

**Belangrijk!** Om het thema van het spel te promoten en het lezen te vereenvoudigen, zijn de woorden "fiche" en "markeerfiche" weggelaten. In plaats van "lavendelfiche" of "lieveheersbeestjesmarkeerfiche", staat er bijvoorbeeld gewoon "lavendel" of "lieveheersbeestje".

# Pergola



Je hoeft de spelregels niet te lezen. Bekijk een video met de speluitleg.

## INHOUD

actiebord



4 soorten gereedschap:

15 spades



15 harken



15 troffels



18 schoffels



vijverbord



bladerenbord



houder voor fiches en andere spelonderdelen



scoreformulier



gereedschapshouder



## SPELREGELS

### PLANTEN:

20 boterbloemen  
(10 in 2 kleuren)



33 stokrozen  
(11 in 3 kleuren)



26 magnolia  
(12 x enkele tak,  
14 x dubbele tak)



19 lavendelbladeren



9 lavendelbloemen



30 bladeren (6 in 5 kleuren)



### INSECTEN EN LANTAARNS:

9 kleine libellen



8 middelgrote libellen en  
4 grote libellen



30 vlinders



30 lieveheersbeestjes



40 bijen



16 lantaarns  
(4 in 4 soorten)



### VOOR ELKE SPELER (4 sets):

tuinbord



scorebord



watervalbord



pergolabord



2 waterdruppels



4 honingpotten



kikker



vogelhuisje



gereedschapspot



**Belangrijk!** Voor het eerste spel verdeel je planten en insecten in de fichehouder zoals weergegeven op de afbeelding.



## VOORBEREIDING

**Belangrijk!** Voor het eerste spel leg je de volgende onderdelen in elke gereedschapspot: 2 waterdruppels, 4 honingpotten, 1 kikker en 1 vogelhuisje (de kikker en het vogelhuisje moeten dezelfde kleur hebben).



### Voorbereiding per speler

Iedereen neemt een tuinbord **A**, pergolabord **B**, watervalbord **C** en scorebord **D**. Leg ze op tafel zoals weergegeven op de afbeelding.

Iedereen ontvangt ook een pot **E** met de volgende onderdelen: 1 kikker **F**, 2 waterdruppels **G**, 4 honingpotten **H** en 1 vogelhuisje **I**. Plaats deze elementen als volgt op je bord:

**Kikker.** Zet deze in je tuin.

**2 waterdruppels.** Leg ze op de startvelden van de waterval.

**4 honingpotten.** Zet ze op de bank voor je pergola, met de lege zijde naar boven.

**Vogelhuisje.** Plaats dit in je tuin.

**Gereedschapspot.** Nadat je alle onderdelen van de pot op het bord hebt geplaatst, zet je de pot naast je tuinbord. De pot moet een kartonnen deksel hebben met 15 gaten waarin je het gereedschap dat je tijdens het spel krijgt zult bewaren.

Leg de ongebruikte potten en bijhorende onderdelen terug in de doos.

### Fichehouder **J**

Neem de grote fichehouder uit de doos, samen met het vijverbord, en plaats deze in het midden van de tafel zodat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen.

### Bladerenbord **K**

Schud de bladeren, maak dan 3 gelijke stapels en leg ze op het bladerenbord. Leg het bord naast de fichehouder.





## Gereedschap en actiebord **L**

Leg het actiebord binnen het bereik van alle spelers met de zijde voor 2-4 spelers naar boven. Verdeel het gereedschap per soort en leg alles naast het actiebord. Afhankelijk van het aantal spelers gebruik je het volgende gereedschap:

2 spelers:



3 spelers:



4 spelers:



Plaats het ongebruikte gereedschap in de grote fichehouder (onder het vijverbord).

Schud het gereedschap afzonderlijk (in een spel met 2 spelers schud je bijvoorbeeld enkel de spades afzonderlijk en de schoffels) en plaats alles in de opgegeven volgorde in de gereedschapshouder **M**. Neem dan 4 spades en leg ze boven het actieveld 1 spade ligt.

## Vijver **N**

Verdeel de middelgrote en grote libellen in 4 soorten met elk 3 libellen. Je kunt de soort herkennen aan de afbeelding op de libellen. Leg ze vervolgens op de 4 heldere waterlelies in de vijver. De libellen moeten per soort en in specifieke sets op de waterlelies worden gelegd:

**Spel met 2 of 3 spelers.** Leg op elke waterlelie een stapel van 2 libellen. De grote libel moet bovenop de middelgrote liggen. Leg de overige libellen in de fichehouder onder het vijverbord - ze zijn tijdens dit spel niet nodig.

## Spel met 4 spelers.

Leg op elke waterlelie een stapel van 3 libellen. De grote libel moet bovenop de 2 middelgrote liggen.



Plaats van de libellen in een spel met 4 spelers

**Het spel kan beginnen!**

## SPELVERLOOP

### WIE BEN JE EN WAT DOE JE?

In *Pergola* ben je een tuinier die planten kweekt waarmee je prachtige insecten aantrekt. Je succes hangt af van hoe je tuin eruit ziet en hoe je hem vult.

Tijdens het spel kies je gereedschap waarmee je planten, insecten of lantaarns krijgt en voer je de bijhorende acties uit: vogelvlucht, kikkersprong, waterdruppel of insectenvlucht.

Iedereen speelt 15 beurten, waarna je je punten telt.

Je eindresultaat hangt af van hoe je je tuin aanlegt.

Op pagina 14-15 vind je de regels om het spel solo te spelen.

### SPELERSBEURT

De speler die het laatste in een tuin heeft gewerkt is de startspeler (als die er niet is, dan wordt de kleurrijkst geklede speler de startspeler). Speel vervolgens om beurten met de klok mee.

Een spelersbeurt bestaat uit vier stappen:

- 1 gereedschap kiezen,
- 2 je tuin verrijken,
- 3 een actie uitvoeren,
- 4 opruimen.

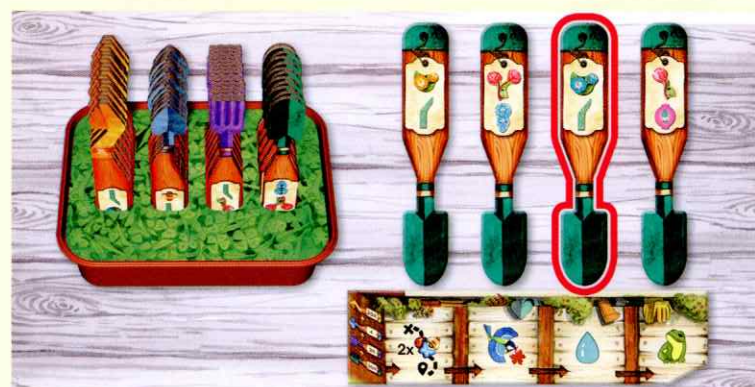


### 1 Gereedschap kiezen

Kies 1 stuk gereedschap van de 4 beschikbare boven het actiebord en leg het naast je tuin. Neem dan de onderdelen die op het gereedschap staan - als er bijvoorbeeld een lavendelblad en een blauwe stokroos op het gereedschap staan, dan neem je deze 2 onderdelen uit de fichehouder. Je mag ze in willekeurige volgorde nemen.



**Belangrijk!** Elk stuk gereedschap ligt boven een actieveld. Als je het gereedschap kiest, dan kies je ook de actie eronder, die je in stap 3 van je beurt zal uitvoeren (zie 'Een actie uitvoeren' op p.5).

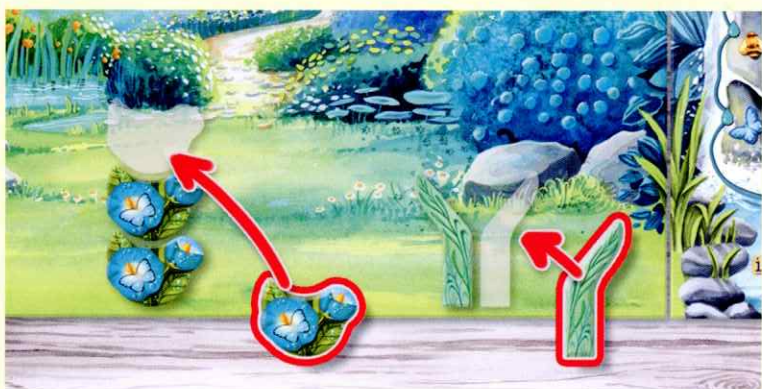


**Voorbeeld:** Johanna neemt het gereedschap dat boven de actie waterdruppel ligt. Ze neemt vervolgens de onderdelen uit de fichehouder zoals aangegeven op het gereedschap, in dit geval een blauwe stokroos en een lavendelblad.

## 2 Je tuin verrijken

Leg de genomen onderdelen in je tuin.

**Belangrijk!** Niet alle onderdelen worden op dezelfde manier in de tuin gelegd. Voor planten volg je de regels op p. 6-9. De insecten mogen op de aangegeven plekken op de planten worden gelegd, maar dit is niet verplicht. De regels voor de plaatsing en puntentelling van insecten vind je in detail op p. 6-9.



**Voorbeeld:** In de vorige stap nam Johanna de aangegeven onderdelen: een lavendelblad en een stokroos. Nu legt ze deze in haar tuin.

## 3 Een actie uitvoeren

Het gereedschap dat je in stap 1 gekozen hebt, lag boven een specifiek actieveld (zie hieronder). Nu moet je de afgebeelde actie uitvoeren.

Er zijn 4 mogelijke acties op het bord:



Vlucht van 0, 1 of 2 insecten.



Vogelvlucht.



Waterdruppelbeweging.



Kikkersprong.

De gedetailleerde uitleg van de acties staat op p. 10-11.



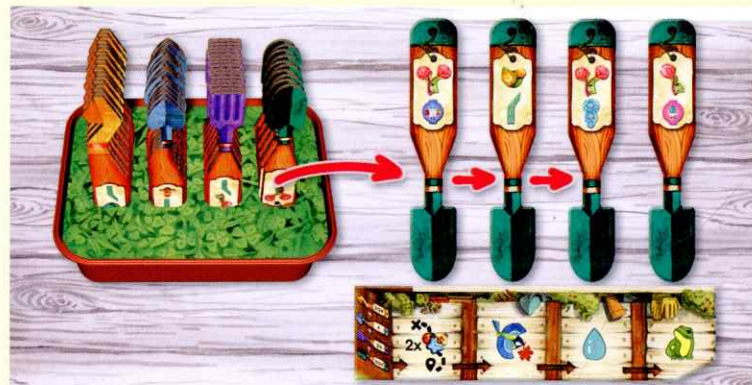
**Voorbeeld:** Johanna nam een stuk gereedschap dat boven de waterdruppelactie lag, waardoor ze deze actie nu moet uitvoeren.

## 4 Opruimen

Er is nu een gat in de rij met het gereedschap. Om dit op te vullen, verschuif je het gereedschap in de richting zoals aangegeven op het actiebord.

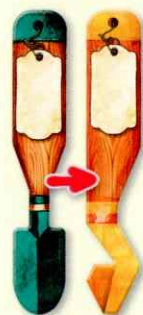
Neem vervolgens een nieuw stuk gereedschap uit de houder en leg het boven het actieveld insectenvlucht.

Zet het gebruikte gereedschap op een lege plaats in je gereedschapspot. De hoeveelheid gereedschap in de pot geeft aan hoeveel beurten je hebt gespeeld.



Als er van een soort geen gereedschap meer in de houder zit, vervang je het ontbrekende gereedschap boven het bord door een ander soort gereedschap. De volgorde voor het plaatsen van het gereedschap hangt af van het aantal spelers.

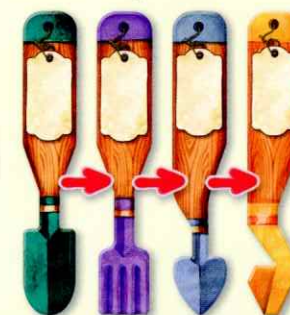
2 spelers:



3 spelers:



4 spelers:



Als er geen gereedschapsets meer in de houder zitten, betekent dit dat het spel afgelopen is en iedereen 15 beurten heeft gespeeld (zie 'Einde van het spel').



## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt nadat iedereen 15 beurten heeft gespeeld, en dus 15 gereedschappen in zijn pot heeft zitten.

Daarna telt iedereen zijn punten: elke speler neemt een blaadje van het scoreformulier en schrijft hierop de gescoorde punten per categorie.

De gedetailleerde puntentelling vind je op de volgende pagina's bij de beschrijving van de spelonderdelen.

De winnaar is de speler met de meeste overwinningpunten.

Bij een gelijke stand delen de spelers de overwinning!

## PLANTEN EN INSECTEN

### STOKKROOS

De populairste alceaplant is de roze stokkroos, die altijd al in tuinen voorkwam. Ondanks de naam bestaat hij in verschillende kleuren. Het is niet duidelijk hoe hij ooit in onze tuinen is terechtgekomen. Het zou kunnen dat hij ooit uit China is overgekomen, maar zelfs daar groeien ze niet in het wild. Waarschijnlijk is het kunstmatig gecreëerd uit andere alcea-soorten. Als je hem ergens in een weide of naast de weg vindt, betekent dit dat hij daar gegroeid is uit zaden die door de wind over de tuinhedden zijn gevlogen.

#### HOE GROEIT DE PLANT?

Stokkrozen bestaan in 3 kleuren (blauw, geel en rood). Elke kleur vormt een aparte plant. Je kunt geen meerkleurige stokkroos in je tuin planten.

Je mag de eerste stokkroos van een bepaalde kleur overal in je tuin plaatsen. De volgende stokkroos van dezelfde kleur moet je aan een geplante stokkroos toevoegen.

Op elke stokkroos staat een symbool waarop je een vlinder kunt plaatsen.



**Voorbeeld:** Johanna voegt een blauwe stokkroos toe aan een kolom van blauwe stokkrozen in haar tuin.

#### HOE PUNTEN SCOREN?



Je scoort punten per set van stokkrozen. Een set is een rij stokkrozen in verschillende kleuren.

Elke set van 3 stokkrozen in 3 verschillende kleuren levert je 6 punten op.

Elke set van 2 stokkrozen in 2 verschillende kleuren levert je 3 punten op.

Elke enkele stokkroos levert je 1 punt op.

**Voorbeeld:** Johanna heeft 2 sets van 3 verschillend gekleurde stokkrozen (wat haar 12 punten oplevert - 6 voor elke set), 1 set van 2 verschillend gekleurde stokkrozen (wat haar 3 punten oplevert), en 1 enkele stokkroos (wat haar 1 punt oplevert). Aan het einde van het spel scoort Johanna  $6 + 6 + 3 + 1 = 16$  punten voor de stokkrozen in haar tuin.



## VLINDER

Volwassen vlinders zijn altijd welkom in een tuin. Ze zijn niet alleen mooi, maar ze helpen ook bij de bestuiving van bloemen als ze van de ene naar de andere vliegen en nectar drinken met hun lange roltong. Jonge rupsen hebben het echter veel moeilijker om in de gunst te komen bij de mensen. Niet alleen eten rupsen de bladeren van de bloemen die we planten, we beschouwen ze ook zelden als mooi.

#### WAAR ZITTEN ZE?

Vlinders zitten op stokkrozen.

Elke stokkroos heeft een plekje waarop een vlinder mag landen. Er kan maar 1 vlinder op een stokkroos zitten. Je mag een vlinder op een stokkroos naar keuze plaatsen waarop nog geen vlinder zit.



Je hoeft de vlinders niet van onder naar boven of in een bepaalde volgorde te plaatsen. Als er op een stokkroos een vrije plek is, dan mag je daar een vlinder plaatsen.

Als een vlinder geen plekje heeft om te landen, mag je hem vrij in de tuin zetten om rond te vliegen.

Je mag later een vliegende vlinder op een stokkroos plaatsen met de actie insectenvlucht tijdens 1 van je beurten.

#### HOE PUNTEN SCOREN?



Je scoort punten per vlinder. De waarde van elke vlinder hangt af van het niveau van de stokkroos waarop hij zit.

- Een vlinder op het 1ste niveau levert je 1 punt op.
- Een vlinder op het 2de of 3de niveau levert je 2 punten op.
- Een vlinder op het 4de niveau of hoger levert je 3 punten op.

**Voorbeeld:** Johanna heeft 6 vlinders, waarvan er 1 gewoon rondvliegt (en 0 punten oplevert). Aan het einde van het spel scoort ze  $1 + 2 + 2 + 2 + 3 = 10$  punten voor de vlinders in haar tuin.



Een van de honingpotten naast de bijenkorf op het pergolabord levert 1 punt op voor elke vlinder in de tuin, ongeacht zijn locatie.



Onderaan de waterval is er een bonus die 1 punt oplevert per set van vlinder, lieveheersbeestje en bij in de tuin, ongeacht hun locatie.





## MAGNOLIA

Magnoliabloemen komen uit Azië en Amerika maar zijn populair over de hele wereld. De prachtige witte of roze bloemen verschijnen in het vroege voorjaar wanneer andere bomen net knoppen krijgen. Magnolia's bloeien ook al vroeg in de geschiedenis van onze planeet - ze zouden 95 miljoen jaar geleden al verschenen zijn. Kevers zorgden toen voor de bestuiving en dat doen ze vandaag nog steeds.

### HOE GROEIT DE PLANT?

Magnolia's groeien als 1 boom. Ze verschijnen als een enkele tak, of als een dubbele tak waarmee de boom zich verder kan vertakken. De eerste magnolia kun je overal in je tuin plaatsen. Daarna voeg je de volgende niveaus toe aan de vrije knoppen van eerder geplante magnolia's (zie afbeelding).

Op elk van de magnoliatakken staat een symbool waarop je een lieveheersbeestje kunt plaatsen.

**Voorbeeld:** Johanna plaatst nog een magnolia. Ze mag deze op elke plek zetten die gemarkeerd is met een ster.



### HOE PUNTEN SCOREN?



Je scoort punten per niveau van magnolia.

**Niveau 1-3** levert je 1 punt op voor elke magnolia op dit niveau.

**Niveau 4** levert je 2 punten op voor elke magnolia op dit niveau.

**Niveau 5 en hoger** levert je 3 punten op voor elke magnolia op dit niveau.

Bij de puntentelling maakt het type magnolia (enkele of dubbele tak) niet uit. Alleen het fysieke speelstuk telt.

**Voorbeeld:** Johanna heeft 4 magnolia's op niveaus 1, 2 en 3 (die elk 1 punt opleveren), 2 op niveau 4 (die elk 2 punten opleveren) en 1 op niveau 5 (die 3 punten oplevert). Aan het einde van het spel scoort ze  $1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 3 = 11$  punten voor de magnolia's in haar tuin.



## LIEVEHEERSBEESTJE

De opvallende kleuren van lieveheersbeestjes zijn eigenlijk een waarschuwing voor roofdieren: "Pas op, ik ben giftig en smaak erg vies!" Als een vogel dat negeert en een lieveheersbeestje probeert op te eten, zal hij die les waarschijnlijk lang onthouden. Helaas zal dit specifieke lieveheersbeestje er niet mee geholpen zijn, maar het kan wel andere redden. Het aantal stippen op de rug is soortspecifiek. Het populairste lieveheersbeestje in Europa heeft 7 stippen.

### WAAR ZITTEN ZE?

Lieveheersbeestjes zitten op magnolia's.

Elke magnolia heeft een plekje voor een lieveheersbeestje. Er kan maar 1 lieveheersbeestje op een magnolia zitten. Je mag een lieveheersbeestje op een magnolia naar keuze plaatsen waarop er nog geen zit.

Je hoeft de lieveheersbeestjes niet van onder naar boven of in een bepaalde volgorde te plaatsen. Als er op een magnolia een vrije plek is, dan mag je daar een lieveheersbeestje plaatsen.



Als een lieveheersbeestje geen plekje heeft om te landen, mag je hem vrij in de tuin zetten om rond te vliegen.

Je mag later een vliegend lieveheersbeestje op een magnolia plaatsen met de actie insectenvlucht tijdens 1 van je beurten.

### HOE PUNTEN SCOREN?



Je scoort punten per lieveheersbeestje. De waarde van 1 lieveheersbeestje hangt af van het totale aantal lieveheersbeestjes op een bepaald niveau.

- 1 lieveheersbeestje op een bepaald niveau levert 1 punt op.
- 2 lieveheersbeestjes op een bepaald niveau leveren elk 2 punten op.
- 3 lieveheersbeestjes of meer op een bepaald niveau leveren elk 3 punten op.

**Voorbeeld:** Johanna heeft 4 lieveheersbeestjes. Drie daarvan zitten op hetzelfde niveau (en leveren dus elk 3 punten op) en 1 zit alleen (en levert 1 punt op). Aan het einde van het spel scoort ze  $3 + 3 + 3 + 1 = 10$  punten voor de lieveheersbeestjes in haar tuin.



Een van de honingpotten naast de bijenkorf op het pergolabord levert 1 punt op voor elk lieveheersbeestje in de tuin, ongeacht zijn locatie.



Onderaan de waterval is er een bonus die 1 punt oplevert per set van vlinder, lieveheersbeestje en bij in de tuin, ongeacht hun locatie.





## BOTERBLOEM

De meeste boterbloemen van de clematisplant die we in onze tuinen kweken zijn klimplanten, die groeien door via een geleider naar boven te "klimmen". Omdat de ranken zich ergens aan vastgrijpen, kunnen deze planten niet op vlakke muren groeien. Ze zijn echter perfect voor omheiningen: van metalen palen over wandpanelen tot pergola's. Tuiniers houden zoveel van deze prachtige planten dat ze enkele duizenden variëteiten hebben gecreëerd in verschillende kleuren.

### HOE GROEIT DE PLANT?

Er zijn 2 soorten boterbloemen in het spel: kleine (paars) en grote (blauw). Ze worden op de pergola boven de bijenkorf geplaatst.

Op elke boterbloem staat een symbool (of 2 in het geval van de grotere blauwe) waarop je een bij kunt plaatsen.

Wanneer je een bij op een boterbloem zet, begint hij honing te maken (zie 'Honingpotten' op p. 12).



### HOE PUNTEN SCOREN?



Je scoort 3 punten per paar boterbloemen van verschillende grootte (ongeacht of er een bij op zit of niet).

**Voorbeeld:** Johanna heeft 2 paar boterbloemen van verschillende grootte (die haar elk 3 punten opleveren) en 1 enkele boterbloem (die haar geen punten oplevert). Aan het einde scoort ze  $3 + 3 = 6$  punten voor de boterbloemen in haar tuin.



## BIJ

Er is geen enkel insect dat van groter belang is geweest voor de mensheid dan de honingbij. De bij werd al in de oudheid gedomesticeerd en heeft sindsdien honing en was met ons gedeeld in ruil voor beschutting en zorg. Een perfect gecoördineerde bijenfamilie met duizenden bijen die één koningin volgen, staat al jaren symbool voor vlijt. En voor de bestuiving van planten in zowel wilde als aangelegde tuinen evenaart geen enkel insect de bij.

### WAAR ZITTEN ZE?

Bijen zitten op 2 planten: boterbloemen en lavendelbloemen.

- Er kan maar 1 bij op een kleine boterbloem zitten.
- Er kunnen maar 2 bijen op een grote boterbloem zitten.
- Er kunnen maximaal 3 bijen op een lavendelbloem zitten.



Als een bij een vrij plekje heeft om te landen, mag je hem vrij in de tuin zetten om te landen.

Je mag later een vliegende bij op een plant plaatsen met de actie insectenvlucht tijdens 1 van je beurten.



### HOE PUNTEN SCOREN?

Je scoort alleen punten voor planten die volledig bezet zijn door bijen. Als er dus maar 2 bijen op een lavendelbloem zitten (en geen 3), krijg je geen punten.



- 1 bij op een kleine boterbloem levert je 2 punten op.
- 2 bijen op een grote boterbloem levert je 4 punten op.
- 3 bijen op een lavendelbloem levert je 8 punten op.

**Voorbeeld:** Johanna heeft 7 bijen. 2 boterbloemen zijn volledig bezet wat haar 6 punten oplevert (2 punten voor een kleine boterbloem en 4 punten voor een grote boterbloem). Er is ook een volledig bezette lavendelbloem die haar 8 punten oplevert. Op de tweede lavendelbloem zit maar 1 bij dus daarvoor krijgt ze geen punten. Johanna scoort  $2 + 4 + 8 = 14$  punten.



Onderaan de waterval is er een bonus die 1 punt oplevert per set van vlinder, lieveheersbeestje en bij in de tuin, ongeacht hun locatie.





## LAVENDEL (BLADEREN EN BLOEM)

Het is altijd leuk om naar lavendel te kijken. De bladeren zijn zelfs in de winter groen en de kleine bloemen - de mooie paarse kleur kreeg de naam van de bloem zelf, "lavendel" - trekken de hele zomer bijen en hommels aan. Lavendel wordt ook vaak gekweekt in velden waar het voor een paars bloementapijt zorgt dat tot aan de horizon reikt. Van de bloemen wordt lavendelolie gemaakt, die gebruikt wordt in de parfum- en cosmetica-industrie.

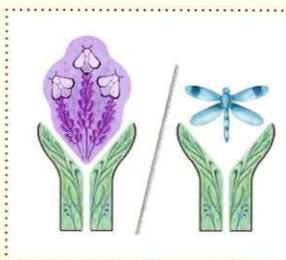
### HOE GROEIT DE PLANT?

De basis van elke lavendel is een cluster van 2 blaadjes.

Elke keer als je een cluster van 2 lavendelbladeren maakt, mag je een lavendelbloem of een kleine libel nemen. Plaats het gekozen element tussen het paar bladeren van de cluster. Eenmaal geplaatst blijft het element daar liggen tot het einde van het spel - je mag het niet verplaatsen of vervangen.

Elke lavendelbloem heeft 3 plekjes waar je bijen mag plaatsen.

**Voorbeeld:** Johanna neemt haar 6de lavendelblad. Zo ontstaat er nog een 3de lavendelbladpaar. Eerder koos Johanna libellen, maar deze keer kiest ze voor een lavendelbloem en plaatst die tussen de bladeren.



### HOE PUNTEN SCOREN?



Je scoort 2 punten voor elk lavendelblad.

Een lavendelbloem levert geen punten op, maar helpt wel om punten te krijgen voor bijen die erop geplaatst zijn (zie 'Bij' op p. 8).

De puntentelling voor libellen vind je terug in de volgende paragraaf.

**Voorbeeld:** Johanna heeft 7 bladeren (die haar elk 2 punten opleveren). Aan het einde van het spel scoort ze  $2 \times 7 = 14$  punten voor de lavendelbladeren in haar tuin.



## LIBEL

Vier doorzichtige vleugels, een lang achterlijf, twee grote ogen - je kunt een libel moeilijk verwarren met andere dieren. In de insectenwereld zou alleen al de aanblik van een libel angst moeten inboezemen, want het zijn zeer bedreven jagers die hun prooi in de vlucht vangen. Voordat ze volwassen zijn en door onze tuinen rondzwerven, leven ze als larven onder water. Maar zelfs in deze vorm zijn het meedogenloze jagers.

### WAAR ZITTEN ZE?

Kleine libellen zitten op de lavendelbladparen. Middelgrote en grote libellen landen op geen enkele plant maar vliegen vrij rond in de tuin.

**Belangrijk!** Je mag een libel niet verplaatsen met de actie insectenvlucht.



Je ontvangt een kleine libel als je een lavendelbladpaar maakt. Je krijgt middelgrote en grote libellen als je kikkersprongacties uitvoert en aan de vereisten voldoet (zie 'Kikkersprong' op p. 11).

### HOE PUNTEN SCOREN?



Je scoort punten per libel.

- Een grote libel levert 5 punten op.
- Een middelgrote libel levert 3 punten op.
- Een kleine libel levert 1 punt op.

**Voorbeeld:** Johanna heeft 4 libellen - 2 grote (die haar elk 5 punten opleveren), 1 middelgrote (die haar 3 punten oplevert) en 1 kleine (die haar 1 punt oplevert). Johanna scoort  $5 + 5 + 3 + 1 = 14$  punten.



Onderaan de waterval is er een bonus die 1 punt oplevert per libel in de tuin, ongeacht zijn grootte.



## ACTIES

### INSECTENVLUCHT

#### HOE WERKT HET?

Neem 2 insecten uit je tuin (lieveheersbeestje, bij of vlinder) en plaats ze op de planten met een vrij veld voor deze specifieke insecten.



*Je hoeft de actie insectenvlucht niet volledig uit te voeren. Als je wilt, mag je slechts 1 of zelfs geen insecten verplaatsen!*

*Met deze actie mag je zowel insecten verplaatsen die al op je planten zitten, als insecten die door je tuin vliegen.*

*Onthoud dat libellen zich met deze actie niet mogen verplaatsen - je mag alleen lieveheersbeestjes, bijen en vlinders verplaatsen.*

**Voorbeeld:** Johanna voert de actie insectenvlucht uit. In de vorige beurten heeft ze veel nieuwe magnolia's gekregen waardoor ze nu plaats heeft om haar lieveheersbeestjes te plaatsen. Ze verplaatst 2 lieveheersbeestjes zodat ze op hetzelfde niveau komen als het 3de lieveheersbeestje. Elk lieveheersbeestje levert Johanna nu 3 punten op.



**Voorbeeld:** Johanna heeft een vlinder die gewoon in haar tuin rondvliegt (hij zit niet op een plant), dus gebruikt ze de actie insectenvlucht om hem op de hoogste stokroos te plaatsen. Daarna verplaatst ze 1 bij van haar boterbloem naar een lavendelbloem. Dit zorgt er niet voor dat ze de honingpot verliest die ze al gewonnen heeft (zie 'Honingpotten' op p. 12).



### VOGELVLUCHT EN BLADEREN

#### HOE WERKT HET?

Neem het bovenste blad van een van de 3 stapels.

Op elk blad staat een insect: een lieveheersbeestje, een bij of een vlinder. Leg het blad op het vogelhuisje, neem dan het insect dat op het blad staat afgebeeld en plaats het in je tuin - ofwel op de bijpassende plant ofwel rondvliend in je tuin.

Sommige bladeren bevatten een extra actie insectenvlucht. Deze werkt hetzelfde als de normale actie insectenvlucht zoals hiernaast beschreven, maar je **mag slechts 1 insect verplaatsen**. Voer de actie meteen uit nadat je het blad hebt genomen.



*In het zeldzame geval dat er geen bladeren meer zijn, mag je tijdens de actie vogelvlucht een vlinder, een lieveheersbeestje of een bij nemen. Je kiest zelf welk insect.*

**Voorbeeld:** Johanna voert de actie vogelvlucht uit. Ze neemt een blad van een van de stapels. Ze neemt de afgebeelde vlinder en plaatst deze op een stokroos. Daarna legt ze het blad op het vogelhuisje naast het eerder genomen blad.



#### HOE PUNTEN SCOREN?

Aan het einde van het spel score je 1 punt voor elk **verschillend gekleurd** blad op een vogelhuisje.

**Voorbeeld:** Johanna heeft tijdens het spel 6 bladeren in 4 kleuren verzameld - elke kleur levert haar 1 punt op. Johanna krijgt 4 punten.



*Een van de honingpotten naast de bijenkorf op het pergolabord levert 1 punt op per 2 bladeren op je vogelhuisje, ongeacht hun kleur.*





## KIKKERSPRONG

Wanneer je deze actie voor de eerste keer uitvoert, neem je de kikker uit je tuin en plaats je hem op een willekeurige waterlelie in de vijver. Als je kikker al in de vijver zit, springt hij naar de aangrenzende waterlelie (aangrenzend betekent de lelies die direct naast elkaar staan).

### WATERLELIE MET EEN INSECT

Er staan insectensymbolen op de waterlelies. Als je op een waterlelie springt, ontvang je meteen het afgebeelde insect, dat je vervolgens in je tuin plaatst, ofwel op de bijpassende plant ofwel rondvliegend in je tuin.

**Voorbeeld:** Johanna's kikker springt naar een waterlelie met een bijsymbool. Ze neemt een bij uit de houder en zet die in haar tuin. Ze mag de bij ofwel op een bijpassende plant zetten ofwel op een willekeurige plek in haar tuin als alle planten bezet zijn.



### WATERLELIE MET EEN LIBEL

Waterlelies met libellen vormen een uitzondering op de bovenstaande regel. Om op zo'n waterlelie te springen, **moet je eerst aan alle vereisten** van de afgebeelde libel **voldoen**. Is dat niet het geval, dan kun je deze sprong niet uitvoeren.

De vereisten zijn als volgt:



- Je moet minstens 4 magnolia's van een willekeurige grootte in je tuin hebben.
- Je moet minstens 4 stokrozen van een willekeurige kleur in je tuin hebben.
- Je moet minstens 4 boterbloemen van een willekeurige grootte in je tuin hebben.
- Je moet minstens 4 lavendelbladeren in je tuin hebben.

Als je aan de bovenstaande vereisten van de libel voldoet, mag je kikker springen naar de lelie waarop de libel staat afgebeeld. Als er libellen op de waterlelie zitten, neem je de bovenste libel en plaats je die in je tuin. Als er geen libellen op de waterlelie zitten, dan heeft de sprong geen effect.

**Belangrijk!** Je kunt maar 1 libel krijgen met de gegeven vereisten. Als je nog een libel wilt, moet je aan **andere vereisten** voldoen.



Als dit je eerste sprong is (en je kikker dus nog niet in de vijver zat), mag je meteen naar een waterlelie met libellen springen, als je aan de vereisten voldoet.



**Voorbeeld:** Johanna springt naar een waterlelie met libellen waarvoor ze minstens 4 stokrozen nodig heeft. Ze mag dat doen omdat ze al 6 stokrozen heeft. Er zitten 2 libellen op de waterlelie, dus Johanna neemt de grote libel en zet deze in haar tuin om rond te vliegen. Ongeacht het aantal stokrozen dat Johanna heeft, mag ze dit spel niet nog een libel nemen op basis van de stokrozenvereisten.



## WATERDRUPPEL

Verplaats 1 van je 2 waterdruppels een veld naar beneden op de waterval. De waterdruppels bewegen langs de stroompjes die zichtbaar zijn op de waterval. Een druppel beweegt langs de stenen naar beneden tot op de bodem van de waterval.



Er kunnen geen 2 waterdruppels op hetzelfde veld liggen. Als beide waterdruppels de bodem van de waterval bereiken, mag je in plaats van de druppel te verplaatsen, een vlinder, een lieveheersbeestje of een bij nemen en deze in je tuin plaatsen.

### EEN WATERDRUPPEL OP EEN STEEN

Elke steen die een waterdruppel tegenhoudt, heeft een insectensymbool. Als je een waterdruppel naar zo'n steen verplaatst, neem dan meteen het bijhorende insect en plaats het in je tuin, ofwel op de bijpassende plant ofwel rondvliegend in je tuin.

**Voorbeeld:** Johanna wil een lieveheersbeestje, dus verplaatst ze een waterdruppel naar een steen met een lieveheersbeestjessymbool. Ze neemt een lieveheersbeestje uit de houder en plaatst deze in haar tuin.



### EEN WATERDRUPPEL OP DE BODEM VAN DE WATERVAL

Als de druppel de bodem van de waterval bereikt (je verplaatst hem naar het laatste veld), neem je een vlinder, een lieveheersbeestje of een bij. Onderaan de waterval kun je een bonus krijgen die je aan het einde van het spel punten oplevert.

Je mag **maximaal 2 bonussen** verzilveren tijdens het spel.



Je krijgt 1 punt per set van vlinder + lieveheersbeestje + bij in je tuin, ongeacht hun locatie (het insect waarvan je de minste hebt, geeft aan hoeveel sets je hebt).



Je krijgt 1 punt per libel in je tuin, ongeacht de grootte.



Je krijgt 2 punten per volle honingpot.

**Belangrijk!** Je mag elke bonus maar één keer kiezen. Als je beide waterdruppels de bodem van de waterval bereiken, moet je ze op verschillende bonusvelden plaatsen.



**Voorbeeld:** Johanna verplaatst haar waterdruppel naar de bodem. Ze mag 1 van de 3 insecten kiezen en kiest een vlinder. Als bonus kiest ze extra punten voor haar insectensets - ze plaatst haar waterdruppel op het bonusveld om dat aan te geven.



## OVERIGE

### LANTAARNS

#### HOE WERKT HET?

Als je een lantaarn krijgt, plaats je die ergens in je tuin met het symbool naar boven.

Elke lantaarn geeft een eenmalige bonus. Je kunt de bonus alleen gebruiken **tijdens je beurt** en wanneer deze toepasbaar is (zie de lantaarnbeschrijvingen hieronder). Nadat je een lantaarn hebt gebruikt, draai je hem om.

Er zijn 4 soorten lantaarns in het spel:



Na het uitvoeren van de actie waterdruppel, voer je de actie nog eens uit (met dezelfde of een andere waterdruppel).



Na het uitvoeren van de kikkersprong, voer je nog een sprong uit.



Als je een lieveheersbeestje, een vlinder of een bij neemt, neem dan nog een insect **van dezelfde soort**.



Als je een stuk gereedschap kiest, mag je een andere actie uitvoeren dan de actie die bij dit gereedschap hoort.



*Je mag meer dan 1 lantaarn van dezelfde soort hebben. Je mag meer dan 1 lantaarn in dezelfde beurt gebruiken. Je mag de lantaarn ook gebruiken in de beurt waarin je hem kreeg.*

#### HOE PUNTEN SCOREN?

De lantaarns leveren geen punten op aan het einde van het spel, tenzij je een specifieke honingpot vult (zie 'Honingpotten' hiernaast).

**Voorbeeld:** Johanna voert de actie kikkersprong uit en springt naar een waterlelie met libellen om een grote libel te krijgen. Ze gebruikt vervolgens haar lantaarnbonus waarmee ze een extra kikkersprong mag uitvoeren. Ze springt naar een blad met een vlindersymbool waardoor ze een vlinder in haar tuin mag plaatsen.



*Een van de honingpotten naast de bijenkorf op het pergolabord levert 1 punt op per gebruikte en ongebruikte lantaarn in je tuin.*



*Onderaan de waterval is er een bonus die 2 punten oplevert per gevulde honingpot.*



## HONINGPOTTEN

#### HOE WERKT HET?

Als er een bepaald aantal bijen op de boterbloemen op de pergola zit, mag je tijdens je beurt een honingpot vullen.

Je mag maximaal 3 honingpotten vullen tijdens het spel. Om aan te tonen dat een honingpot gevuld is, draai je hem om naar de kant met de honing. Je mag de honingpotten vullen volgens de bijen die op de boterbloemen op je pergola zitten.

- Vul de eerste pot na het plaatsen van 4 bijen.
- Vul de tweede pot na het plaatsen van 7 bijen.
- Vul de derde pot na het plaatsen van 9 bijen.



Je hoeft niet telkens nieuwe bijen te plaatsen. De bijen die je gebruikt hebt om 1 pot te vullen tellen nog steeds mee als je een andere pot wilt vullen.



*Wanneer je een honingpot vult, moet er een bepaald aantal bijen op je boterbloemen zitten. In je volgende beurten mag je deze bijen verplaatsen met de actie insectenvlucht zonder gevulde honingpotten te verliezen. Om nog een honingpot te vullen, heb je het volgende aantal bijen op de boterbloemen nodig.*

#### HOE PUNTEN SCOREN?

Je scoort punten voor de elementen die op elke honingpot staan afgebeeld:



1 punt per vlinder in je tuin (op stokrozen of rondvliegend in je tuin).



1 punt per 2 verzamelde bladeren, ongeacht hun kleuren.



1 punt per lieveheersbeestje in je tuin (op magnolia's of rondvliegend in je tuin).



1 punt per gebruikte en ongebruikte lantaarn in je tuin.

**Voorbeeld:** Johanna heeft een honingpot die haar 1 extra punt oplevert per vlinder in haar tuin. Ze heeft 5 vlinders op stokrozen en 1 vlinder die rondvliegt, dus ze heeft 6 vlinders. Dit levert Johanna aan het einde van het spel 6 punten op.



## VOORBEELD PUNTENTELLING

Dit is Johanna's bord aan het einde van het spel.



Johanna telt haar punten op het scoreformulier en ontvangt:

- stokrozen – 13 punten (6 + 6 + 1)
- vlinders – 5 punten (1 + 2 + 2)
- magnolia – 10 punten (6 × 1 + 2 × 2)
- lieveheersbeestjes – 17 punten (2 × 2 + 3 × 3 + 2 × 2)
- boterbloemen – 3 punten (1 × 3)
- bijen – 14 punten (3 × 4 + 1 × 2)
- lavendelbladeren – 10 punten (5 × 2)
- libellen – 9 punten (1 + 3 + 5)
- honingpotten – 10 punten (7 + 3)
- waterdruppels – 7 punten (3 + 4)
- bladeren van verschillende kleuren – 2 punten

Johanna heeft 100 punten gescoord en vergelijkt haar resultaat met de andere spelers. Als ze een solospel heeft gespeeld, kan ze haar resultaat noteren op de prestatietabel naast de gekozen uitdaging voor dit spel.



## SOLOVARIANT

### VOORBEREIDING

Bereid het spel voor volgens de standaardspelregels met de volgende wijzigingen.

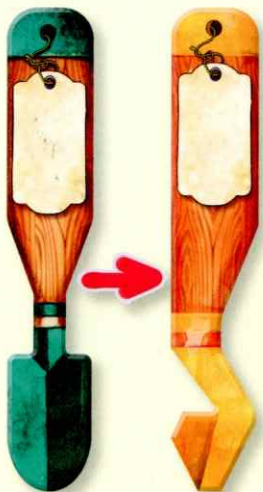
Draai het actiebord om naar de solovariant.



Neem 4 libellen van verschillende soorten, waarvan 2 middelgrote en 2 grote. Plaats ze vervolgens op het vijverbord op de vier heldere waterlelies.



In een solospel gebruik je 2 soorten gereedschap - eerst spades, dan schoffels. Schud elke soort afzonderlijk en plaats ze in de juiste volgorde in de gereedschapshouder. Neem dan 4 spades en leg ze boven het actiebord zodat er boven elk actieveld 1 spade ligt.



### SPELVERLOOP

Het solospel verloopt hetzelfde als het standaardspel. Er zijn echter een paar wijzigingen.

Voor elk spel kies je een uitdaging uit de tabel op de volgende pagina. Tijdens het spel probeer je de doelen van de uitdaging te vervullen.

Je begint het spel en voert je beurt uit. Na afloop van je beurt en voordat je het gereedschap verplaatst en een ander toevoegt, speelt je buur aan de andere kant van het tuinhek een automatische beurt.

Je buur legt een stuk gereedschap van het actiebord af van dezelfde helft van het bord als waar jij je gereedschap hebt gekozen (leg het gereedschap aan de kant, het wordt dit spel niet meer gebruikt). Er zullen slechts 2 stukken gereedschappen boven het bord liggen. Verplaats het gereedschap naar rechts of vul meteen de lege plekken op volgens de huidige plaatsing van het overgebleven gereedschap. Voer je volgende beurt op dezelfde manier uit. Het spel eindigt als je 15 beurten hebt gespeeld en er slechts 3 stukken gereedschappen over zijn naast het actiebord.

### EINDE VAN HET SPEL

Tel je punten volgens de normale regels.

Controleer dan of je aan de vereisten van de gekozen uitdaging hebt voldaan.

Als je daarin geslaagd bent, schrijf dan je resultaat in de tabel op de volgende pagina bij de gekozen uitdaging. Als je er niet in slaagde om aan de uitdaging te voldoen, noteer je je resultaat in het veld "Vrij spel".

De uitdagingen in de tabel bevatten ook de resultaten van je burens - Przemek en Gołab. Als jouw resultaat beter is dan dat van hen, is je tuin het paradepaardje van de hele buurt. Zo niet, probeer het dan opnieuw!

### CLUB 1000

Als je erin geslaagd bent om alle 10 de uitdagingen te volbrengen, is het tijd om na te gaan of je tot de prestigieuze Club 1000 behoort. Als het totaal van al je punten minstens 1000 is, ontvang je de Gouden Medaille van Toptuinier. Als je in totaal geen 1000 punten hebt behaald, daag jezelf dan opnieuw uit en begin bij de uitdagingen die je de minste punten hebben opgeleverd.





## UITDAGINGEN

### 1. 1 LIEVEHEERSBEESTJE OP ELK MAGNOLIANIVEAU

Je moet minstens 1 lieveheersbeestje hebben op elk van de 3 magnolianiveaus.

Przemek heeft: **102**

Gołęb heeft: **100**

Jouw resultaat:

### 2. GEBRUIK 4 LANTAARNS

Je moet minstens 4 lantaarns gebruiken tijdens het spel.

Przemek heeft: **99**

Gołęb heeft: **103**

Jouw resultaat:

### 3. MINSTENS 4 INSECTEN VAN ELKE SOORT (LIBELLEN NIET INBEGREPEN)

Je moet ergens in je tuin minstens 4 lieveheersbeestjes, 4 bijen en 4 vlinders hebben.

Przemek heeft: **102**

Gołęb heeft: **102**

Jouw resultaat:

### 4. MINSTENS 5 PUNTEN MET DE WATERVALBONUS

Je moet minstens 1 waterdruppel naar de bodem van de waterval verplaatsen en minstens 5 punten behalen met de gekozen bonus.

Przemek heeft: **104**

Gołęb heeft: **105**

Jouw resultaat:

### 5. MINSTENS 5 PUNTEN VOOR EEN HONINGPOT

Je moet minstens 5 punten behalen voor een omgedraaide honingpot.

Przemek heeft: **106**

Gołęb heeft: **102**

Jouw resultaat:

### 6. MINSTENS 4 BLOEMEN VOL BIJEN

Je moet minstens 4 bloemen hebben vol bijen (dat kunnen lavendelbloemen of boterbloemen zijn).

Przemek heeft: **107**

Gołęb heeft: **103**

Jouw resultaat:

### 7. MINSTENS 2 VLINDERS DIE 3 PUNTEN WAARD ZIJN

Je moet minstens 2 vlinders op stokrozen hebben die je elk minstens 3 punten opleveren.

Przemek heeft: **105**

Gołęb heeft: **106**

Jouw resultaat:

### 8. EEN SET VAN 5 VERSCHILLENDE BLADEREN

Je moet 1 blad hebben van elk van de 5 kleuren.

Przemek heeft: **98**

Gołęb heeft: **101**

Jouw resultaat:

### 9. MINSTENS 4 LIBELLEN

Je moet minstens 4 libellen hebben van een willekeurige grootte.

Przemek heeft: **101**

Gołęb heeft: **101**

Jouw resultaat:

### 10. VRIJ SPEL

Standaardspel zonder extra doelen.

Przemek heeft: **105**

Gołęb heeft: **104**

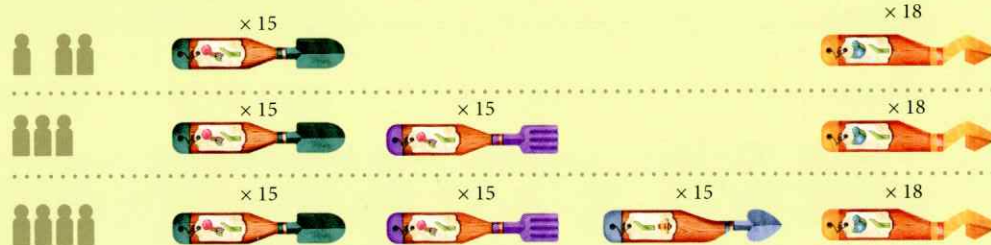
Jouw resultaat:

## CLUB 1000 – GOUDEN MEDAILLE VAN TOPTUINIER

Behaal in totaal 1000 punten met alle bovenstaande uitdagingen!

## SAMENVATTING

### VOLGORDE VAN GEREEDSCHAP



#### Insectenvlucht

Neem 2 insecten uit je tuin (een vlinder, lieveheersbeestje of bij) en plaats ze op de bijhorende planten met een vrij veld.

#### Vogelvlucht

Neem een blad van 1 van de 3 stapels, neem dan het insect uit de fichehouder dat op het blad staat afgebeeld. Voer de vogelvlucht uit en plaats het blad op een vogelhuisje in je tuin.

#### Waterdruppel

Verplaats 1 van je 2 waterdruppels 1 veld naar beneden op de waterval. De waterdruppels bewegen langs de stroompjes die zichtbaar zijn op de waterval.

#### Kikkersprong

Laat je kikker naar een aangrenzende waterlelie springen en neem dan een insect of een libel (als je aan de vereisten voldoet).

### SPELERSBEURT



Kies een stuk gereedschap.



Neem de elementen afgebeeld op het gereedschap.



Plaats ze in je tuin.



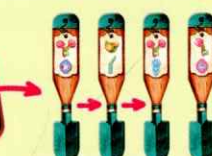
Voer een actie uit.



Zet het gereedschap in je pot.



Vul de lege plaats boven het actiebord.



### LANTAARNS



Als je een stuk gereedschap kiest, mag je een andere actie uitvoeren dan de actie die bij dit gereedschap hoort.



Als je een lieveheersbeestje, een vlinder of een bij neemt, neem dan nog een insect van dezelfde soort.



Na het uitvoeren van de actie waterdruppel voer je de actie nog eens uit.



Na het uitvoeren van de kikkersprong, voer je nog een sprong uit.

### HONINGPOTTEN



1 punt per 2 verzamelde bladeren, ongeacht hun kleuren.



1 punt per lieveheersbeestje in je tuin (op magnolia's of rondvliegend in je tuin).



1 punt per vlinder in je tuin (op stokrozen of rondvliegend in je tuin).



1 punt per gebruikte en ongebruikte lantaarn in je tuin.

### LIBELLEN



Je moet minstens 4 magnolia's in je tuin hebben, het aantal takken maakt niet uit.



Je moet minstens 4 lavendelbladeren in je tuin hebben.



Je moet minstens 4 boterbloemen van een willekeurige grootte in je tuin hebben.



Je moet minstens 4 stokrozen van een willekeurige kleur in je tuin hebben.

### WATERVALBONUSSEN



Je krijgt 1 punt per set van vlinder + lieveheersbeestje + bij in je tuin, ongeacht hun locatie (het insect waarvan je de minste hebt, geeft aan hoeveel sets je hebt).



Je krijgt 1 punt per libel in je tuin, ongeacht de grootte.



Je krijgt 2 punten per volle honingpot.

## CREDITS

### SPELONTWERP

Michał Gołąb Gołębiowski  
Przemek Wojtkowiak

### ILLUSTRATIES

Karolina Kijak-Dzikońska

### GRAFISCHE VORMGEVING

Karolina Kijak-Dzikońska  
Ka Leszczyńska

### SPELONTWIKKELING

Michał Szewczyk

### SPELREGELS

Michał Gołąb Gołębiowski  
Przemek Wojtkowiak

### PROJECTCOÖRDINATIE

Przemek Wojtkowiak

### NEDERLANDSE VERTALING

Hanne Guns

### OPMAAK

Ka Leszczyńska  
Adam Strzelecki

### INLAY-ONTWERP

Game Trayz



### BEDANKINGEN

Przemek Fornal  
Asia Flisowska  
Kuba Gołębiowski

Adam Kwapiński  
Anna Turczyńska  
Sylwia Smolińska  
Sandra Socha  
Urszula Świat  
Michał Szewczyk  
Waldemar Marer  
Wojciech Grajkowski  
**Roboty Planszowe group:**  
Arkadiusz Dymalski  
Jędrzej Modrzyński  
Bartosz Wyrwał  
Jarosław Piersiąła  
Marcin Kowalski  
Michał Długaj  
Jakub Prażmowski  
Jeremi Prażmowski

We willen **Grupa pod wezwaniem Świtala** bedanken voor alle aanbevelingen over het visuele aspect van het spel.

We willen in het bijzonder **Michał Szewczyk** bedanken voor zijn ongelofelijke betrokkenheid in het project, zijn nauwkeurige feedback, en boeiende presentatie van het prototype op alle evenementen. Bedankt Windziarz!



studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu



Rebel sp. z o.o.  
Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Poland  
www.wydawnictworebel.pl  
wydawnictwo@rebel.pl