

Waldgärtner: Schritt-für-Schritt-Einführung

Um den Einstieg ins Spiel möglichst leicht zu machen, folgt hier eine ausführliche Darstellung des Ablaufs mit anschaulichen Bildern. Los geht's!

Für diese Partie setzen sich zwei Spieler (Rot und Gelb) zusammen.

Zunächst bauen sie das Spiel auf: Sie legen den Spielplan in die Mitte, setzen den schwarzen Jahresphasenanzeiger auf die „0“ und entscheiden sich, den nordamerikanischen Kontinent zu bereisen. Also mischen sie den NA-Kartenstapel, legen 24 Karten davon verdeckt neben das 1er-Feld, noch einmal 24 Karten neben das 2er-Feld und die übrigen 2 Karten offen neben das 6er-Feld.



Somit haben sie die Regionen (1 und 2) und den Baum-Markt (6) gebildet. Die anderen Regionen (3 bis 5) bleiben bei 2 Spielern frei.

Die roten Spielsteine (Blühwürfel), weißen Marker (Veredelungschips), braunen Scheiben (Münzen) und Übersichtskarten werden am Rand bereitgestellt.

Jeder Spieler zieht nun eine Karte von einem der beiden Stapel und nimmt sich einen Würfel und eine Münze.

Zuletzt deckt ein Spieler die beiden obersten Regionenkarten auf.

Das Spiel kann beginnen!

Jeder Spieler muss nun entscheiden, welche der beiden Regionenkarten er erhalten möchte. Wenn seine Entscheidung gefallen ist, nimmt er seinen Würfel, dreht die Zahl seiner Wunschregion nach oben, stellt den Würfel wieder ab und verdeckt ihn hinter seiner Handfläche.



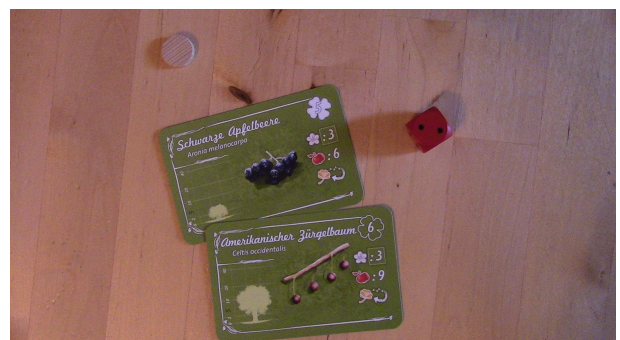
Sind beide Spieler fertig, decken sie gleichzeitig ihre Würfel auf:

Rot hat Region 2, und Gelb hat Region 1 ausgewählt.

Da die Spieler in unterschiedlichen Regionen unterwegs sind, kommen sie sich nicht in die Quere, und jeder erhält die Karte seiner Wahl.

Rot besitzt jetzt 2 Handkarten.

Da jeder nur eine Karte auf der Hand haben darf, muss der Spieler eine von beiden ausspielen. Das heißt, entweder verkaufen oder anbauen.



Rot beschließt, seinen Baum zu verkaufen. Er legt die Karte auf den Baum-Markt und erhält dafür 2 Münzen. (Für seinen Strauch hätte er nur 1 Münze bekommen.)

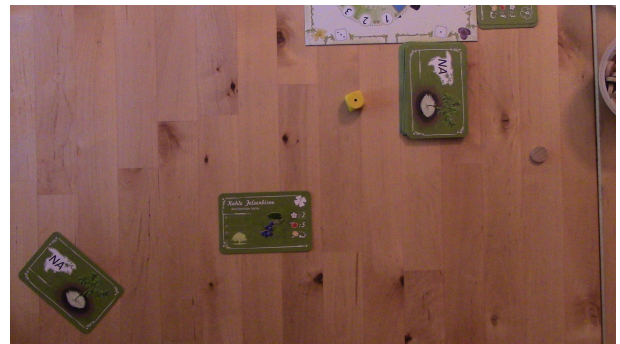


Auch Gelb besitzt jetzt 2 Handkarten.

Gelb beschließt, die Felsenbirne in seinem Garten anzubauen.

Da es sich um einen Kleinbaum handelt, legt er die Karte mittig vor sich ab.

Damit ist die erste Runde beendet.



Die nächste Runde beginnt damit, dass der Jahresphasenanzeiger um eine Position weitergerückt wird. Er markiert nun die „1“, den Vorfrühling.



Anschließend werden die beiden obersten Regionenkarten aufgedeckt.

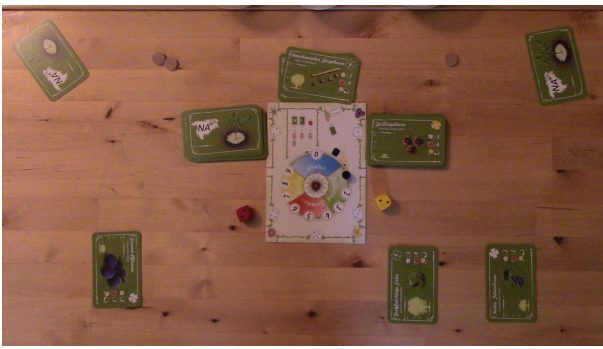
Dann haben die Spieler wieder die Aufgabe, geheim eine Region auszuwählen.

Das Ergebnis zeigt, dass Rot und Gelb beide Region 2 ausgewählt haben.

Da sich nun beide Spieler in derselben Region befinden, muss noch eine zweite Karte aus der Region aufgedeckt werden.

Da Rot mehr Münzen besitzt als Gelb (3:1), hat er das Recht, eine der beiden Karten für sich auszuwählen. Er beschließt, von seinem Recht Gebrauch zu machen, und muss dafür eine Münze zahlen. Rot wählt die Pflaume aus, Gelb erhält den Schneeball.





Von ihren beiden Handkarten spielen die Spieler nun wieder eine Karte aus. Beide legen sie in ihren Garten: Rot die Pflaume, Gelb die Eiche.

Da die Eiche ein Großbaum ist, lässt Gelb über seiner Felsenbirne noch Platz für die mittelgroßen Bäume.

Die dritte Runde beginnt, und damit die Jahresphase „2“, der Erstfrühling.

An dieser Stelle müssen die Spieler stets überprüfen, ob die Jahresphase Auswirkungen auf ihre Gartenpflanzen hat. - Und tatsächlich! Jetzt ist die Blütezeit von Pflaume und Felsenbirne.

Also stellen Rot und Gelb je einen Blühwürfel auf die entsprechende Karte.

Da die Zwillingsbeere in Region 1 von keinem Spieler genommen wurde, wird nun ein Veredelungschip auf die Karte gelegt. Das erhöht den Ertragswert der Pflanze um 1, also von 5 auf 6.

Zuletzt wird die oberste Karte von Region 2 aufgedeckt.

Mittlerweile haben die Spieler auch wieder geheim eine Region ausgewählt. Beide haben sich für Region 1 entschieden. Also muss eine zweite Karte in Region 1 aufgedeckt werden.



Da Rot immer noch mehr Münzen besitzt als Gelb, hat er das Auswahlrecht. Er verzichtet jedoch darauf, und das Auswahlrecht geht auf Gelb über. Jetzt könnte Gelb sich eine Karte aussuchen und dafür 1 Münze bezahlen. Doch auch Gelb verzichtet auf die Auswahl. Daher werden beide Karten gemischt und unesehen den Spielern zugeteilt. Da das Los nun entschieden hat, muss kein Spieler eine Münze abgeben. (Dasselbe geschieht übrigens, wenn beide Spieler die gleiche Anzahl Münzen besitzen.)

Wieder pflanzen beide Spieler je ein Gehölz in ihren Garten. Rot einen Großstrauch, Gelb einen Kleinstrauch:



Die nächste Runde beginnt, und die Waldgärten gedeihen...

In Phase „5“ (Hochsommer) sieht der Spielstand so aus:



Beide Spieler besitzen 4 Gartenpflanzen und 2 Münzen.

Bei Gelb sind jetzt aber die Felsenbirnen reif, die er gewinnbringend verkaufen kann. Dazu nimmt er den Blühwürfel von seiner Karte, legt ihn zurück in den Vorrat und nimmt sich dafür 1 Münze.

Da er dann 3 Münzen besitzt, könnte er es sich in der nächsten Runde leisten, die „6“ zu wählen und eine Karte aus einem der beiden Regionenstapeln oder dem Baum-Markt herauszusuchen.

Zu einem späteren Zeitpunkt sieht die Auslage von Rot so aus:



Da Rot nun 4 verschiedene Blütenfarben in seinem Garten hat (weiß, gelb, rot und rosa), darf er sich kostenlos eine Karte aus dem Baum-Markt heraussuchen.