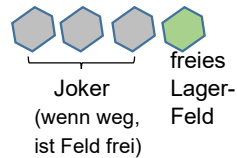


Es werden 4 Runden zu je 3 Phasen gespielt, immer reihum.
 6 Symbole mit festem Wert (1 ... 6) auf den Steinen sind gleichmäßig verteilt.
 Im Beutel: 108 Steine in 6 Farben. Symbole + Farben sind gleichmäßig verteilt.
 Hexagon** = Stein oder vorgedruckter Stein auf Vorderseite von Gartenausbauten.

Ablauf einer Runde:

- 1) Aktionen: ♦ Der Startspieler beginnt + wählt genau 1 von 4 Aktionen (A ... D).



A) Steine und Gartenausbauten nehmen:

- ♦ Nimm aus der Auslage von EINEM Symbol *ODER* von EINER Farbe ...

ALLE **Hexagone, aber nie komplett identische (Farbe + Symbol gleich).

- ♦ Beinhaltet Deine Auswahl ≥ 2 **identische** Hexagone, darfst Du nur 1 Hexagon davon nehmen.



Alle Hexagone kommen **in Dein Lager**, dessen Kapazität nicht dadurch überschritten werden darf. Andernfalls ist eine solche Auswahl verboten.



Wurde mind. 1 Stein vom aktuellen Rundenstapel genommen, kommt der oberste Gartenausbau samt evtl. Reststeine neben den Rundenstapel. Der nun oberste Gartenausbau wird wieder mit 4 zufälligen Steinen aus dem Beutel befüllt.

- ♦ **PRÜFE** nun, ob in gesamter Auslage **komplett leere** Gartenausbauten liegen. Drehe diese auf die Vorderseite (mit Pavillon + Hexagon).

B) Einen Stein platzieren:

- ♦ Wähle genau 1 Stein aus Deinem Lager + **zahle die Platzierungs-Kosten**, also 1 bis 6 Steine inkl. zu platzierendem Stein und / oder Gartenausbauten (passend mit Symbol bzw. Farbe).
 Die Anzahl der Steine entspricht Wert des Symbols auf platziertem Stein.
 Die Symbolik auf den Steinen unterstützt die Anzeige der Kosten.
- ♦ Lege aus Deinem Lager entsprechend viele Steine und / oder Ausbauten zurück (in den Turm bzw. unter den Vorrat der Ausbauten).
- ♦ Die abgelegten Hexagone müssen gleiches Symbol oder Farbe zeigen, wie der zu platzierende Stein. Kein Hexagon darf identisch zu anderen sein, auch nicht zu dem zu platzierenden Stein. Siehe Beispiele am Ende der KSR.

JOKER: Joker kann man nur **zum Bezahlen** für 1 benötigten Stein verwenden.
 Nach Nutzung werden Joker neben den Würfelturm gelegt.
 Joker gelten als unbegrenzt vorhanden. Ggf. Ersatz verwenden.

PLATZIERUNG eines STEINS erfolgt ...

- ENTWEDER auf ein freies Gartenfeld ohne angrenzende Hexagone
- ODER auf ein freies Gartenfeld angrenzend an 1 - x Hexagone, von denen mind. 1 Hexagon die gleiche Farbe / Symbol hat wie zu platz. Stein.



GRUPPEN:

- Das sind mind. 2 Hexagone mit gleichem Symbol bzw. gleicher Farbe (nie beides gleichzeitig) in einer zusammenhängenden Formation.
- ▼ Jedes Hexagon kann Teil mehrerer Gruppen sein (Symbol, Farbe).
- NIE darf eine Gruppe 2 identische Hexagone (Farbe+Symbol) enthalten.

VOLLSTÄNDIG UMSCHLOSSENE OBJEKTE: ... sind nicht überbaubar ...

Du erhältst 1 / 2 / 2 / 3 **JOKER** für Brunnen / Statue / Bank / Pavillon, wenn Du ein solches Objekt jetzt umschlossen hast. Nicht lagerbare Joker gehen ersatzlos verloren.

BEUTEL LEER: Schütte den Turminhalt in den Beutel. U.U. muss man mit weniger als 4 Steinen auf dem Rundenstapel spielen.

C) Einen Gartenausbau platzieren:

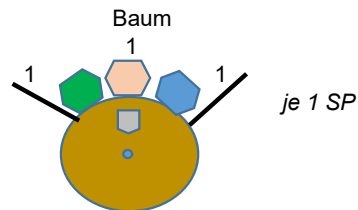
- ♦ Nimm 1 Gartenausbau aus Deinem Lager und **zahle entsprechend** des Symbols darauf entspr. viele Steine und / oder Gartenausbau. (gleiches Verfahren wie beim "Stein platzieren")
- ODER nimm 1 verdeckten Gartenausbau vom Vorrat. **Verliere 6 SP.**
- ♦ Platziere den Gartenausbau auf einem freien Ausbaubereich Deiner Gartenablage in freier Ausrichtung.
 Aufgedruckte Hexagone fallen unter die Platzierungsregeln.

D) Passen:

- ◆ Du darfst passen und bist für die aktuelle Runde nicht mehr aktiv.
- ◆ Du musst passen, wenn Du keine der Aktionen a) / b) / c) machen kannst. In diesem Fall wirf 0 - x Hexagone ab und **verliere SP** bei Abwurf in Höhe der Werte ihrer Symbole (je 1 - 6).
- ◆ Der erste Passer der Runde erhält den Startspieler-Marker und **verliert 1 SP**.

Haben alle Spieler gepasst, endet die Phase 1.**2) Zwischenwertung:***Drehscheibe auswerten.*

- ◆ Anfängen beim Startspieler erhaltet Ihr je **1 - 3 SP** für die 3 von der Drehscheibe angezeigten Farben bzw. Symbole Eurer Hexagone. (In Runde 1 sind das grün, blau und Baum).
- ◆ Jedes Hexagon in Deinem Garten mit Übereinstimmung zu den aktuell wertenden Farben bzw. Symbolen bringt die daneben angezeigten SP. Das selbe Hexagon kann sowohl für Farbe als auch für Symbol punkten.
- ◆ Jeder sichtbare eigene **Pavillon bringt 1 SP**.

*Ausrichtung
Drehscheibe
in Runde 1***3) Nächste Runde vorbereiten:**

- ◆ Die Drehscheibe ist um 90 Grad im Uhrzeigersinn zu drehen.
- ◆ Legt alle übrigen Steine in der Auslage in den Turm, übrige Gartenausbauten kommen verdeckt unter den Vorrat.
- ◆ Legt den nächsten Rundenstapel in die Auslage + bestückt dessen obersten Gartenausbau mit 4 zufällig aus dem Beutel gezogenen Steinen.
- ◆ Der Besitzer des Startspieler-Markers legt den Marker in die Auslage zurück und beginnt die nächste Runde.

Spielende:

- ◆ Das Spiel endet nach der Zwischenwertung der 4. Runde und es folgt die Schlusswertung.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 31.05.26

Schlusswertung: 12 einzelne Wertungen gemäß Leiste

- ◆ Jeder Spieler leert sein Lager: Jeder **übrige Joker = 1 SP**. Jeder Stein / Gartenausbau **bringt 1 - 6 MINUS-SP** gemäß jeweiligem Symbol. z.B. Baum = -1, Vogel = -2 usw..

- ◆ Der Wertungs-Marker rückt auf erste Position (blau) der Wertungsleiste vor.

Nun wird jede Gruppe in jedem Garten gewertet, die aus mind. 3 Hexagonen besteht. Zunächst in blau, danach in allen anderen Farben und Symbolen. Hexagone können dabei Bestandteil mehrerer Gruppen sein.

In Summe sind 12 Wertungen durchzuführen.

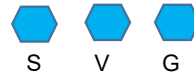
Jede Wertung wird durch den Wertungs-Marker markiert.

Wertung = Werte der Symbole der Gruppe addieren und als SP abtragen.
6 SP extra, wenn eine Gruppe 6 Hexagone enthält.

- ◆ Wer nun die meisten SP hat, gewinnt die Partie. *Patt: mehrere Sieger*

Beispiele zum "Stein platzieren".

- ◆ Will man also z.B. 1 hellblauen Schmetterlings-Stein platzieren, kann man nur mit anderen hellblauen Steinen mit jeweils unterschiedlichen Symbolen zahlen (natürlich dann nicht mehr mit Schmetterling).



3 Steine: der mit Schmetterling wird platziert und kostet 2 weitere verschiedene blaue Steine.
S = Schmetterling, V = Vogel, G = Glocken
Da Schmetterling Wert 3 hat, sind 3 Steine fällig, inkl. zu platzierendem Stein.

- ◆ Will man also z.B. 1 hellblauen Schmetterlings-Stein platzieren, kann man nur mit anderen hellblauen Steinen mit jeweils unterschiedlichen Symbolen zahlen (natürlich dann nicht mehr mit Schmetterling).

- ◆ ODER man zahlt nur mit 3 Steinen mit Schmetterlings-Symbol in jeweils unterschiedlichen Farben (im Beispiel also nicht hellblau).

