

WALDGÄRTNER

für 2-6 Spieler
ab 8 Jahre,
Spieldauer:
50-120 Minuten

Ein Kartenspiel zum Anbauen eines Fruchtwaldes

Einführung

In einer Zeit, in der die Menschen öde Monokulturen und fades Design-Food leid waren, beschlossen sie, dem Treiben der Nahrungsmittelindustrie ein Ende zu setzen und jedem ein kleines Stück Land zur Selbstversorgung zur Verfügung zu stellen. Um die Fläche optimal zu nutzen, griffen die Pfiffigsten unter ihnen auf eine Anbaumethode zurück, die die Dimension der Höhe miteinbezieht und natürlich gewachsene Etagen entstehen lässt – die Agroforstwirtschaft. Und so waren sie geboren, die Waldgärtner, in deren Rolle die Spieler nun schlüpfen und vor der Aufgabe stehen, ihr Brachland in einen möglichst ertragreichen Waldgarten aus kulinarisch wertvollen Bäumen und Sträuchern zu verwandeln.

Bei der Auswahl der Obstgehölze müssen sie den Licht- und Platzbedarf der Pflanzen ebenso berücksichtigen wie den Zeitpunkt ihrer Blüte und Fruchtreife.

Von Bedeutung ist außerdem, ob das eine oder andere Exemplar einen Partner zur Befruchtung benötigt, denn sonst bleibt der begehrte Erntesegen aus.

Der Einsatz von Pflanzen, die Stickstoff sammeln, kann dabei ebenso von Vorteil sein, wie die Verwendung attraktiver Blühgehölze...

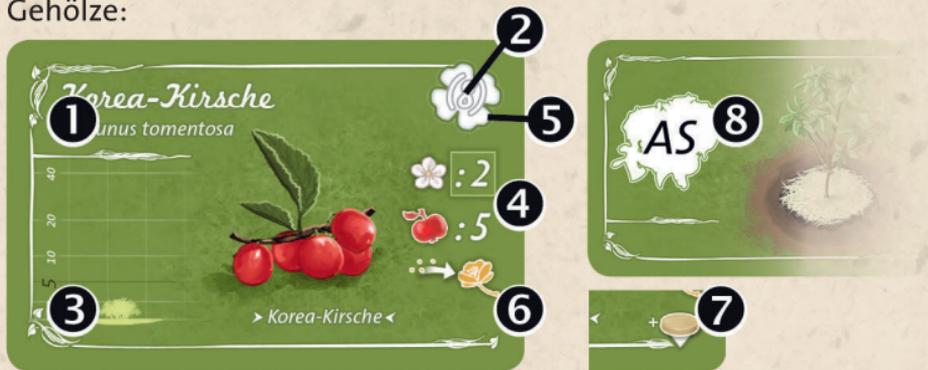
Wer am Ende den wertvollsten Waldgarten zusammengestellt hat, gewinnt.

Info: Alle in diesem Spiel vorkommenden Früchte und Samen sind essbar, teilweise müssen sie jedoch zum Verzehr gekocht oder geröstet werden. Alle Gehölze in diesem Spiel sind weitgehend winterhart und können in Mitteleuropa angepflanzt werden.

Spielmaterial

- 1 Spielplan mit Jahreskreis
- 50 rote Holzwürfel („Blühwürfel“)
- 50 braune Holzscheiben („Münzen“)
- 45 weiße Holzmarker („Veredelungschips“)
- 1 schwarzer Holzzylinder („Jahresphasenanzeiger“)
- 6 Augenwürfel in gelb, grün, rosa, rot, violett und weiß
- 2 Übersichtskarten über die Legeregeln
- 175 Gehölzkarten: 50 europäische, 50 amerikanische und 75 asiatische Gehölze
- + Extra-Beilage: 3 Bonuskarten für das Spiel „Essence“

Die Gehölzkarten enthalten folgende Informationen über die Gehölze:



- 1 Name:** deutsche und wissenschaftliche Bezeichnung des Gehölzes
- 2 Ertragswert:** Siegpunkte, die das Gehölz liefert, wenn es im Garten angepflanzt wird

Achtung: Steht der Wert in Klammern, muss zusätzlich ein passender Befruchter im Garten vorhanden sein. Nur dann dürfen die Siegpunkte am Ende gezählt werden!

3 Größe: Die Gehölze sind in fünf Größenkategorien eingeteilt - Kleinstrauch (bis 2m), Großstrauch (bis 5m), Kleinbaum (bis 10m), mittelgroßer Baum (bis 20m) und Großbaum (bis 40m).

Besonderheit: Kletterpflanzen können wahlweise als Klein- oder Großstrauch eingesetzt werden (je nachdem, ob sie eher waagrecht oder senkrecht wachsen).



4 Blüh- / Erntephase: Die Zahl hinter der Blüte  bzw. hinter der Frucht  gibt die Jahresphase an, in der die Blüten erscheinen bzw. die Früchte reifen (1 = Vorfrühling, 2 = Erstfrühling, 3 = Vollfrühling, 4 = Frühsommer, 5 = Hochsommer, 6 = Spätsommer, 7 = Frühherbst, 8 = Vollherbst, 9 = Spätherbst).

Grundlage für diese Angaben ist der phänologische Kalender.

5 Blütenfarbe: Bei den Gehölzen, die eine attraktive Blüte besitzen, wird die Farbe der Blüte im Feld des Ertragswertes dargestellt.

6 Befruchtung: Viele Pflanzen befruchten sich selbst (=Selbstbefruchter ). Manche hingegen sind für eine (gute) Fruchtbildung auf andere Arten/Sorten angewiesen, die zusätzlich im Garten angepflanzt werden müssen (=Fremdbefruchter ). Welche Pflanze benötigt wird, ist in „> <“ angegeben.

Beispiele: Bei der Angabe >Korea-Kirsche< wird diese bestimmte Kirsch-Art benötigt. Bei der Angabe >Hasel< wird eine beliebige Hasel-Art benötigt.

7 Stickstoffsammler: Einige Pflanzen leben im Verbund mit Bakterien, die den Boden mit Nitrat anreichern. Auf diesen Gehölzkarten geben zwei Pfeile („+1 Münze“  ) an, welche Nachbarpflanzen von dieser Düngerproduktion profitieren.

8 Auf der Kartenrückseite ist die **Herkunft** des Gehölzes angegeben: AS (=Asien), EU (=Europa), NA (=Nordamerika)

Spielvorbereitung

❶ Der Spielplan wird in die Mitte gelegt und der Jahresphasenanzeiger im Jahreskreis auf die „0“ (=Winter) gestellt.

❷ Die Gehölzkarten werden nach Herkunft (AS, EU, NA) sortiert. Bei 2 Spielern wird entweder der europäische oder der amerikanische Kartenstapel verwendet.

Bei 3 Spielern wird der asiatische Kartenstapel verwendet.

Bei 4 Spielern werden der europäische und amerikanische Kartenstapel verwendet.

Bei 5 und 6 Spielern werden der asiatische und europäische oder der asiatische und amerikanische Kartenstapel verwendet.

Nicht benötigte Karten kehren in die Spielschachtel zurück.

❸ Die ausgewählten Kartenstapel werden getrennt voneinander gemischt und in so viele kleinere Stapel à 24 Karten aufgeteilt wie Spieler am Spiel teilnehmen.

Ausnahme: Bei 6 Spielern werden wie bei 5 Spielern nur 5 Stapel gebildet.

Diese Stapel bilden die Regionen, in denen die Gehölze auffindbar sind.

Beispiel für 5 und 6 Spieler: Aus dem asiatischen Kartenstapel werden 3 Regionenstapel und aus dem europäischen 2 Regionenstapel gebildet.

❹ Die Regionenstapel werden verdeckt am Rand des Spielplans neben den abgebildeten Würfelzahlen („1“ bis „5“) ausgelegt. Dadurch wird jede Region mit einer Zahl gekennzeichnet.

❺ Die übrigen Karten bilden den Baum-Markt und werden als offener Stapel neben die Würfelzahl „6“ gelegt.

⑥ Die Blühwürfel, Münzen, Veredelungschips und Übersichtskarten werden am Rand der Spielfläche bereitgelegt.

⑦ Jeder Spieler zieht eine Karte aus einer beliebigen Region und nimmt sie auf die Hand.

⑧ Außerdem erhält jeder Spieler einen Würfel und eine Münze.

⑨ Zuletzt wird die oberste Karte von jedem Regionenstapel aufgedeckt.



Spieler 1

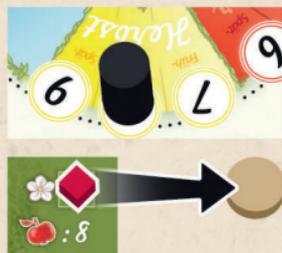
Spieler 2

Spieler 3

Auslage für
3 Spieler

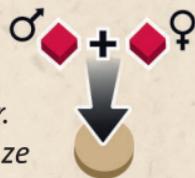
6

Verkauf der Früchte/Samen: Von jeder Gehölzkarte, die mit der aktuellen Erntephase übereinstimmt, nimmt der Spieler den evtl. vorhandenen Blühwürfel, legt ihn in den allgemeinen Vorrat zurück und erhält dafür jeweils 1 Münze.



Ausnahmen:

- *Blühwürfel von rein männlichen Pflanzen bringen grundsätzlich keinen Ertrag! Letztere dienen nur zur Befruchtung der weiblichen Partner. In diesem Fall müssen also 2 Blühwürfel für 1 Münze abgegeben werden.*
- *Weist ein Pfeil von der Karte eines Stickstoffsammlers („+1 Münze“) auf ein Gehölz, von dem Früchte verkauft werden, erhält der Spieler für den Blühwürfel 2 Münzen.*



Nach Phase 9 beginnt das Jahr wieder mit Phase 0.

Aktion 2: Offene Regionenkarten aufwerten
(entfällt in der 1. Runde)

Liegen aus der vorigen Runde noch offene Karten auf den Regionenstapeln, wird auf jede dieser Karten ein Veredelungschip gelegt. Dieser zeigt an, dass die Gehölze züchterisch bearbeitet wurden. Pro Chip erhöht sich der Ertragswert des jeweiligen Gehölzes um 1. Die Chips bleiben bis zum Spielende auf ihren Karten liegen.
Hinweis: Rein männliche Pflanzen (Wert „0“) können nicht aufgewertet werden.



Liegen noch verdeckte Karten auf den Regionenstapeln, werden diese nun aufgedeckt.

Aktion 3: Region auswählen

Alle Spieler wählen geheim eine Region aus, die sie aufsuchen möchten („1“ bis „6“). Dazu nimmt jeder seinen Würfel und dreht die Zahl, die seiner Wunschregion zugeordnet ist, nach oben (z.B. zwei Würfelaugen für Region „2“).

- Möchte ein Spieler die oberste Karte einer Region erhalten, wählt er entsprechend die „1“ bis „5“.
- Möchte ein Spieler stattdessen eine Karte aus einem beliebigen Regionenstapel oder dem Baum-Markt herausuchen, wählt er die „6“.

Achtung: Um diese Option zu wählen, muss der Spieler über mindestens 3 Münzen verfügen!

Anschließend stellen die Spieler ihren Würfel – mit der Hand verdeckt – vor sich ab. Haben alle Spieler ihren Würfel abgestellt, decken sie ihre Zahl gleichzeitig auf.

Dann stellen die Spieler das Ergebnis fest:

- Wurde eine Region **von nur einem Spieler** gewählt, nimmt dieser Spieler die offenliegende Gehölzkarte der Region auf die Hand.
- Hat ein Spieler die „6“ **gewählt**, muss er warten, bis alle anderen Spieler ihre Aktion beendet haben. Dann muss er 3 Münzen abgeben und darf sich dafür eine Karte aus dem Baum-Markt oder einem Regionenstapel seiner Wahl herausuchen. Der Spieler darf sich dabei alle Karten des Stapels anschauen, aber ihre Reihenfolge nicht verändern! Haben mehrere Spieler die „6“ gewählt, darf der Spieler mit der Münzmehrheit als erster einen Stapel auswählen. Bei Gleichstand müssen die Spieler sich einigen.

Andernfalls verfällt die Aktion.

• Wurde eine Region **von mehreren Spielern** gewählt, werden insgesamt so viele Karten aus dieser Region aufgedeckt, wie Spieler diese gewählt haben. Anschließend stellen die Spieler fest, wer von ihnen die meisten Münzen besitzt. Die Anzahl der Münzen bestimmt die Reihenfolge bei der folgenden Kartenvergabe:

→ • Besitzt ein Spieler **mehr Münzen** als die anderen, hat dieser ein Auswahlrecht.

→ • Möchte der Spieler von seinem **Auswahlrecht Gebrauch machen**, gibt er 1 Münze ab und legt sie in den allgemeinen Vorrat. Dafür darf er sich eine von den aufgedeckten Karten für seine Hand aussuchen. Solange noch mehr als eine Karte ausliegt, geht das Auswahlrecht auf den Spieler mit den nächstmeisten Münzen über. Dieser darf dann entscheiden, ob er das Recht nutzen möchte oder nicht. Sobald nur noch eine Karte ausliegt, geht diese an den verbleibenden Spieler.

→ • **Verzichtet** der Spieler auf sein Auswahlrecht, geht es sofort an den Spieler mit den nächstmeisten Münzen über. Dieser darf wiederum entscheiden, ob er das Recht nutzen möchte oder nicht. Nachdem der Spieler mit den wenigsten Münzen das Auswahlrecht besaß, nimmt ein Spieler die übrigen Karten, mischt sie und lässt dann alle Spieler, die auf ihr Recht verzichtet haben, jeweils verdeckt eine Karte ziehen.

→ • Besitzen mehrere Spieler die **gleiche Anzahl Münzen**, können sie grundsätzlich kein Auswahlrecht geltend machen. In diesem Fall nimmt ein Spieler die aufgedeckten Karten, mischt sie verdeckt und lässt dann alle Spieler, die gleichviele Münzen haben, jeweils eine Karte ziehen. Da diese Spieler die Karte nicht auswählen konnten, müssen sie auch keine Münze dafür bezahlen.

Beispiel: Spieler A, B, C und D haben dieselbe Region gewählt. Daher müssen zusätzlich zur offenen Regionenkarte noch 3 Karten dieser Region aufgedeckt werden. A hat 5 Münzen, B und C haben jeweils 3 Münzen, D hat 1 Münze.

1) A macht von seinem Auswahlrecht Gebrauch, zahlt 1 Münze und nimmt die Karte seiner Wahl. B und C besitzen kein Auswahlrecht. Daher nimmt ein Spieler die 3 übrigen Karten, mischt sie und lässt B und C jeweils 1 Karte ziehen. D erhält die letzte Karte.

2) A verzichtet auf sein Auswahlrecht. B und C besitzen kein Auswahlrecht. Also mischt ein Spieler die 4 Karten und lässt B und C jeweils 1 Karte ziehen. Jetzt nutzt D sein Auswahlrecht, zahlt 1 Münze und wählt eine der beiden übrigen Karten aus. A erhält die letzte Karte.

Aktion 4: Handkarte ausspielen

Alle Spieler müssen immer genau 1 Karte auf der Hand haben. Immer wenn ein Spieler eine zusätzliche Handkarte erhält, muss er sofort eine von beiden ausspielen, d.h. sie entweder abwerfen (= Gehölz verkaufen) oder vor sich auslegen (= Gehölz anpflanzen).

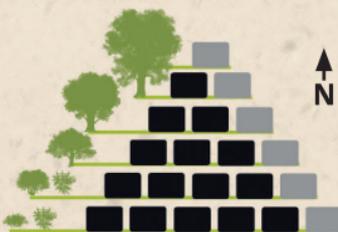
Gehölz verkaufen: Der Spieler legt die Karte offen auf den Baum-Markt und erhält dafür aus dem allgemeinen Vorrat so viele Münzen, wie es der Kategorie des Gehölzes entspricht: 1 Münze für einen Strauch (< 5m) , 2 Münzen für einen Baum (> 5m)

Tipp: Wird eine Gehölzkarte mit Veredelungschips verkauft, wird sie praktischerweise neben den Baum-Markt-Stapel gelegt, gehört aber zum Baum-Markt dazu.

Gehölz anpflanzen: Der Spieler legt die Karte offen vor sich in seinem Garten aus. Dabei muss er folgende **Legeregeln** beachten:

- Der Platz im Garten eines jeden Spielers ist begrenzt. In jedem Garten können nur 1 Großbaum, 2 mittelgroße Bäume, 3 Kleinbäume, 4 Großsträucher und 5 Kleinsträucher angepflanzt werden.

- Um eine optimale Fruchtentwicklung zu erzielen, müssen alle Gehölze ausreichend Sonnenlicht erhalten. Daher werden sie gestaffelt nach ihrer Größe von Süd nach Nord und in versetzten Reihen angeordnet.



- Die Tischkante stellt dabei den Süden dar, die Tischmitte den Norden (➔ siehe Übersichtskarte!). In die 1. Reihe dürfen nur Kleinsträucher gesetzt werden, in die 2. Reihe nur Großsträucher, in die 3. Reihe nur Kleinbäume, usw. Kletterpflanzen dürfen in die 1. oder 2. Reihe gepflanzt werden.
- Die Position einmal gepflanzter Gehölze darf im weiteren Spielverlauf nicht mehr verändert werden.
- Wenn eine Gehölzreihe voll ist, darf dort gegen Bezahlung EIN Zusatzgehölz angepflanzt werden.

Dafür legt der Spieler die erforderliche Anzahl Münzen zurück in den allgemeinen Vorrat. Die Münzenanzahl richtet sich nach der Reihe, in der das Zusatzgehölz abgelegt wird: 1 Münze für die 1. Reihe, 2 Münzen für die 2. Reihe, etc.
Achtung: Pro Reihe ist dies nur 1x erlaubt. In einer Reihe, in der bereits ein Zusatzgehölz vorhanden ist, darf also kein weiteres angepflanzt werden!

Ausnahme: Von den Großbäumen dürfen ZWEI Zusatzgehölze angepflanzt werden. Der zweite zusätzliche Großbaum wird in die 6. Reihe gelegt und kostet daher 6 Münzen.

- Sobald ein Spieler 4 verschiedene Blütenfarben in seinem Garten besitzt, darf er sich kostenlos eine Karte aus dem Baum-Markt herausuchen.

Ende der Runde

Haben alle Spieler ihren Zug ausgeführt, beginnt die nächste Runde.

Spielende

Das Spiel endet, sobald das Jahr zwei Mal durchgespielt wurde. Erreicht der Jahresphasenanzeiger nach zwei Durchläufen wieder die Winterphase (Runde „0“), darf jeder Spieler noch seine letzte Handkarte ausspielen (= abwerfen oder auslegen).

Dann erfolgt die Auswertung: Jeder Spieler addiert die Ertragswerte der Gehölze, die sich in seinem Garten befinden, inklusive Veredelungschips.

Achtung: Ertragswerte in Klammern dürfen nur dann mitgezählt werden, wenn die Partnerpflanze im selben Garten wächst!

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der zusätzlich die meisten Münzen besitzt.

Anmerkungen

- Der Ertragswert eines Gehölzes setzt sich aus vier Einzelbewertungen zusammen: Gehölzgröße, Fruchtgröße, Verwertbarkeit und Geschmack.
- Die Größenkategorien orientieren sich an Maximalwerten und setzen optimale Standortbedingungen voraus.
- Die Angaben zu den Blüh- und Fruchtphasen beruhen auf Beobachtungen aus den Jahren 2010 bis 2016.
- Die Angaben zur Befruchtung stellen Richtwerte dar, wie die Gehölze überwiegend anzusehen sind. Grundsätzlich wirkt sich eine zweite Pflanze förderlich auf den Ertrag aus.
- Alle Angaben über die Gehölze können je nach Sorte und Standort mehr oder weniger deutlich variieren.
- Anregungen zu Verbesserungen und Ergänzungen nimmt der Autor gerne entgegen.

Variante für Fortgeschrittene

Für die Legeregeln gilt:

Es spielt keine Rolle, welche Karte in welcher Reihe liegt. Aber: Jedes Gehölz muss so gepflanzt werden, dass es kein anderes beschattet.

Das bedeutet, jede Karte muss so angelegt werden, dass sie ...

- a) entweder die gleiche Größenkategorie besitzt wie die beiden über bzw. unter ihr liegenden Karten oder
- b) eine kleinere Größenkategorie besitzt als die beiden über ihr (=nördlich) liegenden Karten bzw. eine größere Kategorie als die beiden unter ihr (=südlich) liegenden Karten.

➔ Siehe Übersichtskarte! Alle anderen Regeln bleiben bestehen.

Variante „Zum Bäume Ausreißen“

Gepflanzte Gehölze können wieder ausgegraben werden: Wenn ein Spieler in Aktion 3 darauf verzichtet, eine Region auszuwählen, darf er stattdessen eine Gehölzkarte aus seinem Garten entfernen und zurück auf die Hand nehmen. Wie üblich muss er anschließend eine seiner Handkarten ausspielen.

Variante „Frostschaden“

Wenn der Winter nach einem Jahresdurchlauf wieder eintritt (also nach elf Phasen), wirft ein Spieler zwei Würfel. Das Ergebnis gilt für alle Spieler und gibt an, wo es Frostschäden gegeben hat. Die Augensumme beider Würfel bestimmt, das wievielte Gehölz im Garten eines jeden Spielers betroffen ist. (Dabei wird oben links mit dem Zählen begonnen und Reihe für Reihe fortgesetzt.) Jeder Spieler darf nun entscheiden, ob er die betroffene Gehölzkarte abwirft oder umdreht. Wirft er sie ab, legt er sie offen auf den Baum-Markt. Dreht er sie um, bleibt die Karte verdeckt liegen und darf erst zum Spielende wieder aufgedeckt werden.

Danksagung

Herzlich dankt Claas Fischer folgenden Menschen, durch deren Beteiligung das Spiel erst zustande gekommen ist:

- **Ken Fern, Helmut Pirc, Patrick Whitefield und Bernhard Michels** – für die wertvollen Inspirationen
- **Franziska Fischer** – für ihre kontinuierliche Rückendeckung
- **Merlin Fischer** – für seine unermüdliche Bereitschaft zu immer neuen Testspielen
- **Hans-Roland Müller** (Deutsche Dendrologische Gesellschaft e.V.) und **Annett Klitzschmüller** (www.deaflora.de) – für die fachliche Beratung
- **Frederik Deemter** (www.essgarten.de),
Margareta Gögdün (www.seminarraum-potsdam.de),
Marko Heckel (www.triaterra.de),
Beate und Georg Hoffmann (www.baumundzeit.de),
Konstantin Kirsch (www.waldgartendorf.de),
Kurt Walter Lau (www.olv-verlag.de),
Familie Luef (www.wahrelebenswerte.at),
Till Meyer (www.spiele-entwickler-spieltrieb.de),
Hannelore und Anton Zech (www.waldgartenprodukte.de) – für die finanzielle Unterstützung und das damit verbundene Vertrauen!

Baum & Zeit
BAUMKRONENPFAD BEELITZ-HEILSTÄTTEN

Projekt Waldgartendorf e.V.
www.waldgartendorf.de



Übersicht Gehölze

Anzahl der im Spiel vorkommenden Gehölze,
eingeteilt in die Kategorien Größe und Herkunft:



	NA	EU	AS	Summe
 Großbäume	8	8	6	22
 Mittelgroße Bäume	7	6	13	26
 Kleinbäume	8	9	17	34
 Großsträucher	15	14	16	45
 Kleinsträucher	10	12	13	35
 Kletterpflanzen	2	1	10	13
	50	50	75	175

Kurzspielregel

Vorbereitung

- Spielplan auslegen, Jahresphasenanzeiger auf „0“
- Je nach Spieleranzahl entsprechende(n) Kartenstapel verwenden:

Spieler	2	3	4	5	6
Kartenstapel	EU/NA	AS	EU+NA	AS+EU/ AS+NA	AS+EU/ AS+NA

- Der Spieleranzahl entsprechend viele Regionenstapel à 24 Karten bilden + verdeckt an Spielplan auslegen (Positionen „1“, „5“). Übrige Karten bilden Baum-Markt (Position „6“).
- Jeder Spieler erhält: 1 Würfel, 1 Münze + 1 Gehölzkarte von beliebigem Regionenstapel.

Ablauf

1. Jahresphase aktualisieren (außer 1. Runde)
 - Jahresphasenanzeiger 1 Feld weiter bewegen
 - Alle Spieler: Übereinstimmung mit Blüte- und Erntephase der angepflanzten Gehölze überprüfen
 - Blütenphase stimmt überein => Gehölz mit Blühwürfel markieren (nicht bei Gehölzen ohne benötigten Partner!)
 - Erntephase stimmt überein => Blühwürfel von Gehölz abgeben, Gewinn: 1 Münze pro Würfel (bei benachbartem Stickstoffsammler: 2 Münzen pro Würfel; bei zweihäusigen Pflanzen: 1 Münze für 2 Würfel)
2. Offene Regionenkarte aufwerten (außer 1. Runde)
 - Veredelungsschiff auf jede aufgedeckte Regionenkarte legen
 - anschließend verdeckte Regionenkarten aufdecken

3. Region auswählen

- Alle Spieler: Region geheim auswählen (mit Würfel 1-6 anzeigen), anschließend gleichzeitig aufdecken + Ergebnis feststellen
- Bei nur 1 Spieler in einer Region: Spieler nimmt Regionenkarte auf die Hand (kostenlos).
- Bei mehreren Spielern in einer Region: entsprechend viele Regionenkarten aufdecken + wie folgt vergeben:
 - In Reihenfolge der Münzmehrheit dürfen Spieler 1 Karte auswählen + auf die Hand nehmen (Kosten: 1 Münze) oder verzichten.
 - Bei Münzgleichstand: Karten an betreffende Spieler verlosen
 - Übrige Karten zufällig an übrige Spieler verteilen
- „6“ gewählt: Spieler darf eine Karte von Baum-Markt oder beliebiger Region herausuchen, Kosten: 3 Münzen (Spieler mit Münzmehrheit wählt Stapel zuerst aus).

4. Handkarte ausspielen (sobald Handkarten > 1)

- Gehölz verkaufen: Karte auf Baum-Markt legen, Gewinn: 1 Münze pro Strauch, 2 Münzen pro Baum
- Gehölz anpflanzen: Karte in passende Reihe (1-5) auslegen (falls Platz vorhanden)
- Pro Reihe kann 1 zusätzlicher Platz erworben werden (Kosten: 1-6 Münzen, je nach Reihe).
- Ausnahme: 2 Plätze bei Großbäumen (vgl. Übersichtskarte)
- Bei Besitz von 4 verschiedenen Blütenfarben: 1 Karte kostenlos vom Baum-Markt auswählen

Spielende

Nach 2 Durchgängen durch den Jahreskreis in Phase „0“: letzte Handkarte ausspielen + Gesamtertragswert des Gartens ermitteln.