BOTANICUS

Spelregels

In Botanicus leg je je eigen botanische tuin aan. Je huurt een tuinman in en gaat op zoek naar de mooiste planten. Die kun je echter niet zomaar ergens planten en besproeien, want de kijklustige bezoekers zijn kieskeurig en weten precies wat ze in jouw tuin willen bewonderen. Lukt het jou om de tuinen van de anderen in de schaduw te zetten?



Over deze spelregels

We raden je aan om deze spelregels eerst rustig door te lezen, het spel op te zetten en **het daarna pas** aan de anderen uit te leggen. Daarom hebben we de spelregels zo opgesteld dat je die later eenvoudig aan andere spelers kunt uitleggen.

Voorbeelden en *speciale situaties* zijn *cursief* geschreven. Je kunt speciale situaties voorlopig negeren, Die dienen uitsluitend voor het opzoeken bij bepaalde vragen.

Waar we **Let op** gebruiken, gaat het om **zeer belangrijke spelregels**.
Bekijk die delen bij vragen eerst nog een keer.

Botanicus bevat een basisspel en een expertspel.
Heb je het basisspel een paar keer gespeeld en zoek je een nieuwe uitdaging, dan kun je de expertspelregels in de bijlage vinden.

Veel plezier in je tuin!



Voorbereiding

We laten hier de algemene opbouw van het basisspel voor 4 spelers zien.
Je persoonlijke voorbereiding vind je op de volgende bladzijde.
De aanpassingen voor een spel met 2 of 3 spelers zijn *cursief* geschreven.
Wijzigingen van de opbouw van het expertspel vind je in de bijlage.

We leggen het spel zo uit alsof jij alles zou doen.







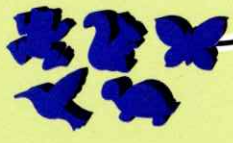


1 Leg het **speelbord** zo midden op tafel dat je rechtsboven dit symbool ziet.

2 Iedere speler neemt een **tuintableau** en legt dat zo voor zich neer dat rechtonder dit symbool zichtbaar is.



3 Iedere speler kiest een kleur en neemt de houten speelstukken in zijn kleur.



- Leg je **5 dieren in een algemene voorraad** binnen handbereik naast het speelbord.
- Leg de andere houten speelstukken in je kleur voorlopig voor je neer. *Daarover meer op blz. 4, Persoonlijke voorbereiding.*

4 Sorteer de **16 bloemenfiches** op hun **patroon**. Er zijn 8 gestippelde en 8 gestreepte bloemenfiches.



Gestippeld *Gestreept*

- Draai alle fiches naar de **lichte** voorkant.
- Verdeel de bloemenfiches nu willekeurig over de passende velden op het speelbord (gestippeld in rijen 1 en 2, gestreept in rijen 3 en 4). Er blijven geen fiches over.



Voorkant *Achterkant*





Speelmateriaal



1 speelbord



4 tuintableaus



18 tuinkaarten



12 "einde spel"-kaarten



20 speciale opdrachten



120 planten



69 munten



16 bloemenfiches



12 doelfiches



1 bijlage "Expertspel"







5 Sorteer de **doelfiches** op vorm. De ronde horen bij het bovenste spoor, de hoekige bij het onderste spoor.

- Sorteer de doelfiches per vorm op waarde. Vorm dan 2 stapels met de hoogste waarde bovenaan en leg die elk op het rechterveld naast het bijbehorende spoor.
  - ***Spel met 3 spelers:*** *doe van beide stapels het fiche met de hoogste waarde in de opbergdoos.*
  - ***Spel met 2 spelers:*** *doe van beide stapels de 2 fiches met de hoogste waarden in de opbergdoos.*
- Neem dan van beide stapels het bovenste fiche en leg dat op het veld links naast de stapel.



Treks-tapel

6 Schud de **18 tuinkaarten** en leg die als gedekte stapel naast het speelbord.



De **12 "Einde spel"-kaarten** heb je voor het basis-spel niet nodig. Doe die in de opbergdoos.



7 Sorteer de **planten** op hun niveau van I tot en met IV en leg deze binnen handbereik naast het speelbord.



Opmerking: *je herkent het niveau van de planten aan de vorm en kleur van de fiches. Hoe de planten er zelf uitzien, is niet van belang.*



8 Leg het geld als voorraad naast het speelbord. Die noemen we de bank.



Tip: *we raden aan om de planten en het geld in 2 ongeveer even grote voorraden op te delen. Leg die aan weerszijden van het speelbord, zodat iedereen gemakkelijk toegang tot planten en de bank heeft.*



4 bloemen
in 4 kleuren



12 tuinmannen
in 4 kleuren



4 geldbuidels
in 4 kleuren



4 kruiwagens
in 4 kleuren



4 schoffels
in 4 kleuren



20 dieren
in 4 kleuren



5 opbergdoosjes

Na het spelen kun je het speelmateriaal in de opvouwbare opberg-doosjes opruimen.

Opmerking: *er zijn meer planten en munten in het spel dan nodig (beter meer dan minder planten tenslotte!). Passen die niet allemaal in het daarvoor bedoelde opberg-doosje, leg de overige dan in een van de andere doosjes.*

Persoonlijke voorbereiding

1 Schud de 20 **speciale opdrachten** gedekt. Geef iedere speler er dan willekeurig 5.

Draai de opdrachten om en leg die rechts naast je tableau, zodat naast elke rij 1 opdracht ligt. Welke opdracht waar ligt, is nu nog niet van belang. Dat kun je later nog aanpassen *(zie blz. 7, Voorbereiding)*.



Achterkant



Voorkant





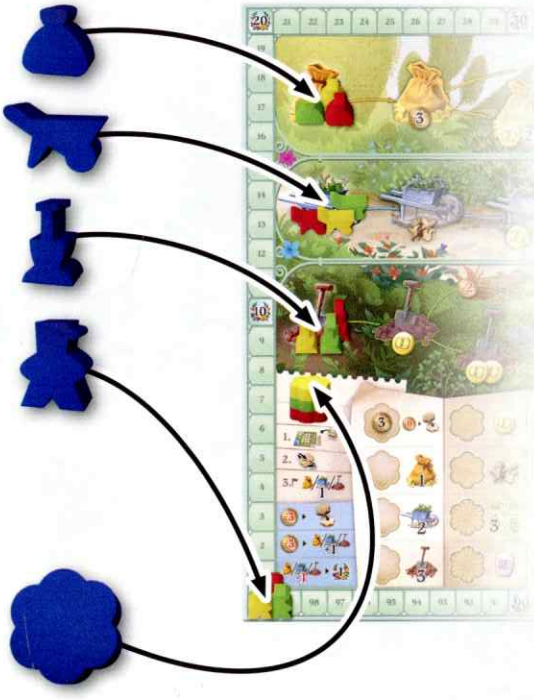
2 Neem 6 geld uit de bank.



3 Verdeel je houten speelstukken als volgt:



- Zet **1 tuinman** op de bron in je tuin. Dat is de startpositie van jouw tuinman.
- Zet de **geldbuidel** op het startveld van het geldspoor op het speelbord.
- Zet de **kruiwagen** op het startveld van het kruiwagenspoor.
- Zet de **schoffel** op het startveld van het schoffelspoor.
- Zet **1 tuinman** op veld 0 van het scorespoor.
- De overgebleven tuinman heb je in het basisspel niet nodig. Doe die in de opbergdoos.



4 Leg je actiebloem (hierna kortweg bloem genoemd) op het startveld van het actiegebied op het speelbord.

Stapel de bloemen van alle spelers op elkaar. Je ziet rechtsonder op je tableau op welke positie jouw bloem moet liggen.



- ***Spel met 3 spelers:*** *1 bloem is niet in het spel. Negeer de positie ervan.*
- ***Spel met 2 spelers:*** *2 bloemen zijn niet in het spel. Negeer de posities ervan. Neem dan de bloem van een kleur die niet meedoet en leg die ongeacht de aangegeven volgorde bovenop. Hierover meer op blz. 7, Beurtvolgorde.*



In onze opbouw heeft ***rood*** *het tableau met deze positie.*

Daar komt de ***groene*** *bloem op.*

Dan komt ***geel****.*

Jij *hebt het tableau met de bovenste bloem.*

Kort speloverzicht

In Botanicus speel je na elkaar en tegen elkaar, maar **niet met de klok mee**. Je probeert zoveel mogelijk overwinningspunten te verdienen door **opdrachten** te volbrengen, op de **sporen** vooruit te gaan en een mooie tuin voor de **eindtelling** aan te leggen.

Opbouw van de spelregels

We leggen eerst uit wat je allemaal in je tuin doet *(blz. 5, Jouw tuintableau & Opdrachten)*. Daarna hoe jouw beurt eruitziet *(blz. 6, Jouw beurt, en blz. 7, Beurtvolgorde & Spelverloop)* en tot slot hoe je precies aan al die gave dingen komt die je in het spel nodig hebt *(blz. 8, De acties)*.

JOUW TUINTABLEAU



In je tuin zie je kolommen en rijen met perken.
Daarop plant je in de loop van het spel je planten.

- Een plant planten betekent: je legt een plantenfiche op een van je perken. Daar gaan we later nog dieper op in *(blz. 9, Planten planten)*.
- Er geldt echter nog een bijzonderheid: je mag altijd uitsluitend perken bewerken die **rond je tuinman** liggen. Die bereikt altijd de **diagonaal aangrenzende** perken. Dat geldt voor **alle acties** die betrekking op planten hebben.
- Je mag je tuinman aan het begin van je beurt of door middel van speciale acties verplaatsen. Daarbij kan hij van voetstap naar voetstap tussen de perken door lopen.
  Daarover meer onder blz. 6, Jouw beurt en blz. 10, De acties.



Jouw tuinman staat hier. Je kunt dus plantacties op deze 4 perken uitvoeren.

OPDRACHTEN

De opdrachten symboliseren de kijklustigen die in jouw tuin komen. Deze hebben zeer specifieke ideeën met betrekking tot wat ze in je tuin willen zien en zouden heel blij zijn als je die wensen vervult. Die waardering laten ze dan ook blijken (in de vorm van overwinningspunten).

Opdrachten tonen een combinatie en aantal specifieke planten die je nodig hebt om de opdracht te volbrengen.

Elke opdracht is aan een rij perken toegekend.
Om een opdracht te volbrengen, moet je **precies** de **aangegeven planten** in de **bijbehorende rij** hebben. De posities van de planten binnen de rij zijn niet van belang.
Opmerking: met "precies" wordt uitsluitend de soort bedoeld die door de klant wordt gevraagd. Wil een klant dus "3 geel" zien, dan mag je niet 4 geel hebben, maar bijvoorbeeld wel 3 geel en 1 rood.
Zodra aan de voorwaarde is voldaan, krijg je **direct** de aangegeven overwinningspunten.
Je kunt elke opdracht maximaal **1 keer** volbrengen.



Aan elke rij perken is 1 standaard en 1 speciale opdracht toegekend.
In elke rij moet je **eerst** de **standaard opdracht** volbrengen. Zodra je de standaard opdracht hebt volbracht, leg je de **ernaast liggende speciale opdracht erop**.
Deze speciale opdracht is direct actief en je kunt die vanaf nu volbrengen.

Je mag alle actieve opdrachten in **een volgorde naar keuze** volbrengen.

Zoals eerder aangegeven, mag je de speciale opdrachten aan het begin van het spel zelf aan de rijen toekennen *(zie blz. 7, Voorbereiding)*.

Volbreng je een speciale opdracht, dan draai je het fiche om.
Goed gedaan, hier heb je verder niets meer te doen. Je kunt je op een andere opdracht richten!

Standaard opdrachten *Speciale opdrachten (niet actief)*





Speciale opdracht (actief)

Alles geregeld!

***Speciale situatie:** het kan voorkomen dat je tussen verschillende acties in een opdracht volbrengt. Je handelt dan eerst de opdracht af voordat je met je resterende acties verdergaat. Daardoor is het mogelijk dat je in één beurt meerdere opdrachten volbrengt.*



***Voorbeeld:** je legt een plant van niveau II in deze rij. Daarmee heb je je standaard opdracht volbracht. Je scoort 7 overwinningspunten en bedekt de volbrachte opdracht met de ernaast liggende speciale opdracht.*



In een latere beurt leg je een plant van niveau III in deze rij. Daarmee is ook de speciale opdracht volbracht. Je scoort de overwinningspunten en draait het fiche om.

Laten we eens kijken hoe jouw speelbeurt eigenlijk verloopt.

Jouw beurt

Hoe kom je eigenlijk aan planten, sproeiers en andere nuttige zaken?

Jouw beurt bestaat altijd uit 2 fasen. Linksboven op je tableau zie je daar een kort overzicht van.

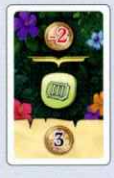
1. Je tuinman verplaatsen en/of 1 tuinkaart spelen (in een volgorde naar keuze)



Aan het begin van je beurt mag je je **tuinman op je tableau verplaatsen**. De tuinman loopt altijd over de **voetsporen**. Hij loopt dus uitsluitend via de paden en niet diagonaal (hij kan dus niet over de perken springen).
Je mag je tuinman **zoveel velden verplaatsen als je wilt**, maar je moet voor **elke stap 1 geld** betalen. Heb je geen geld, dan mag je je tuinman niet verplaatsen.


Je verplaatst je tuinmen 2 stappen. Je moet daar 2 geld voor betalen.

Daarnaast mag je **maximaal 1 tuinkaart** uit je hand **spelen**.
Daarbij heb je altijd 2 mogelijkheden:


Kosten
Actie
Kaart verkopen

- Wil je de **actie** (in het midden van de kaart) gebruiken, dan moet je **2 geld betalen**. Daarna voer je de actie **direct** uit.
- In plaats daarvan mag je de kaart ook "verkopen". Je voert de actie dan **niet** uit en neemt **3 geld**.

Leg gespeelde tuinkaarten open op een aflegstapel.

Je mag *Verplaatsen* en *Kaart spelen* in **een volgorde naar keuze** uitvoeren.
Je mag ook slechts één van beide acties uitvoeren of helemaal niets doen. Je moet echter de ene actie afronden voordat je aan de andere begint.


Je speelt deze kaart, betaalt 2 geld en plant 2 planten van niveau II in de directe omgeving van je tuinman. Daarna verplaats je je tuinman voor nog eens 2 geld naar dit veld.

Daarna volgt fase 2:

2. Jouw bloem zetten en de afgebeelde actie uitvoeren



Je **moet** jouw bloem altijd op een **bloemenveld in de volgende kolom** zetten. Daarna voer je **direct** de **afgebeelde actie** uit *(meer daarover op blz. 8, De acties)*.



Bloemenveld met bloemenfiche

In elke tweede kolom liggen **bloemenfiches** op de bloemenvelden. Zet je je bloem op zo'n veld, dan voer je **zowel** de **actie op het fiche** (de actie die je dus met je bloem bedekt) **als** de **ernaast afgebeelde actie** uit. De volgorde ervan mag je zelf bepalen.
Opmerking: *het bloemenfiche blijft liggen. Je legt je bloem er simpelweg op.*



Liggen er al **1 of meer bloemen** op een bloemenveld, dan mag je je **bloem daar alsnog zetten** en de **ernaast afgebeelde actie uitvoeren**. Je moet dan echter voor **elke bloem** die er al ligt **3 geld** aan de bank betalen. Daarna leg je jouw bloem op de bovenste op dat veld liggende bloem.
Opmerking: *ter herinnering is deze spelregel links op het speelbord aangegeven.*

Let op: zet je je bloem in een **kolom met bloemenfiches** op een al **bezet** veld, dan voer je **uitsluitend de nog zichtbare naast** het fiche **afgebeelde actie** uit. De actie **op** het fiche is uitsluitend voor de speler die er als eerste een bloem zet.



Jij *bent als eerste aan de beurt en zet* ***jouw bloem*** *op dit veld. Je voert dus de* ***afgebeelde actie*** *(sproeien) uit en daarna de actie van het* ***bloemenfiche*** *(in dit geval: tuinkaart trekken).*



Later zet ***geel*** *zijn bloem ook op dit veld.* ***Geel*** *betaalt dus* ***3 geld*** *aan de bank en voert uitsluitend de* ***afgebeelde actie*** *(sproeien) uit.*

Beurtvolgorde

Wanneer ben je eigenlijk aan de beurt? In Botanicus wordt niet met de klok mee gespeeld.

De beurtvolgorde wordt door de **posities van de bloemen** op het speelbord bepaald. De speler wiens bloem in de **als laatste volledig gebruikte kolom helemaal bovenaan** ligt, is altijd aan de beurt. Dat noemen we de **"verst bovenaan"-regel**.

Wat betekent "bovenaan"?



Het bloemenveld en de positie binnen de stapel waar je bloem ligt, bepalen wanneer je aan de beurt bent.

1. Locatie van het bloemenveld

Elke kolom bestaat uit 4 bloemenvelden. De speler wiens bloem op **het bloemenveld ligt dat zich het verst bovenaan** bevindt, is aan de beurt. Je kijkt altijd uitsluitend naar **de kolom** waarin **alle** spelers al een beurt hebben uitgevoerd. Daarna is de speler aan de beurt wiens bloem nu het verst bovenaan ligt, enzovoort.



2. Positie binnen de stapel

Net als aan het begin van het spel is het mogelijk dat er **meerdere bloemen** op elkaar liggen. In dat geval is van de betrokken spelers diegene wiens bloem **bovenaan de stapel** ligt aan de beurt.

Let op: voor de beurtvolgorde kijk je eerst naar de locatie van het bloemenveld en dan pas naar de volgorde binnen een stapel.

Doe dit totdat alle spelers **één keer aan de beurt** zijn geweest, dus totdat **alle bloemen** in de **volgende kolom** liggen. Pas daarna begint de speler wiens bloem in de nieuwe kolom bovenaan ligt weer.

Opmerking: *zo kan het voorkomen dat een speler tweemaal direct na elkaar aan de beurt is.*



*Aan het begin van het spel zijn alle bloemen gestapeld. Jouw **blauwe bloem** ligt helemaal bovenaan. **Jij** begint dus door **jouw bloem** op een bloemenveld in de eerste kolom te zetten en de betreffende actie uit te voeren. Daarna zijn achtereenvolgens **geel**, **groen** en **rood** aan de beurt.*



***Rood** bezet het bovenste bloemenveld en is zo direct nogmaals aan de beurt. Daarna is **geel** aan de beurt omdat zijn bloem op die van **jou** ligt. Vervolgens ben **jij** aan de beurt en tot slot **groen**.*

Aanpassingen bij 2 spelers:

Bij 2 spelers is er 1 bloem in een **extra kleur**. Deze is neutraal en **bezet** steeds 1 bloemenveld. De speler die als **eerste** aan de beurt is, verplaatst eerst de neutrale bloem naar een **bloemenveld naar keuze**. Pas daarna voert hij zijn eigen beurt uit. Behandel het bezette bloemenveld zoals gebruikelijk, alsof er een derde speler mee zou doen.

Spelverloop



Eén spel *Botanicus* bestaat uit 3 delen. Ter herinnering staat dat linksonder op het speelbord.

1. Voorbereiding en ronde 1

Iedere speler kent elk van de 5 speciale opdrachten die hij tijdens de voorbereiding heeft gekregen aan 1 standaard opdracht toe. Leg de speciale opdrachten zo naast je tableau dat duidelijk is welke speciale opdracht bij welke standaard opdracht hoort.

Onder blz. 5, Opdrachten kun je teruglezen hoe opdrachten werken.

Ter herinnering: *pas als je de standaard opdracht in een rij hebt volbracht, activeer je de eraan toegekende speciale opdracht. Het kan dus nuttig zijn om bij het toekennen naar overeenkomsten te kijken.*

Opmerking: *voor sommige opdrachten heb je 4 planten in een rij nodig. Dat is niet overal mogelijk.*

Daarna start **ronde 1**, waarin alle spelers zoals hiervoor beschreven hun beurten uitvoeren. Zijn **alle bloemen** in de **laatste kolom** aangekomen, dan eindigt ronde 1.

Leg dan alle bloemen op het **startveld zonder** de volgorde ervan te veranderen.



Startveld



Je stapelt de bloemen in dezelfde volgorde weer op het startveld.

2. Ronde 2



Voordat ronde 2 begint, moet je **alle bloemenfiches omdraaien**. Alle fiches blijven op hun plek, maar liggen nu met de donkere kant naar boven. Zo veranderen de acties die tot de beschikking van de spelers staan.

Speel daarna net als in ronde 1 verder totdat alle bloemen **weer in de laatste kolom zijn aangekomen**.

Leg ook na ronde 2 weer alle bloemen in de **actuele volgorde** op het **startveld**.

3. Laatste actie en eindtelling



Iedere speler voert nu om beurten nog 1 beurt uit met **1 actie** op **1 van de 3 sporen.**
Let op: dit is een normale beurt. Je kunt dus aan het begin je tuinman verplaatsen en/of 1 tuinkaart spelen. Je mag ook geld betalen om meer dan 1 stap op het spoor vooruit te gaan *(meer daarover op de volgende bladzijde)*.



Nu is het spel voorbij en volgt de **eindtelling**. De speler met de minste punten op het scorespoor begint. Je telt nu de **kolommen op je tuintableau**.

Voor **elke kolom** die je **volledig hebt beplant**, krijg je punten.

Uitsluitend kolommen waarin op **elk perk een plant** ligt, tellen mee. Zoek nu in zo'n kolom de **plant van het hoogste niveau**.



Op je tuintableau kun je aflezen hoeveel punten je er voor krijgt. Je telt elke kolom maar **1 keer** ongeacht het aantal planten van het hoogste niveau dat je er hebt. *Een kolom vol planten van niveau III levert dus net zoveel punten op als een kolom met 1 plant van niveau III en verder allemaal planten van niveau I.*

Tot slot krijg je nog 1 overwinningspunt voor elke 3 geld die je hebt.

Na de eindtelling wint de speler met de meeste overwinningspunten. Bij een gelijke stand wint van hen de speler waarvan zijn actiebloem helemaal bovenaan ligt (of wie als eerste 4 Latijnse plantennamen kan noemen). *Gefeliciteerd!*



Je hebt 2 van de 4 kolommen volledig beplant en telt deze.

In de linkerkolom heeft je beste plant niveau III. Daar krijg je dus 9 punten voor. Voor de andere kolom krijg je 15 punten omdat je daar een plant van niveau IV hebt. Je scoort dus in totaal 24 punten voor je kolommen.

DE ACTIES

Krijg je in dit spel iets, dan noemen we dat "acties krijgen".

Krijg je **meerdere acties**, dan bepaal je zelf in **welke volgorde** je die uitvoert.
Je moet een actie compleet afhandelen **voordat** je met de volgende start. Je mag ook altijd (deels) van een actie afzien, dus minder of helemaal niets nemen.

Speciale situatie: *je mag in plaats van 2 maar 1 nemen. Je mag echter niet 1 en 1 nemen.*

De sporen

Er staan 3 sporen op het speelbord: geld, kruiwagen en schoffel. Dat zijn de hoofdacties.





Deze symbolen zijn altijd van een **getal** voorzien. Krijg je 1 van deze acties, dan geeft het getal aan **hoeveel stappen** je jouw speelstuk **maximaal** op het **aangegeven spoor** vooruit mag zetten.



- Je loopt met je speelstuk op het afgebeelde pad naar **rechts**.
  Soms heb je de mogelijkheid om tussen meerdere paden te kiezen. Je mag echter nooit teruglopen.
- Je krijgt altijd **alle acties** van het veld waar je speelstuk **eindigt**, nooit van de velden ertussen. Het is niet van belang of er al dan niet een speelstuk van een andere speler staat.
- Zijn er meerdere acties afgebeeld, dan mag je die in een **volgorde naar keuze** uitvoeren.
- Je moet je speelstuk **minimaal 1 veld** verplaatsen om de acties van een veld te ontvangen.



Actie



Op het schoffelspoor bevinden zich paden die **geld kosten**. Om die paden te gebruiken, moet je die kosten kunnen betalen. Kan je dat niet, dan mag je je speelstuk er niet naartoe verplaatsen.





Je mag 2 stappen op het schoffelspoor doen. Omdat op het tweede pad vóór je 2 geld aan kosten is afgebeeld, moet je die aan de bank betalen. Daarna neem je 2 planten van niveau I. Kun je de kosten niet betalen, dan kun je in plaats daarvan maar 1 stap doen (of wellicht een andere actie met je bloem kiezen).



Wil je je speelstuk **verder verplaatsen** dan de actie aangeeft, dan mag je extra stappen kopen. Dat kost **3 geld** per **elke extra stap**. Dat staat ter herinnering ook op het speelbord aangegeven.
Opmerking: *kosten die onderweg op de paden staan, moet je daarnaast natuurlijk ook betalen.*



Je mag je speelstuk altijd **minder ver** verplaatsen dan de actie toestaat.
je krijgt dan voor elke "overtollige" stap direct **1 overwinningspunt**.



Je mag 1 stap op het geldspoor doen. Je betaalt 3 geld voor 1 extra stap en mag nu 2 stappen zetten. Je kiest de onderste route en krijgt 2 geld en 1 tuinkaart.

Eindig je op het **laatste veld** van een spoor, dan **moet** je daar blijven staan. Voor elke overige stap krijg je zoals eerder beschreven 1 overwinningspunt.

Nadat je de op het veld afgebeelde acties hebt gekregen en ook hebt afgehandeld, **zet je je speelstuk op dit spoor terug**. Je zet het simpelweg weer op het **startveld**. Vanaf nu kun je op dit spoor weer vooruit.



Opmerking: *aan het einde van het geld- en schoffelspoor krijg je daarnaast ook een doelfiche (zie blz. 10, overwinningspunten en doelfiches).*



Je mag 3 stappen op het kruiwagenspoor doen.
Na 2 stappen bereik je het einde van het spoor en moet je blijven staan. Je neemt zoals afgebeeld 7 overwinningspunten plus 1 extra overwinningspunt voor de resterende stap. Dan sproei je 2 keer. Tot slot zet je je kruiwagen op het startveld van dit spoor. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Hieronder lichten we de afzonderlijke acties toe:

Geld



Je **krijgt** het aangegeven bedrag aan geld. Leg het geld in je voorraad.



Je moet het aangegeven bedrag aan geld **betalen**.

Je betaalt geld altijd aan de bank en neemt het ook altijd uit de bank.

Planten planten

Er zijn planten in 4 niveaus: I, II, III en IV.



Niveau I toont de zaden van de planten..



Niveau II laat de spruiten zien.



Niveau III toont gegroeide planten.



Niveau IV laat de plant in volle bloei zien.

Je neemt de **afgebeelde plant** uit de voorraad en legt die **direct** op één van de **perkvelden** op je tableau.
Ter herinnering: *je kunt uitsluitend op door de tuinman te bereiken perken planten (zie blz. 5, Jouw tuintableau).*

- Je mag eenmaal geplante planten **niet meer verplaatsen** en ook **niet verwijderen**.
- Je mag deze echter besproeien (zie volgende bladzijde) of door andere planten **vervangen**.

Speciale situatie: *zijn er geen planten van het afgebeelde niveau beschikbaar, neem er dan 1 van een ander niveau en leg deze een halve slag gedraaid op het perk. Zodra er weer een plant van het benodigde niveau beschikbaar is, kun je die omruilen.*

Planten besproeien



Je besproeit **1 plant naar keuze**, die zich zoals gebruikelijk in de directe omgeving van je tuinman moet bevinden. Je legt het fiche in de voorraad terug en neemt in plaats daarvan een plant van het **eerstvolgende hogere niveau**. De locatie van de plant blijft gelijk.

Krijg je de actie "sproeien" meermaals, dan mag je die over verschillende planten **verdelen** of **dezelfde plant meermaals** besproeien. Planten van niveau IV kun je niet meer besproeien.

Je tuinman verplaatsen



Met deze actie mag je je tuinman **kosteloos** verplaatsen. Je mag hem **zoveel velden** verplaatsen als **linksonder** is aangegeven. Je hoeft daar **niets voor te betalen**.

Ter herinnering: *normaal gesproken moet je (in het basisspel) voor elke stap die je tuinman doet 1 geld betalen (zie blz. 6, Jouw beurt).*

Je mag hem ook minder velden verplaatsen, maar je krijgt niets voor overtollige stappen.

Let op: je mag **tussen** de verplaatsingen door **nooit** iets anders doen. De verplaatsing van je tuinman moet volledig afgehandeld zijn voordat je iets anders doet.

Een tuinkaart trekken



Je krijgt **1 tuinkaart**. Trek de bovenste kaart van de stapel en neem die **gedekt in je hand**.
Er is geen handkaartenlimiet.

Ter herinnering: *je mag altijd uitsluitend aan het* ***begin van je beurt*** *maximaal 1 tuinkaart spelen (zie blz. 6, Jouw beurt). Je kunt een tuinkaart dus nooit spelen in de beurt waarin je die krijgt.*

Speciale situatie: *kun je geen tuinkaarten meer trekken, schud dan de aflegstapel en gebruik die als nieuwe gedekte stapel.*

Dieren



Bij deze actie krijg je 1 van je dieren. Kies **1 dier in jouw kleur** uit de voorraad en neem het. In het basisspel is het niet van belang welk dier je neemt.

Leg het op het **eerste lege puntenveld** op je tableau. je krijgt de punten die je bedekt **direct**. *Voor het eerste dier krijg je dus 3 punten, voor het tweede 6, voor het derde 10, enzovoort.*





Je neemt jouw vogel uit de voorraad. Omdat het eerste veld al door jouw vlinder is bezet, leg je de vogel op het volgende veld en krijg je direct 6 punten.

Overwinningspunten en doelfiches



Je krijgt direct het aangegeven aantal **overwinningspunten**.
Die verwerk je met je tuinman op het scorespoor.

Zodra je 100 punten hebt, leg je je tuinman op zijn kant en tel je verder.



Krijg je aan het einde van een spoor een **doelfiche**, dan neem je de op het doelfiche aangegeven overwinningspunten en het fiche zelf. Dat is daarna dus niet meer beschikbaar.



Daarna leg je het volgende, bovenste doelfiche van de kleine stapel op de nu lege plek.
Je kunt op 1 spoor meerdere doelfiches verdienen, **maar zolang de voorraad strekt**.

Eerste positie



Zet jij als **eerste speler** hier je bloem, dan krijg je **3 geld**. Is dat veld al bezet, dan mag je er zoals gebruikelijk ook je bloem zetten. Je krijgt daar echter **niets** voor.

De ernaast afgebeelde extra actie betekent dat je **nooit iets hoeft te betalen** om je bloem hier te zetten, ongeacht hoeveel bloemen er al liggen.

Opmerking: *je kunt dit veld gebruiken als je geen geld meer hebt en daardoor wellicht geen van de andere acties kunt of wilt uitvoeren. Of je wilt misschien een grote kans maken om in de volgende kolom als eerste aan de beurt te zijn.*



Geel heeft zijn bloem al op het bovenste veld gezet en 3 geld gekregen.

*Omdat **jij** in de volgende kolom per se als eerste aan de beurt wilt zijn, zet jij je bloem daar ook. Je hoeft daar niets voor te betalen, maar je krijgt ook niets.*

Voorbeeld van een (uitgebreide) beurt:



***Jij** bent aan de beurt.*

Je speelt deze kaart, betaalt 2 geld en besproeit beide planten van niveau III. Je legt die in de voorraad en neemt 2 planten van niveau IV, die je op de betreffende perken legt. Daarmee heb je jouw speciale opdracht volbracht en krijg je direct 10 overwinningspunten.

Je verplaatst je tuinman niet.



Daarna zet je jouw actiebloem op dit veld. Je voert eerst de actie naast het fiche uit en verplaatst je tuinman kosteloos 2 stappen. Je laat de derde stap vervallen.

Jouw volgende actie is 1 stap op het schoffelspoor. Je betaalt 2 geld voor het pad en zet je schoffel op het laatste veld. Je krijgt daar 1 plant van niveau II voor, die je direct plant.



Daarmee heb je jouw standaard opdracht volbracht en krijg je 9 overwinningspunten.

Daarnaast neem je het doelfiche van het linkerveld en de afgebeelde 24 overwinningspunten. Tot slot zet je je schoffel op het startveld en leg je het bovenste doelfiche op het nu lege veld. De volgende speler is nu aan de beurt.

© 2024 Hans im Glück Verlags-GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Vieri Masseini en Samuele Ferrari
Illustraties: Marcel Gröber
Grafische vormgeving: Franz-Georg Stämmele
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

BOT01-04969-2510

Voor de botanisch geïnteresseerden onder jullie hebben we hier een paar feiten over de planten van niveau IV in dit spel bijgevoegd. Deze gegevens bevatten geen spelregels of andere relevante informatie voor het spel.



Pavonia Multiflora

Familie: Malvales.
De familie is in negen onderfamilies onderverdeeld en omvat ongeveer 243 geslachten met ongeveer 4.225 tot 4.300 soorten. De bekendste gewassen zijn okra, de cacaoboom en katoen.



Madinilla Magnifica

Familie: Melastomataceae.
Het is een van de weinige Medinilla-soorten met opvallende, hangende, piramidevormige bloeiwijzen die aan de uiteinden van de takken groeien. Deze bloeiwijzen zijn prachtig roze tot rood van kleur en kunnen meer dan honderd afzonderlijke bloemen bevatten.



Nephentes Alata

Familie: Nepenthes (kannenplanten). Dit is een vleesetende plant die op de Filipijnen inheems is en twee tandachtige lijsten in zijn kannen heeft.



Orchidae

Familie: Orchidaceae.
De twee hodenachtige wortelknollen van de orchideeën (van het Griekse órcheis: "hoden") hebben de hele plantenfamilie haar naam gegeven. Deze familie vormt de op een na grootste familie van bedektzadige bloemplanten.



Hibiscus

Hibiscus is een plantengeslacht in de onderfamilie Malvoideae binnen de familie Malvaceae. Deze populaire sierplant is waarschijnlijk bij iedereen bekend. De vijfdelige doosvruchten openen zich langs de zaadkamers, wat bekendstaat als lokulicide opensplijting.



Strelitzia Reginae

Ook wel bekend als de paradijsvogelbloem. Familie: Strelitziaceae. Het is een groenblijvende, vaste, kruidachtige plant die een hoogte van 80 tot 200 cm kan bereiken. De basale bladeren lijken op die van bananen en zijn 0,25 tot 1 meter lang.



Bougainvillea Glabra

Familie: Nyctaginaceae (net als de wonderbloem). De kale driebladige bloem vormt groenblijvende, klimmende struiken die als spreidklimmer een hoogte van maximaal 10 meter kunnen bereiken. Ze klimmen met behulp van takdoorns.



Crassula ovata

Ook wel bekend als de geldboom. Familie: Crassulaceae. Hij groeit graag samen met aloë- en euphorbiasoorten, portulacaria afra en andere vetplanten en kan daarbij een hoogte bereiken van maximaal 2,5 meter.



Brugmansia

Ook wel bekend als engelentrompet. Familie: Solanaceae. Het geslacht wordt in twee secties onderverdeeld (koude en warme groep) en behoort tot de nachtschadefamilie. Let op: Door het hoge gehalte aan alkaloiden zijn alle plantdelen zeer giftig.



Mirabilis Jalapa

Zogenaamde wonderbloem. Familie: Nyctaginaceae. In historische werken wordt hij ook wel aangeduid als "Zwitserse broek". Hij werd in de wetenschap veelvuldig gebruikt als voorbeeld voor de Mendeliaanse erfelijkheidsregels.



Canna Indica

Zogenaamd Indisch bloemriet. Familie: Cannaceae. Dit is het enige geslacht binnen deze familie. De plant wordt wereldwijd gebruikt als sier- en voedselgewas. De verwijzing naar India is overigens, zoals vaker, een vergissing van een Europese ontdekkingsreiziger...



Lilium

Familie: Monokotyleden (eenkleurige planten). De ongeveer 16 geslachten met zo'n 630 soorten komen voor in de gematigde gebieden van het noordelijk halfrond. Vroeger werden tot wel 3.500 soorten tot de lelieachtigen gerekend. Veel van deze soorten behoren tegenwoordig tot de familie van de agaveachtigen (agavaceae).



Guzmania Bromeliaceae

Familie: Bromeliaceae.
De altijd drie-eendelige bloemen vormen een trechter om water op te vangen. Hun zaden hebben een "parachute", vergelijkbaar met die van de paardenbloem.



Anthurium

Zogenaamde flamingobloemen. Familie: Araceae. Hier vormen ze met meer dan 600 tot 1000 soorten het geslacht met de meeste soorten. Ze komen voornamelijk voor in Midden- en Zuid-Amerika, evenals in het Caribisch gebied.



Mammillaria Elongata

Familie: Cactaceae. Deze plant vormt kussens met verlengde, cilindrische stelen, die een diameter van 1 tot 3 cm bereiken. Zijn tuberkels zijn slank-kegelformig, de oksels zijn (bijna) kaal.



Dracunculus Vulgaris

Ook wel slangenwortel genoemd. Familie: Araceae. De gelijkenis binnen de familie is duidelijk. In de Nederlandse taal verwijst "slangenwortel" vaak naar de inheemse moeraslelie (calla palustris), die een hoogte van 60 tot 120 cm bereikt.



Selenicereus Grandiflorus

De zogenaamde koningin van de nacht behoort, zoals gemakkelijk te herkennen is, tot de familie cactaceae. Ze heeft haar naam te danken aan het bijzondere feit dat haar bloemen altijd slechts voor één nacht bloeien, van de vroege avond tot de ochtenduren.



Monstera Deliciosa Variegata

Familie: Araceae. Het binnenste van de kolven is eetbaar en smakelijk. Het romige witte vruchtvlees doet qua smaak denken aan ananas en banaan. Alleen rijpe bloeiwijzen moeten gegeten worden, aangezien het gehalte aan slijmvliesirriterende calciumoxalaatkristallen afneemt naarmate de zetmeel in suiker wordt omgezet.



Victoria Amazonica

Familie: Nymphaeaceae (waterlelieachtigen). De bloemen hebben een diameter van tot wel 40 centimeter en bloeien twee dagen lang. De aanvankelijk witte bloemen openen zich in de vroege avond en verspreiden een geur van rottend vlees om hun favoriete bestuivers aan te trekken. Daarnaast warmt de bloem zich gedurende de dag op, totdat hij ongeveer 10 graden warmer is dan de buitentemperatuur 's nachts.



Spathiphyllum

Familie: Araceae. Ze hebben een kruipend rizoom met korte internodiën, dat gedeeltelijk zichtbaar is aan de oppervlakte van de bodem, en bevatten geen melkachtig sap. Het geslacht omvat ongeveer 50 soorten, waarvan de meeste voorkomen in de tropen van Midden- en Zuid-Amerika.