



Kasper Lapp GARDENERS

 1-4  15'  10+

INHOUD

36 Tuintegels

16 A-tegels

9 B-tegels

11 C-tegels

De overeenkomstige letter (A/B/C) staat op de achterzijde van de tegel.

1 zandloper

1 handleiding

97 Beperkingskaarten

17 Oefenkaarten

6 Oefenkaarten A

6 Oefenkaarten B

5 Oefenkaarten C

59 Standaardkaarten

21 Expertkaarten

+2 waarschuwingskaarten met de tekst
Open dit pakje niet!

OVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL

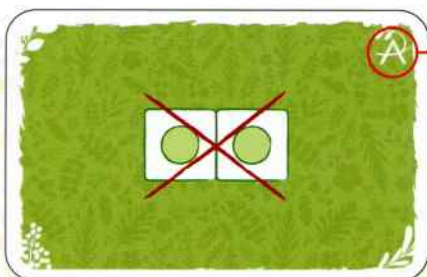
Jullie zijn tuiniers voor een wispelturige koning, die zeer specifieke vereisten heeft voor de samenstelling van zijn prachtige tuin. Hij vindt het echter vermakelijk om zijn richtlijnen over verschillende tuiniers te verspreiden. Bovendien is de koning uiterst vergeetachtig... Zodra je aan zijn verwachtingen voldoet, moet je helemaal opnieuw beginnen!

Gardeners is een **coöperatief** spel waarin alle spelers **gelijktijdig** spelen. Ze doen dit in **stilte** en in **realtime**. Zolang de zandloper loopt, moet je zoveel mogelijk tuinen samenstellen. Hierbij gebruik je steeds dezelfde tegels, maar moet je elke ronde rekening houden met verschillende beperkingen. Alle spelers moeten de huidige beperkingen **afleiden** door te observeren waar er tegels toegevoegd of verwijderd worden.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk Beperkingskaarten te scoren.

ANATOMIE VAN EEN KAART

De **achterzijde** (witte rand) geeft de **soort van beperking** aan die je moet respecteren (**alle** spelers kennen de soort).



Als er een letter in een hoek staat, geeft dat Oefening A, B, of C aan (zie pagina's 8-13).

De **voorzijde** (gekleurde rand) geeft **de beperking zelf** aan (enkel de speler met de kaart kent de beperking).



VOORBEREIDING

Verdeel de Tuintegels evenredig tussen de spelers. Leg de tegels die je ontvangt in een open stapel voor je neer. Dit is je startstapel.

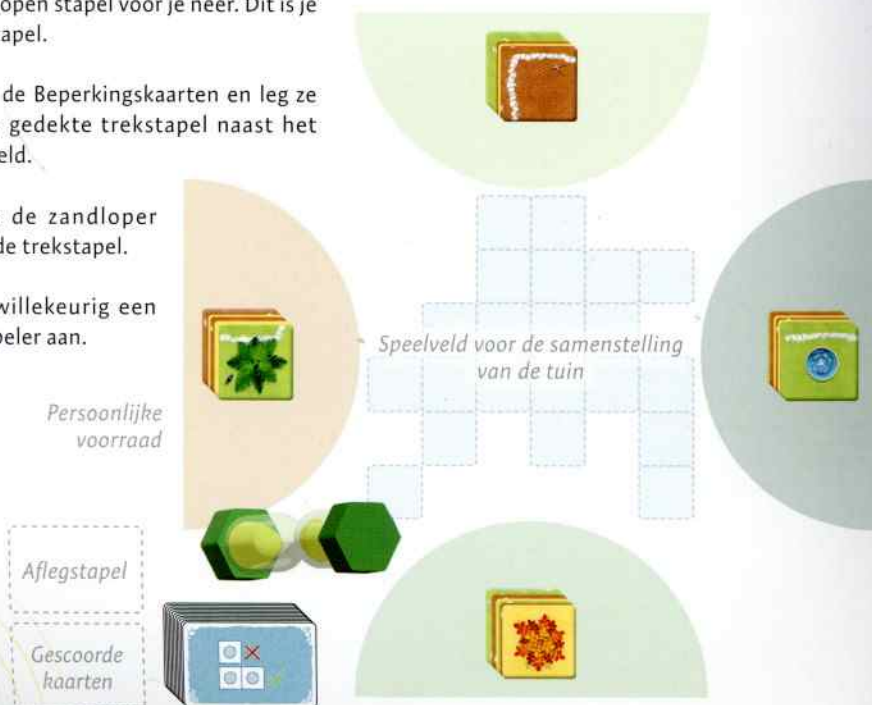
Schud de Beperkingskaarten en leg ze in een gedekte trekstapel naast het speelveld.

Plaats de zandloper naast de trekstapel.

Duid willekeurig een startspeler aan.

VOORBEELD

van een spel met 4 spelers.



Een spelletje *Gardeners* verloopt over een variabel aantal rondes. Het spel is afgelopen als de zandloper leeg is.

Elke ronde bestaat uit 3 fases:

1. Een Beperkingskaart Trekken 3
2. De Tuin Samenstellen 4
3. De Tuin Controleren 6

BELANGRIJK

Tijdens het spel mogen de spelers **op geen enkele manier** met elkaar communiceren over wat er al dan niet gedaan mag worden bij de samenstelling van de tuin.

1

Een Beperkingskaart Trekken

Aan het begin van de eerste ronde trekt de startspeler een Beperkingskaart en legt die gedekt voor zich neer, zodat iedereen de achterzijde van de kaart kan zien. Met andere woorden, de soort beperking is zichtbaar, maar niet de beperking zelf. In de eerste ronde moet je slechts met 1 beperking rekening houden. Draai de zandloper om.

Aan het begin van de latere rondes moet de speler links van de speler die als laatste een Beperkingskaart trok, er eentje trekken. Nu moet je met verschillende beperkingen rekening houden.

Zodra er een vierde kaart in het spel komt, wordt de oudste kaart **open** naast de trekstapel gelegd. Deze kaart wordt als **gescoord** beschouwd. Dit betekent ook dat er **nooit méér dan 3 Beperkingskaarten tegelijk actief zijn**.

Gescoorde kaarten hebben geen invloed meer op de samenstelling van de tuin. Aan het einde van het spel is elke gescoorde kaart 1 punt waard.

BELANGRIJK

Elke tegel kan worden gebruikt om verschillende beperkingen te respecteren!

OPMERKING

Beperkingskaarten vertegenwoordigen de grillen van de koning. Ze bepalen de regels die alle spelers deze ronde moeten respecteren. Enkel de speler die de kaart bezit, kent de exacte beperking. De andere spelers moeten de beperking raden: dit is de kern van het spel! Niet alle spelers zullen op elk moment een Beperkingskaart voor zich hebben liggen. Op pagina 18 vind je een overzicht van de symbolen die op de kaarten worden gebruikt.

Te Moeilijk?

Soms legt de koning een combinatie van beperkingen op die te moeilijk, of misschien zelfs onmogelijk is. Dat is zeldzaam, maar hou er rekening mee dat een onmogelijke combinatie deel kan uitmaken van het spel! Daarom mag je er **op ieder moment** voor kiezen om de Beperkingskaart die voor je ligt **gedekt** naast de trekstapel af te leggen. De eerste kaart die de groep aflegt, heeft geen gevolgen. Alle andere afgelegde kaarten zijn aan het einde van het spel 1 minpunt waard. Je moet dan **onmiddellijk** een nieuwe kaart trekken, die ook meteen actief is.

Afgelegde kaarten hebben geen invloed meer op de samenstelling van de tuin.

Met 2 Spelers

In een spel met 2 spelers trekt de startspeler een derde Beperkingskaart, waardoor deze speler er 2 heeft. Volg in toekomstige rondes de gebruikelijke regels om nieuwe kaarten in het spel te brengen. In de praktijk wil dit zeggen dat de spelers afwisselend 2 kaarten voor zich hebben liggen.

Zodra de zandloper wordt omgedraaid, moeten jullie **samenwerken** om de tuin samen te stellen. Het eindresultaat moet **altijd** een vierkant zijn.

Er zijn geen beurten in het spel: **iedereen speelt gelijktijdig**. Iedere speler mag slechts 1 actie tegelijkertijd uitvoeren: een tegel **toevoegen** of een tegel **verwijderen**. We raden aan om hierbij slechts 1 hand te gebruiken. Je mag echter wel meerdere acties na elkaar uitvoeren, zonder te moeten wachten.

OPMERKING

De afmetingen van de tuin zijn afhankelijk van de spelvariant:

♥ Oefening A	Pagina 8	4 × 4 tegels
♥ Oefening B	Pagina 10	5 × 5 tegels
♥ Oefening C	Pagina 12	6 × 6 tegels
♥ Beginnersvariant	Pagina 14	6 × 6 tegels
♥ Gewoon spel	Pagina 15	6 × 6 tegels
♥ Solovariant	Pagina 16	6 × 6 tegels

EEN TEGEL TOEVOEGEN

Je Persoonlijke Voorraad

Alle tegels die je speelt voor de samenstelling van de tuin komen uit je persoonlijke voorraad. Je persoonlijke voorraad omvat **zowel** je startstapel **als** tegels die tijdens het spel uit de tuin werden verwijderd en aan jou werden gegeven. Zie 'EEN TEGEL VERWIJDEREN' op pagina 5.

VOORBEELD

Dit is hoe je persoonlijke voorraad er tijdens het spel uitziet:



Aan het begin van het spel.



Tijdens het spel, als je startstapel nog tegels bevat.



Tijdens het spel, als je startstapel leeg is.

Je persoonlijke voorraad zou op een bepaald moment zelfs helemaal leeg kunnen raken!

Aan het begin van de ronde plaatst iemand (het maakt niet uit wie) een eerste tegel op het speelveld.

Iedereen mag tegels aan de tuin toevoegen, door ze horizontaal of verticaal aan te leggen aan minstens één tegel die al in de tuin ligt.

Je mag enkel tegels **uit je persoonlijke voorraad** aan de tuin toevoegen.

Als je een tegel van je startstapel aan de tuin wil toevoegen, moet dat de bovenste tegel van je startstapel zijn.

De toegevoegde tegels moeten altijd binnen de **maximale afmetingen** van de tuin passen.

In het volgende voorbeeld zijn de afmetingen van de tuin beperkt tot 6 × 6.



VOORBEELD

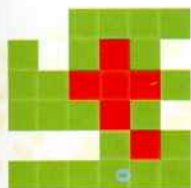
De rode tegel mag niet geplaatst worden, want die zou ervoor zorgen dat de tuin meer dan 6 tegels breed wordt.

EEN TEGEL VERWIJDEREN

Terwijl jullie de tuin samenstellen, kan het gebeuren dat sommige tegels bij de eerste poging foutief worden geplaatst. Iedereen moet immers de kans krijgen om te achterhalen wat de beperkingen zijn.

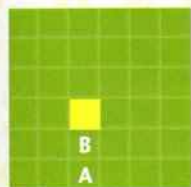
Door tegels te verwijderen, kunnen jullie de tuin herschikken en ervoor zorgen dat alle beperkingen van de huidige ronde gerespecteerd worden.

Je mag enkel tegels verwijderen die aan de rand van de tuin liggen.



VOORBEELD

Enkel de groene tegels mogen verwijderd worden!

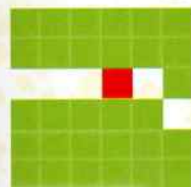


VOORBEELD

Voordat je de gele tegel mag verwijderen, moet je - bijvoorbeeld - eerst tegel A en daarna tegel B verwijderen.

Bij de verwijdering van een tegel uit de tuin **is het niet toegestaan:**

- ♥ een tegel in de tuin simpelweg te verplaatsen naar een andere locatie.
- ♥ een tegel in de tuin simpelweg te roteren.
- ♥ de tuin op te splitsen.



VOORBEELD

De rode tegel mag niet verwijderd worden, omdat dit de tuin zou opsplitsen.

Als je een tegel wil verplaatsen, moet je die eerst **aan een andere speler geven**. Hopelijk begrijpt die speler wat je ermee wil doen!

Als je een tegel uit de tuin verwijdert, moet je hem **onmiddellijk** in de persoonlijke voorraad van een **andere** speler plaatsen. Tegels die je op deze manier ontvangt, worden niet gestapeld: laat ze **naast** elkaar op de tafel liggen. Ze mogen indien gewenst meteen terug in de tuin geplaatst worden, in een volgorde naar keuze.

Als alle Tuintegels geplaatst zijn en de spelers geen tegels meer willen verwijderen, is het tijd voor fase '3. De Tuin Controleren' (zie de volgende pagina).



De spelers met Beperkingskaarten controleren in het geheim of de samenstelling van de tuin voldoet aan hun beperking(en). Daarna moet iedereen als volgt een verklaring afleggen...

Als **minstens 1 speler** met een Beperkingskaart "**Zijne Majesteit is boos!**" verkondigt, is de tuin **afgekeurd!** Keer in dat geval terug naar fase '2. De Tuin Samenstellen'.

Als **alle spelers** met een Beperkingskaart "**Zijne Majesteit is blij!**" verkondigen, is de tuin **goedgekeurd!**

BELANGRIJK

- ✓ In beide gevallen moeten alle gedekte kaarten op dit moment gedekt blijven liggen!
- ✓ Leg de zandloper niet neer tijdens deze fase! Leg de zandloper **nooit** neer!

ONTHOUD

Als jullie de tuin controleren, controleer dan enkel de kaarten die voor de spelers liggen. Met kaarten die gescoord of afgelegd werden, wordt enkel nog bij de eindtelling rekening gehouden.

VOORBEELD

Tijdens fase 3 van de tweede ronde controleren de spelers of de tuin overeenstemt met de 2 Beperkingskaarten die in het spel zijn.



Beperking B: alle bankjes moeten uitzicht hebben op een groene boom.



In dit eerste voorbeeld werd er voldaan aan Beperking A, maar niet aan B (we hebben de fout in het rood omkaderd). De spelers moeten de tuin dus verder samenstellen.

In dit tweede voorbeeld werd er aan beide beperkingen voldaan. De tuin is dus goedgekeurd!

Zodra de tuin is goedgekeurd, is de ronde afgelopen. Een nieuwe ronde kan nu beginnen.
Zie '1. Een Beperkingskaart Trekken' op pagina 3.

BELANGRIJK

Laat de tuin in zijn huidige vorm op de tafel liggen: **dit is het vertrekpunt voor de nieuwe ronde**. Dit wil zeggen dat jullie eerst tegels uit de tuin zullen moeten verwijderen (zie pagina 5) voordat er opnieuw tegels kunnen worden toegevoegd.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is **onmiddellijk** afgelopen als de zandloper leeg is.

Bereken jullie eindscore als volgt:

- ♥ Elke **gescoorde** Beperkingskaart (die **open** naast de trekstapel ligt) **levert jullie 1 pluspunt op**.
- ♥ Elke **afgelegde** Beperkingskaart (die **gedekt** naast de trekstapel ligt), **behalve de eerste, levert jullie 1 minpunt op**. **Voorbeeld:** er zijn 3 kaarten afgelegd; de spelers verliezen 2 punten.

De onderstaande tabel geeft aan hoe goed jullie het hebben gedaan:

0-2 ptn	Auw!	<i>Hebben jullie de oefeningen en de Beginnersvariant wel geprobeerd voordat jullie het gewone spel hebben gespeeld?</i>
3-4 ptn	Alle begin is moeilijk	<i>Oké! Jullie hebben begrepen hoe het spel werkt.</i>
5-7 ptn	Niet slecht gedaan	<i>Jullie zijn op de goede weg.</i>
8-9 ptn	Bravo!	<i>Dat is een prima prestatie!</i>
10-11 ptn	Indrukwekkend!	<i>Jullie zijn echte kampioenen!</i>
12+ ptn	Jullie zijn experts!	<i>Hoog tijd om met de Expertkaarten te spelen. Je mag het pakje met Expertkaarten openen en ze aan de Standaardkaarten toevoegen.</i>

Nu ken je alle regels van Gardeners.

We zijn ons ervan bewust dat de originele spelmechanismen bij nieuwe spelers voor verwarring kunnen zorgen.

Daarom raden we jullie ten stelligste aan de spelregels mondjasmaat te leren, door de **oefeningen** en de **Beginnersvariant** te spelen voordat jullie het gewone spel proberen.

Hier volgt een samenvatting van de volgende pagina's:

- ♥ **Oefeningen** pagina 8
- ♥ **Beginnersvariant** pagina 14
- ♥ **Gewoon spel** pagina 15
- ♥ **Solovariant** pagina 16