

Persönliche Vorbereitungen für das

BASIS-Spiel:

- ◆ Mischt die 20 "besonderen" Aufträge verdeckt. Jeder Spieler erhält davon 5 Stück, die er offen rechts an sein Tableau nach eigener Wahl anlegt. Jede Reihe = genau 1 besonderer Auftrag rechts neben dem Standard-Auftrag.
- ◆ Jeder Spieler erhält 6 Gold.
- ◆ Die Holzteile JEDES Spielers werden wie folgt eingesetzt:

1 Gärtner	auf den Brunnen im eigenen Garten als Start-Position
Geldbeutel	auf Startfeld der Geld-Leiste
Schubkarre	auf Startfeld der Schubkarren-Leiste
Schaufel	auf Startfeld der Schaufel-Leiste
1 Gärtner	auf Feld "0" der Siegpunkt-Leiste
- ◆ Legt eure Aktions-Blume auf das Startfeld des Aktions-Bereichs auf dem Spielplan. Stapelt die Blumen aller Spieler in korrekter Folge aufeinander: Auf eurem Tableau unten rechts seht ihr eure eigene Position im Stapel.
- ◆ 3-Personen-Spiel: 1 Blume ist nicht im Spiel. Ignoriert diese Position.
- ◆ 2-Personen-Spiel: 2 Blumen sind nicht im Spiel. Ignoriert diese Positionen. Ihr benutzt zusammen die Blume einer dieser Farben, die nicht mitspielt. Diese legt man an die oberste Stelle.

Ablauf einer von 2 Runden:

- ◆ Ihr spielt in Spielerreihenfolge immer 1 Zug mit 2 Phasen:
Der Begriff "Blume" steht für eure Aktions-Blume.
- ◆ Es ist immer DRAN, wessen Blume in der zuletzt von allen Spielern belegten Spalte ganz OBEN LIEGT liegt bei den Positionen der Blumen-Felder.
- ◆ 2-Personen-Spiel: Ihr spielt mit 1 Blume in zusätzlicher Farbe, die neutral ist und jeweils 1 Blumen-Feld abdeckt. Also:
Wer zuerst dran ist, versetzt zunächst die neutrale Blume auf ein Blumen-Feld seiner Wahl. Danach folgt der eigene Zug.

1) GÄRTNER BEWEGEN und / oder genau 1 Garten-KARTE SPIELEN:

- ◆ Bewegen: Du DARFST deinen Gärtner auf deinem Tableau BEWEGEN, d.h., über Fußspuren und nur auf Wegen beliebig weit. Jede Bewegung um 1 Feld kostet 1 Geld.



Der GÄRTNER kann nur auf direkt an ihn DIAGONAL angrenzenden Beeten arbeiten.

- ◆ Garten-Karte: ENTWEDER machst du sofort die Aktion in der Mitte für Kosten von 2 Geld, Zusatzschritte sind hiermit nicht kaufbar und für ungenutzte Schritte gibt es keine SP. ODER du verkaufst sie für 3 Geld Einnahme.

2) DEINE BLUME WIRD EINGESETZT. Die abgebildete AKTION wird AUSGEFÜHRT:

**Auf Aktionen darf man auch ganz oder teilweise verzichten.*

Je Runde kann man selbst nur 1-mal in jeder der 8 Spalten seine Blume einsetzen.

- ◆ Du MUSST deine Blume immer auf ein Blumen-Feld in nächster Spalte einsetzen. Der Spielplan bietet dafür 8 Spalten. Dann machst du sofort die abgebildete Aktion.
- ◆ In jeder 2. Spalte liegen Blumen-Plättchen auf den Blumen-Feldern. Platzierst du dort deine Blume, machst du die nun abgedeckte Aktion UND die daneben in beliebiger Reihenfolge.*
- ◆ Sollten schon andere Blumen auf einem Blumen-Feld liegen, darfst du trotzdem dort einsetzen und NUR die daneben gezeigte Aktion ausführen. Jede fremde Blume KOSTET dich 3 Geld.

AKTIONEN: je vollständig ausführen, bevor eine andere Aktion erfolgt

... auf den Leisten Geldsack / Schubkarre / Schaufel:

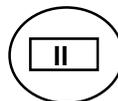
- ◆ Ist eine Zahl angegeben, DARFST du max. so viele Schritte auf der Leiste vorrücken. Nur auf dem ZIELFELD deiner Bewegung erhältst du Aktionen in beliebiger Reihenfolge. Es dürfen beliebig viele Figuren je Feld stehen.
- ◆ Mind. 1 Feld weiter musst du bewegen, zusätzliche Schritte kosten je 3 Geld. Kostenangaben auf den Wegen gelten extra.
- ◆ Nutzt du weniger Schritte, als erlaubt, bringt jeder überschüssige 1 SP.
- ◆ Kommt man auf dem letzten Feld einer Leiste an, verbleibt man zunächst dort und erhält ggf. für überschüssige Felder SP. Nach Abschluss der Aktion dort kommt die Figur wieder auf das Startfeld der Leiste zur weiteren Nutzung.
- ◆ Am Ende der Geld-/Schaufel-Leiste gibt es zusätzlich ZIEL-Plättchen. Trage die darauf gezeigten Siegpunkte ab. Dann decke ein neues Ziel-Plättchen auf. Man darf ggf. auch erneut 1 Ziel-Plättchen einheimsen, wenn man später wieder am Leisten-Ende ankommt.

3

-3

GELD: Erhalte bzw. zahle angegebenen Betrag.

PFLANZE STUFE der PFLANZE: NIMM die abgebildete Pflanze aus dem Vorrat und LEGE sie sofort auf eines der BEET-Felder** auf deinem Tableau, die vom Gärtner errichtet werden können. Stufe nicht verfügbar? NIMM 1 Pflanze anderer Stufe und drehe sie um 90 Grad. Sobald die korrekte Stufe wieder verfügbar ist, tauscht du die falsche Stufe aus.





GIESE 1 beliebige **PFLANZE** im Umkreis deines Gärtners. Jeder Guss erlaubt ein Upgrade auf die nächst höhere Stufe der begossenen Pflanze. Tausche die Stufe entsprechend aus.



Du **DARFST** deinen **GÄRTNER** max. so viele Felder **GRATIS BEWEGEN**, wie unten links angegeben ist. Weniger zu bewegen bringt hier aber keine extra Siegpunkte.



ZIEHE 1 GARTEN-Karte vom Stapel auf die Hand. Es gibt kein Handlimit.

TIERE

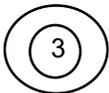
WÄHLE 1 beliebiges deiner **TIERE** aus dem Vorrat und lege es auf das erste dafür vorgesehene SP-Feld auf deinem Tableau. **ERHALTE** dadurch abgedeckte SP.

SP + ZIEL-Plättchen

ERHALTE sofort angegebene **SP**. Erhältst du SP aus **ZIEL-Plättchen**, nimm es dann aus dem Spiel. Decke 1 neues auf.

POLE POSITION

Wer seine Blume als **Erster hier platziert, ERHÄLT 3 Geld**. Setzt ein Spieler sich später auf Blume(n) dort, bekommt er nichts, zahlt aber auch nichts.



Dafür ist er zunächst bei der Reihenfolge vorn.

AUFTRÄGE:

- ◆ Jeder Auftrag ist einer bestimmten **BEET-REIHE** zugeordnet. Zum **ERFÜLLEN** musst du die auf dem Auftrag angegebenen Pflanzen in der entsprechenden Reihe haben, die Reihenfolge ist aber egal. Kannst du mehrere Aufträge im selben Zug erfüllen, handle sie separat ab.
- ◆ **ZUERST** ist in einer Reihe immer der **STANDARD-Auftrag** zu erfüllen. Es ist dabei frei wählbar, in welcher Reihe man einen Auftrag erfüllt.



ERHALTE die SP des Auftrags genau 1-mal und **LEGE** den **BESONDEREN** Auftrag danach auf den erledigten **STANDARD-Auftrag**.

- ◆ Solltest du irgendwann einen **BESONDEREN** Auftrag erfüllen, wertest du ihn und drehst diesen anschließend um.

Runden-Ende:

Sind alle Spieler in der letzten Spalte des Spielplans angekommen, werden deren Blumen in vorhandener Reihenfolge auf dem Startfeld gestapelt.



Alle Blumen-Plättchen auf dem Spielplan werden umgedreht.

Spiel-Ende:

Nach Runde 2 hat in Spieler-Reihenfolge noch jeder Spieler genau 1 Zug mit 1 Aktion auf einer der 3 Leisten.

Man darf wie bei einem normalen Spielzug genau 1 Garten-Karte ausspielen und/oder Gärtner bewegen und Schritte zukaufen.

Dann folgt die Schluss-Wertung:

- ◆ In jeder Spalte deines Tableaus, die komplett bepflanzt ist, wertet 1-mal die höchste STUFE und bringt 3 / 5 / 9 / 15 SP je nach Stufe I / II / III / IV.
- ◆ Je 3 Geld = 1 SP.

Gewinner ist, wer die meisten SP erzielt.

Patt: Beteiligter mit seiner Blume weiter oben in Reihenfolge siegt.

Du darfst beim **PFLANZEN ggf. auch eine schon im Beet befindliche Pflanze überpflanzen. Das kann z. B. Sinn machen, wenn du zunächst keine Gelegenheit zum Gießen hast. Oder du brauchst ggf. eine geringere Stufe für einen deiner besonderen Aufträge.

Persönliche Vorbereitungen für das

EXPERTEN-Spiel:

- ◆ Nach erfolgter Zuordnung der besonderen Aufträge erhält jeder Spieler 3 verdeckte SPIELENDEN-Karten und behält 1 davon. Die übrige Karte kommt auf ihren Stapel zurück, der neu gemischt wird.

GENAU EINER der Garten-Pläne hat nur Platz für 4 besondere Aufträge. Der 5. besondere Auftrag dieses Spielers wandert in die Schachtel zurück. Und der Spieler sucht sich 2 statt nur 1 Spielende-Karte aus.

- ◆ Start-Position des Gärtners: Man darf die Start-Position des Gärtners nochmal ändern.
BEACHTEN: Der 2. Gärtner im Garten kommt erst in **Runde 2** auf eine beliebige freie Start-Position.

Ablauf-Änderungen:

- BEWEGEN:**
- ⇒ Man darf beliebig weit bewegen, aber: Bewegung kostet immer Geld = so viel wie auf dem Weg zwischen 2 Fußspuren angegeben ist. Ggf. auch mal "0".
 - ⇒ Bewegung kann auf beide Gärtner aufgeteilt werden. Das spielt eine Rolle, wenn man sie durch Garten-Karte erhält.
 - ⇒ Die Aktionen GIESSEN oder PFLANZEN EIMPFLANZEN dürfen aufgeteilt werden.
 - ⇒ Es dürfen nicht 2 Gärtner auf dem selben Feld stehen.

TIERE:

- ➔ **Die Position der Gärtner ist egal für diese Aktion.**
- ⇒ Wählst du die Tier-Aktion, nimmst du 1 Tier deiner Wahl aus deinem Garten und setzt es auf das zugehörige Feld, also in der Regel auf den Spielplan bzw. Tableau (nur Schildkröte).
- ⇒ Jedes Tier hat ein bestimmtes Feld auf dem Spielplan, nur die Schildkröte wird auf deinem Tableau platziert.
- ⇒ Erst nach Freischaltung eines Tieres ist das Beet darunter bepflanztbar.
- ⇒ Sämtliche Boni der Tiere wirken sofort ab Freischaltung, aber nicht rückwirkend.

VOGEL: ERHALTE 4 SP.
Jedes weitere Tier, das du später noch freischaltest = 4 SP.
Jedes Ziel-Plättchen, das du noch erhältst, bringt extra 4 SP.

EICH-HÖRNCHEN: Jede VOLLSTÄNDIG bepflanzte SPALTE bringt dir sofort 6 GELD Einnahme.

SCHMETTERLING: Jeder ERFÜLLTE AUFTRAG bringt dir extra 2 SP bzw. 6 SP (Standard-Auftrag / besonderer Auftrag).

FROSCH: Du darfst jetzt auch auf der GELD-Leiste das END-Feld mit Fröschen auf dem Weg alternativ betreten und ERHÄLTST dort ein "3 SP" - Ziel-Plättchen (wenn noch vorhanden) sowie je 1 Pflanze der Stufe I und IV.

SCHILDKRÖTE: ZIEHE sofort 3 SPIELENDEN-Karten, schau sie an und behalte 1 davon. Die übrigen 2 Karten kommen unter ihren Stapel zurück. ZIEHE 1 Garten-Karte.

Schluss-Wertung: Die Spielende-Karten werden nun JE ERFÜLLTER Bedingung, also ggf. mehrmals.