



Kasper Lapp GARDENERS

 1-4  15'  10+

SPIELMATERIAL

36	Gartenplättchen	97	Vorschriftskarten
16	A-Plättchen	17	Einführungskarten
9	B-Plättchen	6	A-Vorschriftskarten
11	C-Plättchen	6	B-Vorschriftskarten
	<small>Die Buchstaben (A/B/C) stehen jeweils auf der Rückseite der Plättchen.</small>	5	C-Vorschriftskarten
1	Sanduhr	59	Standardkarten
1	Spielanleitung	21	21 Spezialkarten + 2 Karten mit der Warnung Dieses Päckchen nicht öffnen!

ÜBERSICHT UND ZIEL

Ihr arbeitet im Garten eines wankelmütigen und launischen Königs, der eine ganz eigene Vorstellung davon hat, wie ein schöner Garten aussehen muss. Er hat die Angewohnheit, seinem Gefolge seine Vorschriften für den Garten einzeln mitzuteilen. Außerdem vergisst der König ständig alles – habt ihr seine Erwartungen endlich erfüllt, dürft ihr direkt wieder von vorne anfangen!

Gardeners ist ein **kooperatives Echtzeitspiel**, bei dem ihr **gleichzeitig** spielt und dabei **nicht reden** dürft. Während die Sanduhr abläuft, versucht ihr, mit immer denselben Plättchen so viele Gärten wie möglich anzulegen. Dabei müsst ihr in jeder Runde andere Vorschriften befolgen. **Schlussfolgert** die aktuellen Vorschriften, indem ihr genau beobachtet, wo die anderen ihre Plättchen hinlegen oder entfernen.

Euer Ziel ist es, so viele Vorschriftskarten zu werten wie möglich.

AUFBAU DER KARTEN

Die **Rückseite** (weiße Umrandung) gibt **den Typ der Vorschrift** an, die ihr befolgen müsst. Sie ist für euch alle sichtbar.



Auf den Einführungskarten steht in einer der Ecken der Buchstabe A, B oder C (siehe S. 8-13).

Die **Vorderseite** (farbige Umrandung) gibt **die Vorschrift** an, die ihr befolgen müsst. Nur wer die Karte besitzt, kennt sie.



AUFBAU

Teilt alle Gartenplättchen gleichmäßig unter euch auf und bildet daraus jeweils einen offenen Stapel vor euch.

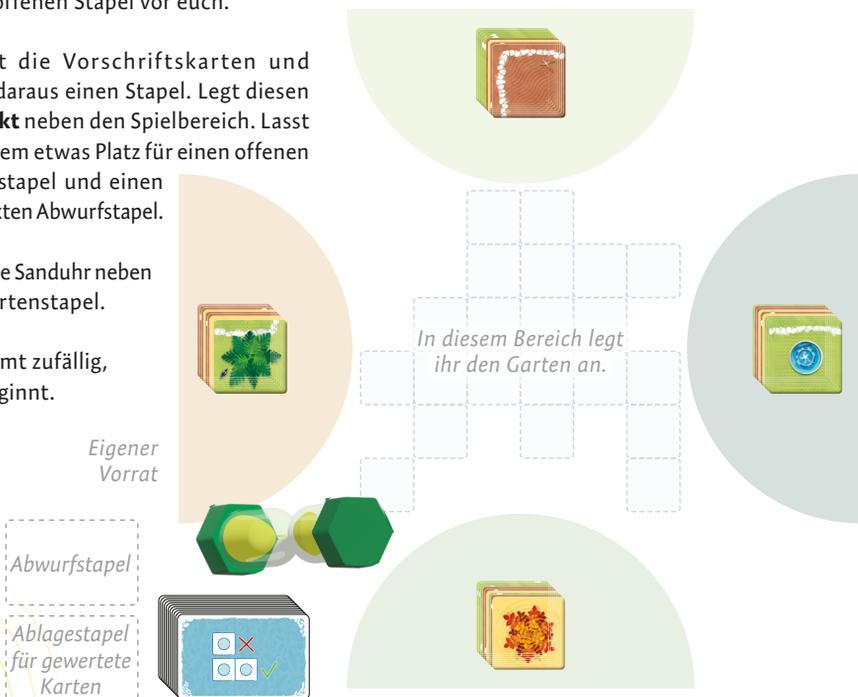
Mischt die Vorschriftskarten und bildet daraus einen Stapel. Legt diesen **verdeckt** neben den Spielbereich. Lasst außerdem etwas Platz für einen offenen Ablagestapel und einen verdeckten Abwurfstapel.

Stellt die Sanduhr neben den Kartenstapel.

Bestimmt zufällig, wer beginnt.

BEISPIEL

Spielaufbau mit 4 Personen



ABLAUF

Eine Partie *Gardeners* verläuft über eine unbestimmte Anzahl Runden. Ihr spielt so lange, bis die Sanduhr abgelaufen ist.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1. **Vorschriftskarte ziehen** 3
2. **Garten anlegen** 4
3. **Garten begutachten** 6

WICHTIG

Im Verlauf des Spiels **dürft ihr weder darüber sprechen, noch auf andere Weise kommunizieren**, wie der Garten angelegt werden soll oder nicht.

1

Vorschriftskarte ziehen

Zu Beginn der ersten Runde zieht die Person, die beginnt, eine Vorschriftskarte. Sie sieht sich die Karte an und legt sie verdeckt vor sich. Alle anderen sehen nur die Rückseite der Karte mit dem Vorschrittstyp, aber nicht die eigentliche Vorschrift. (In der ersten Runde müsst ihr nur diese Vorschrift befolgen.) Dreht anschließend die Sanduhr um.

Zu Beginn der folgenden Runden zieht die Person zur Linken der Person, die zu Beginn der letzten Runde eine Vorschriftskarte gezogen hat, 1 Vorschriftskarte. (Von nun an müsst ihr mehrere Vorschriften befolgen).

Kommt eine 4. Vorschriftskarte ins Spiel, legt ihr die älteste Vorschriftskarte **offen** neben den Kartenstapel. Diese Karte gilt von nun an als **gewertet**. Es sind also immer **höchstens 3 Vorschriftskarten im Spiel**.

Beim Anlegen des Gartens berücksichtigt ihr keine **gewerteten** Karten. Am Ende des Spiels erhaltet ihr für jede gewertete Karte 1 Punkt.

WICHTIG

Ihr dürft mit 1 Plättchen mehrere Vorschriften befolgen!

HINWEIS

Auf den Vorschriftskarten findet ihr Vorschriften, die euch der König auferlegt. Das sind die Regeln, die ihr alle während der aktuellen Runde befolgen müsst. Nur, wer eine Vorschriftskarte vor sich liegen hat, kennt auch ihre eigentliche Vorschrift. Alle anderen versuchen, die Vorschrift zu schlussfolgern – das ist der Kern des Spiels! Nicht alle von euch haben immer eine Vorschriftskarte vor sich liegen. Auf Seite 18 sind die Symbole auf den Karten erläutert.

Zu schwierig?

Manchmal gibt der König Vorschriften vor, deren Kombination zu schwierig oder sogar unmöglich scheint. (Dies zu schlussfolgern ist auch Teil des Spiels!) Du darfst **jederzeit** deine eigene Vorschriftskarte **verdeckt** neben den Stapel **abwerfen**. Am Ende des Spiels verliert ihr 1 Punkt für jede so abgeworfene Karte – außer der ersten. Wirfst du deine Vorschriftskarte ab, musst du **sofort** eine neue ziehen. Die neue Vorschrift müsst ihr sofort befolgen.

Beim Anlegen des Gartens berücksichtigt ihr keine **abgeworfenen** Karten.

Spiel zu zweit

Spielt ihr zu zweit, zieht die Person, die das Spiel begonnen hat, die dritte Vorschriftskarte und hat somit 2 Karten vor sich ausliegen. Danach folgt ihr den Standardregeln für das Ziehen von Vorschriftskarten, sodass ihr immer abwechselnd 2 Karten vor euch ausliegen habt.

2

Garten anlegen

Sobald die Sanduhr läuft, **arbeitet ihr zusammen**, um den Garten anzulegen. Dieser hat am Ende immer die Form eines Quadrats.

Ihr spielt alle gleichzeitig. Bei eurer Aktion müsst ihr euch jedes Mal entscheiden: Entweder ihr **fügt** dem Garten 1 Plättchen **hinzu**, oder ihr **entfernt** 1 Plättchen aus dem Garten. Daher spielt ihr am besten jeweils nur mit 1 Hand. Ihr dürft aber mehrere Aktionen hintereinander ausführen und müsst nicht auf die Aktionen der anderen warten.

HINWEIS

Die Größe des Gartens richtet sich nach eurem gewählten Spielmodus:

♥ Einführung A	Seite 8	4×4 Plättchen
♥ Einführung B	Seite 10	5×5 Plättchen
♥ Einführung C	Seite 12	6×6 Plättchen
♥ Einfach	Seite 14	6×6 Plättchen
♥ Standard	Seite 15	6×6 Plättchen
♥ Solo	Seite 16	6×6 Plättchen

EIN PLÄTTCHEN HINZUFÜGEN

Dein eigener Vorrat

Alle Plättchen, die du in den Spielbereich legst, nimmst du aus deinem eigenen Vorrat. Dieser besteht aus dem Plättchenstapel, den du beim Spielaufbau bildest, und – **daneben** – allen Plättchen, die andere dir beim Entfernen von Plättchen aus dem Garten geben (siehe „Ein Plättchen entfernen“ auf Seite 5).

BEISPIEL

So sieht dein eigener Vorrat im Spielverlauf aus:

- 

1. Zu Spielbeginn.
- 

2. Während des Spiels – dein Stapel vom Spielbeginn ist noch vorhanden.
- 

3. Während des Spiels – dein Stapel vom Spielbeginn ist bereits aufgebraucht.

Es ist möglich, dass dein eigener Vorrat manchmal leer ist!

Zu Beginn der ersten Runde legt eine beliebige Person von euch ein erstes Plättchen in den Spielbereich.

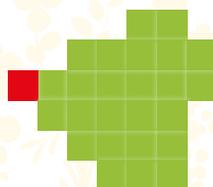
Anschließend dürft ihr ein Plättchen immer waagrecht oder senkrecht angrenzend an mindestens 1 Plättchen im Garten anlegen.

Ihr dürft nur Plättchen aus eurem eigenen Vorrat in den Garten legen.

Nehmt ihr ein Plättchen von eurem eigenen Plättchenstapel, darf es nur das oberste Plättchen davon sein.

Ihr dürft Plättchen nur innerhalb der **maximalen Größe** des Gartens anlegen.

Im folgenden Beispiel ist die Größe des Gartens auf 6×6 Plättchen beschränkt.



BEISPIEL

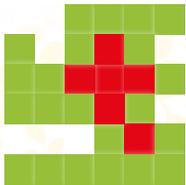
Das rot markierte Plättchen darfst du nicht an diese Stelle legen. Der Garten wäre sonst breiter als 6 Plättchen.

EIN PLÄTTCHEN ENTFERNEN

Anfangs kann es beim Anlegen des Gartens dazu kommen, dass ihr Plättchen falsch legt. Schließlich braucht ihr alle etwas Zeit, um zu schlussfolgern, welche Vorschriften gelten.

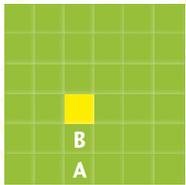
Indem ihr Plättchen entfernt, könnt ihr den Garten anders anlegen, bis alle Vorschriften irgendwann befolgt sind.

Ihr dürft nur Plättchen entfernen, die am Rand des Gartens liegen!



BEISPIEL

Ihr dürft nur die grün markierten Plättchen entfernen.

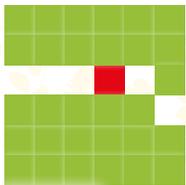


BEISPIEL

Bevor ihr das gelb markierte Plättchen entfernen dürft, müsst ihr – zum Beispiel – zuerst das Plättchen A und danach das Plättchen B entfernen.

Entfernst du ein Plättchen aus dem Garten, **gilt Folgendes:**

- ♥ Du darfst das Plättchen nicht einfach an eine andere Stelle im Garten legen.
- ♥ Du darfst das Plättchen nicht einfach im Garten drehen.
- ♥ Du darfst den Garten nicht teilen.



BEISPIEL

Du darfst das rot markierte Plättchen nicht entfernen, da du den Garten dadurch teilen würdest.

Wann immer du ein Plättchen aus dem Garten entfernst, musst du es **sofort** in den eigenen Vorrat einer anderen Person legen. Die Plättchen, die du von **anderen** erhältst, legst du nicht auf deinen Stapel, sondern einzeln daneben. Du darfst erhaltene Plättchen sofort und in beliebiger Reihenfolge wieder in den Garten legen.

Möchtest du, dass ein Plättchen an anderer Stelle liegt, musst du es entfernen und einer anderen Person geben und hoffen, dass sie versteht, was sie damit machen soll.

Habt ihr alle eure Plättchen gelegt, sodass euer Garten die für euren Spielmodus vorgegebene Größe erreicht hat, und möchte niemand von euch noch Plättchen entfernen, fahrt mit der Phase „Garten begutachten“ auf der nächsten Seite fort.



3

Garten begutachten

Wer eine oder mehrere Vorschriftskarten vor sich ausliegen hat, prüft im Geheimen, ob der von euch angelegte Garten die Vorschrift(en) darauf befolgt. Macht dann jeweils eine Ankündigung:

Kündigt mindestens 1 Person mit einer Vorschriftskarte an **„Ihre Majestät ist entsetzt!“**, ist der Garten **nicht vorschriftsmäßig!** Ihr kehrt zurück zur Phase „Garten anlegen“.

Kündigen alle Personen mit einer Vorschriftskarte an **„Ihre Majestät ist hocherfreut!“**, ist der Garten **vorschriftsmäßig.**

WICHTIG

- ✔ Ihr dürft in dieser Phase, unabhängig vom Ergebnis, keine Karten aufdecken!
- ✔ Die Sanduhr läuft während dieser Phase weiter! Ihr haltet die Sanduhr **nie** an!

AUFGEPASST

Begutachtet ihr den Garten, berücksichtigt dabei nur die Vorschriftskarten, die vor euch liegen. Gewertete und abgeworfene Karten sind erst am Ende des Spiels wichtig.

BEISPIEL

In der Phase „Garten begutachten“ der zweiten Runde müsst ihr prüfen, ob ihr beide Vorschriftskarten im Spiel befolgt habt.



Vorschrift A: Jeder Weg muss mit mindestens 1 anderen Weg verbunden sein.



Vorschrift B: Jede Bank muss zu einem grünen Baum gedreht sein.



In dieser Abbildung ist Vorschrift A befolgt, Vorschrift B allerdings nicht (der Fehler ist rot markiert). Ihr müsst also mit dem Anlegen des Gartens fortfahren.

In dieser Abbildung sind beide Vorschriften befolgt. Der Garten ist also vorschriftsmäßig.

Wurde euer Garten als vorschriftsmäßig begutachtet, ist die aktuelle Runde beendet und ihr beginnt eine neue (ab der Phase „Vorschriftskarte ziehen“, siehe S. 3).

WICHTIG

Lasst den Garten unverändert im Spielbereich liegen: **Er dient als Ausgangspunkt für die neue Runde.** Ihr müsst nun zunächst Plättchen aus dem Garten entfernen (siehe S. 5), bevor ihr wieder Plättchen hinzufügen könnt.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet **sofort**, sobald die Sanduhr abgelaufen ist.

Ermittelt euer Ergebnis wie folgt:

- ♥ Für jede **gewertete** Vorschriftskarte (**offen** neben dem Stapel) **erhaltet ihr 1 Punkt.**
- ♥ Für jede **abgeworfene** Vorschriftskarte (**verdeckt** neben dem Stapel) – **außer der ersten – verliert ihr 1 Punkt.** *Beispiel: Habt ihr 3 Karten abgeworfen, verliert ihr 2 Punkte.*

In der folgenden Tabelle könnt ihr euer Ergebnis anhand eurer Punkte einschätzen:

0–2	Aua!	<i>Habt ihr die Einführung vergessen? Probiert es doch erst mal mit dem einfachen Modus.</i>
3–4	Aller Anfang ist schwer	<i>Gut! Ihr habt verstanden, wie es funktioniert.</i>
5–7	Immer weiter so	<i>Ihr seid auf dem richtigen Weg.</i>
8–9	Applaus!	<i>Was für ein schöner Erfolg!</i>
10–11	Beeindruckend!	<i>Das nennt der König Gartenarbeit!</i>
12 oder mehr	Echte Profis!	<i>Es wird Zeit, mit den Spezialkarten zu spielen. Ihr dürft das Päckchen mit den Spezialkarten öffnen. Mischt sie zu den Standardkarten.</i>

Nun kennt ihr alle Spielregeln von Gardeners.

Wenn ihr mit dem Spiel noch nicht vertraut seid, kann es sein, dass die besondere Spielmechanik etwas verwirrend ist. Daher solltet ihr **unbedingt** die Spielregeln Schritt für Schritt lernen und nicht direkt mit dem Standard-Spielmodus beginnen. Spielt zuerst die **Einführungen** und den einfachen Modus.

Darum geht es auf den folgenden Seiten:

- ♥ **Die Einführungen** Seite 8
- ♥ **Einfacher Modus** Seite 14
- ♥ **Standard-Modus** Seite 15
- ♥ **Solomodus** Seite 16

DIE EINFÜHRUNGEN

Zeigt und erklärt allen Personen vor jeder Einführung die Vorder- und Rückseiten der Vorschriftskarten, die ihr benutzt. Mischt die Karten anschließend.

Zieht ihr bei einer Einführung eine Vorschriftskarte, **deckt** die Person, die zu Beginn der letzten Runde eine Karte gezogen hat, ihre Karte **auf**, aber **lässt sie vor sich liegen**. Ihr spielt also in jeder Runde nur mit **einer verdeckten Vorschriftskarte**. Alle anderen Karten sind offen.

HINWEIS

Das echte Spielerlebnis von *Gardeners* erwartet euch im Standard-Modus (siehe S. 15). Bildet euch also noch keine endgültige Meinung zum Spiel, falls ihr nur die Einführungen oder den einfachen Modus gespielt habt. Diese bieten euch nur ein unvollständiges Bild von *Gardeners*!

Einführung A

BENÖTIGTES SPIELMATERIAL

6	A-Vorschriftskarten
2	Angrenz-Vorschriftskarten
2	Abstands-Vorschriftskarten
2	Gruppen-Vorschriftskarten
16	A-Gartenplättchen

Ihr legt einen Garten in einem Quadrat von 4×4 Plättchen an.

ZIEL

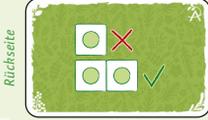
Kein Druck: Lasst die Sanduhr in der Schachtel.
Ihr müsst „nur“ einen vorschriftsmäßigen Garten aus 4×4 Plättchen anlegen.
Erreicht dies 6-mal hintereinander und befolgt dabei die Vorschriftskarten, die ihr in jeder Runde zieht.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald eine Person – nachdem der Garten als vorschriftsmäßig begutachtet wurde – eine Vorschriftskarte ziehen muss, der Stapel aber leer ist.

BESCHREIBUNG DER BENÜTZTEN VORSCHRIFTKARTEN

ANGRENZ-VORSCHRIFT



Dieser Vorschriftstyp erfordert, dass ein Element niemals allein liegt, sondern immer waagrecht oder senkrecht an mindestens 1 **identisches** Element angrenzt.

Vorderseite 1

Eine grüne Blume muss immer waagrecht oder senkrecht an mindestens 1 andere grüne Blume angrenzen.



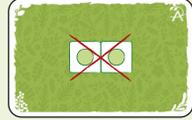
Vorderseite 2

Eine rosa Blume muss immer waagrecht oder senkrecht an mindestens 1 andere rosa Blume angrenzen.



ABSTANDS-VORSCHRIFT

Dieser Vorschriftstyp erfordert, dass ein Element **nicht** waagrecht oder senkrecht an ein bestimmtes Element angrenzt.



Vorderseite 1

Zwei Bäume dürfen nicht waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen (unabhängig von ihrer Farbe).

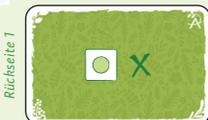


Vorderseite 2

Eine orange Blume darf nicht waagrecht oder senkrecht an eine grüne Blume oder einen grünen Baum angrenzen.



GRUPPEN-VORSCHRIFT



Dieser Vorschriftstyp erfordert, dass eine bestimmte Anzahl von Elementen des gleichen Typs **oder** von zwei verschiedenen Typen waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen (die Form spielt keine Rolle).



Vorderseite 1

Mindestens 6 Grasplättchen müssen waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen – unabhängig davon, was sich auf dem Gras befindet.



BEISPIEL

Vorderseite 2

Mindestens 6 Blumen und/oder Bäume müssen waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen – unabhängig von ihren Farben.



BEISPIEL

LEST WEITER, SOBALD IHR DIESE EINFÜHRUNG ABGESCHLOSSEN HABT!

Einführung B

BENÖTIGTES SPIELMATERIAL

6 B-Vorschriftskarten

2 Ausblick-Vorschriftskarten

2 Verbindungs-Vorschriftskarten

2 Rand-Vorschriftskarten

1 Sanduhr

25 Gartenplättchen: 16×A, 9×B

Ihr legt einen Garten in einem Quadrat von 5×5 Plättchen an.

ZIEL

Wie wäre es mit etwas Zeitdruck ...

Ihr müsst nun 6-mal hintereinander einen Garten aus 5×5 Plättchen anlegen und jeweils die gezogenen Vorschriften befolgen. Und das alles, bevor die Sanduhr abgelaufen ist.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald eine Person – nachdem der Garten als vorschriftsmäßig begutachtet wurde – eine Vorschriftskarte ziehen muss, der Stapel aber leer ist.

BESCHREIBUNG DER BENUTZTEN VORSCHRIFTSKARTEN

AUSBLICK-VORSCHRIFT



Rückseite

Dieser Vorschriftstyp erfordert, dass **alle** Plättchen mit einer Bank in Richtung eines bestimmten Elements gedreht sind. Dieses muss nicht an die Bank angrenzen. Stellt es euch so vor: Eine Person auf der Bank muss das Element sehen, wenn sie geradeaus blickt. Es ist erlaubt, dass mehrere Bänke hintereinanderstehen, solange sie alle in Richtung des angegebenen Elements gedreht sind.



Vorderseite 1

Jede Bank muss zu einem rosa Baum gedreht sein.



BEISPIEL

Vorderseite 2

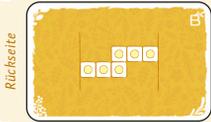
Jede Bank muss zu einer anderen Bank gedreht sein. Die andere Bank darf in eine beliebige Richtung zeigen.



BEISPIEL



VERBINDUNGS-VORSCHRIFT



Rückseite

Dieser Vorschriftstyp erfordert, dass ihr mit einem bestimmten Elementtyp eine Verbindung zwischen zwei **gegenüberliegenden** Seiten des Gartens herstellt. Die Verbindung muss aus einer Gruppe waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzender Plättchen bestehen (die Form spielt keine Rolle).

Vorderseite 1

Die Verbindung muss aus Erdplättchen bestehen.



Vorderseite 2

Die Verbindung muss aus Plättchen mit Blumen bestehen, unabhängig von ihren Farben.



BEISPIEL



HINWEIS

Verwechselt nicht **Verbindungs-Vorschriften** (diese hier) mit **Weg-Vorschriften** (weiße Steinchen auf Plättchen – siehe S. 13)!

RAND-VORSCHRIFT

Es gibt 2 Typen von Rand-Vorschriftskarten.

Dieser Vorschriftstyp erfordert, dass sich **alle** Elemente eines bestimmten Typs **am äußeren Rand** des Gartens befinden.



Rückseite 1

Dieser Vorschriftstyp erfordert, dass sich **alle** Elemente eines bestimmten Typs **im Inneren** des Gartens befinden.



Rückseite 2

Vorderseite 1

Alle rosa Blumen und rosa Bäume müssen sich am äußeren Rand des Gartens befinden.



Vorderseite 2

Alle Bänke müssen sich im Inneren des Gartens befinden.



LEST WEITER, SOBALD IHR DIESE EINFÜHRUNG ABGESCHLOSSEN HABT!

Einführung C

BENÖTIGTES SPIELMATERIAL

5 C-Vorschriftskarten

2 Muster-Vorschriftskarten

3 Weg-Vorschriftskarten

1 Sanduhr

36 Gartenplättchen (alle)

Ihr legt einen Garten in einem Quadrat von 6×6 Plättchen an.

ZIEL

Der Garten wächst!

In dieser Einführung müsst ihr nur 5-mal hintereinander den kompletten Garten anlegen, bevor die Sanduhr abläuft. Dafür ist er diesmal aber größer. Diesmal legt ihr einen Garten von 6×6 Plättchen an.

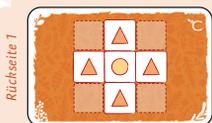
ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald eine Person – nachdem der Garten als vorschriftsmäßig begutachtet wurde – eine Vorschriftskarte ziehen muss, der Stapel aber leer ist.

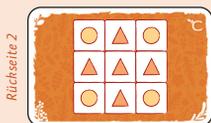


BESCHREIBUNG DER BENUTZTEN VORSCHRIFTKARTEN

MUSTER-VORSCHRIFT



Rückseite 1



Rückseite 2

Dieser Vorschriftstyp erfordert, dass Elemente in einem bestimmten Muster im Garten liegen (mindestens 1-mal). Die Ausrichtung des Musters spielt keine Rolle.

Vorderseite 1

4 Blumen müssen waagrecht oder senkrecht an einen Brunnen angrenzen. Die Blumen dürfen unterschiedliche Farben haben.



Vorderseite 2

In einem Quadrat aus 3x3 Plättchen muss in jeder Ecke ein Erdplättchen liegen und in der Mitte muss ein Kreuz aus 5 Grasplättchen sein.



WEG-VORSCHRIFT

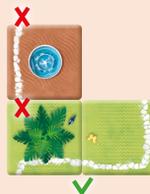
Dieser Vorschriftstyp erfordert, dass Plättchen mit Wegen so aneinander angrenzen, dass ihre Wege eine offene oder geschlossene Strecke bilden.



Rückseite

BEISPIEL

Der Weg auf dem Erdplättchen ist nicht mit den anderen Wegen verbunden.



Vorderseite 1

Mehrere Plättchen mit Wegen müssen so aneinander angrenzen, dass ihre Wege eine durchgehende **geschlossene** Strecke bilden und dabei mindestens 1 Bank (und womöglich andere Plättchen) umschließen. Die Form und Länge der Strecke spielen dabei keine Rolle. Andere Wege müssen nicht verbunden sein.



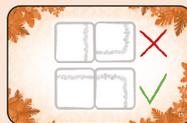
Vorderseite 2

Mehrere Plättchen mit Wegen müssen so aneinander angrenzen, dass ihre Wege eine durchgehende **offene oder geschlossene** Strecke bilden, die mindestens 6 Plättchen lang ist. Die Form der Strecke spielt dabei keine Rolle. Andere Wege müssen nicht verbunden sein.



Vorderseite 3

Jeder Weg muss mit mindestens 1 anderen Weg verbunden sein.

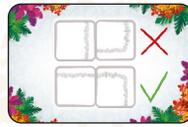


LEST WEITER, SOBALD IHR DIESE EINFÜHRUNG ABGESCHLOSSEN HABT!

EINFACHER MODUS

Ihr habt die Einführungen abgeschlossen? Dann versucht euch nun am **einfachen Modus**.

Legt alle Einführungskarten zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie nicht.



Im einfachen Modus benutzt ihr alle Standardkarten – sie haben bunte Pflanzen in den Ecken.

Auf den Karten findet ihr alle Vorschriftstypen, die ihr in den Einführungen kennengelernt habt, sie treten aber mit neuen Kombinationen auf. Die **Spielhilfe** auf S. 18 hilft euch dabei, sie zu verstehen.

BENÖTIGTES SPIELMATERIAL

36	Gartenplättchen
59	Standardkarten
1	Sanduhr

Ihr legt einen Garten in einem Quadrat von 6×6 Plättchen an.

ABLAUF

Der Ablauf entspricht den Einführungen:

Es bleibt immer nur die zuletzt gezogene Vorschriftskarte verdeckt und die vorherige Vorschriftskarte wird aufgedeckt.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald die Sanduhr abgelaufen ist.

Ermittelt euer Ergebnis wie auf Seite 7 beschrieben.

STANDARD-MODUS

Super! Ihr habt es bis in den Standard-Modus von *Gardeners* geschafft.
Jetzt geht es erst richtig los!

BENÖTIGTES SPIELMATERIAL

36 Gartenplättchen

59 Standardkarten

1 Sanduhr

*Ihr legt einen Garten in einem Quadrat
von 6×6 Plättchen an.*

ABLAUF

Im Gegensatz zu den Einführungen und dem einfachen Modus **bleiben im Standard-Modus ALLE gezogenen Vorschriftskarten verdeckt**, bis sie gewertet wurden (ihr befolgt trotzdem nie mehr als 3 gleichzeitig). Das verändert alles!

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald die Sanduhr abgelaufen ist.

Ermittelt euer Ergebnis wie auf Seite 7 beschrieben.



SOLOMODUS

Im Solomodus folgst du den Regeln des Standard-Modus (siehe vorherige Seite), beachte aber folgende Änderungen.

Aufbau

Nimm alle Gartenplättchen und lege sie **verstreut** und offen in die Mitte des Spielbereichs. Ziehe **2** Vorschriftskarten und lege sie offen nebeneinander vor dich.

Ablauf

VORSCHRIFTSKARTE ZIEHEN

Überspringe diese Phase in der ersten Runde.

Ziehe in dieser Phase eine neue Vorschriftskarte und lege sie offen neben die anderen, die bereits vor dir liegen.

Es bleiben immer alle Karten vor dir liegen, selbst wenn du mehr als 3 hast.

Du **darfst** aber, wie auch im Standard-Modus, **immer Karten abwerfen**, wenn die Aufgabe zu schwierig oder unmöglich scheint. Du ziehst dann wie gewohnt am Ende des Spiels 1 Punkt pro abgeworfener Karte nach der ersten ab.

GARTEN ANLEGEN

Im Solomodus hast du viel mehr Freiheiten beim Anlegen des Gartens.

Du hast keinen eigenen Vorrat. Lege einfach beliebige Plättchen in den Garten, drehe sie oder tausche sie aus ...

GARTEN BEGUTACHTEN

Keine Änderung zum Standard-Modus.

VORSCHRIFTSKARTEN WERTEN

Während dem Spiel darfst du **nur 2-mal** Vorschriftskarten werten. Du darfst dies nur am Ende einer Runde tun, wenn der Garten vorschriftsmäßig ist und bevor eine neue Runde beginnt.

Entscheidest du dich, deine Vorschriftskarten zu werten, werte **alle** davon: Lege sie offen neben den Stapel. Sie zählen zu deinem Ergebnis am Ende des Spiels.

Nach deiner ersten Wertung ziehst du 2 neue Vorschriftskarten und beginnst eine neue Runde.

BEISPIEL

Michael hat in Gardeners einen grünen Daumen – vor ihm liegen 7 Vorschriftskarten. Am Ende der 6. Runde entscheidet er sich, zum ersten Mal seine Karten zu werten: Er legt seine 7 Karten offen neben den Stapel. Dann beginnt Michael eine neue Runde und zieht 2 neue Vorschriftskarten. Später darf er dann noch eine zweite Wertung durchführen.

EINFÜHRUNGEN IM SOLOMODUS

Möchtest du die Einführungen im Solomodus spielen, nutze die jeweiligen Einführungskarten (A, B, C) anstelle der Standardkarten, aber wende in der Einführung die Regeln des Solomodus an.

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, sobald du zum zweiten Mal Vorschriftskarten gewertet hast oder sobald die Sanduhr abgelaufen ist.

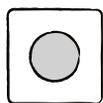
HINWEIS

Da die zweite Wertung das Spiel beendet, benötigst du wahrscheinlich nicht die gesamte Zeit der Sanduhr.

Ermittle deine Punkte wie am Ende eines Spiels im Standard-Modus.

In der folgenden Tabelle kannst du dein Ergebnis anhand deiner Punkte einschätzen:

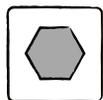
0–3	Aua!	<i>Schau dir unbedingt zuerst einmal die Einführungen an.</i>
4–6	Aller Anfang ist schwer	<i>Gut! Du hast verstanden, wie es funktioniert.</i>
7–10	Immer weiter so	<i>Du bist auf dem richtigen Weg.</i>
11–12	Applaus!	<i>Was für ein schöner Erfolg!</i>
13–14	Beeindruckend!	<i>Das nennt der König Gartenarbeit!</i>
15 oder mehr	Echte Profi-Arbeit!	<i>Es wird Zeit, mit den Spezialkarten zu spielen. Du darfst das Päckchen mit den Spezialkarten öffnen. Mische sie zu den Standardkarten.</i>



≠



≠



1 dieser
Elementtypen
→



1 dieser
Elementtypen →



1 dieser
Elementtypen →



1 dieser
Elementtypen →



1 dieser
Elementtypen →



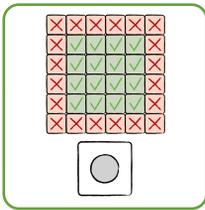
1 dieser
Elementtypen →



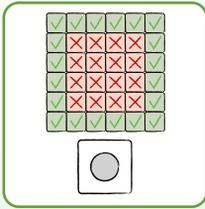
X steht für eine
Mindestanzahl



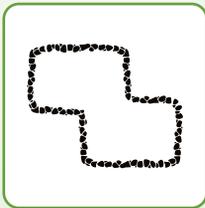
X steht für eine
genaue Anzahl



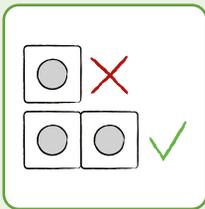
Alle  müssen im **Inneren** des Gartens liegen.



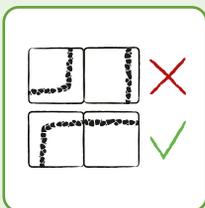
Alle  müssen am **Rand** des Gartens liegen.



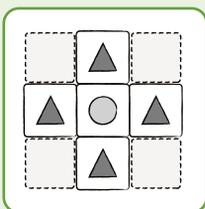
Verbindet mehrere Wege, um mindestens 1 durchgehende geschlossene Strecke zu bilden (unabhängig von Länge und Form).



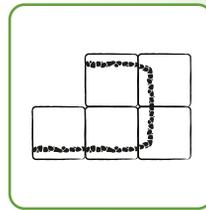
Alle  müssen immer an mindestens 1 anderes  angrenzen.



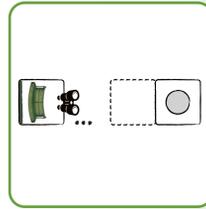
Jeder Weg muss mit mindestens 1 anderen Weg verbunden sein.



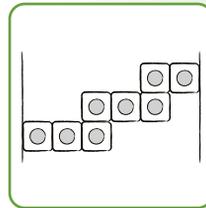
Ein bestimmtes Muster von Elementen muss sich mindestens 1-mal im Garten befinden.



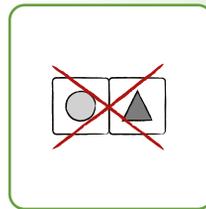
Wege müssen verbunden sein (egal ob zu einer offenen oder geschlossenen Strecke).



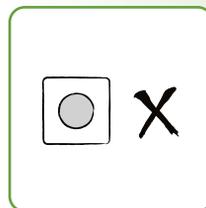
Jede Bank muss in die Richtung eines  gedreht sein. Es dürfen Plättchen dazwischen liegen.



Verbindet 2 gegenüberliegende Seiten des Gartens mit -Plättchen (die Form der Verbindung spielt keine Rolle).



 und  dürfen nicht waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen.



Eine bestimmte Anzahl  müssen waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen (die Form spielt keine Rolle).

Diese Liste ist nicht vollständig, wird euch aber dabei helfen, auch die Symbole auf anderen Vorschriftskarten zu verstehen.



Kasper Lapp ist ein dänischer Autor von Brettspielen und Kinderbüchern. Er ist insbesondere für sein Spiel *Magic Maze* (2017) bekannt, das für den renommierten Preis „Spiel des Jahres“ nominiert wurde.



rue Sanson 4,
5310 Longchamps,
Belgien

 www.sitdown-games.com

 info@sitdown-games.com

 SitDownGames

 Sitdown.jeux

 SitDownGames

Ein Spiel von Sit Down! Veröffentlicht durch Megalopole SRL. ©Megalopole (2022). Alle Rechte vorbehalten. Das Spielmaterial darf nur im Rahmen der privaten Unterhaltung genutzt werden. • **ACHTUNG:** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Das Spiel enthält Kleinteile, die verschluckt oder eingeatmet werden können. Diese Information bitte aufbewahren. • Die Darstellungen sind nicht vertraglich bindend. Formen und Farben können abweichen. • Jegliche Reproduktion des Spiels in Teilen oder im Ganzen ist auf jeglichem Medium, physisch oder elektronisch, ohne die schriftliche Einwilligung von Megalopole strengstens verboten.

AUTOR

Kasper LAPP

ILLUSTRATION (SPIELANLEITUNG) UND GRAFIKDESIGN

Anthony MOULINS

ENTWICKLUNGSLEITUNG

Michaël DEROBERTMASURE

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Marie OOMS

MARKETING-LEITUNG

Sophie TROYE

PROJEKTLEITUNG

Didier DELHEZ

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG & LEKTORAT

Board Game Circus

Silas RUMMEL, Frank THURO & Lisa PROHASKA



Der Autor und der Verlag bedanken sich bei allen Beteiligten und allen Pflanzen, die zur Entstehung von *Gardeners* beigetragen haben.