BOTANICUS

In Botanicus legst du deinen eigenen botanischen Garten an. Dafür heuerst du einen Gärtner an und machst dich auf, die schönsten Pflanzen überhaupt zu finden. Diese kannst du jedoch nicht irgendwie einpflanzen und gießen – denn die schaulustigen Besucher und Besucherinnen sind anspruchsvoll und haben genaue Vorstellungen davon, was sie in deinem Garten bewundern wollen. Schaffst du es, die Gärten der Anderen in den Schatten zu stellen?



DIZED TUTORIAL

ÜBERSPRINGE DAS REGELHEFT!

Mit Dized lernst du die Regeln, während du spielst. Das interaktive Play-Along-Tutorial führt dich Schritt für Schritt durch das Spiel. Öffne Dized und spiele sofort los!

iOS • ANDROID • DIZED.COM

Über diese Anleitung

Wir empfehlen dir, diese Anleitung zunächst in Ruhe zu lesen, das Spiel aufzubauen und **erst im Anschluss** den anderen zu erklären. Darum haben wir die Anleitung auch so formuliert, wie du es später den anderen erklären kannst.

Beispiele und *Sonderfälle* sind *kursiv* geschrieben. Sonderfälle kannst du erst einmal ignorieren, sie dienen nur zum Nachlesen bei speziellen Fragen.

Wenn wir **Achtung** benutzen, handelt es sich um **besonders wichtige Regeln**. Schau dir diese bei Fragen also zuerst nochmal an.

Botanicus ist in ein Basisspiel und ein Expertenspiel aufgeteilt.
Wenn ihr das Basisspiel ein paar Mal gespielt habt und eine neue Herausforderung sucht, könnt ihr euch die Expertenregeln im Beiblatt ansehen.

Viel Spaß in eurem Garten!

HANS IM GLÜCK

Spielaufbau

Wir zeigen dir hier den allgemeinen Aufbau des Basisspiels für 4 Personen.
Deinen persönlichen Aufbau findest du auf der nächsten Seite.
Änderungen für 2 und 3 Personen haben wir jeweils *kursiv* markiert.
Änderungen für den Aufbau des Expertenspiels findest du im Beiblatt.
Wir erklären das Spiel so, als ob du alles machen würdest.







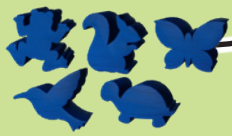


1 Lege den **Spielplan** so in die Tischmitte, dass oben rechts dieses Symbol zu sehen ist.

2 Alle nehmen sich ein **Gartentableau** und legen es so vor sich, dass unten rechts dieses Symbol zu sehen ist.



3 Alle wählen eine Farbe und nehmen sich die Holzteile ihrer Farbe.



- Lege deine **5 Tiere in einen allgemeinen Vorrat** griffbereit neben den Spielplan.
- Die anderen Holzteile deiner Farbe legst du erst einmal vor dich.
  Dazu mehr bei Persönlicher Aufbau: S. 4.

4 Sortiere die **16 Blumenplättchen** nach ihrem **Muster**. Es gibt 8 gepunktete und 8 gestreifte Blumenplättchen.



gepunktet *gestreift*



Vorderseite *Rückseite*

- Drehe alle Plättchen auf die **helle** Vorderseite.
- Verteile nun die Blumenplättchen zufällig auf die passenden Felder auf dem Spielplan (gepunktet in Reihe 1 und 2, gestreift in Reihe 3 und 4).
  Es bleiben keine Plättchen übrig.





Material



1 Spielplan



4 Gartentableaus



18 Gartenkarten



12 Spielendekarten



20 besondere Aufträge



120 Pflanzen



69 Münzen



16 Blumenplättchen



12 Zielplättchen



1 Beiblatt "Expertenspiel"







5 Sortiere die **Zielplättchen** nach Form. Die runden gehören zur obersten Leiste. Die eckigen zur untersten Leiste.

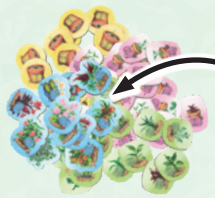
- Sortiere die Zielplättchen jeweils nach Wert. Mache dann 2 Stapel mit dem höchsten Wert ganz oben und lege diese jeweils auf das rechte Feld neben der zugehörigen Leiste.
  - *3-Personen-Spiel: Lege jeweils das Plättchen mit dem höchsten Wert zurück in die Faltschachtel.*
  - *2-Personen-Spiel: Lege jeweils die Plättchen mit den beiden höchsten Werten zurück in die Faltschachtel.*
- Nimm dann jeweils das oberste Plättchen vom Stapel und lege es auf das Feld links daneben.



Ablage-stapel

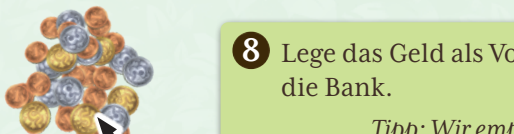
6 Mische die **18 Gartenkarten** und lege sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Die **12 Spielendekarten** benötigst du für das Basis-spiel nicht, lege sie in die Faltschachtel zurück.



7 Sortiere die **Pflanzen** nach ihrer Stufe von I bis IV und lege sie für alle griffbereit neben den Spielplan.

Hinweis: Die Stufe der Pflanzen erkennst du an der Farbe und Form der Plättchen. Das Aussehen der Pflanzen spielt keine Rolle.



8 Lege das Geld als Vorrat neben dem Spielplan bereit. Das ist die Bank.

Tipp: Wir empfehlen dir, die Pflanzen und das Geld jeweils in 2 ungefähr gleich große Vorräte aufzuteilen. Platziere diese je rechts und links vom Spielplan, damit alle gut darauf zugreifen können.





4 Blumen
in 4 Farben



12 Gärtner
in 4 Farben



4 Geldbeutel
in 4 Farben



4 Schubkarren
in 4 Farben



4 Schaufeln
in 4 Farben



20 Tiere
in 4 Farben



5 Faltschachteln

Nach der ersten Partie kannst du das Material in den passenden Faltschachteln verstauen.

Hinweis: Es sind mehr Pflanzen und Münzen im Spiel, als ihr benötigt (mehr Pflanzen sind schließlich besser als weniger!). Falls diese nicht alle in die dafür vorgesehene Faltschachtel passen, lege die überschüssigen in eine der anderen Schachteln.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft.

Es fehlt etwas oder dein Spiel hat einen Produktionsfehler?

Bitte wende dich an unseren Ersatzteil-Service: **service@hans-im-glueck.de**

Persönlicher Aufbau

1 Mische die 20 **besonderen Aufträge** verdeckt. Gib dann jeder Person zufällig 5 davon.

Decke die Aufträge auf und lege sie rechts neben dein Tableau, sodass neben jeder Reihe ein Auftrag liegt. Welcher Auftrag wo liegt, spielt erst einmal keine Rolle. Das kannst du später noch einmal anpassen *(siehe Vorbereitung: S. 7)*.


Rückseite


Vorderseite



2 Nimm dir 6 Geld aus der Bank.



3 Deine Holzteile verteilst du wie folgt:



- Stelle **1 Gärtner** auf den Brunnen in deinem Garten. Das ist die Startposition deines Gärtners.
- Stelle den **Geldbeutel** auf das Startfeld der Geld-Leiste auf dem Spielplan.
- Stelle die **Schubkarre** auf das Startfeld der Schubkarren-Leiste.
- Stelle die **Schaufel** auf das Startfeld der Schaufel-Leiste.
- Stelle **1 Gärtner** auf das Feld 0 der Siegpunktleiste.
- Den übrigen Gärtner brauchst du für das Basisspiel nicht, lege ihn zurück in die Faltschachtel.



4 Lege deine Aktionsblume (auch nur Blume genannt) auf das Startfeld des Aktionsbereichs auf dem Spielplan.

Staple die Blumen aller Personen aufeinander. Rechts unten auf deinem Tableau siehst du, an welche Position du deine Blume stellen musst.



- *3-Personen-Spiel: 1 Blume ist nicht im Spiel, ignoriert diese Position.*
- *2-Personen-Spiel: 2 Blumen sind nicht im Spiel, ignoriert diese Positionen. Nimm dir dann die Blume einer weiteren Farbe, die nicht mitspielt. Diese legst du, unabhängig von der angegebenen Reihenfolge, an die oberste Stelle. Mehr dazu bei Zugreihenfolge: S. 7.*


*In unserem Aufbau hat **Rot** das Tabelau mit dieser Position.*


*Darauf kommt die **grüne** Blume.*


*Danach kommt **Gelb**.*


***Du** hast das Tableau mit der obersten Blume.*

Ziel des Spiels

In Botanicus spielt ihr nacheinander und gegeneinander, jedoch **nicht im Uhrzeigersinn**.
Ihr versucht möglichst viele Siegpunkte zu ergattern, indem ihr eure **Aufträge** erfüllt, auf den **Leisten** voranschreitet und einen schönen Garten für die **Schlusswertung** anlegt.

Aufbau der Anleitung

Als erstes erklären wir, was du in deinem Garten alles machst *(Dein Gartentableau & Aufträge: S. 5)*. Danach wie dein Zug aussieht *(Dein Zug: S. 6 und Die Zugreihenfolge & Spielablauf: S. 7)* und anschließend wie du im Detail zu den ganzen tollen Sachen kommst, die du für das Spiel benötigst *(Die Aktionen: S. 8)*.

Dein Gartentableau



In deinem Garten siehst du Spalten und Reihen mit Beeten.
Auf diese Beete wirst du im Verlauf des Spiels Pflanzen einpflanzen.

- Eine Pflanze einpflanzen bedeutet: Du legst ein Pflanzenplättchen auf eines deiner Beete. Das erklären wir dir später nochmal genauer *(Pflanzen einpflanzen: S. 9)*.
- Es gibt jedoch eine Besonderheit: Du darfst immer nur die Beete **im Umkreis deines Gärtners** bearbeiten. Er erreicht immer die **diagonal angrenzenden** Beete. Das gilt für **alle Aktionen**, die Pflanzen betreffen.
- Du kannst deinen Gärtner zu Beginn deines Zuges oder durch spezielle Aktionen bewegen. Dabei kann er von Fußspur zu Fußspur zwischen den Beeten umherlaufen.
  Mehr dazu bei Dein Zug: S. 6 und Die Aktionen: S. 10.



Dein Gärtner steht hier. Du kannst also Pflanzen-Aktionen auf diesen 4 Beeten ausführen.

Aufträge

Die Aufträge symbolisieren die Schaulustigen, die in euren Garten kommen. Diese haben sehr genaue Vorstellungen davon, was sie sehen wollen und sind nur glücklich, wenn du ihnen diesen Wunsch erfüllst. Dafür geben sie dir dann jedoch ihre Anerkennung (in Form von Siegpunkten).

Aufträge zeigen eine Kombination und Anzahl bestimmter Pflanzen, die du benötigst, um den Auftrag zu erfüllen.

Jeder Auftrag ist einer Beet-Reihe zugeordnet.
Um einen Auftrag zu erfüllen, musst du die **angegebenen Pflanzen** in der **zugehörigen Reihe** haben.
Die Position der Pflanzen innerhalb der Reihe spielt keine Rolle.
Sobald die Anforderungen erfüllt sind, erhältst du **sofort** die abgebildeten Siegpunkte.
Du kannst jeden Auftrag nur **1 Mal** erfüllen.



Jeder Beet-Reihe ist 1 Standard-Auftrag und 1 besonderer Auftrag zugeordnet.
In jeder Reihe musst du **zuerst** den **Standard-Auftrag** erfüllen. Sobald du den Standard-Auftrag erfüllt hast, legst du den **daneben liegenden besonderen Auftrag darauf**.
Dieser besondere Auftrag ist sofort aktiv und du kannst ihn ab jetzt erfüllen.

Standard-Aufträge *Besondere Aufträge (nicht aktiv)*



Du kannst alle aktiven Aufträge in **beliebiger Reihenfolge** erfüllen.

Wie beim Aufbau erwähnt, ordnest du die besonderen Aufträge zu Beginn des Spiels selbst einer Reihe zu *(Vorbereitung: S. 7)*.



Besonderer Auftrag (aktiv)

Erfüllst du einen besonderen Auftrag, drehst du das Plättchen um.
Gut gemacht, hier gibt es nichts weiter zu tun. Du kannst dich nun einem anderen Auftrag widmen!

Alles erledigt!

Sonderfall: Es kann passieren, dass du einen Auftrag zwischen mehreren Aktionen erfüllst. Du handelst dann zuerst den Auftrag ab, bevor du mit deinen übrigen Aktionen fortfährst. Dadurch ist es möglich, dass du mehrere Aufträge im gleichen Zug erfüllst.



Beispiel: Du legst eine IIer Pflanze in diese Reihe. Damit hast du deinen Standard-Auftrag erfüllt. Du nimmst dir 7 Siegpunkte und überdeckst den erfüllten Auftrag mit dem danebenliegenden besonderen Auftrag.



In einem späteren Zug platzierst du eine IIIer Pflanze in dieser Reihe. Damit ist auch der besondere Auftrag erfüllt. Du nimmst dir die Siegpunkte und drehst das Plättchen um.

Jetzt sehen wir uns erstmal an, wie dein Spielzug eigentlich abläuft.

Dein Zug

Wie kommst du überhaupt an Pflanzen, Gießen oder andere tolle Sachen?

Dein Zug besteht immer aus 2 Phasen. Eine kurze Übersicht dieser Phasen findest du links oben auf deinem Tableau.

1. Deinen Gärtner bewegen und / oder 1 Gartenkarte spielen (beliebige Reihenfolge)

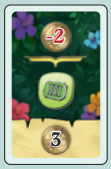


Zu Beginn deines Zuges darfst du deinen **Gärtner auf deinem Tableau bewegen**. Der Gärtner läuft immer auf den **Fußspuren**. Er kann nur auf den Wegen laufen und nicht diagonal (also nicht über die Beete springen).
Du darfst deinen Gärtner **beliebig viele** Felder weit bewegen. Du musst jedoch für **jede Bewegung 1 Geld** bezahlen.
Hast du kein Geld, kannst du deinen Gärtner nicht bewegen.



Du bewegst deinen Gärtner 2 Mal. Dafür musst du 2 Geld bezahlen.

Außerdem darfst du **genau 1 Gartenkarte** aus deiner Hand **ausspielen**.
Dabei hast du immer 2 Möglichkeiten:



Kosten

Aktion

Karte verkaufen

- Möchtest du die **Aktion** (in der Mitte der Karte) nutzen, musst du **2 Geld bezahlen**. Dann führst du die Aktion **sofort** aus.
- Stattdessen kannst du die Karte auch "verkaufen". Dann machst du die Aktion **nicht** und nimmst dir stattdessen **3 Geld**.



Du spielst diese Karte aus, zahlst 2 Geld und pflanzt 2 IIer Pflanzen im Umkreis deines Gärtners ein. Danach bewegst du deinen Gärtner für nochmal 2 Geld auf dieses Feld.

Ausgespielte Gartenkarten legst du offen auf einen Ablagestapel.

Du darfst *Bewegen* und *Karte Ausspielen* in **beliebiger Reihenfolge** ausführen. Du darfst auch nur eines davon ausführen oder nichts machen. Du musst jedoch das eine abschließen, bevor du das andere beginnst.

Danach kommt Phase 2:

2. Deine Blume einsetzen und die abgebildete Aktion ausführen



Du **musst** deine Blume immer auf ein **Blumenfeld in der nächsten Spalte** einsetzen. Dann führst du **sofort** die **abgebildete Aktion** aus *(mehr dazu im Anschluss bei Die Aktionen: S. 8)*.



Blumenfeld mit Blumenplättchen

In jeder zweiten Spalte liegen **Blumenplättchen** auf den Blumenfeldern. Setzt du deine Blume dort ein, machst du **sowohl** die **Aktion auf dem Plättchen** (also die, die du mit deiner Blume überdeckst) **als auch** die **daneben abgebildete Aktion**. Die Reihenfolge kannst du frei wählen.
Hinweis: Das Blumenplättchen bleibt liegen, du stellst deine Blume einfach darauf.



Befinden sich auf einem Blumenfeld bereits **eine oder mehrere Blumen**, darfst du **trotzdem deine Blume dort einsetzen** und die **daneben abgebildete Aktion ausführen**. Du musst jedoch für **jede Blume**, die dort bereits liegt, **3 Geld** an die Bank bezahlen. Dann stellst du deine Blume auf die oberste dort liegende Blume.
Hinweis: Eine Erinnerung daran findest du links auf dem Spielplan.

Achtung: Setzt du dich in einer **Spalte mit Blumenplättchen** auf ein bereits **belegtes** Feld ein, machst du **nur die noch sichtbare**, also **neben** dem Plättchen **abgebildete Aktion**. Die Aktion **auf** dem Plättchen macht nur die erste Person, die ihre Blume dort einsetzt.



***Du** bist als erstes an der Reihe und setzt **deine Blume** auf dieses Feld ein. Du machst also die **abgebildete Aktion** (Gießen) und dann die Aktion des **Blumenplättchens** (in diesem Fall: Gartenkarte ziehen).*



*Später setzt **Gelb** ebenfalls auf dieses Feld ein. Also bezahlt **Gelb** **3 Geld** an die Bank und macht nur die **abgebildete Aktion** (Gießen).*

Die Zugreihenfolge

Wann bist du überhaupt dran? In Botanicus spielt ihr nicht im Uhrzeigersinn.

Die Zugreihenfolge wird durch die **Anordnung eurer Blumen** auf dem Spielplan bestimmt. Es ist immer die Person am Zug, deren Blume in der **zuletzt genutzten Spalte ganz oben** liegt. Das nennen wir die **"am-weitesten-oben-Regel"**.

Was bedeutet „oben“?

Wann du am Zug bist, wird durch die Position des Blumenfeldes und deiner Position im Stapel bestimmt.



1. Position des Blumenfeldes

Jede Spalte hat 4 Blumenfelder. Es ist die Person am Zug, deren Blume das am **weitesten oben gelegene Blumenfeld** belegt. Ihr seht euch immer nur **die Spalte** an, in der bereits **alle** einen Zug gemacht haben. Als nächstes ist die Person am Zug, deren Blume nun an oberster Stelle der Spalte liegt, usw.



2. Position im Stapel

Wie auch zu Spielbeginn ist es möglich, dass **mehrere Blumen** aufeinander liegen.
Von den beteiligten Blumen ist die Person zuerst am Zug, deren Scheibe **weiter oben im Stapel** liegt.

Achtung: Die Zugreihenfolge richtet sich zuerst nach der Position des Blumenfeldes, und erst danach nach der Stapelposition.

Das macht ihr, bis alle **einmal am Zug** waren. Also bis **alle Blumen** in der **nächsten Spalte** liegen.
Erst dann beginnt wiederum die Person, deren Blume ganz oben liegt.

Hinweis: So kann es auch passieren, dass eine Person zweimal nacheinander am Zug ist.



*Zu Beginn sind alle Blumen gestapelt. Deine **blaue Blume** liegt ganz oben. **Du** beginnst also, indem du **deine Blume** auf ein Blumenfeld in der ersten Spalte einsetzt und die Aktion ausführst. Dann sind nacheinander **Gelb**, **Grün** und **Rot** am Zug.*



***Rot** hat das Blumenfeld ganz oben belegt und ist so noch einmal dran. Als nächstes ist **Gelb** am Zug, weil ihre Blume über **deiner** liegt. Danach bist **du** dran und zuletzt ist **Grün** am Zug.*

Änderungen für 2 Personen:

Zu zweit spielt ihr mit 1 Blume in einer **zusätzlichen Farbe**. Diese ist neutral und **belegt** jeweils 1 Blumenfeld.
Die Person, die **zuerst** an der Reihe ist, versetzt zunächst die neutrale Blume auf ein **Blumenfeld ihrer Wahl**. Erst dann macht die Person ihren Zug. Ihr behandelt das belegte Blumenfeld wie üblich, als würde eine 3. Person mitspielen.

Spielablauf

Eine Partie *Botanicus* ist in 3 Abschnitte unterteilt. Eine Erinnerung dafür findet ihr links unten auf dem Spielplan.



1. Vorbereitung und Runde eins



Zunächst ordnest du die 5 besonderen Aufträge, die du beim Aufbau bekommen hast, jeweils einem Standard-Auftrag zu. Du legst die besonderen Aufträge so neben dein Tableau, dass jeder besondere Auftrag eindeutig auf 1 Standard-Auftrag zeigt.

Bei Aufträge: S. 5 kannst du noch einmal nachlesen, wie die Aufträge funktionieren.

Erinnerung: Erst wenn du den Standard-Auftrag in einer Reihe erfüllt hast, aktivierst du den zugeordneten besonderen Auftrag. Es kann also sinnvoll sein, beim Zuordnen nach Gemeinsamkeiten zu suchen.

Hinweis: Für manche Aufträge benötigst du 4 Pflanzen in einer Reihe. Das ist nicht überall möglich.

Anschließend beginnt ihr mit **Runde eins**, indem alle wie beschrieben ihre Züge ausführen. Sind **alle Blumen** in der **letzten Spalte** angekommen, endet Runde eins.

Dann legst du alle Blumen als Stapel zurück auf das **Startfeld**, **ohne** die Reihenfolge zu ändern.



Startfeld



Du stapelst die Blumen in der gleichen Reihenfolge wieder auf das Startfeld.

2. Runde zwei



Bevor ihr mit Runde zwei beginnt, musst du **alle Blumenplättchen** einmal **umdrehen**. Alle Plättchen bleiben an ihrem Platz und zeigen nun mit der dunkleren Seite nach oben. So ändern sich die Aktionen, die euch zur Verfügung stehen.

Im Anschluss spielt ihr wie in Runde eins weiter, bis alle Blumen **wieder in der letzten Spalte angekommen sind**.

Auch nach Runde zwei legst du wieder alle Blumen in **bestehender Reihenfolge** zurück auf das **Startfeld**.

3. Letzte Aktion und Schlusswertung



Nun machen alle der Reihe nach noch 1 Zug mit **1 Aktion** auf **einer der 3 Leisten.**
Achtung: Das ist ein normaler Zug. Du kannst also zu Beginn deinen Gärtner bewegen und/oder 1 Gartenkarte spielen. Du darfst auch Geld bezahlen, um mehr als nur 1 Schritt auf der Leiste zu gehen *(dazu mehr auf der nächsten Seite)*.



Nun ist das Spiel zu Ende und ihr kommt zur **Schlusswertung**. Es beginnt die Person mit den wenigsten Punkten auf der Siegpunktleiste. Du wertest nun die **Spalten auf deinem Gartentableau**.

Für **jede Spalte**, die du **komplett bepflanzt** hast, bekommst du Punkte.

Es zählen nur Spalten, in denen auf **jedem Beet eine Pflanze** liegt.
Dann suchst du in der Spalte jeweils die **Pflanze mit der höchsten Stufe**.



Auf deinem Gartentableau ist abgebildet, wie viele Punkte du dafür bekommst. Du wertest jede Spalte nur **1 Mal**, egal, wie viele "höchste" Pflanzen du dort hast.
Eine Spalte mit allen Pflanzen auf Stufe III bringt dir also genauso viel wie nur 1 Mal Stufe III und alle anderen Stufe I.



Du hast 2 von 4 Spalten komplett bepflanzt und wertest diese.
In der Spalte ganz links hat deine höchste Pflanze Stufe III. Du bekommst also 9 Punkte.
Für die andere Spalte bekommst du 15 Punkte, da du hier 1 Stufe IV Pflanze hast. Du bekommst also insgesamt 24 Punkte.

Als Letztes erhältst du noch für jeweils 3 Geld 1 Siegpunkt.

Nach der Schlusswertung gewinnt die Person mit den meisten Siegpunkten. Im Falle eines Gleichstands gewinnt die Person, deren Aktionsblume weiter oben liegt (oder wer als erstes 4 lateinische Pflanzennamen aufsagen kann). *Herzlichen Glückwunsch!*

Die Aktionen

Wann immer du etwas bekommst, sprechen wir von „Aktionen erhalten".

Erhältst du **mehrere Aktionen**, entscheidest du selbst, in **welcher Reihenfolge** du sie nutzt.
Du musst eine Aktion vollständig ausführen, **bevor** du mit der nächsten beginnst. Du darfst jedoch auch immer verzichten, also weniger oder gar nichts nehmen.

Sonderfall: Du darfst statt 2 nur 1 nehmen. Du darfst jedoch nicht 1 und 1 nehmen.

Die Leisten

Auf dem Spielplan gibt es 3 Leisten: Geld, Schubkarre und Schaufel. Das sind die Hauptaktionen.





Diese Symbole sind immer mit einer **Zahl** versehen. Wenn du eine dieser Aktionen erhältst, gibt die Zahl an, um **wie viele Schritte** du deine Figur **maximal** auf der **angegebenen Leiste** bewegen darfst.



- Du läufst mit deiner Figur auf dem abgebildeten Weg nach **rechts**. Manchmal hast du die Möglichkeit, zwischen mehreren Wegen zu wählen. Du darfst jedoch nicht zurücklaufen.



- Du erhältst immer **alle Aktionen** auf dem Feld, auf dem deine Figur **stehen bleibt**, niemals das auf den Feldern dazwischen. Es spielt keine Rolle, ob auf dem Feld die Figur einer anderen Person steht.



Aktion

- Sind mehrere Aktionen abgebildet, darfst du sie in **beliebiger Reihenfolge** ausführen.
- Du musst deine Figur um **mindestens 1 Feld** bewegen, um die Aktionen eines Feldes zu erhalten.



Auf der Schaufel-Leiste gibt es Wege, die **Geld kosten**. Um diese Wege zu nutzen, musst du die Kosten bezahlen können. Kannst du das nicht, darfst du dich nicht dorthin bewegen.



Du darfst 2 Schritte auf der Schaufel-Leiste machen. Da auf dem zweiten Weg vor dir Kosten von 2 abgebildet sind, musst du diese in die Bank zahlen. Dann nimmst du dir 2 Ier Pflanzen. Wenn du die Kosten nicht bezahlen kannst, kannst du stattdessen nur 1 Schritt machen (oder wählst vielleicht eine andere Aktion mit deiner Blume).



Willst du dich **weiter bewegen**, als die Aktion angibt, darfst du dir zusätzliche Schritte kaufen. Das kostet dich **3 Geld** für **jeden zusätzlichen Schritt**. Eine Erinnerung dafür findest du auf dem Spielplan.
Hinweis: Kosten, die auf dem Weg anfallen, musst du natürlich zusätzlich zahlen.



Du darfst dich immer auch **weniger weit** bewegen, als dir die Aktion erlaubt.
Dann erhältst du für jeden "überschüssigen" Schritt sofort **1 Siegpunkt**.



*Du darfst 1 Schritt auf der Geld-Leiste machen.
Du zahlst 3 Geld für 1 zusätzlichen Schritt und darfst dich nun insgesamt 2 Felder bewegen. Du wählst die untere Route und erhältst 2 Geld und 1 Gartenkarte.*

Solltest du auf dem **letzten Feld** einer Leiste landen, **musst** du dort stehen bleiben. Für übrige Schritte bekommst du, wie eben beschrieben, jeweils 1 Siegpunkt.

Nachdem du die auf dem Feld abgebildeten Aktionen erhalten hast, du also deine Aktion beendet hast, **setzt du deine Figur auf dieser Leiste zurück**. Du stellst sie einfach wieder auf das **Startfeld**. Ab jetzt kannst du auf dieser Leiste also wieder neu anfangen.



Hinweis: Am Ende der Geld- und der Schaufel-Leiste bekommst du zusätzlich ein Zielplättchen (Siegpunkte und Zielplättchen: S. 10).



Du darfst 3 Schritte auf der Schubkarren-Leiste machen. Nach 2 Schritten erreichst du das Ende der Leiste und musst stehen bleiben. Du nimmst dir wie abgebildet 7 Siegpunkte sowie 1 zusätzlichen Siegpunkt für den übrigen Schritt. Dann gießt du 2 Mal. Zuletzt stellst du deine Schubkarre auf das Startfeld der Leiste zurück und die nächste Person ist am Zug.

Nun erklären wir dir die einzelnen Aktionen:

Geld



Du **erhältst** den angegebenen Betrag Geld. Lege das Geld in deinen Vorrat.



Du musst den angegebenen Betrag Geld **bezahlen**.

Du bezahlst Geld immer in die Bank und nimmst dies auch immer nur aus der Bank.

Pflanzen einpflanzen

Es gibt 4 Stufen von Pflanzen: Ier, IIer, IIIer und IVer.



Stufe I zeigt die Samen der Pflanze.



Stufe II sind die Sprösslinge.



Stufe III sind bereits gewachsene Pflanzen.



Stufe IV zeigt die Pflanze in voller Blüte.

Du nimmst dir die **abgebildete Pflanze** aus dem Vorrat und legst sie **sofort** auf eines der **Beet-Felder** auf deinem Tableau.
Erinnerung: Du kannst diese nur auf den Feldern anpflanzen, die vom Gärtner aus erreicht werden können (Dein Gartentableau: S. 5).

- Du darfst einmal gepflanzte Pflanzen **nicht mehr verschieben** und auch **nicht wieder entfernen**.
- Du darfst sie jedoch gießen (siehe nächste Seite) oder durch andere Pflanzen **ersetzen**.

Sonderfall: Sollten keine Pflanzen der abgebildeten Stufe mehr verfügbar sein, nimm dir eine Pflanze einer anderen Stufe und lege diese um 90 Grad gedreht auf das Beet. Sobald wieder eine Pflanze der benötigten Stufe verfügbar ist, kannst du sie austauschen.

Pflanzen gießen



Du gießt **1 beliebige Pflanze**, wie immer im Umkreis deines Gärtners. Du legst das Plättchen zurück in den Vorrat und nimmst dir stattdessen eine Pflanze der **nächsthöheren Stufe**. Die Position der Pflanze bleibt gleich.

Erhältst du die Gießen Aktion mehrmals, darfst du die Aktionen auf verschiedene Pflanzen **aufteilen** oder **dieselbe Pflanze mehrfach** gießen. Pflanzen der Stufe IV kannst du nicht mehr gießen.

Deinen Gärtner bewegen



Mit dieser Aktion darfst du deinen Gärtner **umsonst** bewegen.
Du darfst ihn **so viele Felder** wie **unten links** angegeben bewegen. Du musst dafür **nichts bezahlen**.

Erinnerung: Normalerweise musst du (im Basisspiel) für jede Bewegung, die dein Gärtner macht, 1 Geld bezahlen (siehe Dein Zug: S. 6).

Du darfst ihn auch weniger weit bewegen, bekommst aber nichts für überzählige Bewegungen.

Achtung: Du darfst **niemals zwischen** den Bewegungen etwas anderes machen. Die Bewegung des Gärtners muss komplett abgeschlossen sein, bevor du etwas anderes machst.

Eine Gartenkarte ziehen



Du erhältst **1 Gartenkarte**. Ziehe die oberste Karte vom Stapel und nimm diese **verdeckt auf die Hand**.
Es gibt kein Handkartenlimit.

*Erinnerung: Du darfst immer nur zu **Beginn deines Zuges** genau 1 Gartenkarte ausspielen (siehe Dein Zug: S. 6).*
Du kannst eine Gartenkarte also nie in dem Zug ausspielen, in dem du sie bekommst.

Sonderfall: Solltest du keine Gartenkarten mehr ziehen können, mische den Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

Tiere



Bei dieser Aktion erhältst du eines deiner Tiere. Du suchst dir **1 Tier in deiner Farbe** aus dem Vorrat aus und nimmst es zu dir. In der Basisversion spielt es keine Rolle, welches Tier du nimmst.

Du legst es auf das **erste freie Punkte-Feld** auf deinem Tableau. Du bekommst **sofort** die Punkte, die du überdeckst. *Für das erste Tier erhältst du also 3 Punkte, für das zweite bereits 6, das dritte 10, usw.*





Du nimmst dir deinen Vogel aus dem Vorrat. Da das erste Feld bereits durch deinen Schmetterling belegt ist, legst du den Vogel auf das nächste Feld und erhältst sofort 6 Punkte.

Siegpunkte und Zielplättchen



Du bekommst sofort die angegebene Anzahl **Siegpunkte**.
Diese gehst du mit deinem Gärtner auf der Siegpunktleiste vorwärts.

Sobald du 100 Punkte erreicht hast, legst du deinen Gärtner auf die flache Seite und zählst einfach weiter.



Wenn du am Ende einer Leiste ein **Zielplättchen** erhältst, nimmst du dir die auf dem Zielplättchen angegebenen Siegpunkte sowie das Plättchen selbst. Es steht somit nicht mehr zur Verfügung.

Danach legst du das nächste, oberste Zielplättchen des kleinen Stapels auf den nun freien Platz. Du kannst mehrere Zielplättchen einer Leiste erhalten. Jedoch **nur solange der Vorrat reicht**.



Pole Position



Setzt du deine Blume als **erste Person** hier ein, bekommst du **3 Geld**. Ist das Feld bereits belegt, darfst du wie üblich trotzdem hier einsetzen. Du bekommst jedoch **nichts** dafür.

Die daneben abgebildete, zusätzliche Aktion bedeutet, dass du **niemals etwas zahlen musst**, um deine Blume hier einzusetzen. Unabhängig davon, wie viele Blumen dort bereits liegen.

Hinweis: Dieses Feld kannst du nutzen, falls du kein Geld mehr hast und daher vielleicht keine der anderen Aktionen ausführen kannst oder willst. Oder aber du willst mit großer Wahrscheinlichkeit in der nächsten Spalte zuerst am Zug sein.



Gelb hat ihre Blume bereits auf das oberste Feld eingesetzt und 3 Geld bekommen.

*Da **du** in der nächsten Spalte unbedingt zuerst am Zug sein willst, setzt du dich ebenfalls dort ein. Du musst dafür nichts zahlen, bekommst aber auch nichts.*

Beispiel für einen (umfangreichen) Zug:



***Du** bist am Zug.*

Du spielst diese Karte aus, bezahlst 2 Geld und gießt beide IIIer-Pflanzen. Du legst sie in den Vorrat und nimmst dir 2 IVer Pflanzen, die du auf die entsprechenden Beete legst. Dadurch hast du deinen besonderen Auftrag erfüllt und bekommst sofort 10 Siegpunkte.

Du bewegst deinen Gärtner nicht.



Als nächstes setzt du deine Aktionsblume auf dieses Feld ein. Du machst zunächst die Aktion neben dem Plättchen und bewegst deinen Gärtner gratis 2 Mal. Die 3. Bewegung lässt du verfallen.

Deine weitere Aktion ist 1 Schritt auf der Schaufel-Leiste. Du bezahlst 2 Geld für den Weg und stellst deine Schaufel auf das letzte Feld. Dafür bekommst du 1 IIer-Pflanze, die du sofort anpflanzt.



Dadurch hast du deinen Standard-Auftrag erfüllt und bekommst 9 Siegpunkte.

Außerdem nimmst du dir das Zielplättchen vom linken Feld sowie die abgebildeten 24 Siegpunkte. Zuletzt stellst du deine Schaufel zurück auf das Startfeld und legst das oberste Zielplättchen auf das nun freie Feld. Nun ist die nächste Person am Zug.

© 2024 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de

Autoren: Vieri Masseini & Samuele Tabellini
Illustrationen: Marcel Gröber
Grafik: Franz-Georg Stämmele & Hans im Glück

Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren Ersatzteilservice und vieles mehr findet ihr auf:
www.cundco.de

Danksagung der Autoren:

Ein aufrichtiges Dankeschön geht an Michela und Sara, die uns während der gesamten Entwicklung geduldig die Zeit gegeben haben, die wir brauchten. Danke für eure wertvolle Unterstützung.
Und ein großes Dankeschön geht an Moritz, der nicht nur an zwei neue, junge Autoren geglaubt hat, sondern uns auch während der gesamten Entwicklung gecoacht und das Spiel mitgestaltet hat. Wir hatten viel Spaß zusammen!
Und schließlich ein Dankeschön an alle Freunde, die mit uns Zeit zum Testen verbracht haben!

*Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun: **www.hans-im-glueck.de/ueberuns***

Für die botanisch Interessierten unter euch, haben wir hier ein paar Fakten über die Stufe IV Pflanzen im Spiel zusammengetragen. Dies sind keine Regeln oder anderweitig relevante Infos für das Spiel.



Pavonia Multiflora

Familie: Malvales. Die Familie wird in neun Unterfamilien gegliedert und enthält etwa 243 Gattungen mit etwa 4.225 bis 4.300 Arten. Bekannteste Nutzpflanzen sind Gemüse-Eibisch, Kakaobaum und Baumwolle.



Madinilla Magnifica

Familie: Melastomataceae. Sie ist eine der wenigen Medinilla-Arten mit endständigen, prächtigen, hängenden, pyramidalen und rosafarbenen bis rötlichen Blütenständen mit teilweise über hundert Einzelblüten.



Nephentes Alata

Familie: Nepenthes (Kannenpflanzen). Sie sind eine auf den Philippinen heimische, fleischfressende Pflanze und besitzen in ihren Kannen zwei zahnähnliche Leisten.



Orchidae

Familie: Orchidaceae. Die zwei hodenförmigen Wurzel-knollen der Knabenkräuter (von griechisch órcheis: ‚Hoden') haben der gesamten Pflanzenfamilie ihren Namen gegeben. Sie stellen die zweitgrößte Familie unter den bedecktsamigen Blütenpflanzen.



Hibiscus

Hibiscus ist eine Pflanzengattung in der Unterfamilie Malvoideae innerhalb der Familie: Malvaceae. Die beliebte Zierpflanze ist wohl allen bekannt. Die fünffächerigen Kapselfrüchte öffnen sich fachspaltig = lokulizid.



Strelizia Reginae

Auch Paradiesvogelblume. Familie: Strelitziaceae. Sie ist eine immergrüne, ausdauernde, krautige Pflanze, die Wuchshöhen von 80 bis 200 cm erreicht. Die grundständigen Laubblätter ähneln denen von Bananen und sind 0,25 bis 1 Meter lang.



Bougainvillea Glabra

Familie: Nyctaginaceae (wie die Wunderblume). Die Kahle Drillingsblume bildet immergrüne, kletternde Sträucher, die als Spreizklimmer bis zu 10 m Wuchshöhe erreichen können. Sie klettern dabei mithilfe von Sprossdornen.



Crassula ovata

Auch Pfennigbaum genannt. Familie: Crassulaceae. Sie wächst gerne vergesellschaftet mit Aloe-, Euphorbia-Arten, Portulacaria afra und anderen sukkulenten Pflanzenarten und erreicht dabei eine Wuchshöhe von bis zu 2,5 Metern.



Brugmansia

Auch Englestrompete. Familie: Solanaceae. Die Gattung wird in zwei Sektionen (kalte und warme Gruppe) unterteilt und gehört zu den Nachtschattengewächsen. Vorsicht: Durch den hohen Anteil an Alkaloiden sind alle Pflanzenteile hochgiftig.



Mirabilis Jalapa

Sog. Wunderblume. Familie: Nyctaginaceae. In historischen Werken wird sie alternativ auch als „Schweizerhose" bezeichnet. Sie fand viel Verwendung in der Wissenschaft als Beispiel der Mendelschen Vererbungsregeln.



Canna Indica

Sog. Indisches Blumenrohr. Familie: Cannaceae. Sie bildet dort die einzige Gattung. Sie wird als Zier- und Nahrungspflanze weltweit genutzt. Der Verweis auf Indien ist übrigens mal wieder ein Irrtum eines Europäischen Entdeckers...



Lilium

Familie: Monokotyledonen (Einkeimblättrigen Pflanzen). Die etwa 16 Gattungen mit etwa 630 Arten sind in den gemäßigten Gebieten der Nordhalbkugel verbreitet. Früher wurden bis zu 3.500 Arten zu den Liliengewächsen gezählt. Viele dieser Arten gehören heute zu den Familien Agavengewächse (Agavaceae).



Guzmania Bromeliaceae

Familie: Bromeliaceae. Die immer 3-zähligen Blüten formen einen Trichter zum Auffangen von Wasser. Ihre Samen haben einen „Fallschirm", ähnlich wie bei der Pusteblume.



Anthurium

Sog. Flamingoblumen. Familie: Arceae. Dort bilden sie mit mehr als 600 und bis zu 1000 Arten die artenreichste Gattung. Sie ist primär in Zentral- und Südamerika, sowie in der Karibik verbreitet.



Mammillaria Elongata

Sog. Verlängerte Mammillaria. Familie: Cactaceae. Sie bildet Polster mit verlängert-zylindrischen Trieben, die 1 bis 3 cm im Durchmesser erreichen. Ihre Warzen sind schlank-kegelförmig, ihre Axillen (fast) kahl.



Dracunculus Vulgaris

Auch Schlangenwurz genannt. Ebenfalls Familie: Arceae. Die Ähnlichkeit in der Familie ist offensichtlich. Im deutschen Sprachgebrauch versteht man unter „Drachenwurz" oft die einheimische Sumpfkalla (Calla palustris), die eine Wuchshöhe von 60 bis 120 cm erreicht.



Selenicereus Grandiflorus

Die sog. Königin der Nacht gehört wie unschwer zu erkennen ist zur Familie: Cactaceae. Ihren Namen erhielt sie aufgrund der Besonderheit, dass ihre Blüten immer nur für eine Nacht blühen, vom frühen Abend bis in die Morgenstunden.



Monstera Deliciosa Variegata

Auch Köstliches Fensterblatt genannt. Familie: Araceae. Das Innere der Kolben ist essbar und wohlschmeckend. Das cremig-weiße Fruchtfleisch erinnert im Geschmack an Ananas und Banane. Es sollten nur ausgereifte Fruchtstände verzehrt werden, da mit der Umwandlung von Stärke in Zucker, der Gehalt an Schleimhaut reizenden Calciumoxalatkristallen, abnimmt.



Victoria Amazonica

Familie: Nymphaeaceae (Seerosengewächse). Die Blüten weisen Durchmesser von bis zu 40 Zentimeter auf und blühen zwei Tage lang. Die zunächst weißen Blüten öffnen sich am frühen Abend und verströmen einen Geruch nach Aas, um damit ihre bevorzugten Bestäuber anzulocken. Zusätzlich heizt sich die Blüte während des Tages auf, bis sie etwa 10 Grad wärmer ist als die dann nächtliche Außentemperatur.



Spathiphyllum

Sog. Scheidenblatt. Familie: Araceae. Sie besitzen ein kriechendes Rhizom mit kurzen Internodien, das teilweise an der Bodenoberfläche sichtbar ist, und führen keinen Milchsaft. Die Gattung umfasst ungefähr 50 Arten, von denen die meisten in den mittel- und südamerikanischen Tropen vorkommen.