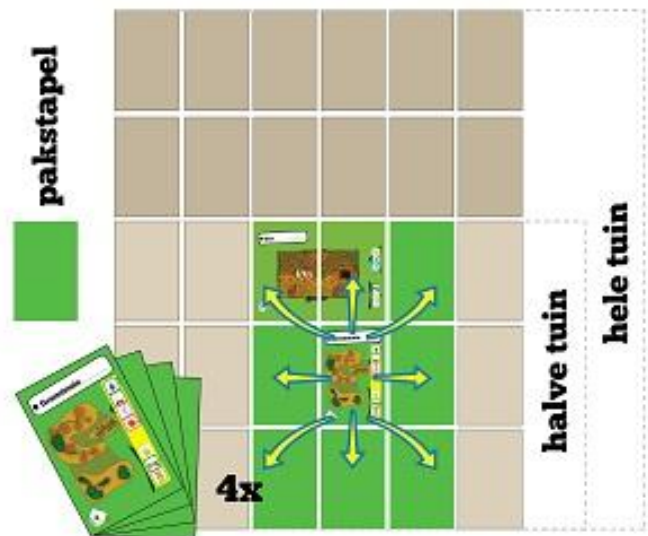
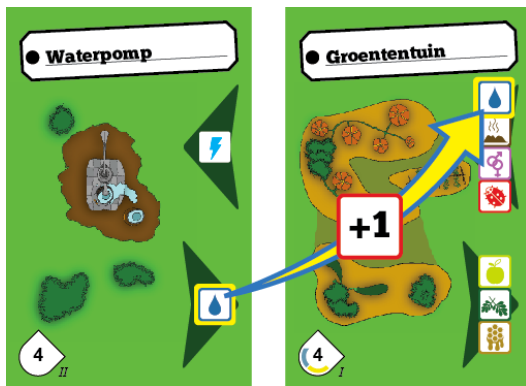


# Spelregels



## Doel van het spel

Iedere speler probeert zoveel mogelijk punten te scoren door de tuinelementen op slimme wijze aan te leggen. Degene met de meeste punten aan het eind van het spel wint.



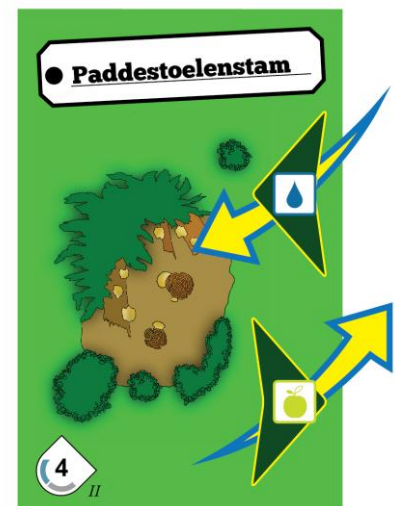
## Voorbereiding

**Speelveld:** Leg de 2 kaarten die het huis vormen in het midden op tafel. Het speelveld bestaat uit een gebied waarin 28 kaarten kunnen worden gelegd.

**Kaarten:** Leg de uitlegkaarten op tafel. Schud de overige kaarten, deel daarna aan iedere speler 4 kaarten uit. Leg de rest van de kaarten op zijn kop op een stapel. Dit is de pakstapel.

## Level 1: Basisspel

- Leg 1 kaart neer aansluitend aan het huis of een andere gelegde kaart (diagonaal mag ook).
- Tel het aantal punten als volgt: Kijk eerst naar de iconen op de pijl naar **links**. Dit zijn de tuinopbrengsten die deze kaart nodig heeft. Kijk nu op de er om heen liggende kaarten naar de iconen op de pijl naar **rechts** om te zien wat deze leveren. Voor elke omliggende kaart (ook diagonaal) met hetzelfde icoon krijg je een punt. Kijk nu ook naar de pijlen de andere kant op of er iconen matchen, dus of de gelegde kaart iets levert wat de kaarten eromheen nodig hebben. Alle matchende iconen bij elkaar vormen de score van deze beurt. 1 icoon kan met meerdere kaarten een verbinding maken en raakt dus niet 'op'. Let op, de 2 huis-kaarten gelden samen als 1 kaart!
- Pak aan het einde van de beurt 1 kaart.
- Nu is de volgende speler aan de beurt.
- Herhaal stap A t/m D tot de halve tuin vol is, hiermee is het spel ten einde.



## Punten bijhouden

De punten kun je bijhouden op een papiertje of op de volgende manier:

Leg de uitlegkaarten naast elkaar neer zodat de nummers 0 t/m 19 samen een cirkel vormen. Iedere speler kiest een kleur pionkaart en wijst met de '0+'-pijl zijn score aan. Na punt 19 draai je de pionkaart om zodat de '20+'-pijl naar de score op de cirkel wijst. De pijl op de pionkaart en de score op de cirkel vormen zo samen je totaalscore. Bij 1 of 2 spelers kun je bij een score hoger dan 79 een pionkaart apart leggen die 80 punten aangeeft.

## Level 2: Zon, wind en gesloten kaarten

A. Leg 1 kaart open neer op een vrije plaats of op een plaats met een gesloten kaart. In het tweede geval neem je de gesloten kaart in je hand.

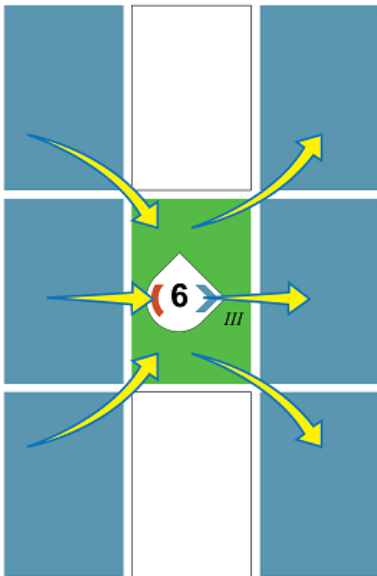
B. Leg 1 kaart gesloten neer of draai een gesloten kaart om.

Je kunt zelf kiezen of je eerst stap A of eerst stap B doet. Stap A is verplicht, stap B is optioneel. Alle kaarten die worden neergelegd moeten aansluiten aan een reeds gelegde open of gesloten kaart.

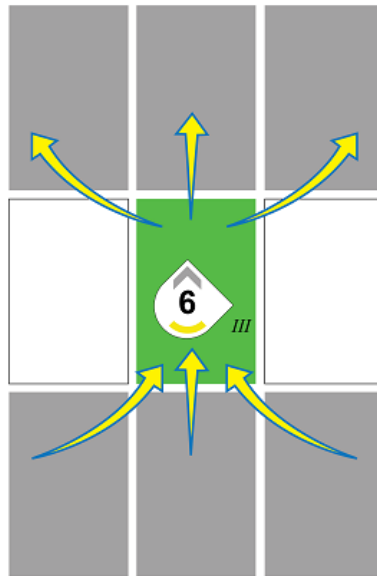
C. Tel het aantal punten zoals bij level 1.

D. Tel daarbij de punten van de zon en de wind op. Gebruik hiervoor de **windroos** links onderaan op de kaart. De zon schijnt vanuit het zuiden en de wind waait vanuit het westen. De pijl bovenaan de windroos geeft aan of de kaart schaduw (grijs), zon (geel) of geen van beiden (wit) levert. De pijl aan de rechterkant van de windroos geeft aan of de kaart beschutting (blauw) levert of niet (wit). De streep onderaan de windroos geeft aan of de kaart zon (geel), schaduw (grijs), of geen van beiden (wit) nodig heeft. De streep links van de windroos geeft aan of de kaart beschutting (blauw), wind (rood) of geen van beiden (wit) nodig heeft.

### wind / beschutting



### zon / schaduw



De 3 kaarten onderaan een gelegde kaart kunnen de kaart zon of schaduw leveren. De gelegde kaart kan zelf zon of schaduw leveren aan de 3 kaarten erboven.

Voor iedere match krijgt de speler 1 punt. Een match ontstaat als volgt:

- Een kaart levert zon aan een kaart die zon nodig heeft.
- Een kaart levert schaduw aan een kaart die schaduw nodig heeft.

Voor iedere mismatch krijgt de speler 1 minpunt. Een mismatch ontstaat als volgt:

- Een kaart levert zon aan een kaart die schaduw nodig heeft.
- Een kaart levert schaduw aan een kaart die zon nodig heeft.

De 3 kaarten links van een gelegde kaart kunnen de kaart wind of beschutting leveren. De gelegde kaart kan zelf wind of beschutting leveren aan de 3 kaarten rechts ervan.

Voor iedere match krijgt de speler weer 1 punt en voor iedere mismatch 1 minpunt.

E. Pak zoveel kaarten van de pakstapel tot je 4 kaarten in je hand hebt.

F. Nu is de volgende speler aan de beurt.

G. Herhaal stap A t/m F tot de hele tuin vol is.

## Variaties

Om het spel nog uitdagender te maken zijn er de volgende variaties ontwikkeld:

*Coöperatief spel:* De regels van dit spel zijn precies hetzelfde als bij het normale spel, alleen worden de punten van alle spelers nu bij elkaar opgeteld. Het doel is om samen 60 punten of meer te scoren.

*Hoogtes:* Bij deze variant wordt rekening gehouden met de hoogtes van de kaarten. De hoogte van een kaart wordt aangegeven d.m.v. het cijfer midden in de windroos. Een kaart levert nu alleen schaduw of beschutting aan een kaart die even hoog of lager is en dus niet aan een kaart die hoger is. De vijfver is de enige kaart die zon levert. Zij doet dit alleen aan kaarten die hoger zijn.

*Zones:* Bij het spelen met zones kunnen kaarten alleen in een bepaalde zone geplaatst worden. De zones staan aangegeven door het Romeinse cijfer rechts onderaan naast de windroos. *I* betekent dat de kaart alleen in zone 1 kan worden geplaatst, *II* in zone 2 en *III* in zone 3. Zone 1 is de binnenste cirkel (direct aansluitend aan het huis). Zone 2 (*II*) is zowel de binnenste cirkel als de buitenste cirkel en zone 3 (*III*) is de buitenste cirkel. Een open kaart mag je niet in de verkeerde zone plaatsen. Een gesloten kaart mag je wel in de verkeerde zone plaatsen. Als iemand een gesloten kaart omdraait en deze blijkt in de verkeerde zone te liggen, neemt de speler deze kaart in de hand. De speler mag in deze beurt niet opnieuw een gesloten kaart omdraaien of een gesloten kaart neerleggen.

*Tuinvormen:* Je kunt als variatie ook een andere vorm van de tuin kiezen.

Naast de bovenstaande variaties los te proberen kun je deze natuurlijk ook combineren! Daarnaast zijn we heel benieuwd naar welke variaties jij zelf nog kan bedenken! Je kunt natuurlijk ook een heel nieuw spel met de kaarten bedenken!