



GARDENERS

Kasper Lapp

1-4 15' 10+

INHOUD

36	Tuintegels	97	Beperkingskaarten
16	A-tegels	17	Oefenkaarten
9	B-tegels	6	Oefenkaarten A
11	C-tegels	6	Oefenkaarten B
	<small>De overeenkomstige letter (A/B/C) staat op de achterzijde van de tegel.</small>	5	Oefenkaarten C
1	zandloper	59	Standaardkaarten
1	handleiding	21	Expertkaarten +2 waarschuwingskaarten met de tekst Open dit pakje niet!

OVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL

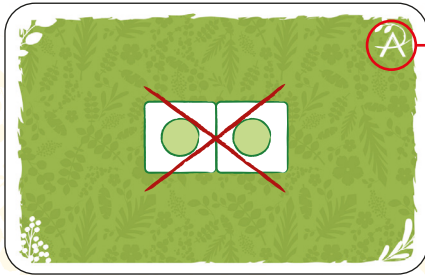
Jullie zijn tuiniers voor een wispelturige koning, die zeer specifieke vereisten heeft voor de samenstelling van zijn prachtige tuin. Hij vindt het echter gemakkelijk om zijn richtlijnen over verschillende tuiniers te verspreiden. Bovendien is de koning uiterst vergeetachtig... Zodra je aan zijn verwachtingen voldoet, moet je helemaal opnieuw beginnen!

Gardeners is een **coöperatief** spel waarin alle spelers **gelijktijdig** spelen. Ze doen dit in **stilte** en in **realtime**. Zolang de zandloper loopt, moet je zoveel mogelijk tuinen samenstellen. Hierbij gebruik je steeds dezelfde tegels, maar moet je elke ronde rekening houden met verschillende beperkingen. Alle spelers moeten de huidige beperkingen **afleiden** door te observeren waar er tegels toegevoegd of verwijderd worden.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk Beperkingskaarten te scoren.

ANATOMIE VAN EEN KAART

De **achterzijde** (witte rand) geeft de **soort van beperking** aan die je moet respecteren (**alle** spelers kennen de soort).



Als er een letter in een hoek staat, geeft dat Oefening A, B, of C aan (zie pagina's 8-13).

De **voorzijde** (gekleurde rand) geeft **de beperking zelf** aan (enkel de speler met de kaart kent de beperking).



VOORBEREIDING

Verdeel de Tuintegels evenredig tussen de spelers. Leg de tegels die je ontvangt in een open stapel voor je neer. Dit is je startstapel.

Schud de Beperkingskaarten en leg ze in een gedekte trekstapel naast het speelveld.

Plaats de zandloper naast de trekstapel.

Duid willekeurig een startspeler aan.

Persoonlijke voorraad



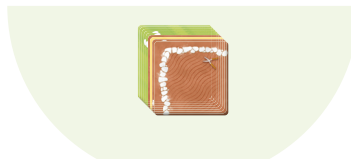
Aflegstapel

Gescoorde kaarten

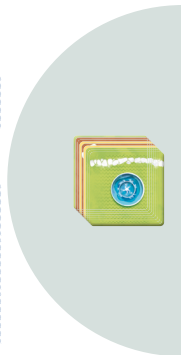


VOORBEELD

van een spel met 4 spelers.



Speelveld voor de samenstelling van de tuin



SPELVERLOOP

Een spelletje *Gardeners* verloopt over een variabel aantal rondes. Het spel is afgelopen als de zandloper leeg is.

Elke ronde bestaat uit 3 fases:

1. **Een Beperkingskaart Trekken** 3
2. **De Tuin Samenstellen** 4
3. **De Tuin Controleren** 6

BELANGRIJK

Tijdens het spel mogen de spelers **op geen enkele manier** met elkaar communiceren over wat er al dan niet gedaan mag worden bij de samenstelling van de tuin.

1

Een Beperkingskaart Trekken

Aan het begin van de eerste ronde trekt de startspeler een Beperkingskaart en legt die gedekt voor zich neer, zodat iedereen de achterzijde van de kaart kan zien. Met andere woorden, de soort beperking is zichtbaar, maar niet de beperking zelf. In de eerste ronde moet je slechts met 1 beperking rekening houden. Draai de zandloper om.

Aan het begin van de latere rondes moet de speler links van de speler die als laatste een Beperkingskaart trok, er eentje trekken. Nu moet je met verschillende beperkingen rekening houden.

Zodra er een vierde kaart in het spel komt, wordt de oudste kaart **open** naast de trekstapel gelegd. Deze kaart wordt als **gescoord** beschouwd. Dit betekent ook dat er **nooit méér dan 3 Beperkingskaarten tegelijk actief zijn**.

Gescoorde kaarten hebben geen invloed meer op de samenstelling van de tuin. Aan het einde van het spel is elke gescoorde kaart 1 punt waard.

BELANGRIJK

Elke tegel kan worden gebruikt om verschillende beperkingen te respecteren!

OPMERKING

Beperkingskaarten vertegenwoordigen de grillen van de koning. Ze bepalen de regels die alle spelers deze ronde moeten respecteren. Enkel de speler die de kaart bezit, kent de exacte beperking. De andere spelers moeten de beperking raden: dit is de kern van het spel! Niet alle spelers zullen op elk moment een Beperkingskaart voor zich hebben liggen. Op pagina 18 vind je een overzicht van de symbolen die op de kaarten worden gebruikt.

Te Moeilijk?

Soms legt de koning een combinatie van beperkingen op die te moeilijk, of misschien zelfs onmogelijk is. Dat is zeldzaam, maar hou er rekening mee dat een onmogelijke combinatie deel kan uitmaken van het spel! Daarom mag je er **op ieder moment** voor kiezen om de Beperkingskaart die voor je ligt **gedekt** naast de trekstapel af te leggen. De eerste kaart die de groep aflegt, heeft geen gevolgen. Alle andere afgelegde kaarten zijn aan het einde van het spel 1 minpunt waard. Je moet dan **onmiddellijk** een nieuwe kaart trekken, die ook meteen actief is.

Afgelegde kaarten hebben geen invloed meer op de samenstelling van de tuin.

Met 2 Spelers

In een spel met 2 spelers trekt de startspeler een derde Beperkingskaart, waardoor deze speler er 2 heeft. Volg in toekomstige rondes de gebruikelijke regels om nieuwe kaarten in het spel te brengen. In de praktijk wil dit zeggen dat de spelers afwisselend 2 kaarten voor zich hebben liggen.

2

De Tuin Samenstellen

Zodra de zandloper wordt omgedraaid, moeten jullie **samenwerken** om de tuin samen te stellen. Het eindresultaat moet **altijd** een vierkant zijn.

Er zijn geen beurten in het spel: **iedereen speelt gelijktijdig**. Iedere speler mag slechts 1 actie tegelijkertijd uitvoeren: een tegel **toevoegen** of een tegel **verwijderen**. We raden aan om hierbij slechts 1 hand te gebruiken. Je mag echter wel meerdere acties na elkaar uitvoeren, zonder te moeten wachten.

OPMERKING

De afmetingen van de tuin zijn afhankelijk van de spelvariant:

♥ Oefening A	Pagina 8	4 × 4 tegels
♥ Oefening B	Pagina 10	5 × 5 tegels
♥ Oefening C	Pagina 12	6 × 6 tegels
♥ Beginnersvariant	Pagina 14	6 × 6 tegels
♥ Gewoon spel	Pagina 15	6 × 6 tegels
♥ Solovariant	Pagina 16	6 × 6 tegels

EEN TEGEL TOEVOEGEN

Je Persoonlijke Voorraad

Alle tegels die je speelt voor de samenstelling van de tuin komen uit je persoonlijke voorraad. Je persoonlijke voorraad omvat **zowel** je startstapel **als** tegels die tijdens het spel uit de tuin werden verwijderd en aan jou werden gegeven. Zie 'EEN TEGEL VERWIJDEREN' op pagina 5.

VOORBEELD

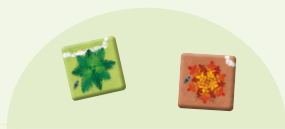
Dit is hoe je persoonlijke voorraad er tijdens het spel uitziet:



Aan het begin van het spel.



Tijdens het spel, als je startstapel nog tegels bevat.



Tijdens het spel, als je startstapel leeg is.

Je persoonlijke voorraad zou op een bepaald moment zelfs helemaal leeg kunnen raken!

Aan het begin van de ronde plaatst iemand (het maakt niet uit wie) een eerste tegel op het speelveld.

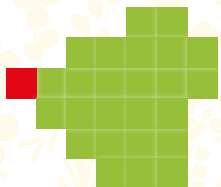
Iedereen mag tegels aan de tuin toevoegen, door ze horizontaal of verticaal aan te leggen aan minstens één tegel die al in de tuin ligt.

Je mag enkel tegels **uit je persoonlijke voorraad** aan de tuin toevoegen.

Als je een tegel van je startstapel aan de tuin wil toevoegen, moet dat de bovenste tegel van je startstapel zijn.

De toegevoegde tegels moeten altijd binnen de **maximale afmetingen** van de tuin passen.

In het volgende voorbeeld zijn de afmetingen van de tuin beperkt tot 6 x 6.



VOORBEELD

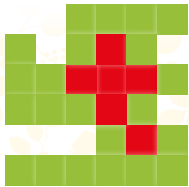
De rode tegel mag niet geplaatst worden, want die zou ervoor zorgen dat de tuin meer dan 6 tegels breed wordt.

EEN TEGEL VERWIJDEREN

Terwijl jullie de tuin samenstellen, kan het gebeuren dat sommige tegels bij de eerste poging foutief worden geplaatst. Iedereen moet immers de kans krijgen om te achterhalen wat de beperkingen zijn.

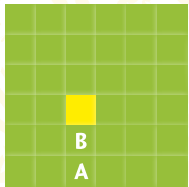
Door tegels te verwijderen, kunnen jullie de tuin herschikken en ervoor zorgen dat alle beperkingen van de huidige ronde gerespecteerd worden.

Je mag enkel tegels verwijderen die aan de rand van de tuin liggen.



VOORBEELD

Enkel de groene tegels mogen verwijderd worden!

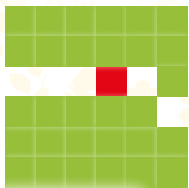


VOORBEELD

Voordat je de gele tegel mag verwijderen, moet je - bijvoorbeeld - eerst tegel A en daarna tegel B verwijderen.

Bij de verwijdering van een tegel uit de tuin **is het niet toegestaan:**

- ♥ een tegel in de tuin simpelweg te verplaatsen naar een andere locatie.
- ♥ een tegel in de tuin simpelweg te roteren.
- ♥ de tuin op te splitsen.



VOORBEELD

De rode tegel mag niet verwijderd worden, omdat dit de tuin zou opsplitsen.

Als je een tegel wil verplaatsen, moet je die eerst **aan een andere speler geven**. Hopelijk begrijpt die speler wat je ermee wil doen!

Als je een tegel uit de tuin verwijdert, moet je hem **onmiddellijk** in de persoonlijke voorraad van een **andere** speler plaatsen. Tegels die je op deze manier ontvangt, worden niet gestapeld: laat ze **naast** elkaar op de tafel liggen. Ze mogen indien gewenst meteen terug in de tuin geplaatst worden, in een volgorde naar keuze.

Als alle Tuintegels geplaatst zijn en de spelers geen tegels meer willen verwijderen, is het tijd voor fase 3. *De Tuin Controleren'* (zie de volgende pagina).



3

De Tuin Controleren

De spelers met Beperkingskaarten controleren in het geheim of de samenstelling van de tuin voldoet aan hun beperking(en). Daarna moet iedereen als volgt een verklaring afleggen...

Als **minstens 1 speler** met een Beperkingskaart "**Zijne Majesteit is boos!**" verkondigt, is de tuin **afgekeurd!** Keer in dat geval terug naar fase '2. De Tuin Samenstellen'.

Als **alle spelers** met een Beperkingskaart "**Zijne Majesteit is blij!**" verkondigen, is de tuin **goedgekeurd.**

BELANGRIJK

- ✔ In beide gevallen moeten alle gedekte kaarten op dit moment gedekt blijven liggen!
- ✔ Leg de zandloper niet neer tijdens deze fase! Leg de zandloper **nooit** neer!

ONTHOUD

Als jullie de tuin controleren, controleer dan enkel de kaarten die voor de spelers liggen. Met kaarten die gescoord of afgelegd werden, wordt enkel nog bij de eindtelling rekening gehouden.

VOORBEELD

Tijdens fase 3 van de tweede ronde controleren de spelers of de tuin overeenstemt met de 2 Beperkingskaarten die in het spel zijn.



Beperking A: alle wandelwegen moeten met minstens 1 andere wandelweg verbonden zijn.



Beperking B: alle bankjes moeten uitzicht hebben op een groene boom.



In dit eerste voorbeeld werd er voldaan aan Beperking A, maar niet aan B (we hebben de fout in het rood omkaderd). De spelers moeten de tuin dus verder samenstellen.

In dit tweede voorbeeld werd er aan beide beperkingen voldaan. De tuin is dus goedgekeurd!

Zodra de tuin is goedgekeurd, is de ronde afgelopen. Een nieuwe ronde kan nu beginnen.
Zie '1. Een Beperkingskaart Trekken' op pagina 3.

BELANGRIJK

Laat de tuin in zijn huidige vorm op de tafel liggen: **dit is het vertrekpunt voor de nieuwe ronde**. Dit wil zeggen dat jullie eerst tegels uit de tuin zullen moeten verwijderen (zie pagina 5) voordat er opnieuw tegels kunnen worden toegevoegd.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is **onmiddellijk** afgelopen als de zandloper leeg is.

Bereken jullie eindscore als volgt:

- ♥ Elke **gescoorde** Beperkingskaart (die **open** naast de trekstapel ligt) **levert jullie 1 pluspunt op**.
- ♥ Elke **afgelegde** Beperkingskaart (die **gedekt** naast de trekstapel ligt), **behalve de eerste**, **levert jullie 1 minpunt op**. *Voorbeeld: er zijn 3 kaarten afgelegd; de spelers verliezen 2 punten.*

De onderstaande tabel geeft aan hoe goed jullie het hebben gedaan:

0-2 ptn	Auw!	<i>Hebben jullie de oefeningen en de Beginnersvariant wel geprobeerd voordat jullie het gewone spel hebben gespeeld?</i>
3-4 ptn	Alle begin is moeilijk	<i>Oké! Jullie hebben begrepen hoe het spel werkt.</i>
5-7 ptn	Niet slecht gedaan	<i>Jullie zijn op de goede weg.</i>
8-9 ptn	Bravo!	<i>Dat is een prima prestatie!</i>
10-11 ptn	Indrukwekkend!	<i>Jullie zijn echte kampioenen!</i>
12+ ptn	Jullie zijn experts!	<i>Hoog tijd om met de Expertkaarten te spelen. Je mag het pakje met Expertkaarten openen en ze aan de Standaardkaarten toevoegen.</i>

Nu ken je alle regels van Gardeners.

We zijn ons ervan bewust dat de originele spelmechanismen bij nieuwe spelers voor verwarring kunnen zorgen.

*Daarom raden we jullie ten stelligste aan de spelregels mondjesmaat te leren, door de **oefeningen** en de **Beginnersvariant** te spelen voordat jullie het gewone spel proberen.*

Hier volgt een samenvatting van de volgende pagina's:

- ♥ **Oefeningen** pagina 8
- ♥ **Beginnersvariant** pagina 14
- ♥ **Gewoon spel** pagina 15
- ♥ **Solovariant** pagina 16

OEFENINGEN

Leg vóór elke oefening de voor- en achterzijde van de gebruikte Beperkingskaarten uit, zodat iedereen weet wat te verwachten. Schud daarna de kaarten.

Als iemand tijdens de oefening een kaart trekt, **onthult** de vorige speler zijn of haar kaart **zonder hem af te leggen**. Dit betekent dat er op ieder moment van de ronde **slechts 1 Beperkingskaart gedekt neerligt**. Alle andere kaarten liggen open.

OPMERKING

Het verslavende potentieel van *Gardeners* komt pas tot uiting als je het **gewone spel** speelt (zie pagina 15). Probeer dus geen oordeel over het spel te vormen als je enkel nog maar de oefeningen of de Beginnersvariant hebt gespeeld. Deze varianten bieden slechts een **gedeeltelijke spelervaring!**

Oefening A

GEBRUIKTE ONDERDELEN

6	Beperkingskaarten A
2	Beperkingskaarten 'Nabijheid'
2	Beperkingskaarten 'Afstand'
2	Beperkingskaarten 'Groepen'
16	Tuintegels A

Julie stellen een vierkant van 4 x 4 tegels samen.

DOEL VAN HET SPEL

Er is geen tijdsdruk: laat de zandloper in de doos.
Julie moeten 'simpelweg' 6 keer na elkaar een tuin van 4 x 4 samenstellen, en hierbij de Beperkingskaarten respecteren die elke ronde worden getrokken.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk als een speler na de controle van de tuin een Beperkingskaart moet trekken, maar de trekstapel leeg is.

BESCHRIJVINGEN VAN DE GEBRUIKTE BEPERKINGSKAARTEN

BEPERKINGEN 'NABIJHEID'

Achterzijde van de kaart



Deze soort Beperkingskaart geeft aan dat er geen geïsoleerde elementen mogen zijn: ze moeten steeds horizontaal of verticaal grenzen aan minstens 1 **identiek** element.

Voorzijde #1

Een groene bloem moet altijd horizontaal of verticaal grenzen aan minstens 1 andere groene bloem.



Voorzijde #2

Een fuchsia bloem moet altijd horizontaal of verticaal grenzen aan minstens 1 andere fuchsia bloem.



BEPERKINGEN 'AFSTAND'

Deze soort Beperkingskaart geeft aan dat een element niet horizontaal of verticaal mag grenzen aan een ander element.



Achterzijde van de eerste soort-kaarten

Voorzijde #1

Er mogen nooit twee bomen horizontaal of verticaal aan elkaar grenzen (ongeacht hun kleuren).



Achterzijde van de tweede soort-kaarten

Voorzijde #2

Oranje bloemen mogen niet horizontaal of verticaal grenzen aan groene bloemen of groene bomen.



BEPERKINGEN 'GROEPEN'

Achterzijde van de eerste soort-kaarten



Deze soort Beperkingskaart geeft aan dat een bepaald aantal elementen van dezelfde soort (of twee soorten) deel moeten uitmaken van een horizontaal of verticaal aaneengesloten groep (de vorm maakt niet uit).



Achterzijde van de tweede soort-kaarten



Voorzijde #1

Er moet een horizontaal of verticaal aaneengesloten groep worden gevormd van 6 of meer tegels met gras. Het maakt niet uit welk element erop staat.



VOORBEELD

Voorzijde #2

Er moet een horizontaal of verticaal aaneengesloten groep worden gevormd van 6 of meer bloemen en/of bomen, ongeacht hun kleur.



VOORBEELD

VOLTOOI DEZE OEFENING VOOR JE DE VOLGENDE LEEST!

Oefening B

GEBRUIKTE ONDERDELEN

6 Beperkingskaarten B

2 Beperkingskaarten 'Panorama'

2 Beperkingskaarten 'Verbindingen'

2 Beperkingskaarten 'Rand'

1 zandloper

25 Tuintegels: 16 × A, 9 × B

Jullie stellen een vierkant van 5 × 5 tegels samen.

DOEL VAN HET SPEL

We drijven de spanning op...

Nu moeten jullie 6 keer na elkaar een tuin van 5 × 5 samenstellen, voordat de zandloper leeg is. Bovendien moeten jullie de getrokken Beperkingskaarten respecteren.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk als een speler na de controle van de tuin een Beperkingskaart moet trekken, maar de trekstapel leeg is.

BESCHRIJVINGEN VAN DE GEBRUIKTE BEPERKINGSKAARTEN

BEPERKINGEN 'PANORAMA'

Achterzijde van de kaart



Deze soort Beperkingskaart geeft aan dat **alle** tegels met een bankje uitzicht moeten hebben op een bepaald element, dat niet noodzakelijk moet grenzen aan het bankje. Als de koning op het bankje zit, moet hij het element kunnen zien als hij recht voor zich uitkijkt. Er mogen verschillende bankjes in dezelfde rij staan, met uitzicht op hetzelfde element.



Voorzijde #1

Elk bankje moet uitzicht hebben op een fuchsia boom.



VOORBEELD

Voorzijde #2

Elk bankje moet uitzicht hebben op een ander bankje. De oriëntatie van het bankje waar de koning naar kijkt, is niet van belang.

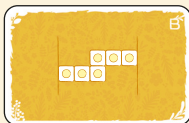


VOORBEELD



BEPERKINGEN 'VERBINDINGEN'

Achterzijde van de kaart



Deze soort Beperkingskaart geeft aan dat je tegels met een specifiek element met elkaar moet verbinden. Een verbinding is een aaneengesloten groep van horizontaal of verticaal aangrenzende tegels, die twee **tegenoverliggende** zijdes van de tuin verbindt. Dit hoeft niet in een rechte lijn te zijn.

Voorzijde #1

De verbinding moet bestaan uit tegels met bruine aarde.



Voorzijde #2

De verbinding moet bestaan uit tegels met bloemen, ongeacht hun kleur.



VOORBEELD



OPMERKING

Verwar een **verbinding** (deze beperking) niet met een **wandelweg** (de witte stenen op sommige tegels)!

BEPERKINGEN 'RAND'

Er zijn twee soorten Beperkingskaarten voor randen.

De eerste soort geeft aan dat **alle** elementen van een bepaalde soort **aan de buitenrand** van de tuin aanwezig moeten zijn.



Achterzijde van de eerste soort-kaarten

De tweede soort geeft aan dat **alle** elementen van een bepaalde soort **aan de binnenzijde** van de tuin aanwezig moeten zijn.



Achterzijde van de tweede soort-kaarten

Voorzijde #1

Alle tegels met fuchsia bomen en fuchsia bloemen moeten aan de buitenrand van de tuin liggen.



Voorzijde #2

Alle tegels met bankjes moeten aan de binnenzijde van de tuin liggen.



VOLTOOI DEZE OEFENING VOOR JE DE VOLGENDE LEEST!

Oefening C

GEBRUIKTE ONDERDELEN

5	Beperkingskaarten C
2	Beperkingskaarten 'Geometrie'
3	Beperkingskaarten 'Wandelwegen'

1	zandloper
36	Tuintegels (alle tegels!)

Jullie stellen een vierkant van 6×6 tegels samen.

DOEL VAN HET SPEL

Steeds groter!

In deze oefening moeten jullie nog steeds de tuin voltooien voordat de zandloper leeg is, maar slechts 5 keer, en in een grotere tuin.

Nu moeten jullie een vierkant van 6×6 tegels samenstellen.

EINDE VAN HET SPEL

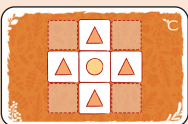
Het spel eindigt onmiddellijk als een speler na de controle van de tuin een Beperkingskaart moet trekken, maar de trekstapel leeg is.



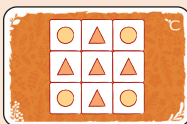
BESCHRIJVINGEN VAN DE GEBRUIKTE BEPERKINGSKAARTEN

BEPERKINGEN 'GEOMETRIE'

Achterzijde van de eerste soort kaarten



Achterzijde van de tweede soort kaarten



Deze soort Beperkingskaart geeft aan dat jullie (minstens 1 keer) een bepaalde samenstelling van identieke elementen in de tuin moeten respecteren. Hun oriëntatie is hierbij niet van belang.

Voorzijde #1

Er moeten 4 tegels met bloemen rond een fontein liggen. De kleuren van de bloemen mogen variëren.



Voorzijde #2

Jullie moeten een vierkant van 3×3 vormen, met 5 tegels met gras die een kruis vormen in het midden, en 4 tegels met bruine aarde in de hoeken.



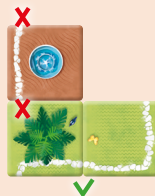
BEPERKINGEN 'WANDELWEGEN'

Deze soort Beperkingskaart geeft aan dat wandelwegen een open of gesloten verbinding moeten vormen.



Achterzijde van de kaart

VOORBEELD
De wandelweg op de tegel met bruine aarde is niet verbonden.



Voorzijde #1

Minstens 1 wandelweg moet een **gesloten** verbinding vormen en ten minste 1 bankje omsluiten (andere elementen zijn ook toegestaan). De vorm en grootte van de wandelweg zijn niet van belang. De resterende wandelwegen moeten niet verbonden zijn.



Voorzijde #2

Minstens 1 wandelweg moet een **open of gesloten** verbinding vormen die ten minste 6 tegels lang is. De vorm van de wandelweg is niet van belang. De resterende wandelwegen moeten niet verbonden zijn.



Voorzijde #3

Alle wandelwegen moeten met ten minste 1 andere wandelweg verbonden zijn.



VOLTOOI DEZE OEFENING VOOR JE DE VOLGENDE LEEST!

BEGINNERSVARIANT

Zodra je de oefeningen hebt voltooid, is het tijd om de **Beginnersvariant** te proberen.

Leg alle Oefenkaarten terug in de doos. Je hebt ze niet meer nodig.



De Beginnersvariant gebruikt alle Standaardkaarten: de voorzijde van deze kaarten vertoont bont gekleurde planten in de 4 hoeken.

Ze gebruiken dezelfde beperkingen die jullie tijdens de oefeningen al zagen, maar die worden nu verrijkt met nieuwe combinaties. De **spelershulp** op pagina 18 geeft hier meer uitleg over.

GEBRUIKTE ONDERDELEN

36	Tuintegels
59	Standaard Beperkingskaarten
1	zandloper

Jullie stellen een vierkant van 6×6 tegels samen.

SPELVERLOOP

Net als bij de oefeningen **blijft enkel de laatste Beperkingskaart gedekt liggen** tot hij gescoord wordt. De voorgaande kaart wordt onthuld.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is onmiddellijk afgelopen als de zandloper leeg is.

Bekijk hoe je het hebt gedaan, zoals beschreven op pagina 7.

GEWOON SPEL

Bravo! Eindelijk hebben jullie het tot het gewone spel van *Gardeners* geschopt.
Nu wordt het pas echt interessant!

GEBRUIKTE ONDERDELEN

36	Tuintegels
59	Standaard Beperkingskaarten
1	zandloper

Jullie stellen een vierkant van 6 × 6 tegels samen.

SPELVERLOOP

In tegenstelling tot de oefeningen en de Beginnersvariant **blijven alle getrokken Beperkingskaarten gedekt liggen** tot ze gescoord worden (nog steeds niet meer dan 3 tegelijk). Dit verandert alles!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is onmiddellijk afgelopen als de zandloper leeg is.

Bekijk hoe je het hebt gedaan, zoals beschreven op pagina 7.



SOLOVARIANT

De solovariant verloopt net zoals het gewone spel (zie vorige pagina), maar met de volgende aanpassingen...

Vorbereiding

Gebruik alle Tuintegels en verspreid ze **kriskras** open over de tafel. Trek **2** Beperkingskaarten en leg ze open naast elkaar voor je neer.

Spelverloop

EEN BEPERKINGSKAART TREKKEN

Sla tijdens de eerste ronde deze fase over.

Trek in deze fase een nieuwe Beperkingskaart en leg hem open voor je neer, naast de andere kaarten die al voor je liggen.

Leg geen van de kaarten die voor je liggen af, zelfs niet als je er meer dan 3 hebt.

Net als in het gewone spel **mag je echter steeds wel kaarten afleggen** als de uitdaging te groot of onmogelijk blijkt (onthoud: -1 punt per afgelegde kaart aan het einde van het spel, behalve de eerste kaart).

DE TUIN SAMENSTELLEN

In de solovariant mag je de tuin veel vrijer samenstellen dan in het gewone spel.

Je beschikt niet over een persoonlijke voorraad. Je mag de tegels in de tuin vrijuit plaatsen, verwisselen en roteren.

DE TUIN CONTROLEREN

Hierbij gelden de regels van het gewone spel.

BEPERKINGSKAARTEN SCOREN

Tijdens het spel mag je slechts **2 keer** Beperkingskaarten scoren. Je kunt ze enkel aan het einde van de ronde scoren, nadat alle beperkingen gecontroleerd zijn, en voordat de nieuwe ronde begint.

Als je beslist te scoren, moet je **al** je kaarten scoren: leg ze open naast de trekstapel neer. Je telt ze pas als het tijd is om je eindscore te berekenen.

Trek nadat je voor de eerste keer hebt gescoord 2 nieuwe Beperkingskaarten en begin een nieuwe ronde.

VOORBEELD

Michael is een ervaren rot in Gardeners, en heeft 7 Beperkingskaarten voor zich liggen. Aan het einde van de zesde ronde beslist hij voor de eerste keer te scoren. Hij legt dus de 7 kaarten open naast de trekstapel. Daarna begint Michael een nieuwe ronde, door 2 nieuwe Beperkingskaarten te trekken. Later kan hij een tweede keer kaarten scoren.

SOLO-OEFENINGEN

Om de oefeningen van de solovariant te spelen, moet je de Standaardkaarten van het solospel vervangen door hun overeenkomstige Oefenkaarten (A, B, C). Bij deze oefeningen gelden de regels van de solovariant.

Einde van het Spel

Het spel is afgelopen nadat je voor de tweede keer kaarten hebt gescoord, of als de zandloper leeg is.

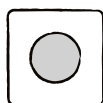
OPMERKING

Omdat het spel eindigt na de tweede scoringsronde, zul je vast en zeker niet al de tijd van de zandloper opgebruiken.

Bereken je punten op dezelfde manier als aan het einde van het gewone spel.

De onderstaande tabel geeft aan hoe goed je het hebt gedaan:

0-3 ptn	Auw!	<i>Heb je de oefeningen wel geprobeerd voordat je het gewone spel hebt gespeeld?</i>
4-6 ptn	Alle begin is moeilijk	<i>Oké! Je hebt begrepen hoe het spel werkt.</i>
7-10 ptn	Niet slecht gedaan	<i>Je bent op de goede weg.</i>
11-12 ptn	Bravo!	<i>Dat is een prima prestatie!</i>
13-14 ptn	Indrukwekkend!	<i>Je bent een echte kampioen!</i>
15+ ptn	Je bent een expert!	<i>Hoog tijd om met de Expertkaarten te spelen. Je mag het pakje met Expertkaarten openen en ze aan de Standaardkaarten toevoegen.</i>



≠



≠



1 van deze soorten elementen →



1 van deze soorten elementen →



1 van deze soorten elementen →



1 van deze soorten elementen →



1 van deze soorten elementen →



1 van deze soorten elementen →

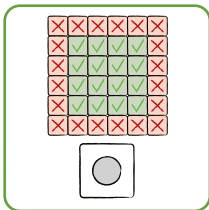


X+

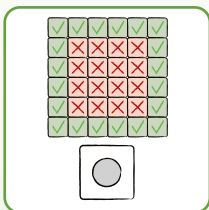
X vertegenwoordigt een **minimale** hoeveelheid

X!

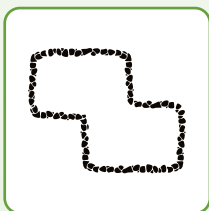
X vertegenwoordigt een **exacte** hoeveelheid



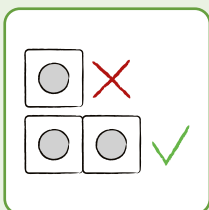
Elke  moet aan de **binnenzijde** van de tuin worden geplaatst.





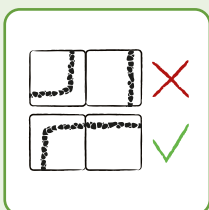
Elke  moet aan de **buitenrand** van de tuin worden geplaatst.



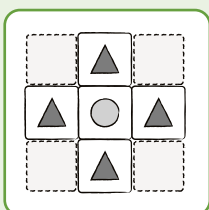
Gebruik wandelwegen om minstens 1 ononderbroken, gesloten verbinding te vormen (ongeacht de grootte en vorm).



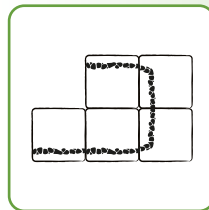
Elke  moet steeds grenzen aan minstens 1 .



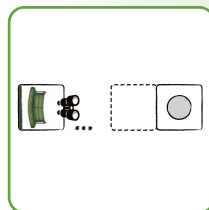
Alle wandelwegen moeten met minstens 1 andere wandelweg verbonden zijn.




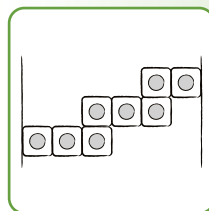
Je moet minstens 1 keer een specifieke samenstelling van elementen exact respecteren.




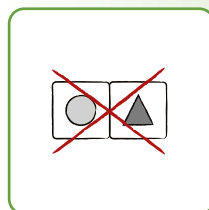
Wandelwegen moeten verbonden zijn (ongeacht de vorm).





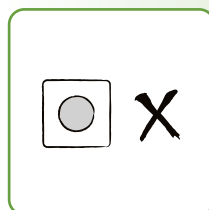
Elk bankje moet uitzicht hebben op . Het aantal tegels dat ertussen ligt, is niet van belang.



Verbind 2 tegenoverliggende randen van de tuin met  (ongeacht de vorm van deze verbinding).



 en  mogen niet horizontaal of verticaal aan elkaar grenzen.



De tegels moeten een aaneengesloten groep vormen (ongeacht de vorm).

Deze lijst is niet volledig, maar heeft als doel de symbolen van alle Beperingskaarten te verduidelijken.



Kasper Lapp is een Deense ontwerper van bordspellen, en een auteur van kinderboeken. Hij is bekend om zijn spel *Magic Maze* (2017), dat genomineerd werd voor het Spiel des Jahres: de meest prestigieuze Duitse spellenprijs.

GARDENERS



rue Sanson 4,
5310 Longchamps,
België

 www.sitdown-games.com

 info@sitdown-games.com

 SitDownGames

 Sitdown.jeux

 SitDownGames

Een spel van Sit Down! uitgegeven door Megalopole SRL. ©Megalopole (2022). Alle rechten voorbehouden. Enkel bestemd voor privédoeleinden. • **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. De gehele of gedeeltelijke reproductie van dit spel, in om het even welke fysieke of digitale vorm, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.

SPELONTWERP

Kasper LAPP

ILLUSTRATIES (SPELREGELS) & GRAFISCH ONTWERP

Anthony MOULINS

ONTWIKKELING

Michaël DEROBERTMASURE

ILLUSTRATIES & ARTISTIEKE LEIDING

Marie OOMS

MARKETINGMANAGEMENT

Sophie TROYE

PROJECTMANAGEMENT

Didier DELHEZ

NEDERLANDSE VERTALING

Jo LEFEBURE
voor The Geeky Pen



De ontwerper en uitgever willen graag alle mensen (en planten) bedanken die de ontwikkeling van *Gardeners* mogelijk hebben gemaakt.