

Gardlings

Ein Bag-Building-Spiel für grüne Daumen
von Kristian A. Østby und Maria Østby



SPIELMATERIAL

131 Gardlings-Plättchen (22 Glücksschweinchen, 23 grüne 4er, 23 blaue 7er, 17 rosa 10er, 15 goldene 14er, 20 Gnome, 10 Doppelgnome, 1 Siegplättchen), 5 Stoffbeutel, 32 Münzen, 1 Markttabelleau, 7 große Missionsplättchen

Hinweis: Die 7 Missionsplättchen benötigt ihr nur, wenn ihr mit der Mini-Erweiterung „Missionsplättchen“ spielt. Auf Seite 4 findet ihr mehr dazu.

SPIELIDEE

Ziehe nach und nach Plättchen aus deinem Beutel und lege sie geschickt zu einem traumhaften Garten mit vielen passenden Edelsteinen zusammen. Während die verrückten Gardlings dir mit ihren Fähigkeiten dabei helfen, musst du dich vor den Gnomen in Acht nehmen: Zu viele davon, und dein Garten verliert an Wert! Pass also auf, dass du zur richtigen Zeit mit dem Ziehen aufhörst. Je schöner dein Garten, umso wertvollere Plättchen kannst du erwerben, bis es am Ende für den Sieg reicht!

Du gewinnst, wenn du am Ende einer Runde das Siegplättchen kaufen kannst.

SPIELAUFBAU

- 1** Legt das **Markttabelleau** in die Tischmitte.
- 2** Sortiert die **Plättchen** anhand ihrer Rückseiten und mischt jede Sorte für sich gut. Teilt zunächst die **grünen 4er-Plättchen** in jeweils 2 etwa gleichgroße Stapel. Legt diese **offen** an die dazugehörigen Anlegestellen am Markttabelleau. Macht dasselbe mit den **7er-, 10er- und 14er-Plättchen**.
- 3** Legt das schwarze **Siegplättchen** mit der 17 rechts ans Markttabelleau an.
Wenn ihr ein längeres Spiel möchtet, dreht das Siegplättchen auf die Seite mit der 20.
- 4** Legt je **1 Münze** neben jeden blauen, rosa und goldenen Stapel. (Vergesst nicht die Stapel oberhalb des Markttabelleaus!)
Legt die restlichen **Münzen** als Vorrat neben dem Markttabelleau bereit.
- 5** Legt die **Glücksschweinchen** verdeckt in einem Stapel links an das Markttabelleau.
- 6** Nehmt euch alle jeweils einen **Stoffbeutel** und befüllt ihn wie folgt mit Plättchen:
4 einzelne Gnome
2 Doppelgnome
2 Glücksschweinchen.
(Zieht die Plättchen zufällig.)
- 7** Die jüngste Person erhält den **Startmarker** und legt diesen mit der **grünen Seite nach oben** vor sich.

Hinweis: Hier wird zunächst das Grundspiel erklärt. Das Solospiel, die Profi-Variante und die Mini-Erweiterung „Missionsplättchen“ findet ihr weiter hinten.

4 einzelne Gnome **2 Doppelgnome** **2 Glücksschweinchen** **Stoffbeutel**

SPIELABLAUF

Jede Runde von Gardlings findet in 2 Phasen statt: **GARTENBAU** und **GARDLINGS ANHEUERN**.

Ihr spielt so lange, bis jemand am Ende einer Runde das **SIEGPLÄTTCHEN KAUFEN** kann. Kauft niemand das Sieglättchen, wird eine neue Runde vorbereitet.

PHASE 1: GARTENBAU

Diese Phase spielt ihr alle gleichzeitig.

Beim Gartenbau ziehen alle ein Plättchen nach dem anderen aus ihrem Beutel und legen diese zu ihrem eigenen Garten zusammen. Es gibt hier keine Reihenfolge, alle legen gleichzeitig Plättchen in ihren eigenen Garten.

Das erste Plättchen legst du einfach vor dich ab. Ab dem zweiten Plättchen und für alle folgenden musst du die **Anlegeregeln** beachten:

- Du darfst **nicht** auf das Legen **verzichten**.
- Du darfst das Plättchen, bevor du es anlegst, **beliebig drehen**.
- Das Plättchen muss offen und mit mindestens einer Seite senkrecht oder waagrecht an deine anderen Plättchen **angrenzen**. Welche Farbe die Plättchen haben, ist egal.
- An den Rändern der Plättchen sind Edelsteinhälften sowie leere Verbindungen zu finden. **Edelsteinhälften** müssen immer **passend** zu einem einfarbigen Edelstein zusammengelegt werden. **Leere Verbindungen** müssen **an leere Verbindungen** gelegt werden.



Manche Gardlings (die kleinen Wesen auf den Plättchen) haben Effekte beim Anlegen oder wenn sie in deinem Garten liegen. **EFFEKTE DER GARDLINGS** werden auf Seite 3 beschrieben.

WEITERMACHEN ODER STOPPEN?

Vor jedem Ziehen eines neuen Plättchens kannst du dich **entscheiden**, ob du noch ein **weiteres Plättchen** aus deinem Beutel ziehen willst, oder ob du **stoppen** möchtest. Du darfst dabei auch auf andere am Tisch reagieren und vielleicht doch noch ein Plättchen ziehen, obwohl du eigentlich schon aufgehört hast.

Aber Vorsicht! Ziehst du zu viele Gnome aus deinem Beutel, löst du einen **Gnomalarm** in deinem Garten aus.



GNOMALARM!

Ziehst du ein Plättchen aus deinem Beutel, wodurch **die Anzahl der Gnome** in deinem Garten **6 oder mehr** ist, gibt es in deinem Garten einen **Gnomalarm**! Du darfst das gerade gezogene Plättchen **nicht mehr anlegen** und **musst mit dem Gartenbau aufhören**.

Lege das Plättchen verdeckt vor dich, als Erinnerung für den Gnomalarm. Die Gnome werden dir nämlich ein paar Edelsteine stehlen...



Sollte es zum seltenen Fall kommen, dass du ein Plättchen ziehst und es nirgendwo anlegen kannst, musst du ebenfalls mit dem Gartenbau aufhören.

PHASE 2: GARDLINGS ANHEUERN

Diese Phase findet im Uhrzeigersinn und nacheinander statt.

Sobald alle **PHASE 1: GARTENBAU** beendet haben, dürfen alle jeweils **genau einen** Gardling anheuern. Die Person mit dem Startmarker vor sich darf anfangen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Zähle alle **vollständigen Edelsteine** in deinem Garten zusammen. Jeder Edelstein zählt als 1 Geld, das dir zum Anheuern in dieser Runde zur Verfügung steht.

Hast du beim Gartenbau einen **Gnomalarm** ausgelöst, stehlen die Gnome **3 deiner Edelsteine**.



Von dieser Gesamtsumme darfst du jetzt genau 1 Plättchen kaufen.

Du darfst nur das jeweils oberste Plättchen eines Stapels kaufen. Die Kosten für die jeweiligen Stapel stehen auf dem Markttabelleau. Ist das Plättchen günstiger als deine Gesamtsumme, verfällt der Rest.

Münzen:

Du darfst in dieser Phase Münzen ausgeben, um dir ein teureres Plättchen leisten zu können. Jede Münze ist dabei 1 Geld wert. Im Gegensatz zu Edelsteinen, verfallen die Münzen nicht. Du darfst Münzen also auch für spätere Runden aufheben.

Glücksschweinchen:

Hast du **weniger als 4 Geld** und kannst daher kein Plättchen kaufen (oder du möchtest nicht), darfst du dir **1 Glücksschweinchen** vom linken Stapel **und 1 Münze** nehmen.

Belohnung:

Zu Spielbeginn liegen Münzen neben einigen der Stapel. Kaufst du das erste Plättchen eines dieser Stapel, darfst du dir als Belohnung auch die daneben liegende Münze nehmen.



DAS SPIEL GEWINNEN: SIEGPLÄTTCHEN KAUFEN

Hast du (nach möglichem Abzug durch einen Gnomalarm) mindestens 17 Edelsteine in deinem Garten (oder 20 bei einem langen Spiel), darfst du das Siegplättchen kaufen und **gewinnst das Spiel!**

Achtung: Du darfst keine Münzen benutzen, um das Siegplättchen zu kaufen.

Können in einer Runde mehrere Personen das Siegplättchen kaufen, gewinnt die Person, die in dieser Runde die meisten Edelsteine in ihrem Garten hat. Gibt es auch dort einen Gleichstand, gewinnt, wer mehr Münzen hat. Ist auch die Anzahl der Münzen gleich, darf niemand das Siegplättchen kaufen und eine neue Runde beginnt.

NEUE RUNDE VORBEREITEN

Legt das neu gekaufte und alle anderen Plättchen aus eurem Garten in eure Beutel zurück. Wer den Startmarker hat, gibt diesen an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Fangt dann wieder mit dem Gartenbau an.

EFFEKTE DER GARDLINGS



Hast du 3 oder mehr **Glücksschweinchen** in deinem Garten angelegt, erhältst du sofort 1 Münze aus dem Vorrat.



Mit 2 **Gärtnern** kannst du einen starken Trippel-Edelstein legen. Dieser zählt wie 3 Edelsteine.



Pilzköpfe erzeugen Edelstein-Verbindungen. Wenn beide Edelsteine an den beiden Enden der weißen Linie vollständig sind, darfst du auch den kleinen Bonusedelstein darauf mitzählen.



Nur die untere Verbindung zählt, da der Edelstein oben rechts nicht vollständig ist. Auf diesen 3 Plättchen sind insgesamt 5 Edelsteine.



Paradiesvögel legen schillernde, bunte Eier. Sie passen an jede andere Edelsteinfarbe.



Einhörner galoppieren umher. Du darfst sie jederzeit, auch wenn du schon andere Plättchen gezogen hast, an eine andere Stelle in deinem Garten legen (solange du alle Legeregeln befolgst und deinen Garten nicht in mehrere Teile teilst).



Drachen machen den Gnomen Angst. Hast du 3 oder mehr Drachen in deinem Garten, darfst du 1 Gnom ignorieren (du löst also erst mit dem 7. Gnom einen Gnomalarm aus).



PROFI-VARIANTE

Wenn ihr möchtet, könnt ihr mit folgenden Regeländerungen spielen:

SPIELAUFBAU

Dreht den Startmarker auf die **rote Seite**.

GNOMALARM!

Die Gnome werden *gieriger*. Hast du beim Gartenbau einen **Gnomalarm** ausgelöst, stehlen die Gnome **die Hälfte deiner Edelsteine (abgerundet)**.



NEU: TEICHE

Hast du in deinem Garten eine **Lücke** (egal, wie groß sie ist), die komplett **von Plättchen umringt** ist, hast du einen Teich gebaut! Beim **GARDLINGS ANHEUERN** erhältst du 1 Münze für jeden Teich in deinem Garten.



GLÜCKSSCHWEINCHEN

Der Effekt der Glücksschweinchen ändert sich:



Hast du 3 oder mehr **Glücksschweinchen** in deinem Garten, **mutiert** eins davon!

Nachdem du einen Gardling angeheuert hast, lege 1 Glücksschweinchen unter einen farblich passenden Stapel am Markttableau. Nimm dir dann ein Plättchen der nächst-teureren Farbe (beige → grün, grün → blau, blau → rosa, rosa → gold). Goldene Glücksschweinchen können nicht weiter mutieren.



SOLO-SPIEL

Spielst du allein, läuft das Spiel exakt so ab wie in der Mehrpersonenvariante. Auch hier geht es darum, so schnell wie möglich das Siegplättchen zu kaufen. Am Ende des Solospiels schaust du einfach, wie viele Plättchen du insgesamt benötigt hast (inklusive des Siegplättchens) und vergleichst dich mit dieser Tabelle:

Spiel auf 17 Punkte	Spiel auf 20 Punkte	
> 19 Plättchen	> 21 Plättchen	Versuchs nochmal!
17-19 Plättchen	19-21 Plättchen	Bronze
14-16 Plättchen	16-18 Plättchen	Silber
13 oder weniger	15 oder weniger	Gold

MINI-ERWEITERUNG: MISSIONSPLÄTTCHEN

Missionsplättchen könnt ihr sowohl mit dem Grundspiel, als auch mit der Profi-Variante kombinieren.

SPIELAUFBAU

Mischt die Missionsplättchen, nehmt euch alle jeweils 1 davon und legt es vor euch. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, legen alle zusätzlich 1 Missionsplättchen zwischen sich und die Person rechts von euch.

Das Missionsplättchen vor euch ist das erste Plättchen in eurem Garten. Jedes Plättchen bringt euch außerdem eine neue Möglichkeit, Edelsteine zu erhalten.

NEUE RUNDE VORBEREITEN

Am Ende der Runde gebt ihr euer eben benutztes Missionsplättchen an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Im Spiel zu zweit oder zu dritt nehmt ihr zuerst das Plättchen, welches rechts von euch liegt. Euer altes Missionsplättchen legt ihr zwischen euch und der Person links von euch ab.

EFFEKTE DER MISSIONSPLÄTTCHEN



Du erhältst die darauf abgebildete Anzahl Edelsteine, wenn du die jeweilige **Form** irgendwo in deinem Garten liegen hast. Du darfst die Form rotieren und spiegeln. Du bekommst nur einmal Edelsteine, auch wenn du die Form mehrfach baust.



Du erhältst 2 Edelsteine, wenn du **3 oder mehr leere Verbindungen** in deinem Garten zusammengelegt hast.



Du erhältst 2 Edelsteine, wenn du **4 oder mehr vollständige blaue Edelsteine** in deinem Garten hast.



Du erhältst 3 Edelsteine, wenn du **dieses Plättchen komplett umbaut** hast.



Du darfst in dieser Runde 1x zu einem beliebigen Zeitpunkt ein **zweites Plättchen** aus deinem Beutel ziehen. Lege das zuerst gezogene Plättchen dann wieder zurück in deinen Beutel.

GARDLINGS

Un jeu de pose de tuiles pour les jardiniers en herbe,
par Kristian A. Østby et Maria Østby

Les règles suivantes expliquent le jeu de base à plusieurs. Veuillez vous référer à la fin de ce livret pour le mode solo, la variante pour joueurs expérimentés et le module Missions.

MATÉRIEL

131 tuiles (22 petits cochons, 23 « 4 » verts, 23 « 7 » bleus, 17 « 10 » roses, 15 « 14 » dorés, 20 gnomes, 10 gnomes jumeaux, 1 tuile Victoire), 5 sacs en tissu, 32 pièces, 1 plateau Marché, 7 grandes tuiles Mission.

Remarque : Les 7 grandes tuiles Mission sont réservées au module Missions (voir fin du livret).

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Piochez des tuiles Jardin dans votre sac et agencez-les de manière à construire un magnifique jardin en rassemblant le plus de gemmes possible. Les créatures féeriques que vous allez rencontrer ne manqueront pas de vous aider... à l'exception des gnomes qui chercheront avant tout à dérober vos précieux trésors ! À vous de savoir jusqu'où vous pouvez prendre des risques, et quand il est préférable de cesser de piocher.

Plus votre jardin se développera, plus vous pourrez acheter de nouvelles tuiles pour le faire prospérer, jusqu'à atteindre la victoire !

Si, à la fin d'une manche, vous avez suffisamment de gemmes dans votre jardin pour acheter la tuile Victoire, vous gagnez la partie.

MISE EN PLACE



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque manche se divise en deux phases : une phase **JARDIN** et une phase **ACHAT**.

À la fin de chaque manche, on regarde si un joueur peut acheter la **TUILE VICTOIRE** : si c'est le cas, ce joueur remporte la partie. Sinon, jouez une nouvelle manche.

PHASE 1 : JARDIN

Cette phase se joue simultanément entre tous les joueurs.

Tous les joueurs piochent une tuile de leur sac et la placent dans leur jardin. Vous n'avez pas besoin d'attendre que le joueur précédent ait terminé de jouer et pouvez jouer cette phase tous en même temps.

Placez la première tuile que vous piochez devant vous. Pour toutes les autres, vous devez observer les règles de pose suivantes :

- Vous **devez** poser la tuile que vous venez de piocher.
- Vous pouvez faire pivoter la tuile avant de la poser.
- Toute tuile doit être placée horizontalement ou verticalement de manière à venir s'accoler par au moins un côté à une tuile déjà posée. La couleur des tuiles n'a pas d'importance.
- Lorsque vous accolez une tuile à une autre, les demi-gemmes et demi-espaces qui les composent doivent correspondre.



LES CRÉATURES des tuiles que vous posez génèrent souvent un effet lors de la pose ou lors de la phase Achat. Ces effets sont décrits plus loin dans ces règles.

STOP OU ENCORE ?

Vous pouvez piocher autant de tuiles que vous le voulez lors de cette phase. Vous devez cependant décider **avant** chaque pioche si vous vous arrêtez ou non. Vous avez aussi le droit de réagir à ce que font les autres joueurs (en arrêtant de piocher des tuiles, puis en décidant finalement de continuer).

Mais attention ! Si vous piochez trop de gnomes, vous déclenchez une **alerte aux gnomes** dans le jardin !

ALERTE AUX GNOMES !

Si vous piochez une tuile qui provoquerait la présence de 6 gnomes (ou plus) dans votre jardin, vous déclenchez une alerte aux gnomes. Vous ne pouvez pas placer cette tuile et devez immédiatement mettre un terme à votre phase Jardin.

L'alerte ne concerne que vous, et non les autres joueurs.

Placez la tuile Gnome qui a provoqué l'alerte devant vous, face cachée. Elle vous rappelle que les gnomes vont vous priver de 3 gemmes lors de la phase Achat.



Si vous piochez une tuile que vous ne pouvez pas placer (ce qui devrait être rare), vous devez également mettre un terme à votre phase Jardin.

PHASE 2 : ACHAT

Cette phase se joue un joueur après l'autre, dans le sens horaire.

Dès que tous les joueurs ont terminé leur phase 1, chaque joueur peut acheter **une** tuile, en commençant par le joueur qui possède la tuile Premier joueur, puis dans le sens horaire.

Comptez toutes les gemmes complètes de votre jardin. Chaque gemme vaut 1 pièce d'or, que vous pourrez dépenser lors de cette manche pour acheter une tuile.

Si vous avez déclenché une **alerte aux gnomes**, soustrayez 3 gemmes de votre total.



La somme dont vous disposez vous permet d'acheter une tuile pour cette manche.

Vous pouvez uniquement acheter la tuile supérieure d'une pile donnée. Le plateau Marché vous donne le prix de cette tuile. Si la tuile est moins chère que le montant dont vous disposez, on ne vous rend pas la monnaie : le reste est perdu.

Pièces :

Si vous avez des pièces d'or, vous pouvez les dépenser en plus de la valeur de vos gemmes pour acheter une tuile plus chère. Vous pouvez conserver vos pièces non dépensées d'une manche à l'autre (contrairement aux gemmes qui sont dépensées lorsqu'il arrive).

Petits cochons :

Si vous avez moins de **4 pièces** et que vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) acheter une tuile, vous pouvez récupérer **1 petit cochon** depuis la pile de gauche et **1 pièce d'or**.

Récompense :

Au début de la partie, il y a une pièce d'or à côté de chaque pile 7, 10 et 14. Lorsque vous achetez la première tuile de ces piles, vous récupérez la pièce d'or.



REMPORTER LA PARTIE

Si, après éventuelle déduction d'une alerte aux gnomes, vous disposez de 17 gemmes dans votre jardin (20 en partie longue), alors vous achetez la tuile Victoire et remportez la partie !

Attention : vous ne pouvez pas dépenser de pièces d'or pour acheter la tuile Victoire.

Si plusieurs joueurs sont en mesure d'acheter la tuile Victoire lors d'une même manche, c'est le joueur qui a le plus de gemmes dans son jardin qui l'emporte. S'il y a encore égalité, la victoire est attribuée au joueur qui a le plus de pièces d'or. Si l'égalité persiste, personne n'achète la tuile, et une nouvelle manche a lieu.

PRÉPARER UNE NOUVELLE MANCHE

Placez la tuile que vous venez d'acheter, ainsi que toutes les tuiles de votre jardin, dans votre sac. Le joueur qui possède la tuile Premier joueur la donne à son voisin de gauche. La nouvelle manche peut commencer (avec une phase Jardin, puis une phase Achat).

EFFETS DES CRÉATURES



Lorsque vous placez le troisième **petit cochon** de votre jardin, vous gagnez immédiatement 1 pièce d'or de la réserve.



Si vous parvenez à placer deux **jardiniers** côte à côte, vous bénéficierez de 3 gemmes supplémentaires lors de la phase Achat.



Les **champignons** créent des liaisons uniques entre les gemmes. Si les demi-gemmes situées de part et d'autre de la liaison (ligne blanche) forment des gemmes complètes, alors vous bénéficiez de la gemme supplémentaire centrale lors de la phase Achat.



Ici, seule la liaison du bas rapporte une gemme, car la demi-gemme bleue ne forme pas de gemme complète. En tout, la tuile rapporte tout de même 5 gemmes.



Les **oiseaux de paradis** pondent des œufs colorés qui comptent comme n'importe quelle demi-gemme.



Les **licornes** galopent dans le jardin ! Vous pouvez les déplacer autant que vous voulez, même après avoir placé d'autres tuiles. Vous devez toutefois toujours appliquer les règles de pose, et ne pouvez pas séparer votre jardin en plusieurs blocs.



Les **dragons** sont la terreur des gnomes. Si vous avez **au moins 3 dragons** dans votre jardin, vous pouvez ignorer un gnome (l'alerte se déclenche donc à 7 gnomes, et non plus à 6).



VARIANTE POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Avec des joueurs plus expérimentés, vous pouvez appliquer les modifications suivantes.

MISE EN PLACE

Placez la tuile Premier joueur côté rouge.



ALERTE AUX GNOMES

Les gnomes ne se contentent plus de voler 3 gemmes ! Lorsque vous déclenchez une **alerte aux gnomes**, ceux-ci volent la moitié de vos gemmes (arrondie à l'inférieur).

NOUVEAUTÉ : ÉTANGS

Si vous formez une zone vide dans votre jardin (entièrement entourée de tuiles), bravo, vous venez de former un étang ! Lors de la phase Achat, vous touchez 1 pièce d'or par étang formé dans votre jardin, quelle que soit sa taille.



PETITS COCHONS

L'effet des petits cochons est modifié comme suit :



Si vous avez placé au moins trois petits cochons dans votre jardin, l'un d'entre eux **évolue** en une nouvelle créature lors de la phase Achat ! Après avoir acheté une tuile lors de cette phase, remettez l'un de vos petits cochons sous la pile de la couleur correspondante, et prenez une tuile de la couleur immédiatement supérieure (beige → vert, vert → bleu, bleu → violet, violet → doré). Un petit cochon doré ne peut pas évoluer.



MODE SOLO

Le mode solo suit exactement les mêmes règles que le mode multijoueurs ; l'idée est d'acheter de nouvelles tuiles le plus rapidement possible. Au terme de la partie, comptez le nombre de tuiles de votre sac (dont la tuile Victoire) et consultez le tableau ci-dessous pour connaître votre performance.

Partie en 17 points	Partie en 20 points	
> 19 tuiles	> 21 tuiles	Réessayez !
17-19 tuiles	19-21 tuiles	Médaille de bronze
14-16 tuiles	16-18 tuiles	Médaille d'argent
13 ou moins	15 ou moins	Médaille d'or

MINI-EXTENSION : MISSIONS

Cette mini-extension est compatible avec le jeu de base et la variante pour joueurs expérimentés.

MISE EN PLACE

Mélangez toutes les tuiles Mission et distribuez-en une à chaque joueur. À deux ou trois joueurs, chacun reçoit une tuile Mission supplémentaire et la range à sa droite. La tuile Mission que vous avez posée devant vous est la première de votre jardin. En outre, chaque tuile offre une nouvelle possibilité d'obtenir des gemmes.

PRÉPARER UNE NOUVELLE MANCHE

À la fin de la manche, après la phase Achat, faites tourner la tuile Mission que vous aviez d'un cran vers la gauche (à quatre joueurs ou plus, votre voisin la récupère donc directement ; à deux ou trois joueurs, vous la posez entre vous et le joueur suivant, et chacun récupère la tuile qui se trouvait à sa droite au début de la manche).

EFFET DES TUILES MISSION



Recevez les gemmes indiquées si la forme requise se trouve quelque part dans votre jardin (qui doit donc comporter au moins 4 tuiles). Cette forme peut être pivotée ou inversée. Même si vous reproduisez la forme plusieurs fois, vous n'obtenez les gemmes qu'une seule fois.



Obtenez 2 gemmes si vous avez laissé au moins trois demi-espaces libres dans votre jardin.



Obtenez 3 gemmes si vous avez complètement entouré cette tuile Mission.



Obtenez 2 gemmes si vous avez formé au moins 4 gemmes bleues complètes dans votre jardin.



Lors de cette manche, à tout moment, mais une seule fois, vous pouvez piocher une deuxième tuile dans le sac pour remplacer celle que vous venez de piocher. Remettez la première tuile dans le sac et placez la seconde dans votre jardin.

Autoren / Auteurs : Kristian A. Østby & Maria Østby
Illustration & Grafik / Illustration & graphisme : Gjermund Mørkved Bohne, Daniel Müller
Redaktion / Rédaction : Nicolas Niegsch
Übersetzung / Traduction : Antoine Prono (Transludis)

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr.: 49465
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



© 2024 All rights reserved.
Alion Games.



Änderungen vorbehalten. Sous réserve de modifications.