

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

Spielzug in 4 Schritten:

1) ERWEITERE deinenhäng. GARTEN:



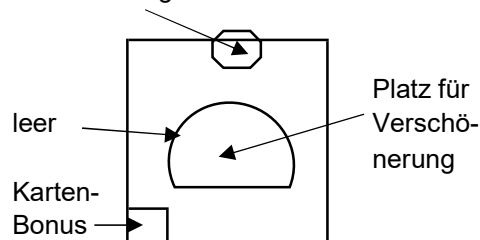
A) WÄHLE 1 ausliegende Karte:*

- ◆ 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



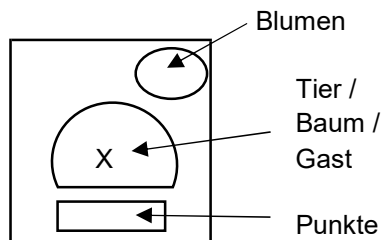
BEWÄSSERUNG:

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.

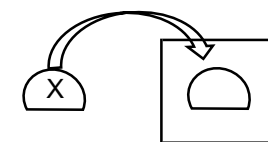
C) ERHALTE BONUS der Karte:

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

*In der BGA-Version kann man auf der 1. Ebene von links oder rechts 1 Karte einschieben, wenn schon 1 Karte auf der 1. oder 5. Position liegt. Alle Karten daneben samt evtl. darüber liegenden Karten verschieben sich um 1 Position.

Meine Rückfrage bei der Piatnik-Spieleredaktion ergab, dass diese Variante nicht für das physische Spiel gilt. Dort muss fest platziert werden und es gibt keine Möglichkeit zur späteren Verschiebung. So steht es auch in der Spielregel.
Die Firma Piatnik in Österreich wurde auch nicht wegen der Implementierung des Spiels bei BGA angefragt.