

Achtung: Hat ein Spieler die „8“ einer Farbe auf der Hand und ein Mitspieler die Handkarte mit der „1“ in der gleichen Farbe, reduziert sich der Wert der „8“ auf „0“. Die „1“ behält immer noch den Wert „1“ (siehe Wertungsbeispiel auf Seite 7).

Wenn von einer Farbe kein Spieler Karten auf der Hand hat, sind alle Spieler berechtigt 1 Weg in dieser Farbe zu werten.

Einen Weg werten

Auf einem Weg müssen die erste und die letzte Karte die gleiche Farbe haben. Zusätzlich muss jede Karte einen höheren Wert haben, als die vorherige Karte. Daher besteht der kleinstmögliche Weg aus 2 Karten derselben Farbe und der längste aus 8 Karten. Dieser längste Weg muss mit einer „1“ beginnen und mit einer „8“ enden. Nur die Karten am Anfang und am Ende des Weges müssen mit der aktuell gewerteten Farbe übereinstimmen. Die Farben der dazwischen liegenden Karten sind nur für den Wert des Weges von Bedeutung.

Punkte werden gemäß den folgenden Regeln vergeben:

- A) 1 Punkt für jede Karte des Weges.
- B) 1 Extrapunkt für jede Karte des Weges, wenn alle Karten **dieselbe Farbe** haben – **vorausgesetzt**, der Weg besteht aus mindestens 4 Karten.
- C) 1 Extrapunkt, wenn der Weg mit einer „1“ beginnt.
- D) 2 Extrapunkte, wenn der Weg mit einer „8“ endet.

Hinweis: Eine Karte kann Teil mehrerer Wege sein und dadurch mehrfach gewertet werden.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, in dessen Auslage die meisten Farben vertreten sind.

Wertungsbeispiel für eine Partie mit 3 Spielern

Die Spieler haben die folgenden Karten auf der Hand. Die einzelnen Werte der Karten stehen in den Klammern dahinter:

Klaus: Eiche 11 (3+8), Flammenbaum 6 (1+5), Flieder 13 (6+7), Jacaranda 7 (7)

Jonas: Flammenbaum 3 (3), Flieder 9 (4+5), Jacaranda 7 (2+5), Kassie 6 (6), Weide 7 (7)

Martha: Eiche 9 (2+7), Flammenbaum 0 (8, aber Klaus hat die 1), Kassie 5 (5), Weide 12 (1+3+8)

Klaus wertet jeweils die Wege *Eiche*, *Flammenbaum* und *Jacaranda*. Er hat keinen *Flieder* in seiner Auslage. Allerdings hat er Jonas erfolgreich daran gehindert, *Flieder* für sich zu werten, da er *Flieder*-Karten mit einem höheren Gesamtwert auf der Hand hat.

Jonas wertet jeweils die Wege *Jacaranda* (er hat den gleichen Gesamtwert auf der Hand wie Klaus) und *Kassie*. Martha wertet den Weg *Weide*.

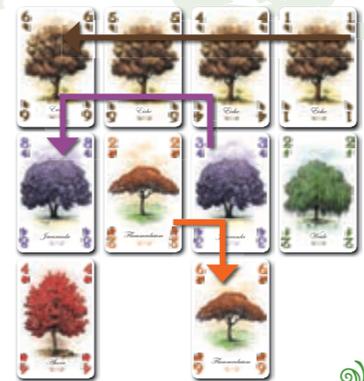
Wertungsbeispiel für Klaus

Klaus hat insgesamt 19 Punkte. In den eckigen Klammern ist angegeben, welche Wertungsbedingungen erfüllt sind (siehe Seite 6).

Weg: Eiche
9 Punkte
(4+4+1 [A, B, C])

Weg: Jacaranda
7 Punkte
(5+2 [A, D])

Weg: Flammenbaum
3 Punkte (3[A])



Autor: Dan Cassar
Illustrationen: Chris Quilliams & Philippe Guérin
Entwicklung: Team Z-Man
Übersetzung: Word for Wort
Ein besonderes Dankeschön geht an Adam Marostica.

© 2014 F2Z Entertainment Inc.
Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil
© 2016 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany
Alle Rechte vorbehalten.
www.abacusspiele.de

ARBORETUM

Ein Karten-Garten für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren



Ein Arboretum ist eine Gartenanlage mit den verschiedensten Baumarten in den wunderbarsten Farben der Natur. Seine Besucher fühlen sich in ein schattenspendendes Paradies versetzt. Es ist keine leichte Aufgabe, solch ein farbenfrohes Arboretum zu gestalten. Welche Baumarten wählst du aus, um die Besucher zu erfreuen? *Flieder*, *Ahorn* oder die blütenreiche *Magnolie*? Du musst gut abwägen, welche Karte du „pflanzen“ und welche du auf der Hand behalten willst, denn diese Verteilung entscheidet letztendlich, wer von euch das prächtigste Arboretum erschaffen hat.



Spielziel

Ziel des Spiels ist es das prächtigste Arboretum zu gestalten, um dafür bei Spielende die meisten Punkte zu erhalten.

Spielvorbereitung

Das Kartendeck vorbereiten

Dieses Spiel enthält 80 Karten in 10 verschiedenen Farben, mit jeweils 8 Karten im Wert von „1“ bis „8“.

Bei 4 Spielern wird mit allen Karten gespielt.

Bei 3 Spielern werden 2 beliebige Farben,

bei 2 Spielern werden 4 beliebige Farben

in die Schachtel zurückgelegt.

Die Karten austeilen und die Ablagestapel vorbereiten

Wer zuletzt eine Pflanze gegossen hat, wird Startspieler. Der Spieler zu seiner Rechten wird zum Kartengeber. Er mischt die Karten und verteilt an jeden Spieler 7 Karten. Diese 7 Karten bilden die Starthand der Spieler. Anschließend wirft der Kartengeber vor jeden Spieler, mit Ausnahme des Startspielers, 1 weitere Karte offen ab. Diese Karten bilden den Beginn des persönlichen offenen Abwurfstapels jedes Spielers. Die übrigen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

2

Spielablauf

In seinem Zug **muss** der Spieler folgende Aktionen in dieser Reihenfolge durchführen:

- 2 Karten ziehen und auf die Hand nehmen
- 1 Handkarte in die eigene Auslage legen
- 1 Karte von der Hand abwerfen

Nachdem der Spieler 1 Karte abgeworfen hat, kommt der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an die Reihe.

2 Karten ziehen und auf die Hand nehmen

Der Spieler zieht nacheinander 2 Karten. Er darf für jede Karte wählen, ob er die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel oder von einem beliebigen Abwurfstapel zieht. Die beiden Karten können also vom selben oder von unterschiedlichen Stapeln gezogen werden.

1 Handkarte in die eigene Auslage legen

In seinem ersten Zug legt der Spieler 1 seiner Handkarten offen vor sich aus und beginnt so seine Auslage. Bei allen späteren Zügen muss die neu gelegte Karte senkrecht oder waagrecht an mindestens 1 bereits ausliegende Karte angrenzen.

Die Auslage stellt ein Arboretum dar und kann aus mehreren Wegen bestehen. Ein Weg ist eine Folge von Karten, bei der die erste und letzte Karte die gleiche Farbe haben. Die Kartenwerte müssen entlang des Weges aufsteigend sein. Der Weg darf – auch mehrfach – im rechten Winkel abknicken, nie jedoch diagonal verlaufen (siehe Auslage Spieler 3 auf Seite 4).

1 Karte von der Hand abwerfen

Am Ende seines Zuges muss der Spieler 1 Karte offen auf seinen Abwurfstapel abwerfen, sodass er wieder genau 7 Karten auf der Hand hat.

3

Beispiel für ein Spiel zu dritt

Auslage von Spieler 1

Auslage von Spieler 2

Abwurfstapel von Spieler 1

Abwurfstapel von Spieler 2

Nachziehstapel

Abwurfstapel von Spieler 3

Auslage von Spieler 3

4

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Der Spieler, der die letzte Karte gezogen hat, spielt seinen Zug zu Ende. Danach kommt es zur Wertung.

Wertung

Farbe	Baum
Rot	Ahorn
Braun	Eiche
Orange	Flammenbaum
Blau	Flieder
Weiß	Hartriegel
Violett	Jacaranda
Gelb	Kassie
Rosa	Magnolie
Grau	Olivenbaum
Grün	Weide

Jede Farbe wird einzeln gewertet. Der Kartengeber sagt alle Farben nacheinander an.

Die Spieler zeigen alle ihre Handkarten in der betreffenden Farbe. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert der Handkarten dieser Farbe, darf 1 Weg dieser Farbe in seiner Auslage werten. Bei Gleichstand sind alle daran beteiligten

Spieler berechtigt, 1 Weg dieser Farbe in ihrer Auslage zu werten.

Hinweis: Spieler können das Recht zur Wertung einer Farbe erhalten, auch wenn sie diese nicht in ihrer Auslage haben oder keinen gültigen Weg bilden können. Sie erhalten dann aber keine Punkte dafür.

5