



FOR ONE

SCHWARZE ROSEN

Eine duftige Herausforderung von Reiner Knizia
für eine Person ab 8 Jahren.

Inhalt

2 Spielpläne (beidseitig bedruckt), 39 Doppelplättchen, 6 Einzelplättchen, 16 grüne Grasmarker, 7 Blumenmarker, 1 Challenge-Heft

Spielidee

For One - Schwarze Rosen stellt dich allein immer wieder aufs Neue vor duftige Entscheidungen! Du versuchst deine Wiese so anzupflanzen, dass die gleichen Blumen möglichst immer in einer Linie liegen. Dabei musst du geschickt mit den Doppelplättchen planen und besonders auf die rar gesäten Rosen achten!

Jedes *For One* Spiel ist so aufgebaut, dass du die Grundregeln leicht erlernen kannst. Für weitere Herausforderungen führt dich ein **Challenge-Heft**, mit aufeinander aufbauenden Leveln, durch immer anspruchsvollere Kapitel. Des Weiteren kannst du dort deine Ergebnisse eintragen und entscheidest selbst, ob du dich mit dem Erreichen des Bronze-Status zufriedengibst oder erst zum nächsten Level schreitest, wenn du Gold erreicht hast.

For One – Schwarze Rosen von Reiner Knizia bietet mit 20 Leveln für alle die richtige Mischung, die gerne einmal allein eine spielerische Herausforderung suchen.

Spielvorbereitung

Für das erste Spiel (und das erste Kapitel) legst du den Spielplan mit der 1 vor dir aus.
Lege zunächst folgende Plättchen zurück in die Schachtel (du brauchst diese erst für spätere Kapitel):

- Alle 6 Doppelplättchen, die auf beiden Hälften die gleiche Blume zeigen



- Alle 6 Doppelplättchen mit schwarzen Rosen darauf



- Alle 6 Doppelplättchen mit Bienen darauf



- Alle 6 Einzelplättchen (das sind die kleinen quadratischen Plättchen)



Alle 21 verbleibenden Doppelplättchen mischst du nun verdeckt und schon bist du bereit für das erste Spiel!
Im **Challenge-Heft** findest du für andere Level weitere Vorbereitungsschritte und neue Challenges.



Du willst gleich loslegen?
Schau dir unser Gameplay
Video an:



Spielablauf

Der Spielablauf ist denkbar einfach: Ziehe ein verdecktes Plättchen nach dem anderen und lege es offen auf den Spielplan. Wichtig ist dabei, dass du das nächste Plättchen erst ziehen und anschauen darfst, nachdem du das vorherige auf den Spielplan gelegt hast. Dein Ziel ist es, möglichst gleiche Blumen in einer Linie zu legen.

Für das Legen der Plättchen musst du folgende Legeregeln beachten:

- Das Plättchen muss mit mindestens einer Blume an ein Feld angrenzen, auf dem sich bereits eine Blume – gelegt oder auf dem Spielplan gedruckt – befindet. Die Blumen dürfen dabei verschieden sein.
- Du darfst das Plättchen senkrecht oder waagrecht legen, aber es muss in dem vorgegebenen Raster gelegt werden. (Die Doppelpättchen belegen dabei immer zwei benachbarte Felder auf dem Spielplan.)
- Die Plättchen dürfen sich nicht überlappen oder auf Randfelder bzw. über den Spielfeldrand hinausgelegt werden.
- Auf Felder, die bereits mit einem Plättchen belegt sind oder auf denen eine Blume gedruckt ist, darfst du kein Plättchen legen.
- Du darfst nicht auf das Legen verzichten. Alle gezogenen Plättchen müssen gelegt werden.

Beispiele:

Nicht erlaubt!

Das neue Plättchen grenzt nicht an eine bereits vorhandene Blume an.

Nicht erlaubt!

Plättchen müssen passend auf dem Raster gelegt werden und dürfen weder auf andere Plättchen gelegt werden, noch überlappen.

Nicht erlaubt!

Du darfst Plättchen nicht außerhalb des Spielfelds legen oder auf das Legen verzichten.



Erlaubt!

Das neue Plättchen grenzt an eine bereits vorhandene Blume an (die auf dem Spielplan aufgedruckten Blumen zählen mit).

Erlaubt!

Blumensorten dürfen beim Anlegen verschieden sein und müssen nicht übereinstimmen.

Nicht erlaubt!

Das Plättchen darf nicht auf bereits vorhandene Blumen gelegt werden.

3er-Linien

Dein Ziel ist es möglichst viele 3er-Linien zu legen. Das sind drei (oder mehr) Felder mit gleichen Blumen, die horizontal oder vertikal in einer Linie benachbart liegen. Jede 3er-Linie mit gelben, rosa, blauen oder lila Blumen bringt dir 1 Punkt. Jede 3er-Linie mit weißen oder roten Rosen bringt dir 2 Punkte.

Hinweise:

- Linien mit mehr als 3 benachbarten gleichen Blumen bringen dir keine extra Punkte, selbst dann nicht, wenn die Linie aus 6 oder mehr gleichen Blumen besteht.
- Du kannst eine Blume sowohl für eine horizontale als auch eine vertikale 3er-Linie werten.

Ab Level 2 werden zu Spielbeginn Blumenmarker neben den Spielplan gelegt und später auch grüne Grasmarker. Jeder Marker entspricht einer speziellen Herausforderung. Sobald du die Herausforderung gemeistert hast, legst du den entsprechenden Marker beiseite. So behältst du den Überblick, welche Herausforderungen du noch vor dir hast.

Achtung: Jeder Marker, der am Ende noch neben dem Spielplan liegt, bringt dir **2 Minuspunkte** in der Punktwertung!



Spielende und Punktwertung

Das Spiel endet, wenn du ein Plättchen aufdeckst, und es aber nicht auf dem Spielplan legen kannst. Für die Punktwertung schaust du dir deine Wiese an. Gehe am besten zuerst alle Zeilen und dann alle Spalten durch:

- Zähle die entsprechenden Punkte für deine gelegten 3er-Linien zusammen. Eine Blume kann sowohl für eine horizontale als auch eine vertikale 3er-Linie zählen.
- Weiße oder rote Rosen in einer 3er-Linie bringen dir zusätzlich 1 Punkt (also 2 Punkte insgesamt).
- Für jeden noch nicht abgelegten Marker erhältst du 2 Minuspunkte.
- Gibt es spezielle Bonuspunkte und Minuspunkte in einem Level, rechnest du diese ebenfalls noch ab.



Die Summe der Punkte ist dein Spielergebnis, welches du im Challenge-Heft einträgst.



+1 +2 +2 +3

Beispiel Punktwertung: Du hast 12 Punkte erreicht.

Challenge-Heft

Im Challenge-Heft findest du eine Kapitelübersicht, Levelbeschreibungen und Platz, um deine Highscores einzutragen. Die Kapitel bestehen jeweils aus mehreren Leveln, die alle aufeinander aufbauen. Spiele die Level der Reihe nach durch, um Schritt für Schritt für die höheren Kapitel vorbereitet zu werden.

			
13			
11			
9	10		
>0			

Unter jedem Level stehen jeweils die Zielpunkte für den Bronze-, Silber- und Gold-Status dieses Levels. Trage deine erreichte Punktzahl entsprechend ein. Sollte deine Punktzahl niedriger als die Zielpunkte für Bronze sein, nutze die unterste Zeile. Fange in der ersten Spalte an.

Die anderen Spalten kannst du für deine weiteren Spielergebnisse oder andere Personen verwenden.

Empfehlung: Versuche zumindest den Bronze-Status zu erreichen, bevor du das nächste Level angehst. Natürlich kannst du jedes Level auch so oft spielen, bis du den Gold-Status erreichst.

Wenn du alle Level eines Kapitels gespielt hast, trägst du die Gesamtsumme deiner besten Spielergebnisse aus jedem Level in der Kapitelübersicht ein. Auch hier gibt es wieder einen Bronze-, Silber- und Gold-Status zu erreichen.

Kapitel 1			
			
45			
35			
25			
>0			

Du kannst natürlich auch einfach nur aus Lust und Laune spielen, ohne Buch zu führen.

... und wo sind die *Schwarzen Rosen*? Diese brauchen besondere Pflege und erwarten dich im letzten Kapitel. Viel Spaß!



„For One“ ist eine Reihe von Schmidt Spiele, die für **eine Person** immer wieder neue, spielerische Herausforderungen garantiert. Das Challenge-Heft bietet eine innovative Levelstruktur mit viel Abwechslung und unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. Von einer einfachen, kurzweiligen Spielunterhaltung bis zu einer abendfüllenden Kampagne ist für alle etwas dabei!

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben, insbesondere Sebastian Bleasdale, Dorette Peters, Andreas Stamer und Stefan Willkofer.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Autor: Reiner Knizia

Grafik: Leon Schiffer & Kinetic

Redaktion: Anatol Dündar

© Spielkonzept Dr. Reiner Knizia. Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr. 49431

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

www.facebook.com/SchmidtSpiele

Änderungen vorbehalten

