HABA

CARNI FLORA

Wachsen lassen,
Fliegen futtern!



2012211001
TL A170828

CARNI FLORA

Wachsen lassen, Fliegen futtern!

Ein gefräßiges Legespiel für 2 - 4 Sprösslinge ab 6 Jahren.

Autor: Martino Chiacchiera
Illustration: Valentina Moscon
Redaktion: Patrick Tonn
Spieldauer: ca. 15 Minuten



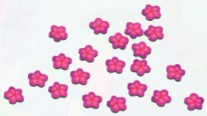
Die fleischfressenden Pflanzen sind hungrig – seeehr hungrig! Deshalb gebt ihr euch auch alle Mühe, schnell zu wachsen und möglichst viele schmackhafte Fliegen zu schnappen. Lockt die herumschwirrenden Leckerbissen mit Duftstoffen an und fangt sie mit euren Pflanzenmäulern. Doch Achtung: Fliegen, die ihr nicht rechtzeitig aufgefuttert habt, kosten euch nicht nur Nerven, sondern auch Punkte.
Wer am Ende die meisten Fliegen gefressen und am besten keine einzige übriggelassen hat, gewinnt!

DAS IST DRIN:



50 Fliegen

25 Blütenplättchen



60 Pflanzenplättchen



4 Blumentöpfe

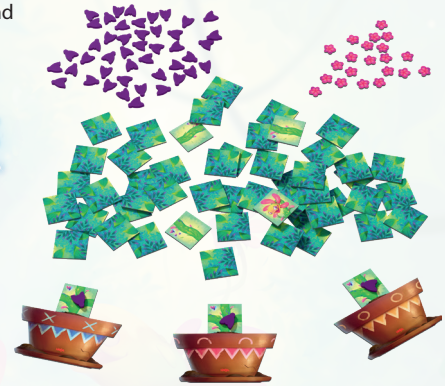


BEVOR ES LOSGEHT:

Mischt alle Pflanzenplättchen verdeckt in der Mitte und legt die Blütenplättchen und Fliegen gut erreichbar daneben. Nehmt euch jeweils einen Blumentopf und legt eine Fliege auf das abgebildete Fliegen-Symbol.



Überzählige Blumentöpfe kommen zurück in die Schachtel. Deckt nun 4 Pflanzenplättchen auf.



Spielaufbau für 3 Personen

JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Im Laufe des Spiels lasst ihr eure fleischfressenden Pflanzen immer weiterwachsen, indem ihr neue Pflanzenplättchen anlegt.

Wer kann am längsten summen wie eine Fliege? (Achtung: Atmen nicht vergessen!) Du beginnst. Entscheide dich für eins der aufgedeckten Pflanzenplättchen. Lege das gewählte Pflanzenplättchen an deine Pflanze an.

Anlege-Regeln:

1) Du darfst das neue Pflanzenplättchen beliebig drehen, bevor du es anlegst.

2) Das neue Pflanzenplättchen muss mindestens mit einer Seite an ein bereits gelegtes Pflanzenplättchen (oder an den Stängel am Blumentopf) angrenzen.

3) Alle Stängel deiner Pflanze müssen miteinander verbunden sein – ohne Sackgassen und ohne auf den Blumentopf zu treffen.

4) Willst oder kannst du kein offenes Pflanzenplättchen anlegen? Dann lege eins dieser Pflanzenplättchen zurück in die Schachtel und setze aus. Es ist damit aus dem Spiel.



So wächst deine fleischfressende Pflanze:

Fliegen: Zeigt dein soeben gelegtes Pflanzenplättchen 1-3 Fliegensymbole? Lege entsprechend viele Fliegen auf dieses Pflanzenplättchen.





Kopf: Hat dein soeben gelegtes Pflanzenplättchen einen Kopf? Nimm alle Fliegen, die auf allen (auch diagonal) angrenzenden Pflanzenplättchen liegen und sammle sie in deinem Blumentopf.

Blüten-Bereich: Ist mit deinem soeben gelegten Pflanzenplättchen ein Bereich entstanden, der komplett vom Stängel umschlossen ist? Lege ein Blütenplättchen in diesen Bereich hinein.
Gibt es keine Blütenplättchen mehr? Dann bist du leider zu spät dran und kannst keine mehr legen.



Nach dem Anlegen (oder Aussetzen) ist die nächste Person an der Reihe. Sie deckt ein neues Pflanzenplättchen auf und hat nun wieder die Auswahl aus 4 offenen Pflanzenplättchen.



Achtung: Verknotungsgefahr!
Pass auf, dass sich deine Pflanze niemals so verknotet, dass sich keine Pflanzenplättchen mehr anlegen lassen. Denn dann kannst du den anderen nur noch beim Fliegenfuttern zusehen …

WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, sobald keine Pflanzenplättchen mehr in der Mitte liegen. Entfernt nun für jede Fliege, die noch auf eurer Pflanze sitzt, eine Fliege aus dem Blumentopf. Anschließend zählt ihr jeweils eure Punkte:

- Für jede Fliege, die noch in eurem Blumentopf liegt, erhaltet ihr 1 Punkt.
- Für alle Blütenplättchen auf eurer Pflanze bekommt ihr sogar 2 Punkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Fliegen im Blumentopf hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand? Dann summt noch einmal um die Wette!

MARTINO CHIACCHIERA (Autor)

Als professioneller Spieleerfinder hat sich Martino zum Ziel gesetzt, den Leuten mit seinen Spielen mindestens genauso viel Spaß zu bereiten, wie er ihn beim Entwickeln der Ideen hatte. Es wurden bereits mehr als 60 seiner Spiele veröffentlicht, darunter auch zahlreiche internationale Bestseller. Martino liebt es, beim Kochen kreativ zu werden, Spiele bei lauter Musik zu entwickeln und mit seinen Kindern allerlei verrückte Dinge zu unternehmen.

VALENTINA MOSCON (Illustratorin)

Valentina ist Senior Concept Artist bei Ubisoft Mailand, wo sie seit 2020 beschäftigt ist. Seit 2013 arbeitet sie außerdem freiberuflich als Illustratorin für Brettspiele. Am meisten Spaß macht ihr dabei das Charakterdesign: Sie liebt es, attraktive, niedliche Figuren zu entwerfen und ist davon überzeugt, dass nur solche Charaktere wirklich fähig sind, eine Geschichte zu erzählen, Spielende zu begeistern und ein Spiel fesselnd zu machen.



Liebe Kinder, liebe Eltern,
*unter **www.haba-play.com/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.*

22
PAP

HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 2012211001
© HABA-Spiele Bad Rodach 2025