

Spelregels



--- Level 1 ---

Inleiding

Een weelderige tuin is een tuin die lekker ruikt, kleurrijk is en als het even kan nog iets opbrengt ook. Je kunt bijvoorbeeld dingen in de tuin zetten die je kan eten, die water leveren of nectar aan de bijen geven. Sommige onderdelen, zoals een groentetuin, hebben water nodig. Dan is het handig als je ook dichtbij water kunt halen. Met Tuintopia maak je een weelderige tuin waarbij de onderdelen elkaar aanvullen en de opbrengsten optimaal benut worden.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk verbindingen te maken tussen de neergelegde onderdelen in de tuin. Een verbinding ontstaat wanneer een onderdeel een tuinopbrengst levert dat een ander onderdeel nodig heeft. Iedere verbinding is één punt waard en het aantal punten wordt bijgehouden met behulp van de scorecirkel. De speler die de meeste punten heeft zodra de tuin vol is wint het spel.

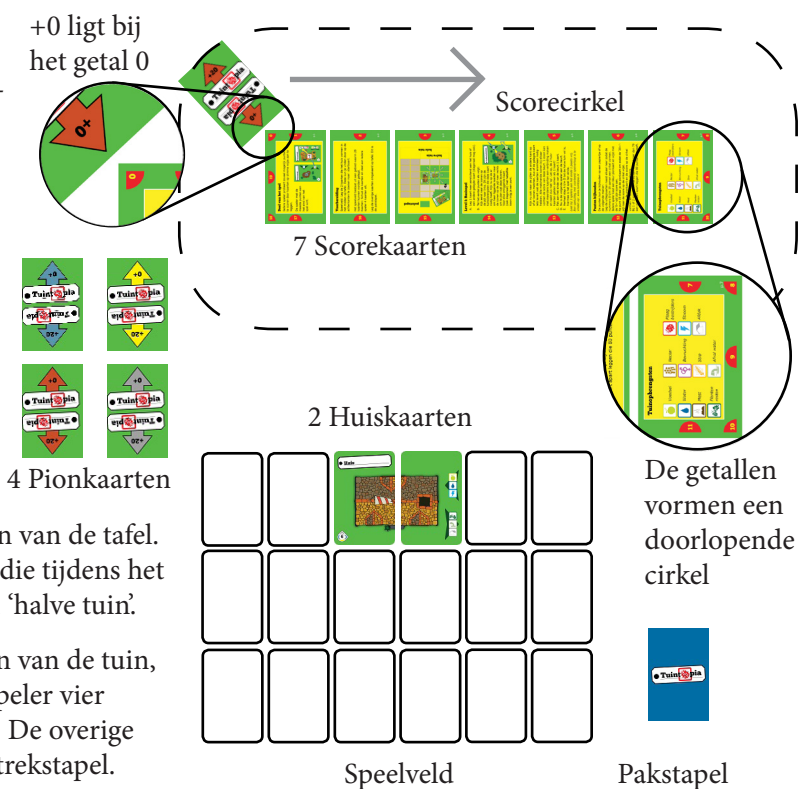
Inhoud en voorbereiding van het spel

- Leg de 7 **scorekaarten** in de goede volgorde aan de zijkant van de tafel met de groene rand naar boven. Zorg ervoor dat de getallen in de rode vlakjes op de rand van de kaarten, met de klok mee, een doorlopende cirkel vormen van 0 t/m 19. Dit is de scorecirkel. Houd om de kaarten heen een rand vrij ter grootte van een kaart.

- Er zijn 4 **pionkaarten**, iedere speler kiest er één. De pionkaart wordt gebruikt om de score mee bij te houden. De gekozen kaarten worden naast de uitlegkaarten gelegd. Aan het begin van het spel wijst de pijl op de pionkaart met '+0' naar het getal 0 op de scorecirkel.

- Nu worden de 2 **huiskaarten** neergelegd in het midden van de tafel. Zorg ervoor dat er genoeg ruimte is voor de 16 kaarten die tijdens het spel de tuin gaan vormen. Dit speelveld noemen we een 'halve tuin'.

- Schud de 47 **speelkaarten**. Hierop staan de onderdelen van de tuin, zoals een boomgaard of een vijver. Deel nu aan iedere speler vier kaarten uit. Deze kaarten houden de spelers in de hand. De overige kaarten worden gesloten op een stapel gelegd. Dit is de trekstapel.



Uitleg van de speelkaarten

De onderdelen van de tuin kunnen allerlei verschillende dingen produceren. De dingen die ze produceren worden **tuinopbrengsten** genoemd. In het spel wordt gebruik gemaakt van de volgende **tuinopbrengsten**:



Met deze tuinopbrengsten gaan we tijdens het spel verbindingen maken. Daarbij is het belangrijk om te weten van een speelkaart wat de kaart **nodig heeft** en wat de kaart **levert**.



Rechtsboven op de kaarten staat een pijl die naar binnen wijst. De tuinopbrengsten die op deze pijl staan, geven aan wat de kaart **nodig heeft**. Bij het voorbeeld van de Paddestoelenstam is dat 'water'.

Rechtsonder op de kaarten staat een pijl die naar buiten wijst. De tuinopbrengsten die op deze pijl staan, geven aan wat de kaart **levert**. Bij het voorbeeld van de Paddestoelenstam is dat 'voedsel'.

De pijlen geven aan wat de kaarten nodig hebben en leveren van of aan alle aangrenzende kaarten.



De windroos komt pas aan bod bij level 2! De uitleg van lvl 2 kun je vinden op: www.tuintopia.nl

Verloop van het spel

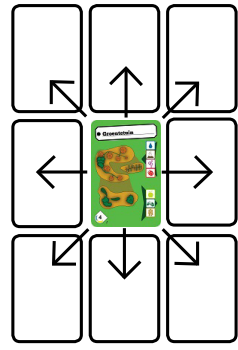
De speler begint die het laatst in de tuin gewerkt heeft begint. Iedere beurt bestaat uit twee stappen:

Stap 1. Leg één kaart neer in de tuin en maak zoveel mogelijk verbindingen

1.a) Kaart plaatsen. Wanneer een speler aan de beurt is voegt hij één kaart uit zijn hand toe aan de tuin, met de naam van de kaart bovenaan. Dit kan alleen op een vrije plek direct naast, boven, onder of diagonaal van een andere kaart in de tuin. Zorg ervoor dat je binnen het speelveld blijft! (Zie: 'Inhoud en voorbereiding van het spel')

1.b) Richtingen van verbindingen. Bij het neerleggen zorgt de speler dat dat de neergelegde kaart zoveel mogelijk verbindingen maakt met de aangrenzende kaarten die direct naast, boven, onder en/of diagonaal van de neergelegde kaart liggen.

1.c) Verbindingen maken. Het maken van verbindingen wordt uitgelegd aan de hand van een voorbeeld-situatie waarbij de Kas, de Waterzuivering en het Terras al in de tuin liggen. De speler die aan de beurt is speelt een Kippenhok en plaatst deze aangrenzend aan de genoemde kaarten in de tuin (zie onderstaande afbeelding).



Richtingen waarmee een verbinding kan worden gemaakt

Hier staat wat het kippenhok nodig heeft

We beginnen bij de eerste tuinopbrengst die de gelegde kaart **nodig heeft**.

Voorbeeld: Bij het zojuist geplaatste kippenhok is dat de tuinopbrengst 'water' (A).

Bij de aangrenzende kaarten kijken we naar wat ze **leveren**. Iedere kaart die de **benodigde** tuinopbrengst **levert**, maakt één verbinding met de gespeelde kaart.

Voorbeeld: In de tuin liggen al de Kas, de Waterzuivering en het Terras. We kijken nu welke van deze kaarten 'water' levert. Dit is alleen het geval bij de Waterzuivering (B). De Waterzuivering levert in dit geval dus 'water' aan het Kippenhok. Dit is één verbinding, dus de tuinopbrengst 'water' levert één punt op.



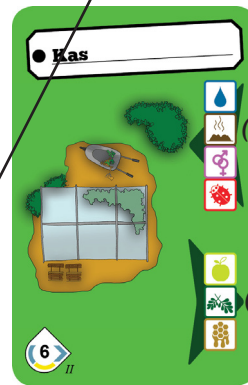
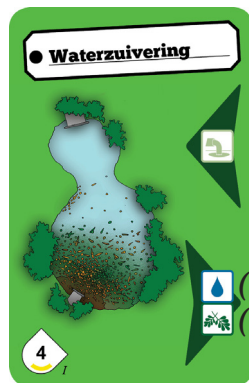
Hier staat wat het kippenhok levert

Vervolgens doen we hetzelfde bij de andere tuinopbrengsten die de gelegde kaart **nodig heeft**.

Voorbeeld: Het Kippenhok heeft 'plantenresten' nodig (C). Dit wordt geleverd door zowel de Kas als de Waterzuivering (D), dus dit levert twee punten op. De 'stro' die het Kippenhok nodig heeft, wordt door geen van de andere kaarten geleverd, dus met de tuinopbrengst 'stro' worden geen punten verdient (E).

Nu kijken we naar wat de gelegde kaart **levert**. Dit wordt vergeleken met wat de aangrenzende kaarten **nodig hebben**. Ook hierbij geldt: elke overeenkomende tuinopbrengst is één verbinding.

Voorbeeld: De tuinopbrengst 'voedsel' (F) is nodig bij het Terras (G). Verder is de 'mest' (H) nodig bij de Kas (I). Dit is 2 punten.



Let op! Tuinopbrengsten kunnen een verbinding maken naar verschillende omliggende kaarten en dus nooit 'op' raken. Als een kaart niet alle tuinopbrengsten die ze nodig heeft ontvangt, mag de kaart toch geplaatst worden. Tuinopbrengsten zijn dus niet 'verplicht'.

1.d) Punten tellen. Nu telt de speler het totaal aantal gemaakte verbindingen en telt dit aantal op bij zijn behaalde punten.

Voorbeeld: In totaal heeft de speler deze beurt dus één punt van het water, twee punten van de plantenresten, één van het voedsel en één van de mest, dat is dus in totaal vijf punten.

Stap 2. Neem één kaart van de trekstapel en voeg deze bij de kaarten in je hand

Na het neerleggen van de kaart in de tuin, neemt de speler een nieuwe kaart van de trekstapel.

Nu is de volgende speler aan de beurt met de klok mee.

Puntenstand bijhouden

Iedere speler houdt zijn puntenstand bij door met zijn pionkaart de behaalde punten op de puntencirkel aan te wijzen. Eerst wordt de score aangewezen met de '+0'-pijl. Zodra iemand meer dan 19 punten heeft, wordt de pionkaart gedraaid. Nu wordt zijn score bijgehouden door met de '+20'-pijl verder te tellen op de puntencirkel. Bij hogere scores dan 39 kan de achterkant van de pionkaart gebruikt worden.

Einde van het spel

Het spel gaat net zo lang door tot alle vrije plekken in de tuin zijn gevuld. Als de tuin vol is stopt het spel en wint de speler met de meeste punten. Bij een gelijk aantal punten is het gelijk spel. Bij drie spelers moet er aan het eind van het spel één plek in de tuin vrij blijven. De tuin is nu compleet en alle opbrengsten worden optimaal benut!

