

LOSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!

KOSMOS Mit der
kostenlosen
Erklär-App

Wildwuchs

Lass deine Wiese blühen!

Für 2-5 Personen ab 10 Jahren

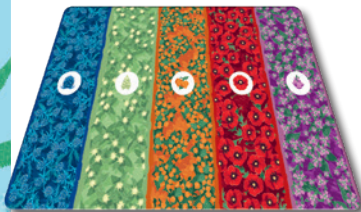
Pflanz Samen und lass die Wildblumen wuchern! Clever geplant wird deine Wiese zum lebendigen System. Schaffst du es, mehrere Wildblumen gleichzeitig wachsen zu lassen? Nutze die Kombo-Effekte, um taktisch aufzublühen und die größte Wildblumenwiese zu erschaffen.



Spielidee

Ziel des Spiels ist es, die meisten Blumen blühen zu lassen. In jedem deiner Spielzüge holst du dir einen Blumen-Ableger und pflanzt ihn in dein Beet. Je nach dem, von welchem Feld du den Ableger genommen hast, wachsen jetzt alle Blumen dieser Farbe – auch in den Beeten der anderen. Nutze die Effekte auf den Blumen, um deine Wiese noch schneller wachsen zu lassen.

Spielmaterial



1 Spielplan



50 Blumen

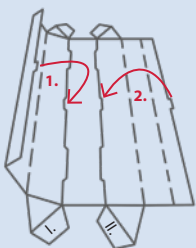
10x Flachblatt-Mannstreu, 10x Ährige Teufelskralle,
10x Lampionblume, 10x Klatschmohn, 10x Fingerhut



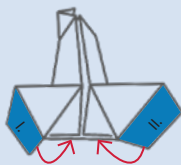
45 Holz-Spielsteine

25 Samen, 10 Bienen,
10 Ameisen

Vor dem ersten Spiel:
Steckt die 3D-Aufsteller zusammen, indem ihr nacheinander folgende Schritte ausführt:



1) Die grünen Wiesen-
seiten vorfaltend und dann
nacheinander entlang
der Faltlinien nach innen
klappen.



2) Das Ergebnis sollte so
aussehen. Nun an beiden
Enden die blauen Laschen
einstecken: zuerst Lasche I,
dann Lasche II.



3) Fertig.



5 Wildblumenwiesen
als 3D-Aufsteller



10 Regenbogen-
Chips



1 Start-Wurm



Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.
2. Dreht die Blumen auf ihre Rückseite (die Seite ohne Felder), mischt sie und platziert sie als Stapel neben den Spielplan.
Spielt ihr zu zweit, legt die obersten 10 Blumen, bei 3 Personen die obersten 5 Blumen in die Schachtel zurück. Bei 4-5 Personen spielt ihr mit allen Blumen.
3. Zieht die 5 obersten Blumen vom Stapel. Verteilt sie zufällig und mit der Vorderseite nach oben auf die 5 Farbfelder des Spielplans. Die Blumenfarbe muss nicht mit dem Farbfeld übereinstimmen.
4. Legt Bienen, Ameisen und Regenbogen-Chips am Rand der Spielfläche bereit.
5. Jeder von euch nimmt sich eine Wildblumenwiese (3D-Aufsteller).
6. Wer zuletzt einen Blumenstrauß verschenkt hat, erhält den Start-Wurm.

7. Beginnend bei der Person mit dem Start-Wurm zieht ihr nacheinander im Uhrzeigersinn die oberste Blume vom Stapel und platziert sie offen vor euch. Je nach Startposition erhaltet ihr außerdem:

Start-position	1	2	3	4	5
	—		 	1 zusätzliche Blume vom Stapel	 & 1 zusätzliche Blume vom Stapel

8. Je nach Personenanzahl nehmt ihr euch jeweils die folgende Menge an Samen:

2 Personen: 7 Samen
3 Personen: 6 Samen
4 Personen: 5 Samen
5 Personen: 5 Samen

Räumt überschüssige Samen zurück in die Schachtel.

Stellt einen Samen auf das jeweils unterste Feld eurer eigenen Blumen. Eure übrigen Samen platziert ihr aufgereiht neben eure Blumen. Jeder hat jetzt ein eigenes Beet vor sich.

Spielablauf

Beginnend bei der Person mit dem Start-Wurm, seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Ein Zug besteht immer aus drei Phasen:

1 | Wachstumsphase

Du pflanzt eine Blume und alle Blumen einer Farbe wachsen.

2 | Pfeil-Phase

Alle führen Effekte aus.

3 | Spielplan wieder auffüllen

1 | WACHTUMSPHASE

Blume ins Beet pflanzen

In deinem Spielzug pflanzt du immer einen neuen Blumen-Ableger in dein Beet. Entscheide dich für eine der fünf Blumen vom Spielplan. Lege sie vor dich in dein Beet und platziere einen Samen auf dem untersten Feld deiner neuen Blume.

Eine Blume wächst

Auf dem Spielplan ist jetzt ein Farbfeld frei. Sag die Farbe dieses Felds einmal laut an, sodass alle am Tisch es hören. Die Farbe dieses freien Felds zeigt an, welche Blumenfarbe diese Runde wächst. **Wichtig:** Das gilt nicht nur für dich! Auch alle anderen dürfen die Blumen dieser Farbe in ihren Beeten wachsen lassen.

Hast du zum Beispiel die Blume vom grünen Farbfeld genommen, so wachsen jetzt die grünen Blumen von allen. Um eine Blume wachsen zu lassen, bewegst du einfach den Samen um einen Schritt nach oben.

Ausgewachsene Blumen

Wenn ein Samen aus dem obersten Feld einer Blume herauswächst, ist die Blume **ausgewachsen** und blüht: Glückwunsch! Nimm die Blume und stecke sie aufrecht in deine Wildblumenwiese. Der Samen ist jetzt wieder verfügbar, um auf eine neue Blume gesetzt zu werden.



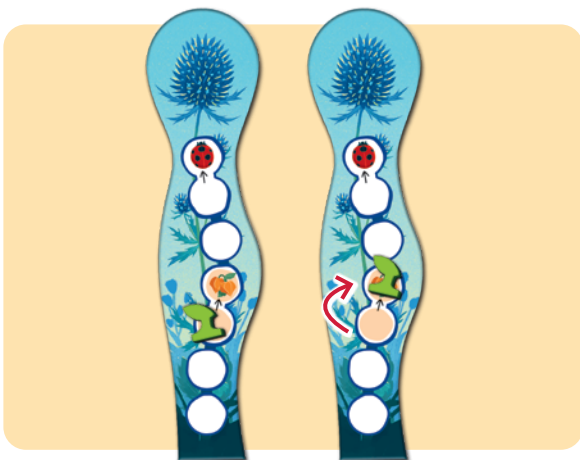
Beispiel: Kasper nimmt die blaue Blume, legt sie vor sich und platziert einen Samen auf dem untersten Feld. Weil er die Blume vom orangen Feld genommen hat, wachsen jetzt alle orangen Blumen. Kaspers orange Blume wächst nach oben. Tobias hat keine orangen Blumen. Aaron hat zwei orange Blumen. Er lässt eine davon wachsen, die andere möchte er gerade nicht wachsen lassen.

Kein Platz für weitere Blumen

Bist du am Zug, aber hast keinen freien Samen, weil alle bereits auf Blumen eingesetzt sind, nimmst du diese Runde keinen Blumen-Ableger vom Spielplan. Du wählst stattdessen eine beliebige Farbe. Alle Blumen dieser Farbe wachsen.

2 | PFEIL-PHASE

Auf jeder Blume gibt es zwei **Effekte**. Diese befinden sich immer auf dem **oberen** Bereich eines **Doppelfelds**. Befindet sich einer deiner Samen im **unteren** Bereich eines Doppelfelds, darfst du in der Pfeil-Phase den Samen entlang des Pfeils nach oben auf das Effekt-Symbol bewegen. **Dann** führst du den Effekt aus.



Das bedeutet also, dass deine Blume durch das Auslösen eines Effekts automatisch einen Schritt wächst. Kannst du mehrere Effekte auslösen, bestimmst du selbst die Reihenfolge. Wichtig ist dabei nur, dass du einen Effekt komplett ausführst, bevor du den nächsten aktivierst.

Du kannst Effekt nach Effekt ausführen, bis keine Effekte mehr möglich sind oder du keinen mehr ausführen möchtest. Die Pfeil-Phase führt ihr alle aus – egal, wessen Spielzug es ist.



Kaspers Beet

Tobias' Beet

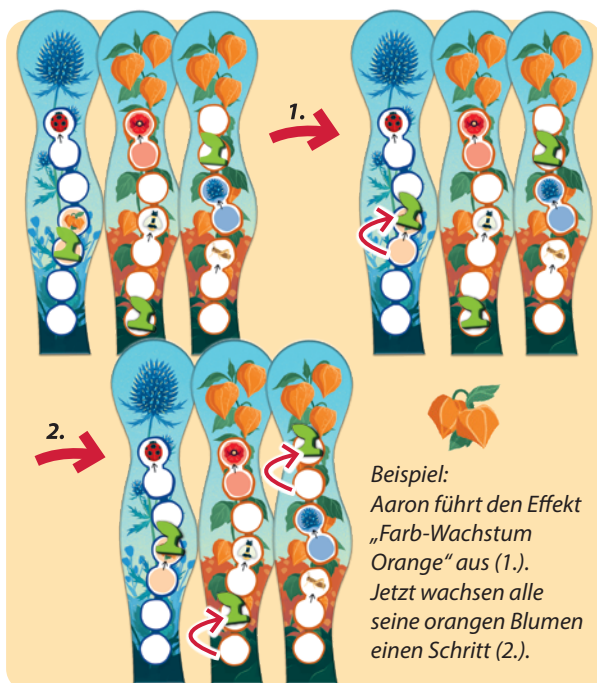
Aarons Beet

DIE VERSCHIEDENEN EFFEKTE

Farb-Wachstum



Dieser Effekt lässt alle **DEINE** Blumen der jeweiligen Farbe einen Schritt wachsen.



BIENE



Nimm einen Bienen-Spielstein aus dem Vorrat und setze **alle** deine Bienen auf freie Felder auf deinen Blumen (oder lass sie dort, wo sie waren). Es darf sich jedoch **nicht mehr**

als eine Biene auf derselben Blume befinden. Samen überspringen Felder, auf denen sich Bienen befinden – dadurch wachsen Blumen also schneller. Platzierst du eine Biene auf einem Effekt-Symbol, kannst du den Effekt nicht nutzen, aber du kannst in der Pfeil-Phase „umsonst“ über die Biene springen. Ist eine Blume mit einer Biene darauf ausgewachsen (der Samen ist über das letzte Feld hinausgezogen), behalte die Biene bei dir, am Rande deines Beets. Du kannst sie auf eine neue Blume setzen, sobald du den nächsten Bienen-Effekt auslöst. Du erhältst im Spielverlauf also immer mehr Bienen, je öfter du den Bienen-Effekt nutzt.



AMEISE

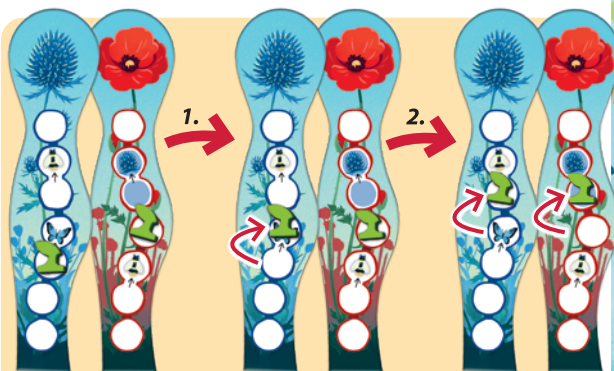
Ameisen funktionieren exakt wie Bienen, außer, dass **alle Ameisen auf einer einzigen Blume** platziert werden müssen. Niemals dürfen Ameisen auf mehrere Blumen verteilt werden.



SCHMETTERLING

Löst du den Schmetterlingseffekt aus, wachsen **alle deine höchsten Blumen** einen Schritt. Hast du mehr als eine höchste Blume, wachsen sie alle einen Schritt.

Nicht vergessen: Du bewegst zuerst deinen Samen und führst dann den Effekt aus.



Beispiel: Kasper führt den Schmetterlingseffekt aus und geht deshalb mit seinem Samen einen Schritt nach oben entlang des Pfeils (1.). Jetzt sind die blaue und die rote seine höchsten Blumen – also wachsen beide. (2.).



RAUPE

Alle deine **niedrigsten** Blumen wachsen einen Schritt. Hast du mehr als eine niedrigste Blume, wachsen sie alle einen Schritt.



MARIENKÄFER

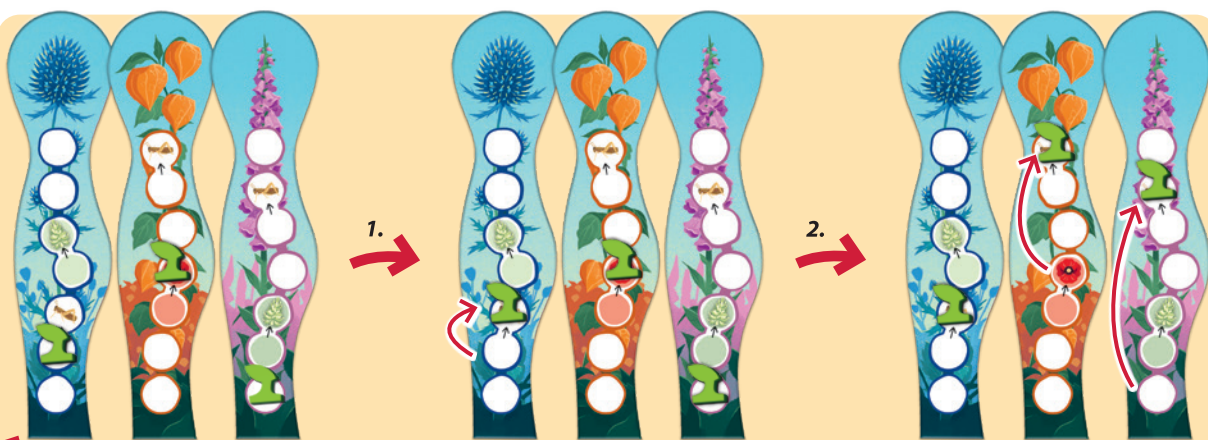
Nimm die **oberste Blume vom Stapel** und lege sie offen vor dir aus.

Hast du keinen freien Samen, darfst du keine Blume ziehen.

TIPP DES AUTORS:

In eurer ersten Partie ist es eine gute Idee, die Pfeil-Phase nacheinander durchzugehen, bis ihr den Dreh raus habt. Später könnt ihr die Effekte dann alle gleichzeitig ausführen ... obwohl es natürlich am meisten Spaß macht, den anderen seine coolen Kombos zu zeigen.





Beispiel: Tobias führt den Grashüpfer-Effekt auf der blauen Blume aus (1.) und darf deshalb jetzt die Samen auf der orangen und rosa Blume auf das Grashüpfer-Feld ziehen (2.).



GRASHÜPFER

Löst du einen Grashüpfer-Effekt aus, darfst du sofort mit den Samen auf deinen anderen Blumen auf deren Grashüpfer-Felder ziehen. Du entscheidest für jede Blume einzeln (du musst also nicht nach unten hüpfen).

Tipp: Weil Blumen durch den Pfeil automatisch einen Schritt wachsen, ist es meistens sogar sinnvoll, einen Effekt auszuführen, der „keinen Effekt“ hat, also zB. den Effekt „Farb-Wachstum Rot“ auszulösen, obwohl du keine roten Blumen hast.

Anmerkung:

Es kann auch passieren, dass du bereits in der Wachstumsphase mit deinem Samen auf einem Effektfeld landest. Zum Beispiel, wenn du im letzten Zug den Effekt nicht nutzen wolltest. Auch dann führst den Effekt aus. Der einzige Unterschied ist, dass du den automatischen „Gratisschritt“ durch den Pfeil nicht genutzt hast. Es ist jedoch niemals erlaubt, die Pfeil-Phase vor der Wachstumsphase auszuführen.

3 | SPIELPLAN WIEDER AUFFÜLLEN

Dein Zug endet damit, dass du die oberste Blume vom Stapel ziehst und sie offen auf das leere Feld auf dem Spielplan legst. Jetzt ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Nochmal zum Verständnis: Das einzige, was „deinen Spielzug“ von den Zügen der anderen unterscheidet, ist, dass du eine Blume pflanzt (und damit auch entscheidest, welche Blumenfarbe wächst).

Ende des Spiels

Wenn ihr am Ende eines Zugs die letzte Blume vom Stapel auf den Spielplan gelegt habt, spielt ihr die laufende Runde zu Ende, sodass alle von euch gleich oft am Zug waren. Das Spiel endet also immer nach dem Zug der Person, die rechts neben der Person mit dem Start-Wurm sitzt. Weil ihr den Spielplan in dieser letzten Runde nicht mehr auffüllt, bleiben manche Spielplanfelder möglicherweise leer. Du darfst in deinem Zug auch diese leeren Farbfelder wählen, damit die entsprechende Farbe wächst, erhältst dann aber keine Blume.

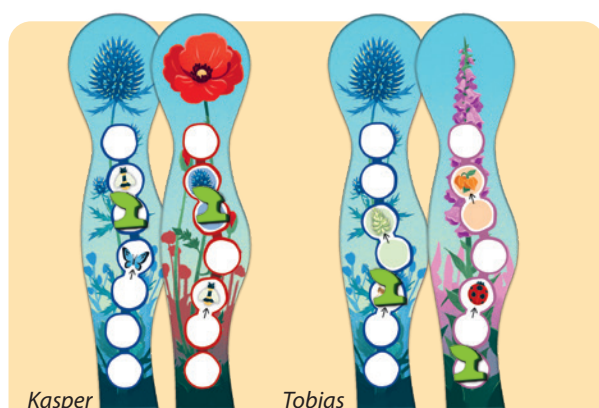
Wertung

Wer jetzt die **meisten Blumen in der eigenen Wildblumenwiese** hat, gewinnt. Unfertige Blumen im Beet zählen nicht.



Aaron hat 9 Blumen in seiner Wildblumenwiese.

Bei Gleichstand gewinnt, wer von den am Gleichstand Beteiligten die höchste unfertige Blume im Beet hat. Ist immer noch Gleichstand, entscheidet die nächsthöhere Blume und so weiter.



Beispiel: Kasper und Tobias haben beide 10 Blumen in ihrer Wildblumenwiese. Kaspers höchste Blume im Beet ist jedoch an einer höheren Position als die höchste Blume im Beet von Tobias. Kasper gewinnt.

Die Regenbogen-Chips



Regenbogen-Chip einsetzen

Regenbogen-Chips darfst du jederzeit in der Pfeil-Phase zurück in den Vorrat legen, um **1 Schritt auf einer beliebigen Blume** in deinem Beet zu wachsen. Du kannst auch mehrere Regenbogen-Chips im gleichen Zug einsetzen.

Einen Regenbogen-Chip bekommen

Immer wenn du ein komplettes Blumenset bestehend aus allen 5 Blumenfarben in deiner Wildblumenwiese (nicht im Beet!) hast, darfst du dir einen Regenbogen-Chip aus dem Vorrat nehmen. Hast du mehrere Sets, erhältst du im Spielverlauf also auch mehrere Regenbogen-Chips.

Der Redakteur bezweifelt aber, dass du mehr als zwei Sets schaffen wirst. :-)

Tipps & Hinweise

- Jedes Blumenwachstum ist freiwillig. Du bist also weder in der Wachstums- noch in der Pfeil-Phase gezwungen, deine Blumen wachsen zu lassen. Das kann in manchen Fällen sinnvoll sein — zum Beispiel wenn du den richtigen Moment für einen Effekt abwarten möchtest.
- In deinem Zug nimmst du immer zuerst eine Blume und erst dann wachsen alle Blumen der Farbe des freien Feldes auf dem Spielplan. Nimmst du also in deinem Zug beispielsweise eine blaue Blume vom blauen Feld auf dem Spielplan, so wächst diese direkt einen Schritt.

Spielvariante

Wenn ihr das Spiel gerne noch etwas taktischer und planerischer haben möchtet, könnt ihr eine simple, aber folgenreiche Regeländerung vornehmen: Pfeile dürfen nur genutzt werden, wenn der danach ausgeführte Effekt auch wirklich „einen Effekt“ hat.

Wenn du also beispielsweise nur **eine** Blume mit einem Grashüpfer hast, darfst du den Effekt nicht ausführen. Du musst entweder die Bewegung regelmäßig in der Wachstumsphase ausführen (der Effekt wird dann nicht ausgelöst) oder warten bis du noch eine Blume bekommst, auf der ein Grashüpfer ist. Dasselbe gilt für die „Farb-Wachstum“-Effekte.

KLEINE WILDBLUMENKUNDE



Flachblatt-Mannstreu

(*Eryngium planum*)

Diese Wildpflanze, die auch Flachblatt-Edeldistel genannt wird, ist in Mittel-, Südost- und Osteuropa sowie in Asien verbreitet. Sie wächst bis zu einem Meter hoch, gilt als klimarobust und fühlt sich an sandig trockenen Stellen entlang großer Flüsse wohl. Ihre charakteristischen blauen Blütenkugeln sind reich an Pollen und Nektar. In der Blütezeit von Juni bis September ist sie daher ein wahrer Magnet für Wildbienen, Schwebfliegen und Käfer.



Ährige Teufelskralle

(*Phyteuma spicatum*)

Diese Staude wächst in den Wäldern und auf den Bergwiesen Europas. Auffällig sind ihre krallenartig gekrümmten Knospen. Sie blüht von Mai bis Juli und erreicht eine Wuchshöhe von 30 bis 80 cm. Die weißlich-gelben Blüten dienen vielen Käfern, Bienen und Faltern als Nahrungsquelle. Auch für Menschen ist sie essbar. Die Blätter, Wurzeln und jungen Blütenstände eignen sich als Wildgemüse und werden auch „Waldspinat“ genannt.



Lampionblume (*Alkekengi officinarum* MOENCH)

Im Juli bis August treibt sie unscheinbare grünlich-weiße Kronenblüten. Ihr weithin bekanntes, charakteristisches Aussehen erhält sie im Herbst zur Fruchtzeit: Um die saftige,

kirschartige Beere bildet sich eine orangerote Haube. Sie ähnelt einem Lampion, in dessen Inneren ein rotes Licht glimmt. Aufgrund der intensiven Farben und besonderen Form ist sie eine beliebte Zierpflanze für den Garten. In Europa und Südwestasien wuchert sie auch wild an Waldrändern, Gebüsch und Schuttflächen.



Klatschmohn (*Papaver rhoeas*)

Zur Blütezeit im Mai bis Juli fällt diese Ackerwildblume sofort ins Auge.

Weitverbreitet und unkompliziert, ist Klatschmohn oft auf Getreidefeldern, aber auch an Bahnhofsgeländen, Wegen und Straßenböschungen zu finden. Jede Blüte bildet rund 2,5 Millionen Pollenkörner, die besonders morgens bis etwa 10 Uhr abgegeben werden. Hummeln erhöhen die Abgabe durch Vibrieren (Buzzing), das als lautes Brummen hörbar ist. Legt man ein Kronblatt auf die Hand und schlägt mit der anderen flach darauf, hört man ein lautes „Klatsch“.



Roter Fingerhut (*Digitalis purpurea*)

Fingerhüte sind ein echter Hingucker.

Ihren Namen verdanken sie der auffälligen Form der Blüten, die zahlreich die hohen Stängel schmücken. Fingerhüte wachsen bis zu 1,5 Meter hoch.

Die wohl bekannteste Art ist der Rote Fingerhut. Er ist sehr giftig. Schon der Verzehr von wenigen Blättern kann für einen Menschen tödlich sein. Die enthaltenen Glykoside werden als hochwirksame Arzneimittel eingesetzt. Genau dosiert stärken sie den Herzmuskel und regulieren die Herzfrequenz.

IMPRESSUM

Autor: Kasper Lapp

Illustration: Fachri Maulana

Grafik: Fiore GmbH

Technische Produktentwicklung: Monika Schall

Redaktion: Tobias Gayer

Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44b UrhG ausdrücklich vor.

MADE IN POLAND

© 2025 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 684693



Hinweise zum Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal



DER AUTOR

Kasper Lapp ist ein dänischer Spieleautor. Zu seinen bekanntesten Titeln zählen *That's not a hat*, *Magic Maze*, *Fun Facts* und *5 Towers*. *Wildwuchs* ist sein erstes Spiel im KOSMOS-Verlag, aber bereits sein zweites, bei dem es um Pflanzen geht (*Gardeners* war sein erstes). Dabei weiß er selbst nur sehr wenig über echte Pflanzen – außer das hier: Setzt du dich auf eine Pflanze und sagst „Autsch!“, ist es ein Kaktus. Sagt sie „Autsch!“, ist es keine Pflanze. Folgt Kasper für mehr schlaue Gärtnerweisheiten.

Effekte



Alle **DEINE** Blumen dieser Farbe wachsen.



Nimm eine *Biene* und setz alle deine Bienen auf **VERSCHIEDENE** Blumen.



Nimm eine *Ameise* und setz alle deine Ameisen auf **EINE** Blume.



Lass alle deine **HÖCHSTEN** Blumen wachsen.



Lass alle deine **NIEDRIGSTEN** Blumen wachsen.



Lass deine anderen Blumen bis zu einem 🦗-Feld wachsen



Leg die **oberste Blume vom Stapel** in dein Beet.