

FOR ONE

SCHWARZE ROSEN

Challenge-Heft

Reiner Knizia



Kapitel 1:

KREUZ & QUER

Dieses **Kapitel 1** spielst du auf Spielplan 1 und verwendest die abgebildeten Doppelplättchen.

Spielplan 1



Zu verwendende Plättchen:



je 2x



je 1x



je 1x

Kapitel 1

45			
35			
25			
>0			

Allgemein

In diesem Heft werden dir für jedes Level besondere Herausforderungen beschrieben und ggf. weitere Vorbereitungsschritte aufgezeigt.

Jedes Kapitel wird auf dem entsprechenden Spielplan (1-4) gespielt und mit den angegebenen Plättchen. Des Weiteren werden in jedem Kapitel neue Elemente und Regeln eingeführt.

Level 1

Bilde so viele **3er-Linien** wie möglich, um viele Punkte zu erreichen.

Jede **3er-Linie** bringt dir **1 Punkt**.
3er-Linien aus weißen oder roten **Rosen** bringen dir **2 Punkte**.



= 1 Punkt



= 2 Punkte

13			
11			
9			
>0			

Level 2

Marker:



Leg die abgebildeten **Blumenmarker** neben den Spielplan. Deine Aufgabe ist es nun, in jeder dieser **Blumensorten** mindestens eine **3er-Linie** zu bilden.

Wenn du eine **3er-Linie** in einer **Sorte** erreicht hast, legst du den entsprechenden **Blumenmarker** ab.

Für jeden nicht abgelegten Marker erhältst du **2 Minuspunkte**.

12			
10			
8			
>0			

Ab Level 2

legst du dir die im **roten Kasten** angegebenen Marker neben deinen Spielplan. Es gibt für jede Sorte einen Blumenmarker und 16 grüne Grasmarker.

In jedem Level wird dir erklärt, wie du diese Marker im Spielverlauf entfernen kannst. Am Ende erhältst du für jeden noch übrigen Marker 2 Minuspunkte für die Punktwertung.



Blumenmarker

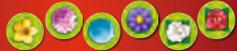


grüne Grasmarker



Level 3

Marker:



Bilde **5er-Gruppen** in den Blumensorten der abgebildeten Marker. 5er-Gruppen bestehen aus mindestens 5 gleichen Blumen, die auf benachbarten Feldern liegen. Die Blumen müssen hierbei nicht in einer Linie liegen. Hast du dies für eine Blumensorte erreicht, legst du den entsprechenden Blumenmarker ab.



Zur Erinnerung: Punkte bekommst du nach wie vor für 3er-Linien gleicher Blumen.

6			
4			
2			
>0			

Level 4

Nur für dieses Level gilt die zusätzliche Legeregel, dass **zusammenhängend** gelegt werden muss.

Nach dem ersten Plättchen (welches an einem der aufgedruckten Randblumenfeldern angelegt werden muss), müssen alle weiteren Plättchen an ein bereits **gelegtes** Plättchen benachbart angelegt werden (diagonal zählt nicht und auf dem Spielplan gedruckte Blumen zählen auch nicht).

12			
10			
8			
>0			

Level 5

Marker: 12x



Lege neben jede Zeile und Spalte einen **Grasmarker** mit der grünen Seite nach oben. Du kannst die Marker entfernen, wenn du in dieser Zeile oder Spalte eine 3er-Linie gebildet hast.



Hinweis: Die zusätzliche Legeregel aus Level 4 gilt hier nicht mehr.

6			
4			
2			
>0			

Kapitel 2: NEKTAR

Für dieses Kapitel nimmst du die 6 Doppelpfättchen, auf denen Bienen abgebildet sind, zum Spiel hinzu und mischst sie verdeckt unter die anderen Pfättchen aus Kapitel 1. Lege außerdem die 6 quadratischen Einzelpfättchen bereit. Dieses **Kapitel 2** spielst du auf Spielplan 2.

Spielplan 2



Hinzuzufügende Pfättchen:



Kapitel 2

55			
45			
35			
>0			

Bienenpfättchen:

Ab jetzt gilt: Wenn du ein Doppelpfättchen mit einer Biene aufdeckst, legst du dieses nicht auf den Spielplan, sondern tauschst es gegen das entsprechende Einzelpfättchen. Dieses Einzelpfättchen legst du dann nach den Legeregeln auf ein Feld des Spielplans. Das gezogene Doppelpfättchen mit den Bienen nimmst du aus dem Spiel.



Bienenpfättchen



Einzelpfättchen

Level 6

Bilde mit den neuen Regeln für Kapitel 2 möglichst viele 3er-Linien, um viele Punkte zu erreichen. Die Felder mit den Schmetterlingen haben keine besondere Bedeutung in diesem Level.



= 1 Punkt



= 2 Punkte

11			
9			
7			
>0			

Level 7



= +2



= -1

Nun werden die Felder mit den Schmetterlingen darauf interessant. Schmetterlingsfelder, die am Spielende nicht belegt sind, bringen dir 2 Bonuspunkte ein.

Allerdings erhältst du auch 1 Minuspunkt, für jedes nicht belegte „normale“ Feld.

15			
13			
11			
>0			

Von unten nach oben:

Auf dem Spielplan 2 „fallen“ die Plättchen beim Legen möglichst weit nach unten, d. h. du stellst dir vor, dass die Plättchen immer senkrecht zum unteren Spielfeldrand gezogen werden und so weit wie möglich unten liegen bleiben. Die Plättchen fallen allerdings nicht durch andere Plättchen hindurch, um Lücken zu füllen, sondern sitzen auf anderen, zuvor gelegten Plättchen auf.

Beispiel:



Level 8

Marker: 7x



= -1
 = +2

Es wird wie im Level 7 gewertet. Zusätzlich: Lege vor jede Zeile einen grünen Grasmarker. Du kannst die Marker entfernen, indem du eine 3er-Linie in der Zeile bildest.



10

8

6

>0

Level 9

= +2

= -1

= +2

Es wird wie im Level 7 gewertet. Zusätzlich: 2 gleiche Blumen links und rechts von einem leeren Schmetterlingsfeld, bringen 2 Bonuspunkte zusätzlich.



18

16

14

>0

Level 10

Marker:



Lege die abgebildeten Blumenmarker neben den Spielplan. Du kannst die entsprechenden Marker nur entfernen, wenn du für die Blumenarten eine 2x2 Gruppe gebildet hast (das sind vier gleiche Blumen, die zusammen ein 2x2-Quadrat bilden).



Schmetterlingsfelder und leere Felder bringen in diesem Level keine Punkte.



4

2

0

<0

Kapitel 3: MONOKULTUREN

Für dieses Kapitel nimmst du die 6 Doppelpättchen zum Spiel hinzu, die zwei gleiche Blumen zeigen. Mische sie verdeckt unter die anderen Pättchen aus Kapitel 2. Die Einzelpättchen legst du wieder bereit. Dieses **Kapitel 3** spielst du auf Spielplan 3.

Spielplan 3



Hinzuzufügende Pättchen:



Kapitel 3

75			
65			
55			
>0			

Von innen nach außen:

Jedes Pättchen, das du auf den Spielplan legst, musst du auf mindestens eines der jeweils dunkelsten, noch leeren Felder legen. Deine Blumenwiese wächst von innen nach außen. Solange ein dunkles Feld noch frei ist, müssen die Pättchen zwingend immer auf die dunkelste Feldfarbe gelegt werden.

Level 11

Bilde mit den neuen Regeln viele 3er-Linien, um viele Punkte zu erreichen.



= 1 Punkt



= 2 Punkte

17			
15			
13			
>0			

Level 12

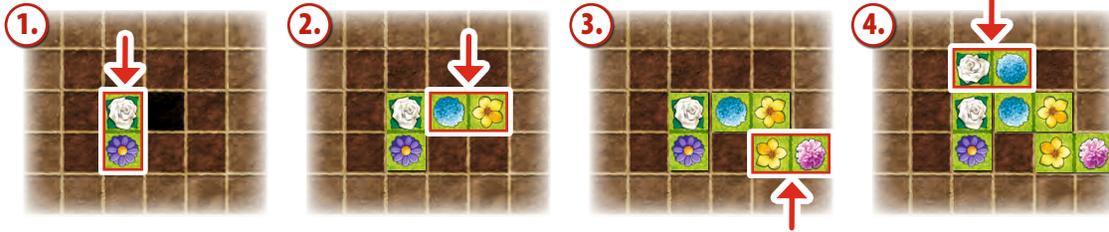
Marker: 8x

Legе über jede Spalte einen grünen Grassmarker. Wie üblich kannst du die Marker mit einer 3er-Linie in der entsprechenden Spalte entfernen.



16			
14			
12			
>0			

Beispiel:



Level 13

Marker:

Entsprechend wie bei der 5er-Gruppe aus Level 3, musst du nun **6er-Gruppen** in beliebiger Anordnung benachbarter Felder bilden.

6er-Gruppe



Zur Erinnerung: Punkte bekommst du nach wie vor für 3er-Linien gleicher Blumen.

12			
10			
8			
>0			

Level 14

Nur für dieses Level gilt die **Legeregel von außen nach innen**: Jedes Plättchen muss auf mindestens eines der jeweils hellsten noch leeren Felder gelegt werden.

Die allgemeine Legeregel erfordert dabei, dass du am unteren Rand auf einem Nachbarfeld der aufgedruckten Blumen beginnst.

16			
14			
12			
>0			

Level 15

Es gilt nun die **Zusatzlegeregel**, dass du jedes Plättchen auf die größtmögliche Anzahl der jeweils dunkelsten noch leeren Felder legen musst.

Solange es also zwei benachbarte leere Felder im dunkelsten Bereich gibt, musst du das Plättchen auf zwei solcher Felder legen. Gleiches gilt dann für den nächsthelleren Bereich usw.

16			
14			
12			
>0			

Kapitel 4: SCHWARZE ROSEN

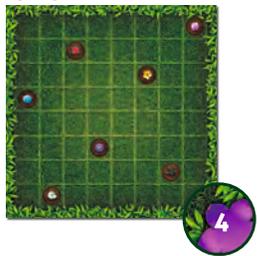
Für dieses Kapitel nimmst du die 6 Doppelpfändchen zum Spiel hinzu, die die schwarzen Rosen zeigen. Mische sie verdeckt unter die anderen Pfändchen aus Kapitel 3. Es sind nun alle Doppelpfändchen im Spiel. Die Einzelpfändchen legst du wieder bereit. Dieses

Kapitel 4 spielst du auf Spielplan 4.

Nun kommt die siebte Blumensorte – die edle schwarze Rose – ins Spiel. Sie bringt dir sogar 3 Punkte ein, wenn du damit eine 3er-Linie bildest.



Spielplan 4



Hinzuzufügende Pfändchen:



Kapitel 4

90			
80			
70			
>0			

Level 16

Bilde mit den neuen Regeln für Kapitel 4 möglichst viele 3er-Linien, um viele Punkte zu erreichen.



In diesem Level darfst du ausnahmsweise Pfändchen auf ein passendes Saat-Feld legen, auch wenn dieses Pfändchen dann kein angrenzendes Nachbarfeld zu einer bereits gelegten Blume hat.



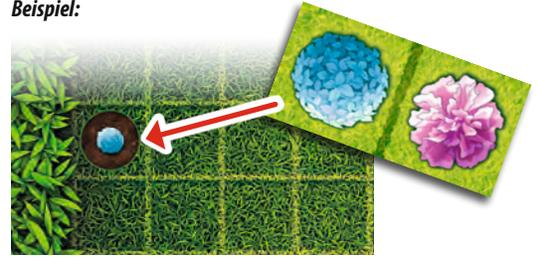
22			
20			
18			
>0			

Saat-Felder:

Der Spielplan zeigt für jede Blumenfarbe ein Saat-Feld mit einer kleinen Blume darauf.

Auf diese Saatfelder darf nur ein Plättchen mit der passenden Blume gelegt werden. Die Saat-Felder sind die möglichen Startfelder für dein erstes Plättchen.

Beispiel:



Level 17

Für dieses und alle folgenden Level musst du die Plättchen zusammenhängend legen:

Das erste Plättchen legst du auf ein passendes Saat-Feld. Danach musst du alle Plättchen zusammenhängend und angrenzend an ein bereits gelegtes Plättchen anlegen. Legst du dabei ein Plättchen auf ein Saat-Feld, so muss die Blumensorte wieder übereinstimmen.



			
21			
19			
17			
>0			



Level 18

Marker:



Lege alle 7 Blumenmarker neben den Spielplan. Die Blumenmarker können in diesem Level nur mit 4er-Linien entfernt werden. Es gilt wie bei den 3er-Linien: 4 horizontal oder vertikal benachbarte Felder in einer Linie mit gleichen Blumen.

4er-Linie



Auch in diesem Level dürfen die Plättchen nur zusammenhängend und angrenzend an bereits gelegte Plättchen angelegt werden.

Zur Erinnerung: Punkte bekommst du nach wie vor für 3er-Linien gleicher Blumen.

 = 1 Punkt

 /  = 2 Punkte

 = 3 Punkte

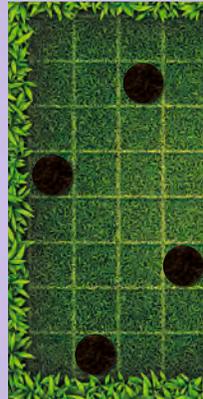
			
16			
14			
12			
>0			



Level

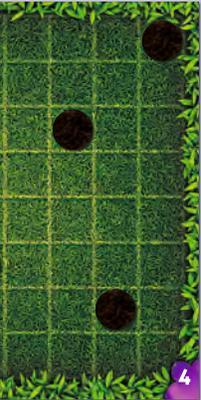


Belege die Saat-Felder mit einem braunen Erdmarker (das ist die Rückseite der Grasmarker). Diese Felder sind blockiert, d. h. hier können keine Plättchen gelegt werden.



Level 19

Du kannst das erste Plättchen beliebig auf dem Spielplan legen. Die weiteren Plättchen müssen danach zusammenhängend gelegt werden.



18			
16			
14			
>0			

Level 20



Marker: 16x

Lege neben jede Zeile und Spalte einen grünen Grasmarker. Du kannst die Marker entfernen, wenn du in dieser Zeile oder Spalte eine 3er-Linie gebildet hast. Die Plättchen müssen auch hier wieder zusammenhängend gelegt werden.



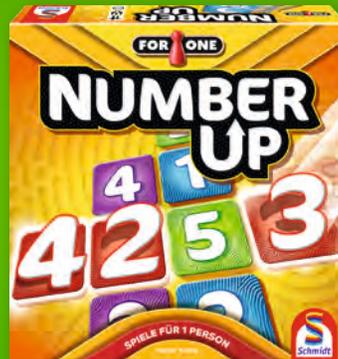
16			
14			
12			
>0			



Weitere Herausforderungen aus der *FOR ONE* Serie:



Kniffel®
49432



Number UP
49433



Galaktix
49434

SPIELE FÜR 1 PERSON

