

Cottage Garden - KSR

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spielzug hat 4 Phasen.

1) Auffüll-Phase:

- ◆ Sind 3 - 4 Felder leer vor der Zeile bzw. Spalte (bzw. Diagonale zu viert) mit Gärtner (grüner Würfel), wird die Reihe mit Blumen-Plättchen aufgefüllt. Das Plättchen direkt vor der Schubkarre kommt auf das leere Feld, das am nächsten am Gärtner liegt. Dann Schubkarre verschieben und nächstes Plättchen einsetzen usw. bis die Reihe wieder komplett gefüllt ist.
- ◆ Sind 1 - 2 Felder leer vor der Zeile bzw. Spalte (bzw. Diagonale zu viert) mit dem Gärtner, kann nach Abgabe von 1 Katze die Reihe aufgefüllt werden.

2) Pflanz-Phase:

leer = ohne Plättchen / Scheibe

ENTWEDER setzt Du 1 Blumen-Plättchen aus der Reihe vor dem Gärtner auf leere Felder eines Deiner Beete.

- ➔ *Plättchen dürfen nicht überlappen / überhängen.*
- ➔ *Was mal liegt, bleibt liegen.*
- ➔ *Aufgedruckte Blumentöpfe / Pflanzglocken dürfen überbaut werden.*
- ➔ *Pappscheiben "Katze" und "Blumentopf" dürfen nicht überbaut werden.*

ODER Du setzt 1 Blumentopf aus dem allgemeinen Vorrat auf ein leeres Feld eines Deiner Beete.

- ◆ Katzen können jetzt auf leere Felder gelegt werden.

3) Wertungs-Phase:

- ◆ Sind alle Felder eines Beets gefüllt, also mit Plättchen, Blumentöpfen und Pflanzglocken (aufgedruckt oder Plättchen) oder Katzen, wird gewertet.



Setze 1 Deiner orangefarbenen Holzwürfel auf Deiner Blumentopfleiste um so viele Felder vorwärts, wie Blumentöpfe auf dem Beet zu sehen sind.

Setze 1 Deiner hellblauen Holzwürfel auf Deiner Pflanzglockenleiste um so viele Felder vorwärts, wie Pflanzglocken auf dem Beet zu sehen sind.

Beachte: Schritte dürfen nicht auf mehrere Würfel verteilt werden.
Ggf. verfallen überzählige Schritte.

Bienen- Körbe: Wer den allerersten Holzwürfel ins Ziel bringt, erhält das Plättchen mit 2 Bienenkörben. Der nächste andere Spieler = 1 Bienenkorb.

Rote Linie mit Mäusen: Wann immer 1 Würfel eine solche Linie vorwärts überschreitet, nimmst Du 1 Katze, die auch sofort platziert werden darf.

Boni: Verlässt Dein letzter orangefarbener oder hellblauer Holzwürfel sein Ausgangsfeld, nimmst Du jeweils 1 Blumentopf (sofort platzieren).

Nach einer Wertung:

- ◆ Alle Blumentopf-Plättchen + Katzen in allg. Vorrat legen.
- ◆ Alle Blumen-Plättchen des gewerteten Beets in beliebiger Reihenfolge hinten an die Plättchenschlange anlegen.
- ◆ Gewertetes Blumenbeet auf andere Seite drehen und in Tischmitte legen.
- ◆ Du legst das bisherige Blumenbeet aus der Tischmitte nun vor Dir ab.

! **Zug- Ende:**

- ◆ Hast Du mehr als 2 unplatzierte Katzen, setze überzählige auf Deine Beete. Ggf. folgt dadurch eine weitere Wertung.

4) Gärtner-Phase:

- ◆ Ziehe den Gärtnerwürfel auf dem Spielplan in Pfeilrichtung 1 Feld voran. Bei Erreichen des Drehfeldes drehst Du den Würfelwert um 1 höher. Kommt er auf die "6", beginnt sofort die Schlussrunde.

Schlussrunde:

- ◆ Gebt alle Blumenbeete ab, die weniger als 3 Blumen-Plättchen haben.
- ◆ Es wird normal weitergespielt, allerdings verliert man vor jedem Zug 2 Punkte. Man markiert dieses mit dem Rückziehen von Holzwürfeln. Hat man nur Würfel auf den Feldern 0, 1 oder 20, muss ein Würfel vom Feld 20 zurückgezogen werden (das sind dann -6 Punkte).
- ◆ Wer kein Beet mehr besitzt, führt nur noch die Gärtnerphase durch. Man erhält kein neues Beet mehr und verliert keine Punkte mehr.

Spielende: Sind alle Beete aus dem Spiel: Punkte der Holzwürfel zählen. Jeder Bienenkorb = 1 Punkt. Höchste Punktzahl gewinnt.
Patt: Beteiligter mit mehr Bienenkörben siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.05.17

Cottage Garden - Spielhilfe

1) Auffüll-Phase:

- ◆ 3 - 4 leere Felder vor Gärtner = auffüllen.
- ◆ Bei nur 1 - 2 leeren Feldern ggf. Katze abgeben, dann auffüllen.

2) Pflanz-Phase:

- ◆ 1 Blumen-Plättchen aus Reihe vor Gärtner nehmen ODER 1 Blumentopf aus dem allg. Vorrat nehmen.
- ◆ Jeweils das Teil in eines Deiner Beete einbauen.
- ◆ Jetzt ggf. Katzen auf leere Felder legen.

3) Wertungs-Phase:

- ◆ Ist Beet gefüllt (aufgedruckt/belegt) = werten.
- ◆ Je Blumentopf = 1 oranger Würfel 1 Schritt vor.
- ◆ Je Pflanzglocke = 1 hellblauer Würfel 1 Schritt vor.
- ◆ Allererster Würfel von allen im Ziel: 2 Bienenkörbe
Zweiter Würfel von allen im Ziel: 1 Bienenkorb
- ◆ Rote Linie mit 1 Würfel passiert: Erhalte 1 Katze.
Wenn > 2 Katzen im Vorrat = überzählige einsetzen.
- ◆ Letzter Würfel einer Farbe verlässt Ausgangsfeld:
Erhalte 1 Blumentopf.

4) Gärtner-Phase:

- ◆ Grünen Würfel um 1 Feld in Pfeilrichtung ziehen.
Drehfeld erreicht: Würfel um 1 Auge höher stellen
- ◆ Mit Augenzahl "6" beginnt Schlussrunde.

Schlussphase:

- ◆ Beete mit < 3 Blumen-Plättchen abgeben.
- ◆ Je Spielzug mit Beet bringt 2 Punkte Verlust.
- ◆ Kein eigenes Beet: Nur Gärtnerphase durchführen.

Spiel endet, wenn alle Beete aus dem Spiel sind.

Bienenkorb = 1 Punkt, erreichte Punkte der Würfel ermitteln und addieren.

Cottage Garden - Spielhilfe

1) Auffüll-Phase:

- ◆ 3 - 4 leere Felder vor Gärtner = auffüllen.
- ◆ Bei nur 1 - 2 leeren Feldern ggf. Katze abgeben, dann auffüllen.

2) Pflanz-Phase:

- ◆ 1 Blumen-Plättchen aus Reihe vor Gärtner nehmen ODER 1 Blumentopf aus dem allg. Vorrat nehmen.
- ◆ Jeweils das Teil in eines Deiner Beete einbauen.
- ◆ Jetzt ggf. Katzen auf leere Felder legen.

3) Wertungs-Phase:

- ◆ Ist Beet gefüllt (aufgedruckt/belegt) = werten.
- ◆ Je Blumentopf = 1 oranger Würfel 1 Schritt vor.
- ◆ Je Pflanzglocke = 1 hellblauer Würfel 1 Schritt vor.
- ◆ Allererster Würfel von allen im Ziel: 2 Bienenkörbe
Zweiter Würfel von allen im Ziel: 1 Bienenkorb
- ◆ Rote Linie mit 1 Würfel passiert: Erhalte 1 Katze.
Wenn > 2 Katzen im Vorrat = überzählige einsetzen.
- ◆ Letzter Würfel einer Farbe verlässt Ausgangsfeld:
Erhalte 1 Blumentopf.

4) Gärtner-Phase:

- ◆ Grünen Würfel um 1 Feld in Pfeilrichtung ziehen.
Drehfeld erreicht: Würfel um 1 Auge höher stellen
- ◆ Mit Augenzahl "6" beginnt Schlussrunde.

Schlussphase:

- ◆ Beete mit < 3 Blumen-Plättchen abgeben.
- ◆ Je Spielzug mit Beet bringt 2 Punkte Verlust.
- ◆ Kein eigenes Beet: Nur Gärtnerphase durchführen.

Spiel endet, wenn alle Beete aus dem Spiel sind.

Bienenkorb = 1 Punkt, erreichte Punkte der Würfel ermitteln und addieren.