

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, 4 Runden zu je 3 Zügen je Spieler.

Spielzug in 4 Schritten:

1) ERWEITERE deinenhäng. GARTEN:



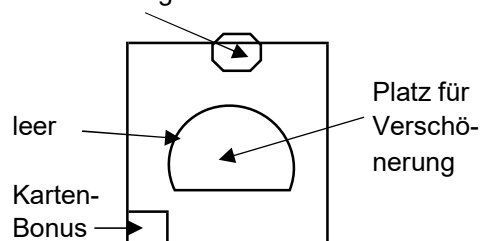
A) WÄHLE 1 ausliegende Karte:

- ◆ SETZE 1 eig. Figur auf ein beliebiges freies Feld auf dem Gartenteam-Tableau (ganz unten am Spielplan), um 1 Karte aus der gerade belegten Spalte zu wählen.
- ◆ ZAHLE ggf. Werkzeug-Kosten, die links und rechts neben der Reihe der gewählten Karte angegeben sind.

B) LEGE die KARTE in deinenhäng. GARTEN:

- ◆ Die 1. Karte dort muss in die 1. Ebene deines Gartens. Weitere Karten müssen direkt angrenzend an eine bereits ausliegende Karte angelegt werden.
- ◆ In eine höhere Ebene darf gelegt werden, wenn direkt darunter 2 Karten liegen.
- ◆ Dein fertiger Garten muss genau 3 Ebenen haben, unten mit 5, in der Mitte mit 4, oben mit 3 Karten.
- ◆ Die 1. Ebene muss nicht komplett sein, um in eine höhere Ebene Karten legen zu dürfen.

Bewässerungs-Karte



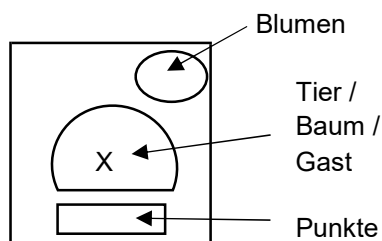
BEWÄSSERUNG:

Je mehr du bis zum Spielende die Felder deines Bewässerungs-Plans mit Bewässerungs-Karten belegst, um so höher ist der Punkt-Wert lt. Bewässerungs-Plan.

TIERE:

LÖWEN: In Ebene 1 / 2 / 3 = je 4 / 2 / 2 Punkte
 AFFEN: In Ebene 1 / 2 / 3 = je 2 / 4 / 2 Punkte
 PFAUEN: In Ebene 1 / 2 / 3 = je 2 / 2 / 4 Punkte

Verschönerungen können evtl. andere Werte zeigen.



BLUMEN:

Versuche, große Gruppen derselben Blumenfarbe über mehrere Karten im Zusammenhang zu bilden.
 Zum Spielende bringt jeweils deine größte zusammenhängende Gruppe pro Farbe Punkte.

BÄUME: Zusammenhängende Gruppen selber Baumart punkten.
 Auch 1 Baum allein ist Punkte wert.
 Je mehr gleiche Bäume zusammenhängen, umso höhere Punkte.

GÄSTE: Jeder Gast hat seine Kriterien.

LEERE KARTEN: Darauf darfst du 1 VERSCHÖNERUNG setzen, die du im Schritt 3 kaufen kannst.

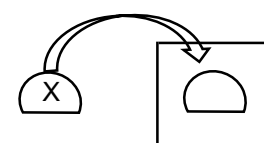
C) ERHALTE BONUS der Karte:

Kronen: Erhalte den Startspieler-Marker. Er bringt dir auch Rabatt von 1 Anforderung bei Königlichen Zielen.
 Goldmünzen: Je nach Ebene der Karte erhältst du 1 - 3 Goldmünzen.
 Werkzeug: Je nach Ebene der Karte erhältst du 1 - 3 Werkzeuge.

2) DECKE 1 neue KARTE AUF:

- ◆ VERSCHIEBE die Karten oberhalb derjenigen, die du genommen hast, um je 1 Position nach unten.
- ◆ LEGE 1 neue Karte auf das nun freie oberste Feld.

3) KAUF 1 VERSCHÖNERUNG: optional



X = z.B. Affe

- ◆ Du DARFST mit 2 - 4 Goldmünzen genau 1 der 3 Verschönerungen kaufen.
- ◆ LEGE diese sofort auf 1 Karte deines Gartens, die ohne Tier, Baum, Gast ist. Ein Kauf ist 1-mal je Zug möglich.

○ ○ mit Blumen, Tier, Baum
 ○ ○ ○ mit Bonus-Symbol
 ○ ○ ○ ○ mit Bewässerungs-Symbol

4) ERFÜLLE 1 KÖNIGLICHES ZIEL: optional

- ◆ Du DARFST genau 1 Königliches Ziel je Zug erfüllen. Dafür muss 1 Symbol in genau 1 Ebene deines Gartens mind. so oft vorkommen, wie auf dem königlichen Siegel gefordert wird.
 Symbol = Blume / Tier / Gast / Bonussymbol

Beispiel: Königliches Ziel: 4 rote Blumen
Erfüllung: In deiner 2. Ebene sind 4 rote Blumen.

- ◆ Wer den Startspieler-Marker hat, spart 1 gefordertes Symbol beim ZIEL.
- ◆ LEGE nach Erfüllung 1 deiner ZIEL-Marker auf eins der freien Felder des Spielplans in den Bereich des erfüllten Ziels.
Evtl. dabei abgedecktes Werkzeug / Gold erhältst du.
Du darfst jedes Ziel nur 1-mal erfüllen.

Runden-Ende: Hat jeder Spieler seine 3 Figuren eingesetzt, nimmt er sie zurück.
Eine neue Runde beginnt.

Spiel-Ende: Nach 4 Runden hat jeder Spieler 12 Karten ausgespielt.
Es folgt die WERTUNG:

Bewässerung: Sie punktet über Anzahl erfüllter Bewässerungen lt. Bewäss.-Plan, wenn entsprechende Karten passend liegen.
z.B. 1-2-4-7-10-15 heißt bei 5 erfüllten Bewässerungen, dass es 10 Punkte gibt

Blumen: 1 Punkt je Blume der größten eigenen Gruppe pro Farbe.
Die Symbole müssen auf zusammenhängenden Karten sein.

Bäume: Gruppen selber Baumart werten umso mehr, wenn weitere Bäume dazukommen. Wertungs-Regel ist auf jeder Baum-Karte unten angegeben.
z.B. 3-7-12-18 bei der Dattelpalme bringen für 2 Palmen dann 7 Punkte.

Tiere: 2 - 4 Punkte gibt es je nach Ebene des Tieres.
Jede Tierkarte zeigt an, was das Tier in jeder Ebene wert ist.

Gäste: unterschiedlich, je nach individuellen Kriterien

Königliche Ziele: je 1 - 5 Punkte lt. platzierten Ziel-Markern