POWER PLANTS – Der magische Garten	Sprosskraft	Wachstumskraft
Honigblatt	Füge jedem Beet neben dem Zauberer, das 1 oder weniger Feen hat, **2** Feen hinzu.	Füge jedem Beet neben dem Zauberer, das 1 oder weniger Feen hat, **1** Fee hinzu.
Tiefwurz	Füge zwei **verschiedenen** Beeten, die beide in gerader Linie zum Zauberer liegen, **2** Feen und dann **1** Fee hinzu. *Beide Beete **dürfen** in derselben Linie sein.*	Füge einem Beet, das in gerader Linie zum Zauberer liegt, **1** Fee hinzu.
Wirrdorn	Füge einem Beet neben dem Zauberer **3** Feen hinzu.	Füge dem Beet des Zauberers **1** Fee hinzu.
Glutholz	Füge einem Beet neben dem Zauberer **1** Fee ***und* 5** Edelsteine hinzu.	Füge einem Beet neben dem wachsenden Glutholz **2** Edelsteine hinzu.
Sternblume	Erhalte **1** Edelstein, **plus** 1 mehr für **jede** Fee auf den Beeten neben dem Zauberer.	Erhalte **1** Edelstein für jedes **Beet** neben dem Zauberer, das **mindestens 1** Fee hat.
Schnapper	***Fange* 1 *gegnerische*** Fee von einem beliebigen Beet in einem ***Feld*** neben dem Zauberer, füge dann einem Beet in dem Feld **1** Fee hinzu.	***Fange* 1 *einzelne, gegnerische*** Fee von einem Beet neben dem wachsenden Schnapper.
	***Gefangene Feen:** Behalte sie bei deinem Feenvorrat. **Spielende:** Nach Wertung der Felder **musst** du deine eigenen gefangenen Feen von anderen Spielern für die Kosten von **1 Edelstein pro Fee** zurückkaufen.*	
Furchtschatten	Bewege **1** Fee von einem ***Feld*** neben dem Zauberer auf ein umgebendes Beet. Erhalte dann **1** Edelstein für **jede** Fee, die **jetzt** auf diesem Beet ist.	Bewege **1** Fee von einem Beet neben dem wachsenden Furchschatten (*oder von ihm selbst*) auf ein umgebendes Beet.
Flugbohne	Bewege ein beliebiges ***ungebundenes*** Beet (*außer das mit Zauberer*) an eine beliebige Stelle. Verscheuche **alle *gegnerischen*** Feen von dem bewegten Beet. Erhalte **1** Edelstein pro verscheuchter Fee.	Füge der wachsenden Flugbohne **1** Fee hinzu. Wähle ein ***ungebundenes*** Beet (***nicht** mit Zauberer **oder** neben ihm*). Bewege das Beet (*und alles darauf*) an eine beliebige Stelle **nicht** neben dem Zauberer.
	***Spielende:** Vor der Wertung der Felder erhält **jedes** Flugbohnen-Beet Punkte für den Spieler, der es kontrolliert: 1 Punkt pro **Pflanzenart** (inklusive Flugbohne) **neben** dem gewerteten Beet.*	

SPIELABLAUF

Ihr führt im Uhrzeigersinn eure Züge durch. In deinem Zug:

1. Füge dem Garten ein Beet aus deiner Hand hinzu und stelle den Zauberer darauf. (*Einige Beetarten bringen eine freie Fee mit* *, einige nicht*).
2. Entscheide, ob du entweder die ***Sprosskraft* nur** vom **Beet des Zauberers**, **oder** die ***Wachstums*kräfte aller** das Beet des Zauberers **umgebenden** Beete aktivierst.
   - Wenn verschiedene Pflanzenarten wachsen, aktiviere sie in Reihenfolge der Karten von oben nach unten.
   - Gegnerische Feen dürfen sich kein Beet teilen: Willst du eine Fee hinzufügen, verscheuchst du **stattdessen** die gegnerische Fee.
3. Gib den Zauberer weiter und zieh ein neues Beet aus dem Beutel (*wenn es dasselbe ist wie das auf deiner Hand, darfst du eines davon mit der Pflanzschule austauschen*).

Wenn der Beutel leer ist, hat jeder Spieler einen letzten Zug. Dann endet das Spiel (*ihr alle habt ein ungenutztes Beet auf eurer Hand übrig*). Erhalte 2 Edelsteine für jede deiner Feen, die **nach** deinem letzten Zug verscheucht wird. Fahrt mit der ***Wertung*** fort (*siehe die Rückseite dieser Karte*).

ALTERNATIVE PFLANZEN

	Sprosskraft	Wachstumskraft
Süßblatt	Wähle eine gerade Linie weg vom Zauberer. Füge jedem der ersten drei Beete auf dieser Linie **2** Feen hinzu, wenn 1 oder 0 Feen darauf sind.	Wähle eine gerade Linie weg vom Zauberer. Füge jedem der ersten drei Beete auf dieser Linie **1** Fee hinzu, wenn 1 oder 0 Feen darauf sind.
Breitwurz	Wähle eine Beet**art** neben dem Zauberer. Füge Beeten dieser Art insgesamt **3** Feen (*aufgeteilt wie du möchtest*) hinzu.	Füge einem Beet derselben Art wie das des Zauberers **1** Fee hinzu (*aber **nicht** dem Beet des Zauberers*).
Würgdorn	Verscheuche **1** ***gegnerische*** Fee von **jedem** Beet neben dem Zauberer. Füge jedem **jetzt** leer gewordenen Beet **1** Edelstein hinzu. Füge dann den Beeten neben dem Zauberer insgesamt **2** Feen (*aufgeteilt wie du möchtest*) hinzu.	Verscheuche **1** ***einzelne, gegnerische*** Fee von **1** Beet neben dem wachsenden Würgdorn. Füge dem Beet dann **1** Edelstein hinzu, **wenn** es nun leer ist.
Zunderholz	Suche dir 2 verschiedene Beete in ***Feldern*** neben dem Beet des Zauberers aus. Füge **beiden 3** Edelsteine hinzu. Füge dann **einem** dieser Beete **1** Fee hinzu.	Füge **jedem** Beet neben dem wachsenden Zunderholz, auf dem **keine** ***gegnerischen*** Feen sind, **1** Edelstein hinzu.
Scheublume	Erhalte **1** Edelstein für jede **Stelle** neben dem Zauberer.	Erhalte **1** Edelstein für jede **Stelle** neben der wachsenden Scheublume.
	Spielende: *Vor der Feldwertung erhält jede Scheublume Punkte für ihren Besitzer in Höhe der Anzahl von Nicht-Scheublume-Beeten auf dem kürzesten Weg von sich selbst zur nächsten **anderen** Scheublume.*	
Trapper	Wähle eine Beet**art** neben dem Zauberer. Fange **1** ***gegnerische*** Fee von einem beliebigen Beet dieser Art **und** füge einem beliebigen Beet dieser Art **1** Fee hinzu.	***Fange*** **1** ***einzelne, gegnerische*** Fee von einem Beet derselben Art wie dem des Zauberers.
	Gefangene Feen: *Behalte sie bei deinem Feenvorrat.* ***Spielende:*** *Nach Wertung der Felder **musst** du deine eigenen gefangenen Feen von anderen Spielern für die Kosten von **1 Edelstein pro Fee** zurückkaufen.*	
Feenfluch	Bewege **1 oder 2** Feen von einem Beet neben dem Zauberer auf das Beet des Zauberers. Füge dann ihrem Herkunftsbeet **1** Fee hinzu.	Bewege **1** ***einzelne*** Fee von einem Beet neben dem wachsenden Feenfluch auf den wachsenden Feenfluch.
	Spielende: *Nach Wertung des Feldes **verliert** jede Fee auf* **jedem** *Feenfluch-Beet 1 Punkt für ihren Besitzer.*	
Fluxbohne	***Entferne*** **1** beliebiges ***ungebundenes, leeres*** Beet und nimm es auf deine **Hand**. ***In deinem nächsten Zug*** fügst* du **zuerst 1** deiner 3 Beete dem Garten hinzu und führst dann deinen Zug durch.	***Tausche*** ein beliebiges, ***ungebundenes*** Beet (***nicht*** *neben dem Zauberer*) mit dem aus deiner Hand. *Alles vom alten Beet wird auf das neue Beet transferiert.*
	Dieses Beet wird **nur hinzugefügt. Es erhält **keine** freie Fee und es sprießt oder wächst **nicht**.*	

WERTUNG

Erhalte Punkte in den folgenden Kategorien. Nutze Edelsteine, um deine Punkte festzuhalten. *Jeder Edelstein ist 1 Punkt.*

1. Im Spielverlauf verdiente Edelsteine.
2. Einige Pflanzenkarten haben Effekte für die Wertung.
3. Nimm alle Edelsteine von ***Beeten*** unter deiner Kontrolle.
4. Erhalte Punkte für jedes ***Feld*** entsprechend dieser Tabelle.

   *Kontrolle über ein Feld basiert auf die Anzahl der meisten kontrollierten Beete. Bei Gleichstand erhält der beteiligte Spieler mit Kontrolle über das Beet mit der **niedrigsten Zahl** den Vorzug.*

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! *Bei Gleichstand führt der beteiligte Spieler mit den meisten Feen im Garten. Gibt es auch hier einen Gleichstand, wird der Sieg geteilt.*

Feldgröße	1. Platz	2. Platz	Alle anderen
1 Beet	1	×	×
2 Beete	3	1	×
3 Beete	5	2	1
4 Beete	7	3	1
5 Beete	9	4	1
6 Beete	11	5	1
7 Beete	13	6	1
8+ Beete	15	7	1