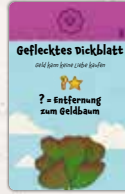


# Kartenerklärungen:



## Fensterblatt

Zähle, wie viele Sukkulenten (inkl. Fensterblätter) links und wie viele rechts von deinem Geldbaum liegen. Töpfe sind egal. Sind diese beiden Zahlen gleich, bringt dir jedes Fensterblatt 5 Punkte. Andernfalls bringt es 0 Punkte.



## Geflecktes Dickblatt

Zähle, wie weit das Gefleckte Dickblatt von deinem Geldbaum entfernt liegt. So viele Punkte bringt dir das Gefleckte Dickblatt. (z.B. links oder rechts vom Geldbaum wäre es 1 Punkt).



## Bogenhanf

Zähle die Anzahl an Blättern auf deinem Bogenhanf. Zählst du genauso viele Blätter wie sein Topf erlaubt, bringt er dir 5 Punkte. Andernfalls bringt er 0 Punkte.



## Hasen-Sukkulente

Zähle die Anzahl an Blättern auf deiner Hasen-Sukkulente. Ist die Zahl gerade, bringt dir die Hasen-Sukkulente 4 Punkte; ist sie ungerade, verlierst du 1 Punkt.



## Echeverie

Zähle, wie viele Echeverien du hast. Hast du die meisten, bringt dir jede Echeverie 5 Punkte; andernfalls bringt sie dir 2 Punkte. Bei Gleichstand bekommen alle die volle Punktzahl.



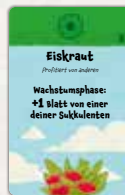
## Frizzle Sizzle

Zähle, wie viele Frizzle Sizzle es in deiner eigenen und allen gegnerischen Sammlungen gibt. So viele Punkte bringt dir jede Frizzle Sizzle.



## Erbsenpflanze

Der Topf, in dem sich deine Erbsenpflanze befindet, erlaubt 6 zusätzliche Blätter. Die Erbsenpflanze bringt keine Punkte.



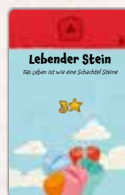
## Eiskraut

Verschiebe zu Beginn jeder Wachstumsphase 1 Blatt in deiner Sammlung auf das Eiskraut. Sind keine weiteren Blätter auf dem Topf erlaubt, verfällt die Fähigkeit. Das Eiskraut bringt keine Punkte.



## Ampel-Fetthenne

Zähle, wie viele unterschiedliche Farben du in deiner Sammlung hast (Töpfe und Sukkulenten). So viele Punkte bringt dir jede Ampel-Fetthenne.



## Lebender Stein

Jeder Lebende Stein bringt dir 3 Punkte.



### Delfinpflanze

Lege immer, wenn bei deiner Delfinpflanze Tropfen in Blätter umgewandelt werden, 2 zusätzliche Blätter aus der Tischmitte auf sie. Sind keine weiteren Blätter auf dem Topf erlaubt, verfällt die Fähigkeit. Die Delfinpflanze bringt keine Punkte.



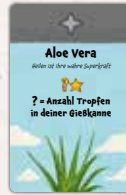
### Korallenkaktus

Lege zu Beginn jeder Wetterphase 1 Tropfen aus der Tischmitte in den Topf deines Korallenkaktus - auch dann, wenn der Topf keine weiteren Blätter erlaubt. Sind keine weiteren Tropfen auf dem Topf erlaubt, verfällt die Fähigkeit. Der Korallenkaktus bringt keine Punkte.



### Perle von Nürnberg

Die Perle von Nürnberg blüht in der Farbe ihres Topfes. Befindet sie sich in einem Jokertopf, kannst du eine beliebige verfügbare Blüte wählen.



### Aloe Vera

Zähle die Tropfen, die sich am Spielende in deiner Gießkanne befinden. Jeder Tropfen bringt dir 1 Punkt.



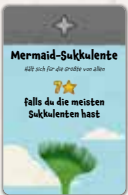
### Erdbeerkaktus

Befindet sich am Spielende keine Blüte in deiner Sammlung, bringt dir der Erdbeerkaktus 7 Punkte. Hast du eine oder mehrere Blüten, bringt er dir 0 Punkte.



### Haworthie

Zähle, wie viele Blätter auf deinem Geldbaum liegen. Befinden sich dort genau 4 Blätter, bringt dir die Haworthie 7 Punkte. Andernfalls bringt sie dir 0 Punkte.



### Mermaid-Sukkulente

Zähle, wie viele Sukkulenten sich in deiner Sammlung befinden. Hast du die meisten, bringt dir die Mermaid-Sukkulente 7 Punkte (auch bei Gleichstand). Andernfalls bringt sie dir 0 Punkte.



### Haustierstein

Der Haustierstein bringt dir 5 Punkte. Dafür wird er in der Wachstumsphase immer ausgelassen. Falls Wasser in seinem Topf liegt, bleibt es dort.

