



Gardens
Kosmos, 2014
Perepau LLISTOSELLA
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

Gardens

Wie plant de mooiste bloemen ?

Spelidee

Kaartje na kaartje bloeit er stilaan een bonte en welriekende bloementuin. Samen planten de spelers bloemperken, bouwen wegen en leggen waterlopen aan. Maar elke speler heeft een eigen specifieke lievelingsbloem en wil uiteraard graag dat hiervan de meeste in de tuin groeien. De speler die aan het einde van het spel in de meeste bloemperken de meerderheid heeft met zijn bloem, wint het spel.

Spelmateriaal



⇒ 1 startkaartje



⇒ 8 spelfiguren
(telkens 2 in de spelerskleuren)



⇒ 96 tuinkkaartjes



⇒ 32 bloemperken
(telkens 8 in de spelerskleuren)



⇒ 4 speciale tuinkkaartjes
(telkens 1 in de vier spelerskleuren)

Spelopbouw

De hiernavolgende beschrijving geldt voor een spel met 3 tot 4 spelers. Een beschrijving voor de spelvariant met 2 spelers en voor de teamvariant kan men vinden op de laatste pagina.

Iedere speler ontvangt in zijn kleur:

- 2 spelfiguren
- 8 bloemperkkaartjes
- 1 speciaal tuinkkaartje



In het spel met 3 spelers wordt het overtollige spelmateriaal terug in de doos gelegd.

Het grote startkaartje wordt open in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler plaatst één van zijn spelfiguren op de kleurpassende markering van het startkaartje. De tweede spelfiguur van de speler blijft voor hem staan.

De 96 tuinkkaartjes worden zeer grondig gemixt en als meerdere verdeckte voorraadstapels op de tafel gelegd zodat iedere speler gemakkelijk aan deze stapels kan.



Legregels

Op alle tuinkartjes zijn in de hoeken bloemen in de vier spelerskleuren afgebeeld. De volgorde van de vier spelerskleuren is verschillend van kaartje tot kaartje. Bovendien staan er op de kaartjes wegen en waterlopen.

De kaartjes worden steeds zijde aan zijde aangelegd aan al neergelegde kaartjes. Hierbij moeten wegen en waterlopen correct worden voortgezet: een weg moet steeds met een weg worden voortgezet en een waterloop moet steeds met een waterloop worden voortgezet.

✓ correct



✗ foutief

Het water mag niet de weg voortzetten.



✗ foutief

Het kaartje werd niet zijde aan zijde gelegd.



✗ foutief

De weg mag niet het water voortzetten.



Doel van het spel

Het doel is om aan het einde van het spel in de meeste bloemperken de enige meerderheid van de eigen lievelingsbloem te bezitten.

Speelbeurt

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

1. Een kaartje nemen
2. Een kaartje aanleggen.
3. De tweede spelfiguur bewegen.
4. De bloemperken waarderen.

1. Een kaartje nemen

De speler neemt **1 tuinkartje** van één van de voorraadstapels. Als hij zijn speciaal tuinkartje nog niet heeft gelegd, kan hij in de plaats van een tuinkartje van een stapel te nemen ook dit speciale kaartje nemen.

2. Een kaartje aanleggen

De speler beslist om één van de drie volgende acties (A, B of C) uit te voeren:

A.

De speler legt het tuinkartje passend aan een kaartje dat al in de tuin ligt. Hierbij moet steeds de weg aan een weg en de waterloop aan een waterloop worden gelegd. Bovendien moet direct in aansluiting de eigen spelfiguur over een weg op het nieuwe aangelegde kaartje worden bewogen. Hierbij zijn wegen waarop een andere spelfiguur staat compleet versperd en mogen niet doorkruist worden. Als dit niet mogelijk is, moet het kaartje op een andere plaats worden aangelegd.

B.

In het geval dat de speler nog minstens één spelfiguur voor zich heeft: de speler legt het tuinkartje passend aan een kaartje dat al in de tuin ligt en plaatst zijn spelfiguur die nog niet in de tuin staat op het nieuw aangelegde kaartje. Hierbij mag de nieuw ingezette spelfiguur ook op een weg worden gezet die nog niet met het overige wegennet is verbonden.

C.

Wanneer de speler het tuinkartje niet kan of niet wil aanleggen, wordt dit kaartje terug in de doos gelegd. Als zijn beide spelfiguren al in de tuin zijn geplaatst, moet hij één ervan terug bij zich nemen. Dit kan een voordeel zijn omdat men deze spelfiguur in een volgende beurt opnieuw kan inzetten (zie de optie B).

3. De tweede spelfiguur bewegen (vrijwillig)

De speler kan, wanneer hij dit wil, ook zijn tweede spelfiguur die niet op een nieuw kaartje werd bewogen (A), geplaatst (B) of uit de tuin werd weggenomen (C) over het wegennet op een kaartje naar keuze worden bewogen. Dit kan uiteraard alleen wanneer de tweede spelfiguur zich al in de tuin bevindt. Ook hierbij mogen wegen die door andere spelfiguren zijn bezet (ook eigen) niet worden doorkruist.

Voorbeeld van zet A.

De gele speler besluit om een tuinkartje van de voorraadstapel te nemen ①.

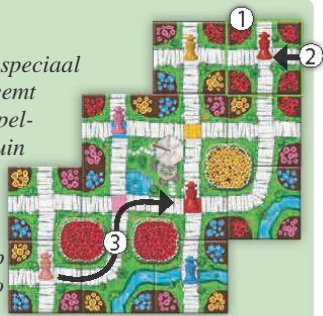
Hij legt dit kaartje zo aan het startkaartje dat zijn gele spelfiguur hierop kan worden bewogen ②.

De andere spelfiguur kan niet worden bewogen omdat hij zich nog niet in de tuin bevindt ③.



Voorbeeld van zet B.

De rode speler besluit om zijn speciaal tuinkaartje te leggen ①. Hij neemt aansluitend zijn tweede rode spelfiguur die zich nog niet in de tuin bevindt en plaatst die op het zonet gelegde kaartje ②. Daarna beweegt hij de andere rode spelfiguur over de weg op het startkaartje en blokkeert zo de blauwe spelfiguur ③.



Voorbeeld van zet C.

De gele speler besluit een tuinkaartje van de voorraadstapel te nemen ①. Omdat hij dit kaartje niet wil aanleggen, legt hij dit kaartje terug in de doos en neemt één van zijn spelfiguren terug bij zich ②. Daarna beweegt hij de spelfiguur die zich nog in de tuin bevindt over de weg op een ander kaartje ③.



4. De bloemperken waarderen

Aan het einde van zijn speelbeurt gaat de speler na of door het aanleggen van de kaartjes één of meerdere bloemperken zijn afgesloten. Als dit het geval is, worden deze onmiddellijk gewaardeerd. Een bloemperk geldt als afgesloten zodra vier kaarthoeken samen een grondvlak met vier bloemplanten vormen.



Er wordt nagekeken welke bloemkleur in het perk de enige meerderheid heeft behaald. De speler met de overeenstemmende spelerskleur mag nu één van zijn 8 bloemperkkaartjes uit zijn voorraad op het afgesloten bloemperk leggen. Bij een gelijke stand gebeurt er niets, het afgesloten bloemperk wordt dan niet met een bloemperkkaartje belegd.

Het kan ook gebeuren dat een speler die zelf niet aan de beurt is op deze manier een bloemperkkaartje mag leggen. De spelersvolgorde wijzigt echter niet.

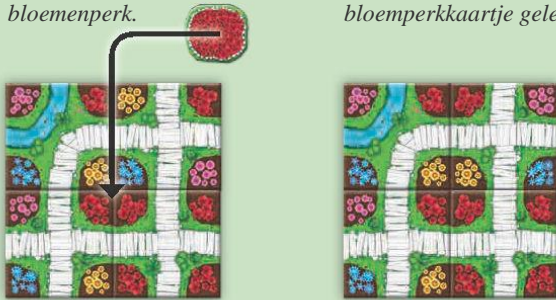
In het spel met 3 spelers worden ook de bloemen van de niet gebruikte vierde kleur gewaardeerd. Dit betekent dat het ook tot een gelijke stand kan komen met de niet gebruikte kleur of dat de niet gebruikte kleur de enige meerderheid heeft. In de beide situaties wordt er geen bloemperkkaartje gelegd.

Voorbeeld

Het bloemperk is afgesloten. De rode speler heeft de **enige meerderheid** en legt één van zijn bloemperkkaartjes op het bloemperk.

Voorbeeld

Het bloemperk is afgesloten. Er heerst een **gelijke stand** tussen de rode en de gele speler. Er wordt geen bloemperkkaartje gelegd.



Einde van het spel

Het einde van het spel wordt ingeluid wanneer aan het einde van een speelbeurt één van de beide volgende situaties zich voordoet:

- Een speler heeft zijn 8 bloemperkkaartjes gelegd.
- Er zijn in totaal nog maar 4 tuinkaartjes in de voorraadstapel.

De lopende ronde wordt nog tot het einde gespeeld zodat elke speler even vaak aan de beurt is geweest. De speler die nu in de **meeste bloemperken de enige meerderheid** heeft, wint het spel. In het geval dat een speler aan het einde van het spel in meer dan 8 bloemperken de enige meerderheid heeft, worden ook deze bloemperken meegeteld.

Bij een **gelijke stand** wordt er bij die spelers geteld hoeveel tuinkaarthoeken met bloemen van de eigen kleur in de eigen gewonnen bloemperken zitten. De speler die in totaal de minste hoeken van zijn eigen kleur nodig heeft om de enige meerderheid te behalen, wint het spel.

Is er dan nog een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



Een korter spel

Om het spel een kortere tijdsduur te geven, kan er met minder bloemperkkaartjes per speler worden gespeeld (6 of 7). Het einde van het spel wordt ingeluid zodra een speler zijn laatste bloemperk heeft gelegd.

Teamvariant 2 tegen 2

Het spel kan ook in een teamvariant worden gespeeld waarbij elk team uit 2 spelers bestaat. Hierbij speelt het ene team met blauw en rood en het tweede team met geel en roze. De teams komen afwisselend aan de beurt zodat de teamleden ook in de juiste (afwisselende) volgorde aan de tafel moeten zitten (vb. blauw, geel, rood en roze). Iedere speler speelt met één kleur.



Team 1 speelt met blauw en rood.



Team 2 speelt met geel en roze.

Alle spelregels van het basisspel blijven gelden met de volgende wijzigingen:

- Iedere speler ontvangt maar 5 bloemperkkaartjes.
- De speciale tuinkartjes worden in deze variant niet gebruikt.
- Als er bij een waardering een gelijke stand is tussen twee spelers van hetzelfde team, wordt er geen bloemperkkaartje op het perk gelegd.

Het einde van het spel in deze teamvariant wordt ingeluid zodra de spelers van een team elk 5 bloemperkkaartjes hebben gelegd of zodra er in totaal nog maar 4 tuinkartjes in de voorraadstapels liggen.

De lopende ronde wordt nog tot het einde gespeeld zodat elke speler even vaak aan de beurt is geweest. Het team dat nu in de **meeste bloemperken de enige meerderheid** heeft, wint het spel.

Bij een **gelijke stand** wordt er geteld hoeveel tuinkarthoeken met bloemen van de eigen teamkleuren in de door het team gewonnen bloemperken zitten. Het team dat in totaal de minste hoeken van zijn eigen teamkleuren nodig heeft om de enige meerderheid te behalen, wint het spel.

Is er dan nog een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
9 juni 2013

Het spel voor 2 spelers

De spelregels van de teamvariant worden gebruikt. Een speler speelt hierbij afwisselend met blauw en rood, de andere afwisselend met geel en roze.

De waardering en het einde van het spel verloopt zoals de spelregels van de teamvariant.



Perepau Llistosella is in 1963 geboren in Barcelona. Hij is leraar, psycholoog en auteur van leerboeken. Hij is bovendien stichtend lid van LUDO (een Spaanse vereniging van spelauteurs). Gardens is zijn eerste spel bij KOSMOS.

Autor: Perepau Llistosella
Grafik und Illustrationen: Fiore GmbH
Coverillustration: Marc Margielsky
Redaktion: Arne Bratenstein

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
info@kosmos.de
kosmos.de



© 2014 Devir Iberia, S.L.

Art.-Nr.: 692193
Alle Rechte vorbehalten
MADE IN THE NETHERLANDS

