IKEBANA



Ein prachtvolles Blumenspiel
für 2 bis 5 Personen ab 8 Jahren

SPIELREGELN

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

1. Mischt alle **108 Blumenkarten** gründlich (6 Farben mit den Zahlen 1 – 9, jede Karte zweimal vorhanden).



Nur im 2-Personen-Spiel: Zählt verdeckt 20 Karten ab und legt diese unbesehen zurück in die Schachtel. Diese Karten werden in diesem Spiel nicht genutzt.

2. Legt 4 Blumenkarten offen in die Tischmitte – dies ist die öffentliche Auslage.

3. Teilt an jede Person 4 Blumenkarten aus – dies sind die Handkarten.

4. Bereitet nun den Nachziehstapel vor. Dafür zählt ihr verdeckt 15 Blumenkarten ab. Legt die **Spielende-Karte** darauf. Dann legt ihr die übrigen Blumenkarten verdeckt darauf. Legt diesen Stapel verdeckt neben den offenen Karten in der Tischmitte bereit.



5. Legt die **40 Wertungsmarker** als Vorrat bereit.



6. Mischt die **14 Wertungskarten** und legt 4 davon offen aus.

7. Legt auf jede dieser offenen Wertungskarten so viele Wertungsmarker wie auf der Karte angegeben.

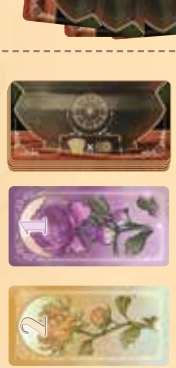


Nur im 2-Personen-Spiel: Legt auf jede Wertungskarte immer nur 2 Wertungsmarker.

8. Die restlichen Wertungskarten bilden einen verdeckten Stapel.

Lasst ein bisschen
Platz vor euch













EINLEITUNG

In der Kunst des Ikebana zählt nicht nur die Blume selbst, sondern der perfekte Moment ihrer Präsentation. Sammle die schönsten Blüten, arrangiere sie mit Bedacht und präsentiere deine Gestecke, solange sie noch im Trend liegen.
Denn wie in der Mode wandelt sich auch in der Blumenkunst der Geschmack – und nur wer den richtigen Zeitpunkt erkennt, wird zum Meister der Arrangements.

SPIELZIEL

Sammelt Blumenkarten und arrangiert sie zu harmonischen Ikebana-Gestecken in eurer persönlichen Auslage. Wertet eure Gestecke zum richtigen Zeitpunkt, um möglichst viele Bedingungen auf den Wertungskarten zu erfüllen. Wer am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELABLAUF

Wessen Name am ehesten wie eine Blume klingt, beginnt das Spiel.
Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Karte tauschen (optional)

Du ***darfst* genau 1 Handkarte** mit einer Karte aus der öffentlichen Auslage **tauschen**.
Lege deine Handkarte offen in die Auslage und nimm eine Karte aus der Auslage auf deine Hand.
Dieser Schritt ist optional – du darfst auch darauf verzichten.

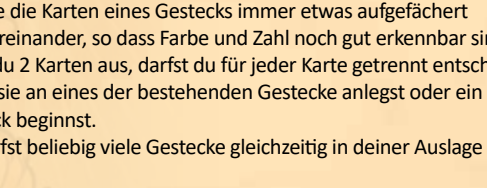


2. Karten auslegen

Du ***musst* 1 oder 2 deiner Handkarten** in die persönliche Auslage vor dir **legen**.

Beachte dabei folgende Regeln:

- Du darfst 1 Karte einzeln vor dir auslegen. Damit beginnst du ein neues Gesteck.
- Du darfst auch Karten an ein bereits bestehendes Gesteck anlegen.
  - Die Karten in einem Gesteck müssen immer von links nach rechts aufsteigende Werte haben.
    - Dabei dürfen Zahlen übersprungen werden (z. B. 2, 5, 7).
    - Gleiche Zahlen dürfen nebeneinander liegen (z. B. 3, 3, 6).
  - An ein bestehendes Gesteck darfst du **nur noch links** (mit gleichem oder niedrigerem Wert) **oder rechts** (mit gleichem oder höherem Wert) anlegen.
  - Du darfst niemals eine Karte zwischen zwei bereits liegende Karten eines Gestecks einfügen.
  - Lege die Karten eines Gestecks immer etwas aufgefächert übereinander, so dass Farbe und Zahl noch gut erkennbar sind.
- Legst du 2 Karten aus, darfst du für jeder Karte getrennt entscheiden, ob du sie an eines der bestehenden Gestecke anlegst oder ein neues Gesteck beginnst.
- Du darfst beliebig viele Gestecke gleichzeitig in deiner Auslage haben.



Beispiel: *Ein Gesteck zeigt die Zahlen 3, 5, 7. Du darfst links eine 1, 2 oder 3 anlegen oder rechts eine 7, 8 oder 9. Du darfst keine 4, 5 oder 6 zwischen die bestehenden Karten legen.*

3. Gesteck werten (optional)

Du ***darfst*** in jedem Zug **Gestecke werten**.
Du darfst **nur** Gestecke werten,

- an die du **in diesem Zug Karten gelegt** hast (also 1 oder 2),
- die aus **4 oder mehr Karten** bestehen und
- die **mindestens 1 der ausliegenden Bedingungen** erfüllen.

Ablauf der Wertung:

1. Lege 1 Karte vom Nachziehstapel **oder** 1 deiner Handkarten verdeckt als Vase auf dieses Gesteck um anzuzeigen, dass du dieses Gesteck abgeschlossen hast.
2. Prüfe nun, welche der Bedingungen auf den ausliegenden Wertungskarten dein Gesteck erfüllt.
3. Nimm von jeder erfüllten Wertungskarte 1 Wertungsmarker und lege ihn auf die Vase.
4. Jedes Gesteck ist bei Spielende so viele Punkte wert, wie die Kartenzahl multipliziert mit der Anzahl der Wertungsmarker ergibt.
5. Dieses Gesteck bleibt bis Spielende unverändert in deinem Wertungsbereich liegen.

Wichtig: *Abgeschlossene Gestecke dürfen nicht mehr verändert werden. Du darfst weder Karten noch Wertungsmarker von abgeschlossenen Gestecken entfernen oder hinzufügen.*



Beispiel: *Du wertest ein Gesteck aus 5 Karten und legst eine Vase aus deiner Hand darauf. Das Gesteck erfüllt 2 Bedingungen. Du nimmst von jeder der beiden erfüllten Wertungskarten je 1 Marker und legst ihn auf die Vase. Dieses Gesteck ist bei Spielende 10 Punkte (5 x 2) wert.*

Bedingungen wechseln:
Hast du bei einer Wertung den letzten Marker von einer Bedingungskarte genommen, legst du diese Bedingung am **Ende deines Zuges** ab. Decke dann eine neue Bedingung vom verdeckten Stapel auf und lege so viele neue Marker aus dem Vorrat darauf wie angegeben.

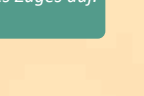


Nur im 2-Personen-Spiel: Legt auf jede Wertungskarte immer nur 2 Wertungsmarker.

Wichtig: *Du deckst die neue Bedingung erst am Ende deines Zuges auf. Du darfst sie also nicht sofort selbst erfüllen.*

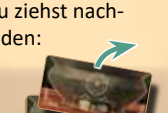
4. Kartenhand auffüllen

Fülle deine Kartenhand wieder auf 4 Karten auf. Du ziehst nacheinander Karten und darfst für jede Karte entscheiden:



- Ziehe die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel.

ODER



- Nimm 1 Karte aus einem deiner noch nicht gewerteten Gestecke in deiner Auslage zurück auf die Hand.

Du darfst dabei auch Karten aus der Mitte eines Gestecks zurücknehmen. Wenn du das machst, schiebst du das Gesteck danach etwas zusammen, um die Lücke zu schließen.

Auf diese Weise kannst du ausliegende Gestecke verändern, z. B. falls sich die ausliegenden Bedingungen verändert haben, bevor du dein Gesteck abschließen konntest.

Du darfst beim Auffüllen beliebig zwischen beiden Optionen wählen (z. B. 1 Karte vom Nachziehstapel und 1 Karte aus einem deiner Gestecke nehmen).

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. Ihr spielt so lange reihum, bis eine Person beim Auffüllen der Kartenhand die **Spielende-Karte** zieht.



DIE SCHLUSSRUNDE

Hast du die Spielende-Karte gezogen, ziehst du sofort die nächste Karte als Ersatz und legst die Spielende-Karte offen neben den Nachziehstapel.

Ihr spielt die laufende Runde noch normal zu Ende, so dass alle gleich oft am Zug waren.

Danach folgt die Schlussrunde, in der ihr alle noch einen letzten Zug ausführt.

In dieser letzten Runde gelten folgende **Änderungen**:

2. **Karten auslegen:** Du darfst beliebig viele Handkarten in deine Auslage legen.
3. **Gesteck werten:** Da du mehr als 2 Karten legen darfst, kannst du in der letzten Runde auch mehr als 2 Gestecke werten. Du darfst weiterhin nur Gestecke werten, an die du in diesem Zug Karten angelegt hast und die aus mindestens 4 Karten bestehen.
   Du musst wie zuvor die Marker der einzelnen Gestecke getrennt voneinander halten.
   Die ausliegenden Wertungskarten gelten für die gesamte Schlussrunde. Falls du den letzten Wertungsmarker von einer Karte nimmst, deckst du **keine neue Wertungskarte** auf. Ihr könnt die ausliegenden Bedingungen jedoch weiterhin erfüllen. Erfüllst du in der letzten Runde eine Karte auf der kein Wertungsmarker mehr liegt, nimmst du dir stattdessen einen Wertungsmarker aus dem allgemeinen Vorrat.
4. **Kartenhand auffüllen:** Du ziehst keine Karten mehr nach.
   Das Spiel ist aus!

SPIELENDE UND WERTUNG

Nach dieser letzten Runde zählt ihr eure Punkte.

Betrachtet dabei jedes gewertete Gesteck (mit Vase und darauf-liegenden Markern) getrennt voneinander:

- Multipliziert die Anzahl der Karten mit der Anzahl der Wertungs-marker. Dies ergibt die Punkte für das gewertete Gesteck.
- Addiert die Punktwerte der einzelnen Gestecke.



(4×2) 8 Punkte



(5×1) 5 Punkte



(4×3) 12 Punkte

Beispiel: *Du hast ein Gesteck aus 4 Karten mit 2 Wertungsmarkern (4x2 = 8 Punkte), ein Gesteck aus 5 Karten mit 1 Wertungsmarker (5×1 = 5 Punkte) und ein Gesteck aus 4 Karten mit 3 Wertungsmarkern (4×3 = 12 Punkte). Du hast insgesamt 25 Punkte (8+5+12).*

Wer von euch die meisten Punkte hat, hat die Kunst des Ikebana gemeistert. Haben mehrere gleich viele Punkte, liegt vorne, wer insgesamt mehr Wertungsmarker gesammelt hat.

TIPPS FÜR EINSTEIGER

- Große Gestecke können viele Punkte einbringen. Es wird aber immer schwieriger, mehrere Bedingungen zu erfüllen, je mehr Karten in deinem Gesteck liegen. Achte auf die richtige Balance.
- Behalte die ausliegenden Bedingungen im Auge und warte nicht zu lange, um ein Gesteck fertig zu stellen. Mode ist flüchtig.
- Manchmal lohnt es sich, Karten aus der eigenen Auslage zurückzunehmen, um sich neuen Gegebenheiten anzupassen.

DIE WERTUNGSKARTEN



Das Gesteck besteht aus Blumen in exakt 2 verschiedenen Farben, die jeweils **abwechselnd** liegen.



Im Gesteck ist jede Farbe höchstens 1-mal vorhanden. Das Gesteck darf also aus maximal 6 Karten bestehen (jede Farbe 1-mal).



Im Gesteck befinden sich mindestens 4 Karten **derselben Farbe**. Die Karten müssen nicht benachbart liegen. Weitere Farben sind für diese Bedingung nicht relevant.



Im Gesteck befinden sich mindestens 3 Karten **derselben Farbe direkt nebeneinander**. Weitere Farben sind für diese Bedingung nicht relevant.



Im Gesteck befinden sich jeweils mindestens 1 Karte mit dem **Wert 1 und** 1 Karte mit dem **Wert 9**.



Das Gesteck besteht **nur** aus Karten in **Orange und Grün**. Beide Farben müssen im Gesteck vorhanden sein. Es darf keine andere Farbe vorkommen.



Das Gesteck besteht **nur** aus Karten in **Rosa und Weiß**. Beide Farben müssen im Gesteck vorhanden sein. Es darf keine andere Farbe vorkommen.



Das Gesteck besteht nur aus Karten in **Blau und Lila**. Beide Farben müssen im Gesteck vorhanden sein. Es darf keine andere Farbe vorkommen.



Die Karten im Gesteck müssen **streng aufsteigende** Zahlen haben. In der Reihe dürfen weder doppelte Zahlen noch Lücken sein.



Im Gesteck liegen mindestens 3 Karten mit **demselben Wert**. Die Karten müssen (bedingt durch die Legeregeln) nebeneinander liegen.



Das Gesteck besteht ausschließlich aus Karten mit den Werten **5 oder niedriger**. Der Wert 5 ist erlaubt.



Das Gesteck besteht ausschließlich aus Karten mit den Werten **5 oder höher**. Der Wert 5 ist erlaubt.



Das Gesteck besteht ausschließlich aus Karten mit **ungeraden** Werten.



Das Gesteck besteht ausschließlich aus Karten mit **geraden** Werten.

Autor und Verlag danken allen Beteiligten und Testern. Ein besonderer Dank geht an Francescos Familie Huachong, Viola and Michele für ihre Unterstützung und engelsgleiche Geduld.

IMPRESSUM

Autor: Francesco Testini
Illustration: Stefan Sonnberger
Redaktion: Georg Wild
Grafik: HUCH!

© 2026 HUCH!
www.hutter-trade.com | info@hutter-trade.com
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.