

Wichtig! Für eine bessere Lesbarkeit und um das Eintauchen in die Spielwelt zu erleichtern, lassen wir den Ausdruck „Marker“ weg. Zum Beispiel schreiben wir statt „Lavendel-Marker“ und „Marienkäfer-Marker“ einfach nur „Lavendel“ und „Marienkäfer“.

Pergola



Du musst diese Anleitung nicht lesen. Lass dir die Regeln doch in einem Video erklären.

SPIELMATERIAL

Aktionstafel



4 Arten von Werkzeugen:

15 Schaufeln



15 Rechen



15 Pflanzkellen



18 Hacken



Teichtafel



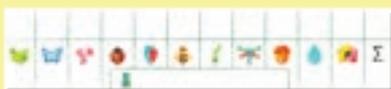
Laubplättchen



Schachteleinsatz für Marker und andere Komponenten



Wertungsblock



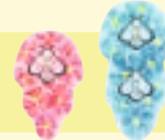
Werkzeughalter



SPIELANLEITUNG

PFLANZEN:

20 Waldreben
(2 Farben je 10x)



33 Stockmalven
(3 Farben je 11x)



26 Magnolien
(14 mit einem Zweig,
12 mit zwei Zweigen)



19 Lavendelblätter



9 Lavendelblüten



30 Blätter (5 Farben je 6x)



INSEKTEN UND SONSTIGES:

9 kleine Libellen



8 mittelgroße
Libellen und
4 große Libellen



30 Schmetterlinge



30 Marienkäfer



40 Bienen



16 Lampions
(4 Arten je 4x)



MATERIAL PRO PERSON (4 Sets):

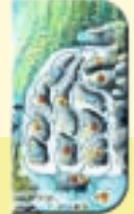
Gartentafel



Wertungstafel



Wasserfalltafel



Pergolatafel



2 Wassertropfen



4 Honiggläser



Frosch



Vogelhaus



Werkzeugkübel





Werkzeuge und Aktionstafel **L**

Dreht die Aktionstafel, sodass sie die Seite für 2–4 Personen zeigt, und platziert sie neben dem Schachteleinsatz. Unterteilt die Werkzeuge nach Art und legt sie neben die Aktionstafel. Verwendet je nach Personenanzahl folgende Werkzeuge:

2 Personen:



3 Personen:

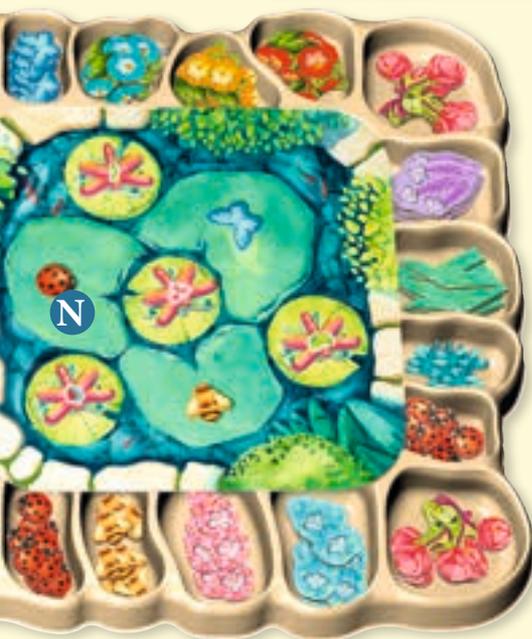


4 Personen:



Die nicht verwendeten Werkzeuge kommen in den großen Schachteleinsatz (die Fächer unter der Teichtafel).

Mischt die Werkzeuge getrennt voneinander (in einem Spiel zu zweit werden zum Beispiel nur die Schaufeln und die Hacken getrennt voneinander gemischt) und steckt sie in der vorgegebenen Reihenfolge in den Werkzeughalter **M**. Nehmt dann 4 Schaufeln und legt sie so über die Aktionstafel, dass über jedem Aktionsfeld eine Schaufel liegt.



Teich **N**

Unterteilt die mittelgroßen und großen Libellen nach ihrer Art (es gibt 4 Arten und von jeder Art 3 Libellen). Die Art erkennt ihr an den Symbolen auf den Libellen. Dann legt sie auf die 4 hellen Seerosen im Teich. Die Libellen sollten wie folgt nach Art aufgeteilt und in einer bestimmten Anordnung auf den Seerosen liegen:

Spiel zu zweit oder zu dritt: Auf jede Seerose kommt ein Stapel mit 2 Libellen. Dabei sollte eine große Libelle auf einer mittelgroßen Libelle liegen. Die übrigen Libellen kommen unter die Teichtafel in den Schachteleinsatz – sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.



Platzierung der Libellen in einem Spiel zu viert

Spiel zu viert: Auf jede Seerose kommt ein Stapel mit 3 Libellen. Dabei sollte eine große Libelle auf zwei mittelgroßen Libellen liegen.

Jetzt kann das Spiel beginnen!



SPIELBLAUF

WER IHR SEID UND WAS IHR MACHT

In *Pergola* seid ihr Gärtnerinnen und Gärtner und baut Pflanzen an, die wunderschöne Insekten anlocken. Wie erfolgreich ihr seid, hängt davon ab, wie euer Garten aussieht und mit was ihr ihn füllt.

Im Laufe des Spiels wählt ihr Werkzeuge aus, die euch Pflanzen, Insekten oder Lampions bringen, und führt dazu passende Aktionen aus: Vogelflug, Froschsprung, Wassertropfen oder Insektenflug.

Alle von euch sind 15 Mal am Zug. Danach werden die Punkte gezählt.

Euer Endergebnis hängt davon ab, wie ihr euren Garten gestaltet.

Die Regeln für das Solospiel findet ihr auf S. 14–15.

ZUGABLAUF

Wer zuletzt in einem Garten gearbeitet hat, fängt an. (Wenn das auf niemanden zutrifft, fängt die Person an, die am buntesten angezogen ist.) Anschließend seid ihr dem Uhrzeigersinn nach an der Reihe.

Dein Zug besteht aus 4 Schritten:

- 1 Werkzeug auswählen
- 2 Garten erweitern
- 3 Aktion ausführen
- 4 Aufräumen



1 Werkzeug auswählen

Wähle eines der 4 Werkzeuge über der Aktionstafel aus und lege es neben deinen Garten. Dann nimm dir die auf dem Werkzeug abgebildeten Komponenten. Sind auf dem Werkzeug zum Beispiel ein Lavendelblatt und eine blaue Stockmalve abgebildet, bekommst du ein Lavendelblatt und eine blaue Stockmalve. Dabei ist es egal, in welcher Reihenfolge du dir die Komponenten nimmst.



Wichtig! Jedes Werkzeug liegt direkt über einem Aktionsfeld. Wenn du ein Werkzeug auswählst, wählst du damit auch die Aktion darunter aus, die du dann in Schritt 3 deines Zuges ausführst (siehe „Aktion ausführen“ auf S. 5).



Beispiel: Jana wählt das Werkzeug über der Wassertropfen-Aktion aus und nimmt es. Dann nimmt sie sich die auf dem Werkzeug abgebildeten Komponenten aus dem Halter, also eine blaue Stockmalve und ein Lavendelblatt.

2 Garten erweitern

Platziere die erhaltenen Komponenten in deinem Garten.

Wichtig! Die Komponenten werden auf unterschiedliche Weise im Garten platziert. Pflanzen werden gemäß den Regeln auf S. 6–9 platziert. Insekten dürfen (optional) an den vorgegebenen Stellen auf Pflanzen platziert werden. Die genauen Regeln zur Platzierung und Wertung von Insekten findest du auf S. 6–9.



Beispiel: Im letzten Schritt hat Jana sich die abgebildeten Komponenten genommen: ein Lavendelblatt und eine Stockmalve. Jetzt platziert sie sie in ihrem Garten.

3 Aktion ausführen

Das Werkzeug, das du im 1. Schritt ausgewählt hast, befand sich über einem bestimmten Aktionsfeld (siehe unten). Die darauf abgebildete Aktion musst du jetzt ausführen.

Die Aktionstafel umfasst 4 Aktionen:



Insektenflug (von bis zu 2 Insekten)



Vogelflug



Wassertropfen-Bewegung



Froschsprung

Die genauen Beschreibungen der Aktionen findest du auf S. 10–11.



Beispiel: Jana hat das Werkzeug genommen, das über der Wassertropfen-Aktion lag, also muss sie jetzt diese Aktion ausführen.

4 Aufräumen

Die Werkzeugreihe hat nun eine Lücke. Um sie wieder zu füllen, verschiebst du die Werkzeuge in die auf der Aktionstafel angegebene Richtung.

Nimm dir dann ein neues Werkzeug aus dem Werkzeughalter und lege es über das Insektenflug-Aktionsfeld.

Das benutzte Werkzeug steckst du in eine leere Öffnung in deinem Werkzeugkübel. An der Anzahl der Werkzeuge in deinem Kübel siehst du, wie viele Züge du bereits ausgeführt hast.

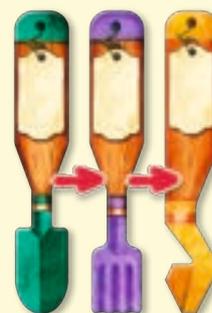


Wenn eine Werkzeugart im Werkzeughalter aufgebraucht ist, wird das fehlende Werkzeug über der Aktionstafel durch eine andere Art von Werkzeug ersetzt. Die Reihenfolge, in der die Werkzeuge platziert werden, ist durch die Personenanzahl vorgegeben.

2 Personen:



3 Personen:



4 Personen:



Wenn der Werkzeughalter keine Werkzeuge mehr enthält, habt ihr jeweils 15 Züge ausgeführt und ihr geht zum Spielende über (siehe unten).



SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ihr jeweils 15 Züge ausgeführt habt, also 15 Werkzeuge in euren Werkzeugkübeln sind.

Jetzt ist es Zeit, die Punkte zu zählen: Alle nehmen sich ein Blatt vom Wertungsblock und tragen für jede Kategorie die gesammelten Punkte ein.

Die genauen Wertungsregeln findet ihr auf den folgenden Seiten neben den Beschreibungen des Spielmaterials.

Wer von euch die meisten Punkte erreicht, gewinnt.

Bei einem Unentschieden teilen sich die am Gleichstand Beteiligten den Sieg!

PFLANZEN UND INSEKTEN

STOCKMALVEN

Die Stockmalve ist die beliebteste Stockrosenart und scheint in ihren verschiedenen Farben schon seit jeher in unseren Gärten zu Hause zu sein. Aber wie genau sie dorthin gelangt ist, weiß man nicht. Möglicherweise stammt sie aus China, doch nicht einmal dort wächst sie in freier Wildbahn. Es könnte sich auch um eine künstlich erzeugte Hybride aus anderen Stockrosenarten handeln. Wenn ihr sie auf einer Wiese oder am Wegesrand seht, hat der Wind ihre Samen aus Gärten dorthin getragen.

WIE WACHSEN SIE?

Stockmalvenblüten gibt es in 3 Farben (blau, gelb und rot). Alle Blüten einer Pflanze haben die gleiche Farbe. Du kannst also keine mehrfarbigen Stockmalven in deinem Garten anpflanzen.

Die erste Stockmalve einer Farbe darfst du an einer beliebigen Stelle in deinem Garten platzieren. Die nächste Stockmalve **der gleichen Farbe** muss an die vorhandene Stockmalve angelegt werden.

Auf jeder Stockmalvenblüte befindet sich ein Symbol, auf das du einen Schmetterling setzen kannst.

Beispiel: Jana erweitert eine Säule von blauen Stockmalvenblüten in ihrem Garten um eine weitere blaue Stockmalve.



WIE WERDEN SIE GEWERTET?



Stockmalvenblüten werden in Sets gewertet. Jedes Set besteht aus einer Reihe von verschiedenfarbigen Stockmalvenblüten.

Jedes Set aus 3 Stockmalvenblüten in 3 unterschiedlichen Farben bringt dir 6 Punkte.

Jedes Set aus 2 Stockmalvenblüten in 2 unterschiedlichen Farben bringt dir 3 Punkte.

Jede einzelne Stockmalvenblüte bringt dir 1 Punkt.

Beispiel: Jana hat 2 Sets mit je 3 verschiedenfarbigen Stockmalvenblüten (die ihr insgesamt 12 Punkte bringen – 6 pro Set), 1 Set mit 2 verschiedenfarbigen Stockmalvenblüten (die ihr 3 Punkte bringen) und eine Stockmalve, die nicht Teil eines Sets ist (und ihr 1 Punkt bringt). Am Ende des Spiels erhält Jana $6 + 6 + 3 + 1 = 16$ Punkte für die Stockmalvenblüten in ihrem Garten.



SCHMETTERLINGE

Ausgewachsene Schmetterlinge sind in Gärten stets willkommene Gäste. Sie sind nicht nur wunderschön, sondern helfen auch beim Bestäuben der Blumen, indem sie von einer Blüte zur anderen fliegen, um mit ihrem langen Saugrüssel deren Nektar zu trinken. Die jungen Raupen dagegen sind deutlich weniger beliebt bei ihren menschlichen Nachbarn. Schließlich fressen sie die Blätter der Blumen, die wir anpflanzen, und kaum jemand würde sie als besonders schön bezeichnen.

WO SITZEN SIE?

Schmetterlinge sitzen auf Stockmalvenblüten.

Auf jeder Stockmalvenblüte ist Platz für einen Schmetterling. Auf einem Platz kann immer nur 1 Schmetterling sitzen. Du darfst Schmetterlinge auf jeden Platz auf einer Stockmalvenpflanze setzen, auf dem noch keiner sitzt.



Du musst die Schmetterlinge nicht von unten nach oben oder in einer bestimmten Reihenfolge platzieren. Ist ein Platz auf einer Stockmalve frei, darfst du dort einen Schmetterling hinsetzen.



Wenn ein Schmetterling auf keinem Platz landen kann, darfst du ihn an einer beliebigen Stelle im Garten platzieren, wo er frei umherfliegt. In einem späteren Zug kannst du den umherflatternden Schmetterling dann mit einer Insektenflug-Aktion auf eine Stockmalve setzen.

WIE WERDEN SIE GEWERTET?



Jeder Schmetterling wird einzeln gewertet. Die Wertung eines Schmetterlings hängt davon ab, auf welcher Ebene der Stockmalve er sitzt.

- Wenn der Schmetterling auf der 1. Ebene sitzt, bringt er 1 Punkt.
- Wenn der Schmetterling auf der 2. oder 3. Ebene sitzt, bringt er 2 Punkte.
- Wenn der Schmetterling auf der 4. Ebene oder höher sitzt, bringt er 3 Punkte.

Beispiel: Jana hat 6 Schmetterlinge, von denen einer nur umherfliegt (und ihr somit 0 Punkte bringt). Am Ende des Spiels erhält sie insgesamt $1 + 2 + 2 + 2 + 3 = 10$ Punkte für die Schmetterlinge in ihrem Garten.



Eines der Honiggläser neben dem Bienenstock auf der Pergolatablel bringt 1 Punkt für jeden Schmetterling im Garten, egal wo er sich befindet.



Unten am Wasserfall gibt es einen Bonus, der für jedes Set aus einem Schmetterling, einem Marienkäfer und einer Biene in deinem Garten (egal wo sie sich befinden) 1 Punkt gewährt.





MAGNOLIEN

Magnolien kommen aus Asien und Amerika, sind aber überall auf der Welt beliebt. Ihre eindrucksvollen weißen oder rosa Blüten blühen im Frühjahr, wenn andere Bäume gerade einmal Knospen bekommen. Magnolien blühten auch schon früh in der Geschichte unseres Planeten: Man geht davon aus, dass sie vor 95 Millionen Jahren erstmals auftauchten. Damals wurden sie von Käfern bestäubt – eine Tradition, die sich bis heute gehalten hat.

WIE WACHSEN SIE?

Magnolien wachsen als Baum. Im Spiel haben ihre Zweige entweder eine Blüte oder zwei, wodurch sie sich verzweigen können. Die erste Magnolie kannst du an einer beliebigen Stelle im Garten platzieren. An die freien Knospen der bereits platzierten Magnolien wird dann die jeweils nächste Ebene angelegt (siehe Bild).

Auf jedem Magnolienzweig befindet sich ein Symbol, auf das du einen Marienkäfer setzen kannst.



Beispiel: Jana platziert eine weitere Magnolie. Sie darf sie an den Stellen anlegen, die hier mit einem blauen Stern markiert sind.

WIE WERDEN SIE GEWERTET?



Magnolien werden entsprechend der Ebene gewertet, auf der sie sich befinden.

Ebenen 1–3 bringen 1 Punkt für jede Magnolie auf diesen Ebenen.

Ebene 4 bringt 2 Punkte für jede Magnolie auf dieser Ebene.

Ebenen 5 und höher bringen 3 Punkte für jede Magnolie auf diesen Ebenen.

Bei der Wertung kommt es nicht darauf an, ob es sich um eine Magnolie mit einer oder zwei Blüten handelt. Jeder Spielmarker zählt also gleich.



Beispiel: Jana hat insgesamt 4 Magnolien auf den Ebenen 1, 2 und 3 (die ihr je 1 Punkt bringen), 2 auf Ebene 4 (die ihr je 2 Punkte bringen) und eine auf Ebene 5 (die ihr 3 Punkte bringt). Am Ende des Spiels erhält sie $1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 3 = 11$ Punkte für die Magnolien in ihrem Garten.



MARIENKÄFER

Die auffälligen Farben des Marienkäfers sollen Räuber abschrecken. Sie signalisieren: „Vorsicht, ich enthalte eine ätzende und übel schmeckende Substanz!“ Ignoriert ein Vogel diese Warnung und frisst den Marienkäfer, wird er diese Lektion wahrscheinlich nicht so schnell vergessen. Dem gefressenen Marienkäfer hilft das zwar nicht mehr, aber es kann andere vor demselben Schicksal bewahren. Die Anzahl der Punkte auf dem Rücken des Marienkäfers hängt von der genauen Spezies ab. In Europa ist der Siebenpunkt-Marienkäfer am bekanntesten.

WO SITZEN SIE?

Marienkäfer sitzen auf Magnolien.

Auf jeder Magnolie ist Platz für einen Marienkäfer. Auf einem Platz kann immer nur 1 Marienkäfer sitzen. Du darfst Marienkäfer auf jeden Platz auf einer Magnolie setzen, auf dem noch keiner sitzt.

Du musst die Marienkäfer nicht von unten nach oben oder in einer bestimmten Reihenfolge platzieren. Ist ein Platz auf einer Magnolie frei, darfst du dort einen Marienkäfer hinsetzen.



Wenn ein Marienkäfer auf keinem Platz landen kann, darfst du ihn an einer beliebigen Stelle im Garten platzieren, wo er frei umherfliegt. In einem späteren Zug kannst du den umherfliegenden Marienkäfer dann mit einer Insektenflug-Aktion auf eine Magnolie setzen.

WIE WERDEN SIE GEWERTET?



Jeder Marienkäfer wird einzeln gewertet. Die Wertung eines Marienkäfers hängt jedoch davon ab, wie viele Marienkäfer insgesamt auf einer Ebene sitzen.

- Wenn sich auf einer Ebene 1 Marienkäfer befindet, bringt er 1 Punkt.
- Wenn sich auf einer Ebene 2 Marienkäfer befinden, bringen sie je 2 Punkte.
- Wenn sich auf einer Ebene 3 Marienkäfer oder mehr befinden, bringen sie je 3 Punkte.



Beispiel: Jana hat 4 Marienkäfer. Drei davon sind auf einer Ebene (und bringen damit je 3 Punkte) und einer sitzt allein (und bringt damit 1 Punkt). Am Ende des Spiels erhält Jana $3 + 3 + 3 + 1 = 10$ Punkte für die Marienkäfer in ihrem Garten.



Eines der Honiggläser neben dem Bienenstock auf der Pergolatafel bringt 1 Punkt für jeden Marienkäfer im Garten, egal wo er sich befindet.



Unten am Wasserfall gibt es einen Bonus, der für jedes Set aus einem Schmetterling, einem Marienkäfer und einer Biene in deinem Garten (egal wo sie sich befinden) 1 Punkt gewährt.





WALDREBEN

Die meisten Waldreben aus der Familie der Hahnenfußgewächse in unseren Gärten sind Kletterpflanzen, die an einer Rankhilfe „hochklettern“ können. Mit ihren krümmungsfähigen Ranken können sie zwar keine bloßen Wände hochklettern, aber sie eignen sich bestens für Zäune, Metallgitter, Pfosten, Wandpaneele und natürlich Pergolen. Bei Gärtnern sind diese wunderschönen Pflanzen so beliebt, dass sie Tausende von bunten Arten gezüchtet haben.

WIE WACHSEN SIE?

Im Spiel gibt es 2 Arten von Waldreben: kleine (lila) und große (blau). Sie werden auf der Pergola über dem Bienenstock platziert.

Auf den Waldreben befinden sich Symbole, auf die du Bienen setzen kannst (1 Symbol auf den kleinen Waldreben, 2 Symbole auf den großen Waldreben).

Wenn du eine Biene auf eine Waldrebe setzt, fängt sie an, Honig zu produzieren (siehe „Honiggläser“ auf S. 12).

WIE WERDEN SIE GEWERTET?



Jedes Paar aus Waldreben unterschiedlicher Größe bringt dir 3 Punkte (ob mit oder ohne Biene).

Beispiel: Jana hat 2 Paar verschieden große Waldreben (jedes Paar bringt 3 Punkte) und eine einzelne Waldrebe, die nicht Teil eines Paares ist (und somit keine Punkte bringt). Am Ende des Spiels erhält Jana $3 + 3 = 6$ Punkte für die Waldreben in ihrem Garten.



BIENEN

Es gibt kein anderes Insekt, das dem Menschen so große Dienste erwiesen hat wie die Honigbiene, seit sie vor langer Zeit domestiziert wurde. Der Mensch gewährt ihr Schutz und kümmert sich um sie, und im Gegenzug versorgt uns die Biene mit Honig und Bienenwachs. Das perfekt koordinierte Bienenvolk aus Tausenden von Bienen und ihrer Mutter, der Bienenkönigin, ist seit vielen Jahren ein Symbol für Fleiß. Bienen sind außerdem die mit Abstand wichtigsten Bestäuber, sowohl von Wild- als auch von Kulturpflanzen.

WO SITZEN SIE?

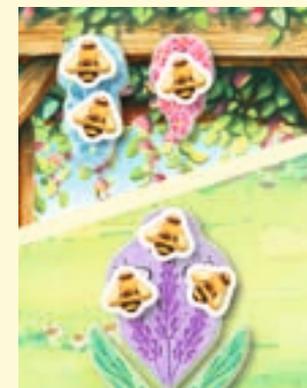
Bienen sitzen auf zwei Pflanzen, genauer gesagt auf Waldreben und Lavendelblüten.

- Auf einer kleinen Waldrebe kann 1 Biene sitzen.
- Auf einer großen Waldrebe können bis zu 2 Bienen sitzen.
- Auf einem Lavendel können bis zu 3 Bienen sitzen.



Wenn eine Biene auf keinem Platz landen kann, darfst du sie an einer beliebigen Stelle im Garten platzieren, wo sie frei herumfliegt.

In einem späteren Zug kannst du die umherfliegende Biene dann mit einer Insektenflug-Aktion auf eine Pflanze setzen.



WIE WERDEN SIE GEWERTET?

Bienen bringen nur Punkte, wenn eine Pflanze voll besetzt ist. Wenn zum Beispiel nur 2 Bienen auf einem Lavendel sitzen (statt 3), erhältst du keine Punkte.



- 1 Biene auf einer kleinen Waldrebe bringt 2 Punkte.
- 2 Bienen auf einer großen Waldrebe bringen 4 Punkte.
- 3 Bienen auf einem Lavendel bringen 8 Punkte.

Beispiel: Jana hat 7 Bienen. Zwei Waldreben sind voll besetzt und bringen ihr damit 6 Punkte (2 Punkte für die kleine Waldrebe und 4 Punkte für die große Waldrebe). Außerdem gibt es einen voll besetzten Lavendel, der Jana 8 Punkte bringt. Auf dem zweiten Lavendel sitzt nur 1 Biene, was ihr keine Punkte bringt. Jana erhält $2 + 4 + 8 = 14$ Punkte.



Unten am Wasserfall gibt es einen Bonus, der für jedes Set aus einem Schmetterling, einem Marienkäfer und einer Biene in deinem Garten (egal wo sie sich befinden) 1 Punkt gewährt.





LAVENDEL (BLÄTTER UND BLÜTEN)

Lavendel ist immer hübsch anzusehen. Seine Blätter sind selbst im Winter grün, und die winzigen lavendelfarbenen Blüten – deren Farbton nach der Pflanze selbst benannt ist – ziehen den ganzen Sommer lang Bienen und Hummeln an. Lavendel wird auch häufig auf Feldern angebaut und sieht dann wie ein lila Teppich aus, der sich bis zum Horizont erstreckt. Die Blüten werden zu Lavendelöl verarbeitet, das in der Parfüm- und Kosmetikindustrie zum Einsatz kommt.

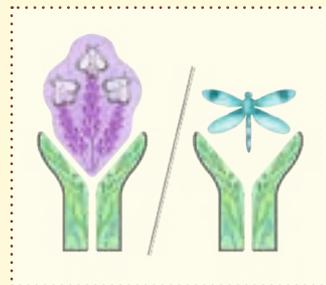
WIE WÄCHST ER?

Die Basis einer Lavendelpflanze bilden zwei Lavendelblätter.

Immer wenn du ein Lavendelblattpaar bildest, darfst du eine Lavendelblüte oder eine kleine Libelle nehmen und zwischen die Lavendelblätter legen. Dort bleibt die Blüte bzw. Libelle dann bis zum Ende des Spiels – sie darf nicht verschoben oder ausgetauscht werden.

Auf jeder Lavendelblüte sind 3 Plätze, auf die du Bienen setzen kannst.

Beispiel: Jana nimmt sich ihr sechstes Lavendelblatt. Dadurch entsteht ein drittes Lavendelblattpaar. Zuvor hat Jana sich Libellen ausgesucht, aber diesmal entscheidet sie sich für eine Lavendelblüte und legt sie zwischen die Blätter.



WIE WIRD ER GEWERTET?



Jedes Lavendelblatt bringt 2 Punkte.

Lavendelblüten bringen selbst keine Punkte, aber die auf ihnen platzierten Bienen können dir Punkte bringen (siehe „Bienen“ auf S. 8).

Die Wertung der Libellen wird in den folgenden Absätzen erklärt.

Beispiel: Jana hat 7 Lavendelblätter (die ihr je 2 Punkte bringen). Am Ende des Spiels erhält Jana $2 \times 7 = 14$ Punkte für die Lavendelblätter in ihrem Garten.



LIBELLEN

Vier durchsichtige Flügel, ein langer Hinterleib und zwei riesige Augen: Libellen sind kaum zu verwechseln. In der Welt der Insekten verbreiten Libellen Angst und Schrecken – sie machen nämlich Jagd auf andere Insekten und reißen ihre Beute im Flug mit. Bevor sie jedoch groß genug sind, um durch unsere Gärten zu fliegen, leben sie als Larven unter Wasser. Und selbst in dieser Form sind sie schon gnadenlose Jäger.

WO SITZEN SIE?

Kleine Libellen sitzen auf Lavendelblattpaaren. Mittelgroße und große Libellen landen nicht auf Pflanzen und fliegen stattdessen frei durch den Garten.

Wichtig! Libellen dürfen bei der Insektenflug-Aktion nicht bewegt werden.



Eine kleine Libelle darfst du dir nehmen, wenn du ein Lavendelblattpaar platzierst. Mittelgroße und große Libellen bekommst du, wenn du Froschsprung-Aktionen ausführst und die entsprechenden Voraussetzungen erfüllst (siehe „Froschsprung“ auf S. 11).

WIE WERDEN SIE GEWERTET?

Jede Libelle wird einzeln gewertet.



- Eine große Libelle bringt 5 Punkte.
- Eine mittelgroße Libelle bringt 3 Punkte.
- Eine kleine Libelle bringt 1 Punkt.

Beispiel: Jana hat 4 Libellen – 2 große (die je 5 Punkte bringen), 1 mittelgroße (die 3 Punkte bringt) und 1 kleine (die 1 Punkt bringt). Jana erhält $5 + 5 + 3 + 1 = 14$ Punkte.



Unten am Wasserfall gibt es einen Bonus, der für jede Libelle im Garten, unabhängig von ihrer Größe, 1 Punkt gewährt.



AKTIONEN



INSEKTENFLUG

WIE FUNKTIONIERT ES?

Nimm 2 Insekten (Marienkäfer, Biene oder Schmetterling) aus deinem Garten und setze sie auf Pflanzen mit freien Plätzen für die jeweiligen Insekten.



Du musst die Insektenflug-Aktion nicht vollständig ausführen. Du kannst auch nur 1 oder gar kein Insekt bewegen!

Sowohl Insekten, die schon auf deinen Pflanzen sitzen, als auch solche, die in deinem Garten umherfliegen, darfst du mit dieser Aktion bewegen.

Denk daran, dass keine Libellen bewegt werden dürfen, sondern nur Marienkäfer, Bienen und Schmetterlinge.

Beispiel: Jana führt die Insektenflug-Aktion aus. Im letzten Zug hat sie einige neue Magnolien erhalten und hat jetzt Platz für ihre Marienkäfer. Sie bewegt 2 Marienkäfer, sodass sie auf derselben Ebene wie der dritte Marienkäfer sind. Jetzt bringt Jana jeder Marienkäfer 3 Punkte.



Beispiel: Jana hat einen Schmetterling, der im Garten umherfliegt (und auf keiner Pflanze sitzt), also führt sie die Insektenflug-Aktion aus, um ihn auf eine Stockmalve einer hohen Ebene zu setzen. Dann bewegt sie 1 Biene von einer Waldrebe zu einer Lavendelblüte. Das Honigglas, das Jana bereits erhalten hat, behält sie (siehe „Honiggläser“ auf S. 12).



VOGELFLUG UND BLÄTTER

WIE FUNKTIONIERT ES?

Nimm das oberste Blatt von einem der 3 Stapel des Laubplättchens.

Auf jedem Blatt ist entweder ein Marienkäfer, eine Biene oder ein Schmetterling abgebildet. Lege das genommene Blatt auf dein Vogelhaus, dann nimm das auf dem Blatt abgebildete Insekt und platziere es in deinem Garten – entweder auf einer passenden Pflanze oder es fliegt umher.

Auf einigen Blättern ist eine zusätzliche Insektenflug-Aktion abgebildet. Diese funktioniert wie die normale Insektenflug-Aktion, die auf der linken Seite beschrieben ist, mit dem Unterschied, dass du nur 1 Insekt bewegen darfst. Führe die Aktion sofort aus, nachdem du ein entsprechendes Blatt genommen hast.



Sehr selten kann es vorkommen, dass keine Blätter mehr übrig sind. In dem Fall kannst du bei der Vogelflug-Aktion selbst entscheiden, ob du dir einen Schmetterling, einen Marienkäfer oder eine Biene nehmen willst.

Beispiel: Jana führt die Vogelflug-Aktion aus. Sie nimmt sich ein Blatt von einem der Stapel. Sie nimmt den abgebildeten Schmetterling und setzt ihn auf eine Stockmalve. Dann legt sie das Blatt auf das zuvor genommene Blatt auf das Vogelhaus.



WIE WERDEN DIE BLÄTTER GEWERTET?

Am Ende des Spiels bekommst du für jede **Blattfarbe**, die auf deinem Vogelhaus vertreten ist, 1 Punkt.

Beispiel: Jana hat im Laufe des Spiels 6 Blätter in 4 verschiedenen Farben gesammelt. Jede Farbe bringt ihr 1 Punkt. Jana erhält also 4 Punkte.



Eines der Honiggläser neben dem Bienenstock auf der Pergolatafel bringt dir 1 Punkt pro 2 Blätter auf deinem Vogelhaus, unabhängig von deren Farbe.





FROSCHSPRUNG

Wenn du diese Aktion zum ersten Mal ausführst, dann nimm den Frosch aus deinem Garten und setze ihn auf eine beliebige Seerose im Teich. Wenn dein Frosch bereits im Teich sitzt, lasse ihn zu einer benachbarten Seerose springen (also zu einer Seerose, die direkt neben der aktuellen Seerose ist).

SEEROSE MIT INSEKTENSYMBOL

Auf den Seerosen sind Insekten Symbole abgebildet. Wenn du auf eine solche Seerose springst, bekommst du sofort das darauf abgebildete Insekt. Platziere es in deinem Garten, entweder auf einer passenden Pflanze oder es fliegt umher.

Beispiel: Jana springt mit dem Frosch auf eine Seerose mit Bienensymbol. Sie nimmt sich eine Biene aus dem Schachteleinsatz und platziert sie in ihrem Garten. Sie darf sie entweder auf eine passende Pflanze oder, wenn alle Pflanzen besetzt sind, an eine beliebige Stelle im Garten legen.



SEEROSE MIT LIBELLE

Eine Ausnahme von der oben beschriebenen Regel sind Seerosen mit Libellen. Um auf so eine Seerose zu springen, **musst du erst alle Voraussetzungen** für die entsprechende Libelle erfüllen. Ansonsten kannst du den Sprung nicht ausführen.

Die Voraussetzungen sind abhängig vom Symbol auf der Libelle:

-  • Du hast mindestens 4 Magnolien beliebiger Größe in deinem Garten.
-  • Du hast mindestens 4 Stockmalven beliebiger Farbe in deinem Garten.
-  • Du hast mindestens 4 Waldreben beliebiger Größe in deinem Garten.
-  • Du hast mindestens 4 Lavendelblätter in deinem Garten.

Wenn du die beschriebenen Voraussetzungen für die Libelle erfüllst, darfst du mit deinem Frosch auf die Seerose mit dieser Libelle springen. Wenn auf der Seerose Libellen sitzen, nimm die oberste Libelle und platziere sie in deinem Garten. Du kannst auch auf Seerosen ohne Libellen springen, aber dann hat der Froschsprung keine Wirkung.

Wichtig! Du kannst pro Spiel nicht zweimal eine Libelle unter denselben Voraussetzungen erhalten. Wenn du eine weitere Libelle erhalten möchtest, musst du **andere Voraussetzungen** erfüllen.



Bei deinem ersten Froschsprung (also wenn dein Frosch noch nicht im Teich sitzt) darfst du sofort zu einer Seerose mit Libelle springen, sofern du die Voraussetzungen erfüllst.



Beispiel: Jana springt mit ihrem Frosch auf eine Seerose mit Libellen. Dafür braucht sie mindestens 4 Stockmalven. Sie darf den Froschsprung ausführen, denn sie hat schon 6 Stockmalven. Auf der Seerose sitzen 2 Libellen, also nimmt Jana sich die große Libelle und platziert sie frei umherfliegend in ihrem Garten. Jana darf sich im weiteren Verlauf keine weitere Libelle mit Stockmalven-Voraussetzungen nehmen, egal wie viele Stockmalven sie hat.



WASSERTROPFEN

Bewege 1 deiner 2 Wassertropfen auf dem Wasserfall 1 Feld nach unten. Die Wassertropfen bewegen sich entlang der Ströme des Wasserfalls von Stein zu Stein weiter, bis sie ganz unten ankommen.



Auf einem Feld kann sich immer nur ein Wassertropfen befinden. Wenn deine 2 Wassertropfen beide bereits unten am Wasserfall angekommen sind, darfst du dir bei dieser Aktion einen Schmetterling, einen Marienkäfer oder eine Biene nehmen und in deinem Garten platzieren, anstatt einen Wassertropfen zu bewegen.

WASSERTROPFEN AUF EINEM STEIN

Auf jedem Stein, bei dem ein Wassertropfen stehen bleiben kann, ist ein Insekten Symbol abgebildet. Wenn du einen Wassertropfen zu so einem Stein bewegst, nimm dir sofort das entsprechende Insekt und platziere es in deinem Garten, entweder auf einer passenden Pflanze oder es fliegt frei umher.

Beispiel: Jana will einen Marienkäfer. Also bewegt sie einen Wassertropfen zu einem Stein mit Marienkäfersymbol, nimmt sich einen Marienkäfer aus dem Schachteleinsatz und platziert ihn in ihrem Garten.



WASSERTROPFEN UNTEN AM WASSERFALL

Wenn einer deiner Wassertropfen unten am Wasserfall ankommt (also wenn du ihn zum letzten Feld bewegst), nimm dir entweder einen Schmetterling, einen Marienkäfer oder eine Biene. Unten am Wasserfall bekommst du außerdem einen Bonus, der dir am Ende des Spiels Punkte gewährt.

Du darfst im Laufe des Spiels **max. 2 Bonusse** erhalten.



Du erhältst 1 Punkt für jedes Set aus Schmetterling + Marienkäfer + Biene in deinem Garten, egal wo sie sich befinden (die Anzahl der Art, von der du am wenigsten hast, entspricht der Anzahl deiner Sets).



Du erhältst 1 Punkt für jede Libelle in deinem Garten, unabhängig von ihrer Größe.



Du erhältst 2 Punkte für jedes volle Honigglass.

Wichtig! Du darfst jeden Bonus nur einmal auswählen. Wenn beide deiner Wassertropfen unten am Wasserfall ankommen, musst du sie auf verschiedenen Bonusfeldern platzieren.

Beispiel: Jana bewegt ihren Wassertropfen ganz nach unten. Sie darf eines von 3 Insekten auswählen und entscheidet sich für einen Schmetterling. Als Bonus wählt sie zusätzliche Punkte für ihre Insektensets – also platziert sie den Wassertropfen auf dem entsprechenden Bonusfeld.



SONSTIGES



LAMPIONS

WIE FUNKTIONIEREN SIE?

Wenn du einen Lampion bekommst, platziere ihn mit dem Symbol nach oben irgendwo in deinem Garten.

Jeder Lampion bringt dir einen einmaligen Bonus. Den Bonus kannst du nur einsetzen, **wenn du am Zug** bist und die Voraussetzungen erfüllt sind (siehe die Beschreibungen zu Lampions unten).

Wenn du einen Lampion verwendet hast, drehe ihn um, sodass das Symbol nicht mehr zu sehen ist.

Im Spiel gibt es 4 Arten von Lampions:



Nachdem du eine Wassertropfen-Aktion ausgeführt hast, wiederhole die Aktion (mit demselben oder dem anderen Wassertropfen).



Nachdem du eine Froschsprung-Aktion ausgeführt hast, wiederhole die Aktion.



Wenn du dir einen Marienkäfer, einen Schmetterling oder eine Biene nimmst, nimm dir ein weiteres Insekt **derselben Art**.



Wenn du ein Werkzeug auswählst, darfst du eine andere Aktion ausführen als die, die mit dem Werkzeug verbunden ist.



Du darfst mehr als 1 Lampion derselben Art haben. Du darfst in einem Zug mehr als einen Lampion verwenden. Außerdem darfst du Lampions in demselben Zug verwenden, in dem du sie bekommen hast.

WIE WERDEN SIE GEWERTET?

Die Lampions bringen dir am Ende des Spiels keine Punkte, außer du hast das entsprechende Honigglas gefüllt (siehe dazu „Honiggläser“ auf der rechten Seite).

Beispiel: Jana führt eine Froschsprung-Aktion aus und springt zu einer Seerose mit Libellen, um eine große Libelle zu erhalten. Dann verwendet sie ihren Lampionbonus, durch den sie einen zusätzlichen Froschsprung ausführen kann, und springt auf eine Seerose mit Schmetterlingssymbol, sodass sie sich einen Schmetterling nehmen und ihn in ihrem Garten platzieren kann.



Eines der Honiggläser neben dem Bienenstock auf der Pergolatafel bringt 1 Punkt für jeden Lampion (ob benutzt oder unbenutzt) in deinem Garten.



Unten am Wasserfall gibt es einen Bonus, der für jedes gefüllte Honigglas 2 Punkte gewährt.



HONIGGLÄSER

WIE FUNKTIONIEREN SIE?

Wenn eine bestimmte Anzahl von Bienen **auf den Waldreben an deiner Pergola** sitzt, darfst du zusätzlich ein Honigglas füllen, wenn du am Zug bist.

Du darfst im Laufe des Spiels bis zu 3 Honiggläser füllen. Um ein Honigglas als voll zu markieren, drehe es auf die Seite mit dem Honig. Du darfst die Honiggläser entsprechend der Anzahl der Bienen füllen, die auf den Waldreben an deiner Pergola sitzen.

- Fülle das erste Honigglas, nachdem du 4 Bienen platziert hast.
- Fülle das zweite Honigglas, nachdem du 7 Bienen platziert hast.



- Fülle das dritte Honigglas, nachdem du 9 Bienen platziert hast.

Die Bienen, mit deren Hilfe du schon ein Honigglas gefüllt hast, zählen auch dazu, wenn du später ein weiteres füllen möchtest.



Um ein Honigglas zu füllen, muss eine bestimmte Anzahl von Bienen auf deinen Waldreben sitzen. Du kannst die Bienen in folgenden Zügen mit der Insektenflug-Aktion wegbewegen, ohne die bereits vollen Honiggläser zu verlieren. Um ein weiteres Honigglas zu füllen, musst du die nächsthöhere Anzahl an Bienen auf deinen Waldreben erreichen.

WIE WERDEN SIE GEWERTET?

Jedes Honigglas gewährt Punkte für die darauf abgebildeten Komponenten:



1 Punkt für jeden Schmetterling in deinem Garten (egal ob auf Stockmalven oder umherfliegend).



1 Punkt pro 2 gesammelte Blätter (unabhängig von deren Farbe).



1 Punkt für jeden Marienkäfer in deinem Garten (egal ob auf Magnolien oder umherfliegend).



1 Punkt für jeden Lampion in deinem Garten (egal ob benutzt oder unbenutzt).

Beispiel: Jana hat ein Honigglas, das ihr 1 Punkt zusätzlich für jeden Schmetterling in ihrem Garten bringt. Sie hat 5 Schmetterlinge auf Stockmalven und einen, der umherfliegt, also insgesamt 6 Schmetterlinge. Das bringt Jana am Ende des Spiels 6 Punkte.



BEISPIELWERTUNG AM SPIELENDEN

Am Ende des Spiels sehen Janas Spieltafeln so aus.



Jana zählt ihre Punkte auf dem Wertungsblatt zusammen und erhält:

-  Stockmalven – 13 Punkte (6 + 6 + 1)
-  Schmetterlinge – 5 Punkte (1 + 2 + 2)
-  Magnolien – 10 Punkte (6 × 1 + 2 × 2)
-  Marienkäfer – 17 Punkte (2 × 2 + 3 × 3 + 2 × 2)
-  Waldreben – 3 Punkte (1 × 3)
-  Bienen – 14 Punkte (3 × 4 + 1 × 2)
-  Lavendelblätter – 10 Punkte (5 × 2)
-  Libellen – 9 Punkte (1 + 3 + 5)
-  Honiggläser – 10 Punkte (7 + 3)
-  Wassertropfen – 7 Punkte (3 + 4)
-  Verschiedenfarbige Blätter – 2 Punkte

Jana erhält 100 Punkte und kann ihr Ergebnis mit dem der anderen vergleichen. Wenn sie allein gespielt hat, kann sie ihr Ergebnis in die Tabelle mit den Herausforderungen eintragen (neben der Herausforderung, die sie für dieses Spiel ausgewählt hat).



SOLOVARIANTE

AUFBAU

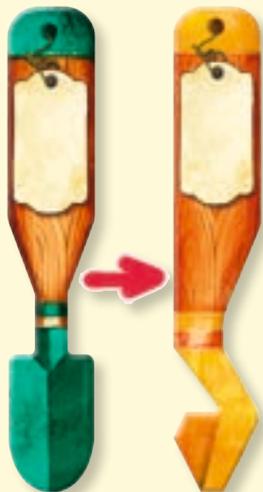
Bereite das Spiel wie sonst auch vor, mit folgenden Änderungen:
Drehe die Aktionstafel auf die Seite mit der Solovariante.



Nimm 4 verschiedenartige Libellen (davon 2 mittelgroße und 2 große) und setze sie zufällig auf die 4 hellen Seerosen auf der Teichtafel.



Bei einem Solospiel verwendest du 2 Arten von Werkzeugen – erst Schaufeln, dann Hacken. Mische beide Arten getrennt voneinander und platziere sie in der eben genannten Reihenfolge im Werkzeughalter. Dann nimm 4 Schaufeln und lege sie über die Aktionstafel, sodass jede Schaufel über einem Aktionsfeld liegt.



ABLAUF

Ein Solospiel läuft wie ein normales Spiel ab, mit ein paar Unterschieden, die im Folgenden erklärt werden.

Wähle vor dem Spiel in der Tabelle auf der nächsten Seite eine Herausforderung aus. Während des Spiels versuchst du dann, diese Herausforderung zu meistern.

Beginne das Spiel und führe deinen Zug aus. Wenn dein Zug vorbei ist und noch bevor du die Werkzeuge verschiebst und ein neues Werkzeug hinlegst, führt dein Nachbar auf der anderen Seite des Zauns seinen automatischen Zug aus.

Der Nachbar nimmt sich das übrige Werkzeug von derselben Hälfte (links oder rechts) der Aktionstafel, von der du dein Werkzeug ausgewählt hast. Lege das Werkzeug beiseite; es wird in diesem Spiel nicht mehr verwendet. Jetzt liegen nur noch 2 Werkzeuge über der Aktionstafel. Verschiebe sie je nach aktueller Anordnung der übrigen Werkzeuge nach rechts oder fülle die leeren Plätze auf. Führe deinen nächsten Zug auf die gleiche Art und Weise aus. Das Spiel ist vorbei, wenn du 15 Züge ausgeführt hast und nur noch 3 Werkzeuge über der Aktionstafel liegen.

SPILENDE

Zähle deine Punkte entsprechend den normalen Regeln.

Überprüfe dann, ob du die Herausforderung gemeistert hast.

Wenn du sie gemeistert hast, trage dein Ergebnis in die Tabelle auf der nächsten Seite für die ausgewählte Herausforderung ein. Falls nicht, trage dein Ergebnis im Feld „Freies Spiel“ ein.

Die Tabelle mit den Herausforderungen enthält auch die Ergebnisse deiner Nachbarn, Przemek und Gołab. Wenn dein Ergebnis besser als ihres ist, ist dein Garten der Stolz der ganzen Nachbarschaft. Wenn nicht, versuch's noch mal!

1000ER-CLUB

Wenn du es geschafft hast, alle 10 Herausforderungen zu meistern, ist es an der Zeit zu überprüfen, ob du zum renommierten 1000er-Club gehörst. Beträgt die Gesamtsumme deiner Punkte 1000 oder mehr, erhältst du das Platinabzeichen des Supergärtners! Falls du die 1000 Punkte noch nicht erreicht hast, nimm die Herausforderungen, bei denen du die wenigsten Punkte bekommen hast, erneut in Angriff.





HERAUSFORDERUNGEN

1. EIN MARIENKÄFER AUF JEDER MAGNOLIENEbene

Auf jeder von mindestens 3 Magnolienebenen muss mindestens 1 Marienkäfer sitzen.

Przemek: **102**

Gołęb: **100**

Dein Ergebnis:

2. 4 LAMPIONS VERWENDEN

Du musst im Laufe des Spiels mindestens 4 Lampions verwenden.

Przemek: **99**

Gołęb: **103**

Dein Ergebnis:

3. MINDESTENS 4 BIENEN, 4 SCHMETTERLINGE UND 4 MARIENKÄFER

Du musst mindestens 4 Marienkäfer, 4 Bienen und 4 Schmetterlinge in deinem Garten haben.

Przemek: **102**

Gołęb: **102**

Dein Ergebnis:

4. MINDESTENS 5 PUNKTE DURCH WASSERFALLBONUS

Du musst mindestens 1 Wassertropfen ans untere Ende des Wasserfalls bewegen und durch den ausgewählten Bonus mindestens 5 Punkte erhalten.

Przemek: **104**

Gołęb: **105**

Dein Ergebnis:

5. MINDESTENS 5 PUNKTE FÜR EIN HONIGGLAS

Du musst mindestens 5 Punkte für ein umgedrehtes Honigglas erhalten.

Przemek: **106**

Gołęb: **102**

Dein Ergebnis:

6. MINDESTENS 4 BLÜTEN VOLLER BIENEN

Du musst mindestens 4 Blüten haben, die voll mit Bienen besetzt sind (Lavendelblüten oder Waldreben).

Przemek: **107**

Gołęb: **103**

Dein Ergebnis:

7. MINDESTENS 2 SCHMETTERLINGE IM WERT VON 3 PUNKTEN

Du musst mindestens 2 Schmetterlinge auf Stockmalven haben, die dir jeweils mindestens 3 Punkte bringen.

Przemek: **105**

Gołęb: **106**

Dein Ergebnis:

8. EIN SET AUS 5 VERSCHIEDENEN BLÄTTERN

Du musst ein Blatt in jeder der 5 Farben haben.

Przemek: **98**

Gołęb: **101**

Dein Ergebnis:

9. MINDESTENS 4 LIBELLEN

Du musst mindestens 4 Libellen beliebiger Größe haben.

Przemek: **101**

Gołęb: **101**

Dein Ergebnis:

10. FREIES SPIEL

Normales Spiel ohne zusätzliche Ziele.

Przemek: **105**

Gołęb: **104**

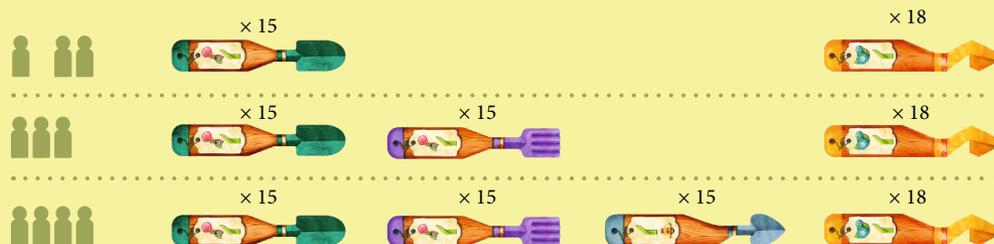
Dein Ergebnis:

1000ER-CLUB – PLATINABZEICHEN DES SUPERGÄRTNERS

Erhalte in den Herausforderungen insgesamt 1000 Punkte!

ZUSAMMENFASSUNG

WERKZEUGE



Insektenflug

Nimm 2 Insekten (Marienkäfer, Biene oder Schmetterling) aus deinem Garten und setze sie auf passende Pflanzen mit freien Plätzen.

Vogelflug

Nimm ein Blatt von einem der 3 Stapel und nimm dir das auf dem Blatt abgebildete Insekt aus dem Schachteleinsatz. Platziere das Blatt auf dem Vogelhaus in deinem Garten.

Wassertropfen

Bewege 1 deiner 2 Wassertropfen auf dem Wasserfall 1 Feld nach unten. Die Wassertropfen bewegen sich entlang der Ströme des Wasserfalls.

Froschsprung

Springe mit deinem Frosch zu einer benachbarten Seerose und nimm dir das entsprechende Insekt oder die Libelle (wenn du die Voraussetzungen erfüllst).

ZUGABLAUF



LAMPIONS

- Wenn du ein Werkzeug auswählst, darfst du eine andere Aktion ausführen als die, die mit dem Werkzeug verbunden ist.
- Wenn du dir einen Marienkäfer, einen Schmetterling oder eine Biene nimmst, nimm dir ein weiteres Insekt derselben Art.
- Nachdem du eine Wassertropfen-Aktion ausgeführt hast, wiederhole die Aktion.
- Nachdem du eine Froschsprung-Aktion ausgeführt hast, wiederhole die Aktion.

HONIGGLÄSER

- 1 Punkt pro 2 gesammelte Blätter (unabhängig von deren Farbe).
- 1 Punkt für jeden Marienkäfer in deinem Garten (egal ob auf Magnolien oder umherfliegend).
- 1 Punkt für jeden Schmetterling in deinem Garten (egal ob auf Stockmalven oder umherfliegend).
- 1 Punkt für jeden Lampion in deinem Garten (egal ob benutzt oder unbenutzt).

LIBELLEN

- Du musst mindestens 4 Magnolien in deinem Garten haben (Anzahl der Blüten ist egal).
- Du musst mindestens 4 Lavendelblätter in deinem Garten haben.
- Du musst mindestens 4 Waldreben beliebiger Größe in deinem Garten haben.
- Du musst mindestens 4 Stockmalven beliebiger Farbe in deinem Garten haben.

WASSERFALL-BONUSSE

- Du erhältst 1 Punkt für jedes Set aus Schmetterling + Marienkäfer + Biene in deinem Garten, egal wo sie sich befinden (die Anzahl der Art, von der du am wenigsten hast, entspricht der Anzahl deiner Sets).
- Du erhältst 1 Punkt für jede Libelle in deinem Garten, unabhängig von ihrer Größe.
- Du erhältst 2 Punkte für jedes volle Honigglas.

MITWIRKENDE

AUTOREN

Michał Gołąb Gołębiowski
Przemek Wojtkowiak

ILLUSTRATIONEN

Karolina Kijak-Dzikońska

GRAFISCHE BEARBEITUNG

Karolina Kijak-Dzikońska
Ka Leszczyńska

SPIELENTWICKLUNG

Michał Szewczyk

REGEL

Michał Gołąb Gołębiowski
Przemek Wojtkowiak

PROJEKTKOORDINATION

Przemek Wojtkowiak

LAYOUT

Ka Leszczyńska
Adam Strzelecki

INSERT-DESIGN

Game Trayz

gametrayz
control your chaos

DANKSAGUNG

Przemek Fornal
Asia Flisowska
Kuba Gołębiowski
Adam Kwapiński
Anna Turczyńska

Sylwia Smolińska
Sandra Socha
Urszula Świat
Michał Szewczyk
Waldemar Marer
Wojciech Grajkowski
Das Team von
Roboty Planzowe:
Arkadiusz Dymalski
Jędrzej Modrzyński
Bartosz Wyrwał
Jarosław Piersiała
Marcin Kowalski
Michał Długaj
Jakub Prażmowski
Jeremi Prażmowski

Wir danken der **Grupa pod wezwaniem Świtla** für die Beratung zum visuellen Erscheinungsbild dieses Spiels. Vor allem danken wir **Michał Szewczyk** für sein unglaubliches Engagement für dieses Projekt, seine präzisen Kommentare und die spannende Präsentation des Prototyps auf all den Veranstaltungen. Vielen Dank, Windziarz!

DEUTSCHE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

ÜBERSETZUNG & LAYOUT

Riotloc (Miriam Weichselsdorfer, Tilman Loeffler)

REDAKTION

Steffen Trzensky

rebel

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