

Änderungen beim persönl. Aufbau:

- ◆ Du darfst 1 der 5 besonderen Aufträge auf den entspr. Platz deines Gewächshauses legen. Der Spieler mit nur 4 Standard-Aufträgen legt dann auf jeden Fall 1 besonderen Auftrag ins Gewächshaus.

- ◆ Deine Pflanzen können nun FRÜCHTE tragen. Erhältst du 1 Frucht (durch den neuen Ergänzungs-Plan oder das Gewächshaus), darfst du sie wie üblich einpflanzen. Die Frucht zeigt dann Stufe V.
- ◆ Eine Frucht darf man direkt auf ein Beet mit TIER einpflanzen, welches dann wie üblich auf einen Bereich des Spielplans verschwindet. Es ist also nicht die Aktion TIERE erforderlich. Der Tier-Bonus ist direkt frei geschaltet. ACHTUNG: Bei der Schluss-Wertung sind Früchte nur Pflanzen der Stufe I.
- ◆ **JOKER-Funktion:** Eine Frucht gilt als Pflanze beliebiger Stufe für Aufträge.

GEWÄCHSHAUS:

- ◆ Willst du den Auftrag dort erfüllen, musst du die darauf gezeigten Pflanzen im Gewächshaus haben.

GIESSEN:

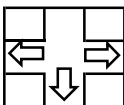
- ◆ Erhältst du diese Aktion, darfst du **zusätzlich** zum Garten auch ALLE Pflanzen im Gewächshaus gießen, wobei du für jede Pflanze einzeln entscheidest, ob sie gegossen wird. Die doppelte Gießen-Aktion erlaubt erneut diesen Vorgang.
- ◆ Du kannst dich auch nur auf das Gewächshaus beschränken, wenn du die Gießen-Aktion erhältst.
- ◆ NUR im Gewächshaus gilt: Gießt du eine **Stufe IV-Pflanze**, wird sie zur Frucht.
- ◆ Erfüllst du beim Gießen einen Auftrag, handle ihn direkt ab, bevor du danach weiter gießt.

PFLANZEN EIMPFLANZEN:

- ◆ Erhältst du diese Aktion, wählst du je Pflanze, ob die Aktion im Garten oder im Gewächshaus stattfindet. Wenn Gewächshaus: Wähle 1 beliebiges Beet und zahle die Gebühr des mit der Pflanze belegten Feldes.

PFLANZEN AUSPFLANZEN:

- ◆ Immer wenn du den Gärtner per Aktion mind. 1 Feld **bewegen kannst, darfst du zusätzlich** noch 1 - 4 Gewächshaus-Pflanzen in den Garten auspflanzen.
- ◆ Auspflanzen **je** Pflanze: Nimm 1 beliebige Pflanze aus deinem Gewächshaus und lege sie auf ein Beet im Umkreis des Gärtners. KOSTEN: 1 Gärtner-Bewegung / 1 Geld.



1. FRUCHT-WERTUNG:

Sind alle Aktions-Blumen in letzter Spalte angekommen, habt ihr jetzt einen **zusätzlichen Zug** auf der Spielplan-Ergänzung. Sind alle Spieler dort fertig mit ihrer Aktion, wird gewertet:
 ➡ Wer die meisten Früchte hat, nimmt oberstes rundes Ziel-Plättchen, Nächstplatzierte erhalten die nächsten.
Patt: Wer mit Aktions-Blume weiter oben liegt, ist im Vorteil.
 ➡ Der Kolibri zählt auch für diese Ziel-Plättchen.

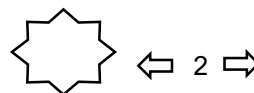
2. FRUCHT-WERTUNG:

Nach Runde 2 verfährt ihr wie nach Runde 1. Jetzt werden aber eckige Ziel-Plättchen vergeben.

Schluss-Wertung:

Die Früchte werden in den Gärten umgedreht und sind nun Pflanzen der Stufe I. Pflanzen in Gewächshäusern zählen nicht für die Schluss-Wertung, jedoch für einige Spielende-Karten.

Neue Leisten-Aktion:



Auf dem Ergänzungs-Plan gibt es eine Aktion, die es erlaubt 2 Schritte auf einer der 3 Leisten nach LINKS oder RECHTS zu machen.

- ... Alle Schritte sind in derselben Richtung auszuführen.
- ... Verzicht auf Schritt = je 1 Punkt Gutschrift.
- ... Schritt-Zukauf ist für je 3 Geld möglich.
- ... Auf dem Zielfeld hat man die dort abgebildeten Aktionen zur Verfügung.
- ... Landet man auf dem Startfeld einer Leiste, bleibt man dort stehen und erhält KEINE Aktionen.

ERFÜLL-Plättchen:



Erfüllst du einen Standard-Auftrag und daneben liegt kein besonderer Auftrag, lege das Erfüll-Plättchen auf den Standard-Auftrag als Erinnerung an die Erfüllung.