SPIELANLEITUNG

Ein Spiel von **Christian Kudahl** & **Thomas Weber**

für 2 bis 5 Personen, ab 8 Jahren

Bloom Kingdom

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

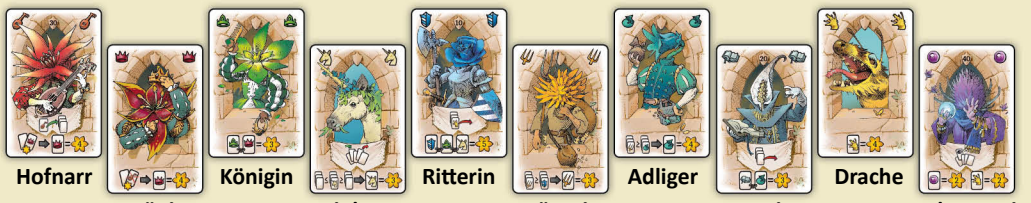
Spielidee und Spielziel

Blühende Zeiten im Königreich! Runde für Runde spielt ihr alle gleichzeitig je eine Karte von eurer Hand in die gemeinsame Auslage. Je mehr Karten eines Charakters ausliegen, umso wertvoller wird er. Doch manch ausgespielte Karte beeinflusst die Auslage bedeutend, und nur die beiden Wertungskarten, die ihr am Ende eines Durchgangs noch auf der Hand habt, punkten für euch. Verstärkt ihr also einen Charakter oder greift ihr seine Siegpunkte ab? Und sind auch alle Bedingungen eines Charakters für eine besonders lukrative Wertung erfüllt?

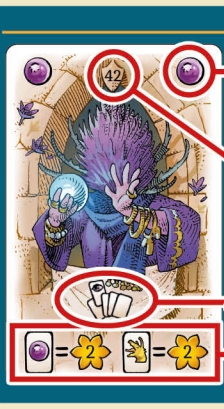
Dein Ziel ist es, in drei Durchgängen insgesamt die meisten Siegpunkte mit deinen Wertungskarten zu erzielen.

Spielmaterial

100 Charakter-Karten – Jeden der 10 Charaktere gibt es 10-mal im Deck:



Aufbau der Charakter-Karten



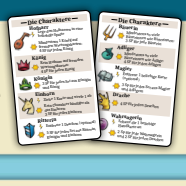
Soforteffekte: Die Hälfte der Karten zeigt unterhalb des Charakters einen Soforteffekt. Dieser wird in dem Moment durchgeführt, in dem die Karte in die Auslage auf dem Tisch gelegt wird.

Initiativen: Diese findet ihr oberhalb der Charaktere. Sie geben die Reihenfolge vor, in der die Soforteffekte in Kraft treten. Zuerst werden alle Karten ohne Initiative (d. h. ohne Zahl) in die Auslage gelegt, danach folgen alle ihrer aufgedruckten Zahl nach aufsteigend (die höchste Initiative zuletzt).

Wertungen: Alle Karten zeigen am unteren Rand, wie sie am Ende eines Durchgangs gewertet werden.

10 Übersichtskarten

Auf den Übersichtskarten könnt ihr jederzeit alle Soforteffekte und Wertungen der verschiedenen Charaktere nachschauen.



Spielvorbereitung

- Mischt alle **Charakter-Karten** und teilt an jede Person verdeckt 6 Handkarten aus. Legt die übrigen Karten als ***Zugstapel*** verdeckt in die Tischmitte. Zudem benötigt ihr ausreichend Platz für eine ***Auslage***: 9 Spalten, in die ihr im Laufe der Partie eure ausgespielten Karten legt.

  Im Spiel zu zweit: Teilt an jede Person verdeckt 8 Handkarten aus.



- Nehmt euch jeweils eine **Übersichtskarte**.
- Legt Stift und Papier bereit, um eure Punkte nach jedem Durchgang zu notieren. Oder nutzt stattdessen das digitale Wertungsblatt in unserer **Deep Print Games App**.

Zum Notieren und Zusammenrechnen eurer Punkte empfehlen wir die **Deep Print Games App**. Hier findet ihr virtuelle Wertungsblätter zu diesem und vielen weiteren unserer Spiele. Jetzt kostenlos im App Store und bei Google Play.

https://dpgapp.deep-print-games.com

Spielablauf

Eine Partie *Bloom Kingdom* spielt ihr über **drei Durchgänge** mit jeweils mehreren Runden. Am Ende jedes Durchgangs, wenn ihr nur noch zwei Karten auf der Hand habt, kommt es zu einer Wertung. Danach bleiben alle Karten aus vorherigen Durchgängen in der Auslage liegen, ihr erhaltet neue Handkarten und beginnt den nächsten Durchgang.

1. Karten ausspielen

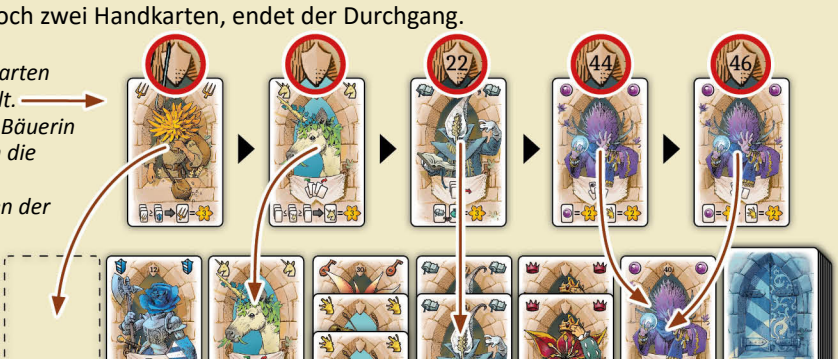
Zu Beginn jeder Runde wählt ihr eine Karte von eurer Hand und legt sie **verdeckt** vor euch ab. Habt ihr das alle getan, deckt ihr eure Karten gleichzeitig auf.

2. Karten in die Auslage legen

Nacheinander legt ihr nun eure Karten in die gemeinsame Auslage. Bildet mit den Karten insgesamt **neun Spalten**, für jeden Charakter eine. Liegt ein Charakter schon in der Auslage, legt ihr weitere gleiche Charakter-Karten in die gleiche Spalte. Legt die Karten so, dass die Gesamtzahl der Karten immer zu erkennen ist.

Beginnt mit den Karten, die keine Initiative zeigen, also keine Zahl oberhalb der Charaktere haben. Legt danach alle Karten mit Initiative in **aufsteigender** Reihenfolge in ihre Spalten. Jeder Soforteffekt wird in dem Moment durchgeführt, in dem ihr die entsprechende Karte in die Auslage legt. Sind alle ausgespielten Karten abgehandelt, folgt die nächste Runde. Habt ihr jeweils nur noch zwei Handkarten, endet der Durchgang.

Beispiel: *Diese 5 Karten wurden ausgespielt. Zuerst werden die Bäuerin und das Einhorn in die Auslage gelegt. Im Anschluss folgen der Magier und die Wahrsagerinnen in aufsteigender Initiative.*



Die Soforteffekte

Einhorn (ohne Initiative): Ziehe eine Karte vom Zugstapel auf deine Hand. Werfe danach eine beliebige Handkarte ab. Lege die abgeworfene Karte verdeckt in die Schachtel zurück.



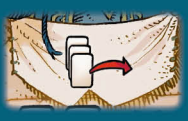
Hinweis: *Den Soforteffekt des Einhorns können alle Beteiligten gleichzeitig durchführen.*

Ritterin (10–19): Du darfst einen Drachen aus der Auslage entfernen und in die Schachtel zurücklegen.



Hinweis: *Liegen in der Spalte der Drachen ein oder mehrere Hofnarren, lege einen von diesen anstatt eines Drachen in die Schachtel zurück.*

Magier (20–29): Du darfst eine beliebige Karte aus der Auslage entfernen und in die Schachtel zurücklegen.



Hinweis: *Liegen in der gewählten Spalte ein oder mehrere Hofnarren, lege einen von diesen in die Schachtel zurück.*

Hofnarr (30–39): Lege den Hofnarren in eine beliebige, bereits mit einer Charakter-Karte belegte Spalte. Er entspricht ab sofort einer Karte des eigentlichen Charakters der gewählten Spalte.

Sonderfall: Gibt es noch keinen anderen Charakter in der Auslage, lege den Hofnarren in die Schachtel zurück.



Hinweis: *Legt Hofnarren unter die vorhandenen Karten, damit der eigentliche Charakter weiterhin voll sichtbar bleibt. Achtet aber darauf, dass die Gesamtzahl aller Karten in einer Spalte immer zu erkennen ist.*

Wahrsagerin (40–49): Schaue dir eine beliebige Handkarte einer Person deiner Wahl an. Ziehe eine Karte aus der Hand der gewählten Person, schau sie dir geheim an und gib sie der Person zurück.



Ende eines Durchgangs und Wertung

Ein Durchgang endet, wenn ihr nach einer Runde und dem Ausführen aller Soforteffekte **nur noch zwei** Handkarten habt. Diese beiden Karten sind eure **Wertungskarten** – für sie bekommt ihr jetzt **Siegpunkte (SP)**.

Jede Wertungskarte hat ihre eigene Art der Wertung. Diese ist immer abhängig von den Karten, die zum Ende des Durchgangs in der Auslage liegen. Ermittelt jetzt für jede eurer Wertungskarten die Siegpunkte und notiert sie. Legt eure Wertungskarten anschließend in die Schachtel zurück.

Die Wertungen

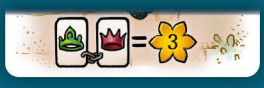
Hofnarr: Wenn sich auf den Wertungskarten der Mitspielenden (nicht auf deinen eigenen!) mindestens ein König befindet, erhältst du für jeden König in der Auslage 4 SP.



König: Wenn sich auf den Wertungskarten der Mitspielenden (nicht auf deinen eigenen!) kein Hofnarr befindet, erhältst du für jeden König in der Auslage 4 SP.



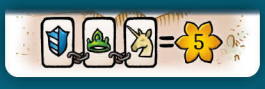
Königin: Erhalte für jedes Set aus Königin und König in der Auslage 3 SP.



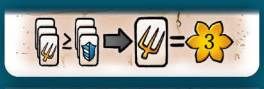
Einhorn: Wenn in keiner Spalte mehr Karten liegen als in der Spalte der Einhörner, erhältst du für jedes Einhorn in der Auslage 3 SP.



Ritterin: Erhalte für jedes Set aus Ritterin, Königin und Einhorn in der Auslage 5 SP.



Bäuerin: Wenn sich in der Auslage mindestens so viele Bäuerinnen wie Ritterinnen befinden, erhältst du für jede Bäuerin in der Auslage 3 SP.



Adliger: Wenn sich in der Auslage mindestens so viele Bäuerinnen wie Adlige befinden, erhältst du für jeden Adligen in der Auslage 4 SP.



Magier: Erhalte für jedes Set aus Magier und Adligem in der Auslage 3 SP.



Drache: Erhalte für jeden Drachen in der Auslage 4 SP.



Wahrsagerin: Erhalte für jede Wahrsagerin und für jeden Drachen in der Auslage jeweils 2 SP.



Nicht vergessen: *Jeder Hofnarr in der Auslage entspricht einer Karte des Charakters der entsprechenden Spalte und wird bei der Wertung mitgezählt.*

Wertungsbeispiel: *Die Auslage sieht am Ende des Durchgangs so aus. Robin, John und Marie decken ihre Wertungskarten auf:*





Robin *erhält für ihren Adligen 0 SP, weil sich weniger Bäuerinnen als Adlige in der Auslage befinden. Adlige und Magier bilden in der Auslage zwei Sets, somit erhält sie 2 x 3 = 6 SP für ihren Magier.*



John *erhält für seinen Drachen 4 SP für jeden Drachen in der Auslage, also 8 SP insgesamt. Für seinen König erhält er 0 SP, weil Marie einen Hofnarren als Wertungskarte hat.*



Marie *hat mit ihrem Hofnarren gut spekuliert, weil John einen König als Wertungskarte hat. Somit erhält sie für jeden König 4 SP, also 8 SP insgesamt. Für das Einhorn erhält sie 0 SP, weil es Spalten in der Auslage gibt, in der mehr Karten liegen als in der Spalte der Einhörner.*

Nachdem ihr alle Siegpunkte notiert habt, beendet ihr den Durchgang. Sofern ihr noch keine drei Durchgänge gespielt habt, teilt ihr allen vom Zugstapel neue 6 Handkarten aus (bei zwei Personen 8 Handkarten) und startet den neuen Durchgang. Alle Karten in der Auslage bleiben unverändert liegen.

Spielende

Das Spiel endet nach der Wertung des **dritten Durchgangs**. Wer insgesamt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

Spieldesign: Christian Kudahl, Thomas Weber
Illustrationen: Cuculum (Axel Kuckuk)
Redaktion: Christian Hildenbrand

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

© 2026 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.