekstapel leeg is, sla je stap 3 van je beurt over en speel je verder met de kaarten die je nog in je hand hebt.

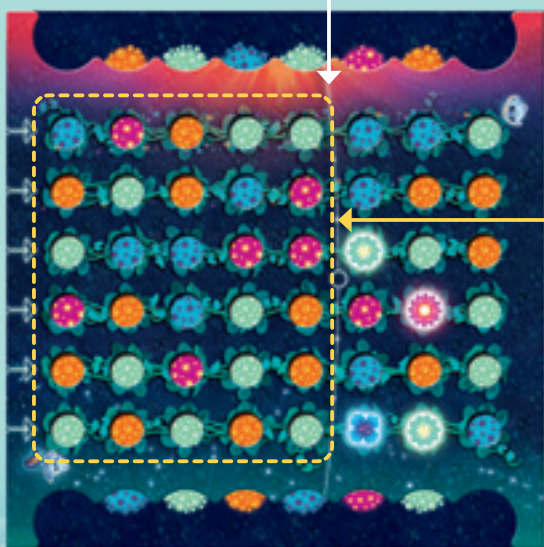
DE KLEINE HULPJES - DEEL 4

Je kunt ook een willekeurig aantal kleine hulpjes terug in de voorraad leggen wanneer je in fase 2 trekt. Voor elk klein hulpje dat je teruglegt, mag je 1 extra kaart van je stapel trekken.

Na elke kaart die je trekt, mag je opnieuw beslissen of je nog meer hulpjes terug wilt leggen.



"witte lijn"



Gebied dat weer leeg moet zijn

Einde van fase 2

Fase 2 eindigt na de beurt waarin het gebied tussen de pijlen en de witte lijn volledig is geoogst (d.w.z. er zijn daar geen bloemen meer). Het maakt niet uit hoeveel bloemen er nog achter de lijn liggen. Wie de fase voltooit krijgt nog steeds de bonus, maar kan stap 3 "Kaarten trekken" overslaan.

Opmerking:

In zeldzame gevallen kan het gebeuren dat je tijdens je beurt geen kaarten kunt spelen of trekken omdat je stapel al opgebruikt is. In dit geval krijg je ter compensatie 1 hulpje zoals gewoonlijk en moet je hopen dat het speelveld verandert voor je volgende beurt. **Als alle spelers achter elkaar geen kaarten meer kunnen uitspelen, eindigt ook fase 2.**

Dan volgt de tweede puntentelling:

- Iedereen krijgt overwinningspunten volgens de **bloemen op zijn spelhulp**. Elke **Moon Lily** op de spelhulp is 1 punt waard. **Orbit Flowers** en **Sun Thistles** zijn elk 2 punten waard, elke **Galaxy Poppy** 3.

- De overwinningspunten **van volledig geleverde opdrachten** worden hierbij opgeteld. als er nog bloemen ontbreken op een opdracht (of de verkeerde zijn erop geplaatst), zijn de opdracht en de bloemen geen punten waard. *Er zijn geen strafpunten voor opdrachten die je niet bent begonnen.*



= 7 punten

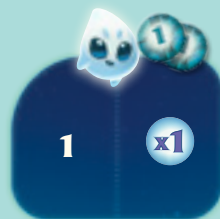
= 0 punten

1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

- Iedereen krijgt dan weer overwinningspunten op basis van de **sterrenstof** die hij heeft verzameld. Hiervoor tel je zowel je sterrenstof van fase 1 als je nieuw verzamelde sterrenstof van fase 2. De scoretabel is identiek aan de eerste scoreronde.

Herinnering: Als je meer dan 6 sterrenstof hebt verzameld, ontvang je nog steeds alleen de maximale 15 overwinningspunten.

- Tot slot krijgt iedereen 1 overwinningspunt voor elk **hulpje** dat niet werd teruggegeven aan de voorraad.



Neem meer **overwinningspuntenfiches** uit de voorraad en tel je punten van de eerste puntentelling bij elkaar op.

De speler met de meeste overwinningspunten wint!

Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste opdrachten heeft voltooid. Als er nog steeds een gelijke stand is, wint de speler met de meest waardevolle opdracht. Als er opnieuw een gelijke stand is, winnen de betrokken spelers samen.

Voorbeeld van puntentelling:

Eerst krijg je overwinningspunten voor de **bloemen op je spelhulp**:

6 punten voor je **Orbit Flowers**, 6 punten voor de **Galaxy Poppy** en 1 punt voor de **Moon Lily**.

Je hebt **twee missies voltooid** en ontvang daarvoor in totaal 20 punten.

Je krijgt geen punten voor de **derde opdracht** omdat je deze niet volledig van bloemen hebt voorzien. Tot slot krijg je 8 punten voor je sterrenstof (3 uit fase 1 en 1 uit fase 2) en 2 punten voor je andere kleine helpers. Je hebt nu 43 punten gescoord in de tweede scorefase.



Bloemen op de spelhulp:
 $1 \times 1 \text{ punt} / 3 \times 2 \text{ punten} / 2 \times 3 \text{ punten}$
 = 13 punten



4 sterrenstof = 8 punten



2 kleine hulpjes = 2 punten

Opdrachten:
 7 punten + 13 punten + 0 punten = 20 punten

Samen met je 28 punten uit de eerste puntentelling geeft dit je een respectabel **totaal van 71 overwinningspunten**.



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH - Postfach 24 60 - D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

Auteur: Filippo Landini

Illustratie: Justin Chan

Art direction: Chiara Bellavite met Sophie Wegwart

Ontwerp handleiding: KniffDesign

Redactie: Daniel Greiner

