

2-4

8+

20 Min.

© Hinaŋa Origuchi

© Sylvain Sarrailh

The Legend
of the
Cherry Tree™

REGELN



Spielziel

Kennt ihr die Legende des Kirschbaums, der nur alle zehn Jahre blüht? Sie handelt davon, dass der Kirschbaum sich nur einmal pro Jahrzehnt in den ersten Frühlingstagen in wundervolle Blüten hüllt. Tausende Knospen entsprossen seinen Ästen und recken sich anmutig gen Himmel, bevor sie zu fantastischen Blütenkelchen unschätzbare Güte werden.

Sobald die Blüten des Kirschbaums sanft zu Boden schweben, eilst du herbei, um sie vor dem Verwelken einzusammeln: Wer die meisten Blüten sammeln kann, dem wird der Kirschbaum einen Wunsch erfüllen. Doch bist du zu gierig, wird dich der Kirschbaum als unwürdig betrachten und deine Träume werden wie Blütenblätter im Wind verwehen ...

Inhalt



4 Sichtschirme



1 Beutel



3 Meister-Karten



1 Spielregel

96 Blüten-Spielsteine



18 Blüten in
Rosa



18 Blüten in
Gelb



18 Blüten in
Hellblau



18 Blüten in
Dunkelblau



18 Blüten in
Weiß



6 Blüten in
Schwarz

Spielübersicht

Die Blüten des Kirschbaums beginnen zu fallen und können eingesammelt werden. In jedem Zug ziehst du eine oder mehr Blüten aus dem Beutel und versuchst, so viele wie möglich zu sammeln, ohne jedoch zu gierig zu werden. Am Ende deines Zugs legst du deine Blüten:



Wer am Schluss die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

SICHTSCHIRME

Es gibt 4 Sichtschirme (einen pro Spieler), auf denen eine Übersicht der Endwertung zu finden ist.



BEUTEL

Im Beutel liegen alle Blüten und warten darauf, eingesammelt zu werden.



BLÜTEN-SPIELSTEINE

Die Blüten-Spielsteine stellen die Blüten des Kirschbaums dar, die du im Spiel sammeln willst. Es gibt sie in 6 Farben: Rosa, Gelb, Hellblau, Dunkelblau, Weiß und Schwarz.



MEISTER-KARTEN

Der Kirschbaum wird jene belohnen, die wahre Meister im Sammeln der Kirschblüten sind. Auf diesen Karten sind unterschiedliche Blütenkombinationen abgebildet und der Bonus, den du erhältst, wenn du diese Kombinationen einsammeln konntest. Die Meister-Karten sind 3 doppelseitige Karten:



**BLAUE SEITE:
EINSTEIGER-SPIEL**



**ROSA SEITE:
EXPERTEN-SPIEL**



Vorbereitung

- 1 Wähle einen Sichtschirm und stelle ihn so vor dich, dass du die Wertungs-Übersicht sehen kannst.



- 2 Lege die 3 Meister-Karten gut sichtbar in die Tischmitte, die gewünschte Seite nach oben ( oder ).



- 3 Würf Blüten-Spielsteine in den Beutel, abhängig von der Spielerzahl:

Anzahl der Spieler		
4	6	18 jeder Farbe
3	5	15 jeder Farbe

Für 2 Spieler gibt es besondere Regeln auf Seite 12.

- 4 Wer zuletzt einen blühenden Kirschbaum gesehen hat, wird Startspieler und nimmt sich den Beutel.

Spielablauf

Das Spiel läuft in aufeinanderfolgenden Zügen ab, bis alle Blüten des Kirschbaums eingesammelt wurden.

ZUGÜBERSICHT

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führt jeder nacheinander diese beiden Aktionen aus: **Blüten sammeln**, dann **Blüten auslegen**.

1 Blüten sammeln

Du sammelst Blüten, indem du blind Blüten-Spielsteine aus dem Beutel ziehst und sie in die Tischmitte legst. Diese Blüten darfst du noch nicht behalten und musst daher darauf achten, dass du sie getrennt von den Blüten auslegst, die du in früheren Zügen ausgelegt hast.

Wenn du an der Reihe bist, Blüten zu sammeln, gelten diese Regeln:

- ❁ Du musst mindestens 1 Blüte pro Zug ziehen.
- ❁ Du darfst in deinem Zug höchstens 3 x in den Beutel greifen und eine oder mehrere Blüten ziehen.
- ❁ Du darfst in deinem Zug insgesamt höchstens 8 Blüten ziehen.

Solltest du versehentlich mehr als 8 Blüten ziehen, endet dein Zug sofort. Lege in diesem Fall die Blüten, die du in diesem Zug gesammelt hast, zurück in den Beutel und gib ihn an den nächsten Spieler.

Erfolgreiche oder fehlgeschlagene Sammlung

Nach jedem Ziehen prüfst du, ob du erfolgreich beim Sammeln der Blüten warst. Die Sammlung ist ein Erfolg, wenn **KEINE** dieser beiden Bedingungen (Fehlschläge) zutrifft:

- ❁ Du hast 3 Blüten derselben Farbe gesammelt.
- ❁ Du hast 5 Blüten in unterschiedlichen Farben gesammelt.

Jedes Mal, wenn du Blüten ziehst, legst du sie zu den bereits in diesem Zug gezogenen und prüfst dann, ob die Sammlung ein Erfolg oder ein Fehlschlag ist. **War es ein Fehlschlag, darfst du in diesem Zug keine weiteren Blüten mehr ziehen** und gehst sofort zum *Blüten auslegen* über.

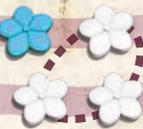
BEISPIEL

Du hast das erste Mal in deinem Zug Blüten gezogen und dabei 2 Blüten-Spielsteine erhalten: 1 hellblaue und 1 weiße Blüte. In deinem zweiten Ziehen ziehst du 2 weitere Blüten-Spielsteine. Dabei erhältst du 2 weitere weiße Blüten. Leider hast du jetzt 3 Blüten derselben Farbe. **Das ist ein Fehlschlag.** Der Kirschbaum betrachtet dich als zu gierig! Du musst sofort mit dem Schritt *Blüten auslegen* fortfahren.

1. Ziehen:



2. Ziehen:



Fehlgeschlagene Sammlung!

Wenn keine der beiden Bedingungen (Fehlschläge) zutrifft war deine Sammlung erfolgreich! Du darfst dann:

* Ankündigen, dass du mit dem Sammeln fertig bist und sofort zum *Blüten auslegen* übergehen möchtest

oder

* Erneut ziehen, um weiter zu sammeln. Wenn auch dieses Ziehen erfolgreich war, darfst du wieder ansagen, ob du aufhören oder ein letztes Mal ziehen willst. Nach deinem dritten Ziehen musst du aber aufhören, egal wie das Ergebnis aussieht, und dann zum *Blüten auslegen* übergehen.

BEISPIEL

Bei deinem ersten und zwingenden Ziehen hast du 3 Blüten aus dem Beutel gezogen. Es sind 1 rosa und 2 gelbe Blüten. Keine der beiden Bedingungen (Fehlschläge) wurde erfüllt, also war deine Sammlung erfolgreich. Du willst ein zweites Mal ziehen und ziehst 2 Blüten: 1 hellblaue und 1 rosa Blüte. Deine Sammlung ist erfolgreich. An dieser Stelle möchtest du lieber aufhören und zum *Blüten auslegen* übergehen.

1. Ziehen:



2. Ziehen:



➔ *Besser hier aufhören, denn die Sammlung ist ein Erfolg!*

Die schwarzen Blüten



Es sind nur 6 schwarze Blüten im Beutel (nur 5 im Spiel zu dritt). Sie haben eine andere Funktion als alle anderen Blüten-Spielsteine. Wenn du eine schwarze Blüte ziehst, nimmt diese sofort eine Farbe an, die deine Sammlung zu einem Fehlschlag macht (wenn möglich).

BEISPIEL Du ziehst 1 schwarze und 1 dunkelblaue und 2 rosa Blüten. Die schwarze Blüte zählt automatisch als rosa Blüte, um die Bedingung „3 Blüten derselben Farbe“ zu erfüllen. Damit ist deine Sammlung ein Fehlschlag.



BEISPIEL Du ziehst 2 schwarze Blüten, 1 gelbe Blüte, 1 weiße Blüte und 1 hellblaue Blüte. Eine der schwarzen Blüten zählt sofort als dunkelblau und die andere als rosa, um die Bedingung „5 verschiedene Blüten“ zu erfüllen. Deine Sammlung ist ein Fehlschlag.



2 Blüten auslegen

Wenn du deine gesammelten Blüten aus dem Schritt *Blüten sammeln* auslegst, darfst du sie vor und/oder hinter deinen Sichtschirm legen. *Blüten auslegen* funktioniert abhängig davon, ob deine Sammlung ein Erfolg oder ein Fehlschlag war.

Fehlgeschlagene Sammlung

Wenn deine Sammlung ein Fehlschlag war, führst du diese Aktionen aus:

a

Hattest du schwarze Blüten gezogen, lege sie in den Beutel zurück.

b

Wähle **2 Blüten unterschiedlicher Farbe** aus denen, die du gesammelt hast.

c

Lege diese 2 Blüten **vor deinen Sichtschirm**.

d

Lege den Rest der Blüten zurück in den Beutel.

Hinweis Solltest du insgesamt nur 1 Blütenfarbe gesammelt haben, legst du nur 1 Blüten-Spielstein vor deinen Sichtschirm und legst den Rest zurück in den Beutel.



Erfolgreiche Sammlung

Wenn deine Sammlung ein Erfolg war, führst du diese Aktionen aus:

a

Prüfe, ob die von dir gesammelten Blüten einer Kombination auf einer Meister-Karte entsprechen. Ist das der Fall, darfst du den Bonus dieser Karte einsetzen (siehe „Beschreibung der Meister-Karten“ auf Seite 11).

b

Du darfst **1 Farbe** aus denen auswählen, die du gesammelt hast.

c

Lege **alle Blüten deiner gewählten Farbe hinter deinen Sichtschirm**.

d

Lege **den Rest deiner Blüten vor deinen Sichtschirm**.

Hinweis Blüten hinter deinen Sichtschirm zu legen ist **optional**. Wenn du dich dafür entscheidest, muss du 1 Farbe wählen und alle Blüten dieser Farbe hinter deinen Sichtschirm legen. **Entscheidest du dich dagegen**, legst du **alle gesammelten Blüten vor deinen Sichtschirm**.



Vor oder hinter deinem Sichtschirm?

VOR DEINEM SICHTSCHIRM



Wenn du Blüten vor deinem Sichtschirm auslegst, sortierst du sie nach Farbe. Bei Spielende wird jede Farbe einzeln gewertet. Je mehr Blüten du in einer Farbe hast, desto mehr Siegpunkte liefert dir diese Farbe bei Spielende.

Besonderheit der schwarzen Blüten:

vor deinem Sichtschirm liegende schwarze Blüten gelten nicht als eigene Farbe, sondern als „Jokerfarbe“. Bei Spielende legst du die Farbe jeder schwarzen Blüte vor deinem Sichtschirm fest.

BEISPIEL

Bei Spielende hast du 2 schwarze Blüten, 3 rosa Blüten und 1 hellblaue Blüte vor deinem Sichtschirm. Du entscheidest dich, die eine schwarze Blüte zu einer rosa Blüte zu machen und die andere zu einer hellblauen Blüte. Also hast du jetzt 4 rosa und 2 hellblaue Blüten.



HINTER DEINEM SICHTSCHIRM



Wenn du Blüten hinter deinem Sichtschirm auslegst, sortierst du sie in folgender Weise:

- ✿ Gruppe warmer Farben: rosa & gelbe Blüten auf eine Seite,
- ✿ Gruppe kalter Farben: hell- & dunkelblaue Blüten auf die andere Seite.

Bei Spielende wirst du Siegpunkte bekommen abhängig von der Anzahl Blüten, die du in jeder Gruppe hast; größere Gruppen geben dir mehr Punkte.

Besonderheiten der schwarzen und weißen Blüten:

Schwarze und weiße Blüten hinter deinem Sichtschirm werden nicht als eine Farbe betrachtet, sondern als „Joker“. Bei Spielende entscheidest du für jede einzelne deiner schwarzen und weißen Blüten hinter deinem Sichtschirm, zu welcher Gruppe sie gehören soll.

BEISPIEL

Bei Spielende hast du 3 gelbe Blüten und 2 rosa Blüten in der Gruppe warmer Farben und 5 hellblaue Blüten in der Gruppe kalter Farben hinter deinem Sichtschirm. Außerdem hast du 2 weiße und 1 schwarze Blüte. Du entscheidest dich, 2 weiße Blüten zur warmen Gruppe und 1 schwarze Blüte zur Gruppe kalter Farben zu legen. Also hast du 7 Blüten in der warmen und 6 Blüten in der kalten Farbgruppe.



Allerdings darfst du schwarze oder weiße Blüten nur dann zu einer Gruppe legen, wenn du mindestens 1 (bunte) Blüte in dieser Gruppe besitzt.

BEISPIEL

Bei Spielende hast du 4 rosa und 3 gelbe Blüten und in der Gruppe warmer Farben und keine hell- oder dunkelblauen Blüten hinter deinem Sichtschirm. Außerdem hast du 2 schwarze Blüten. Weil du keine Blüten kalter Farben hast, musst du die beiden schwarzen Blüten zur Gruppe warmer Farben legen.



ZUGENDE

Nachdem du Blüten gesammelt und vor und/oder hinter deinem Sichtschirm ausgelegt hast, ist dein Zug vorbei. Dann nimmt der nächste Spieler den Beutel und beginnt seinen Zug.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet im Zug des Spielers, der die letzte Blüte aus dem Beutel zieht und auslegt. Danach zählt jeder seine Siegpunkte für die Blüten vor und hinter seinem Sichtschirm zusammen



WERTUNG DER SIEGPUNKTE VOR DEINEM SICHTSCHIRM

Solltest du schwarze Blüten vor deinem Sichtschirm haben, wähle eine Farbe für jede und lege sie zu den Blüten dieser Farbe. Danach zählst du deine gesammelten Blüten jeder Farbe und bekommst Siegpunkte gemäß dieser Tabelle:

Anzahl der Blüten	Siegpunkte
0	0
1	-3
2	-1
3	1
4	3
5	5
6	8
7	11
8	15
9	19
10	24

WERTUNG DER SIEGPUNKTE HINTER DEINEM SICHTSCHIRM

Wenn du schwarze und/oder weiße Blüten hinter deinem Sichtschirm hast, legst du sie nach deiner Wahl zu den beiden Farbgruppen. Wenn ihr alle mit dem Aufteilen eurer schwarzen und weißen Blüten fertig seid, nehmt ihr gleichzeitig die Sichtschirme weg.

❁ Warme Farben



Zähle die Blüten, die du in der warmen Farbe hast (rosa und gelb) und vergleiche mit den Zahlen der anderen Spieler. Wer die meisten Blüten mit warmer Farbe hat, erhält 18 Siegpunkte. Der Spieler mit der zweithöchsten Zahl erhält 10 Siegpunkte, der mit der dritthöchsten 8 Siegpunkte.

Platz	Siegpunkte
1	18
2	10
3	8

❁ Kalte Farben



Zähle die Blüten, die du in der kalten Farbe hast (hell- und dunkelblau) und vergleiche das Ergebnis mit den Zahlen der anderen Spieler. Wer die meisten Blüten mit kalter Farbe hat, erhält 16 Siegpunkte. Der Spieler mit der zweithöchsten Zahl erhält 12 Siegpunkte, der mit der dritthöchsten 8 Siegpunkte.

Platz	Siegpunkte
1	16
2	12
3	8

❁ Bei Gleichständen in einer Blüthengruppe

Wenn es einen Gleichstand beim 1. Platz gibt, rechnet ihr die Punkte vom 1. und 2. Platz zusammen und teilt die Summe durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler. Jeder dieser Spieler erhält diese Punktzahl (abgerundet).

BEISPIEL

2 Spieler haben jeweils 5 Blüten in warmer Farbe und teilen sich den 1. Platz. Ihre Punkte berechnet man wie folgt:

$$\frac{(18+10)}{2} = 14$$

Wenn es einen Gleichstand beim 2. Platz gibt, rechnet ihr die Punkte vom 2. und 3. Platz zusammen und teilt die Summe durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler. Jeder dieser Spieler erhält diese Punktzahl (abgerundet).

BEISPIEL

3 Spieler haben jeweils 4 Blüten in kalter Farbe und teilen sich den 2. Platz. Ihre Punkte berechnet man wie folgt:

$$\frac{(12+8)}{3} = 6,7$$

Abgerundet ist ihre Punktzahl 6.

Wenn es einen Gleichstand beim 3. Platz gibt, teilt ihr die Punkte vom 3. Platz durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler. Jeder dieser Spieler erhält diese Punktzahl (abgerundet).

BEISPIEL

2 Spieler haben jeweils 3 Blüten in warmer Farbe und teilen sich den 3. Platz. Ihre Punkte berechnet man wie folgt:

$$\frac{8}{2} = 4$$

WERTUNG

Rechne die Punkte, die du von Blüten vor und hinter deinem Sichtschirm erhalten hast, zusammen. **Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.** Bei Gleichstand teilen sich diese Spieler den Sieg.

Beschreibung der Meister-Karten

Wenn du in deinem Zug Erfolg beim Sammeln hattest, prüfst du, ob deine Sammlung zu einer der Kombinationen auf den Könnerschafts-Karten passt. Ist das der Fall, darfst du, wenn du möchtest, den Bonus dieser Karte nutzen. Die Benutzung von Meister-Karten ist immer freiwillig.

Wichtig Solltest du mehr als 1 Meister-Karte mit deiner Sammlung erfüllt haben, darfst du dennoch höchstens 1 der Boni nutzen.

Besonderheit der schwarzen Blüten

Wenn du überprüfst, ob du eine Meister-Karte erfüllen konntest, gelten schwarze Blüten als beliebige Farbe(n) deiner Wahl.

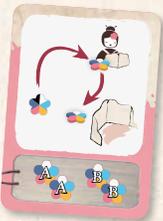
SHIN SUMIZOME (BLAUE SEITE)

- **Kombination:** Unter deinen gesammelten Blüten befinden sich 2 Paare unterschiedlicher Farbe.
- **Bonus:** Ziehe geheim eine Blüte aus dem Beutel und lege sie hinter deinen Sichtschirm, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.



SAKUYA HIME (ROSA SEITE)

- **Kombination:** Unter deinen gesammelten Blüten befinden sich 2 Paare unterschiedlicher Farbe.
- **Bonus:** Wähle 1 anderen Spieler. Dann wähle 1 Blüte aus denen, die du in diesem Zug gesammelt hast oder die vor deinem Sichtschirm liegt. Tausche diese Blüte gegen 1 Blüte aus, die vor dem Sichtschirm des gewählten Spielers liegt. Lege die neue Blüte vor deinen Sichtschirm.



Wichtig Du darfst eine beliebige Farbe wählen, die du von dem Spieler nimmst, jedoch kein Schwarz.

SOMEI YOSHINO (BLAUE SEITE)

- **Kombination:** Unter deinen gesammelten Blüten befinden sich 4 mit unterschiedlicher Farbe.
- **Bonus:** Wähle 1 Blüte aus denen, die du in diesem Zug gesammelt hast oder die vor deinem Sichtschirm liegt, und lege sie hinter deinen Sichtschirm.



KOMATSU OTOME (ROSA SEITE)

- **Kombination:** Unter deinen gesammelten Blüten sind 4 mit unterschiedlicher Farbe.
- **Bonus:** Ziehe 3 Blüten aus dem Beutel. Wähle daraus 1, die du vor deinen Sichtschirm legst und wirf die anderen zurück in den Beutel.



Wichtig Du musst 1 Blüte behalten, selbst wenn dir keine der gezogenen einen Vorteil bringt, aber du darfst keine schwarze Blüte wählen (bei 3 gezogenen schwarzen Blüten erhältst du nichts).

KENROKUEN KUMAGAI (BLAUE SEITE)

- **Kombination:** Unter deinen gesammelten Blüten sind 6 mit beliebiger Farbe.
- **Bonus:** Ziehe 2 Blüten aus dem Beutel und entscheide bei jeder, ob du sie vor den Sichtschirm eines anderen Spielers, vor deinen Sichtschirm oder hinter deinen Sichtschirm legst.



Wichtig Du darfst die Blüten an denselben Ort oder an 2 unterschiedliche Orte legen.

KOKONOE (ROSA SEITE)

- **Kombination:** Unter deinen gesammelten Blüten sind 6 mit beliebiger Farbe.
- **Bonus:** Wähle 2 andere Spieler. Nimm je 1 Blüte von diesen Spielern, die vor deren Sichtschirmen liegt und lege sie vor deinen Sichtschirm. Du musst Blüten mit unterschiedlichen Farben wählen.



Wichtig Du darfst beliebige Farben wählen, die du von den Spielern nimmst, jedoch kein Schwarz.

Spiel für 2 Spieler

Zu zweit gelten dieselben Regeln wie für das Spiel zu dritt oder viert, mit einigen Ausnahmen.

VORBEREITUNG

Legt 4 schwarze und je 13 Blüten der anderen Farben in den Beutel. Danach ziehst du 3 Blüten aus dem Beutel und legst sie zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen oder sie dem anderen Spieler zu zeigen. Diese 3 Blüten werden im Spiel nicht benutzt.

MEISTER-KARTEN



Alle Meister-Karten funktionieren wie üblich, bis auf die „KoKonoe“-Karte. Wenn du deren Bonus benutzt, nimm 2 Blüten, die vor dem Sichtschirm deines Gegners liegen und lege sie vor deinen Sichtschirm. Die genommenen Blüten müssen **verschiedene Farben** haben.

Wichtig Die Farbwahl bleibt dir überlassen, allerdings darfst du keine schwarze Blüte wählen.

WERTUNG

HINTER DEINEM SICHTSCHIRM

Bei jeder Gruppe Blüten (warm und kalt), erhält der Spieler mit den meisten Blüten die Siegpunkte für den 2. Platz und der andere geht leer aus.



IMPRESSUM

Autor: Hinata Origushi

Illustrator: Sylvain Sarrailh

Projektleitung: Ludovic Papaïs

Grafik-Design: Mélanie Walryck & Fred Derlon

Übersetzer: Michael Kröhnert

Deutsche Redaktion: Simon Hopp

FOLGT UNS AUF



© 2018 IELLO USA LLC. IELLO, The Legend of the Cherry Tree und deren Logos sind Warenzeichen von IELLO USA LLC. Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

HUTTER
Trade GmbH + Co. KG

Distributor: Hutter Trade GmbH + Co. KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, GERMANY.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **ATTENTION!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **AVVERTENZE!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

www.iello.com