

PICK A PEN GÄRTEN



⚡ Reiner Knizia \ Marlies Barends

👤 ab 8 Jahren 🧑 2-4 Personen ⌚ 30 Minuten

SPIELANLEITUNG

Ihr versucht, Gärten mit einer oder fünf verschiedenen Farben auszumalen.

Pflanzt dazu die passenden Bäume und Blumen, um die meisten Punkte zu erzielen!

SPIELMATERIAL

- 5 Buntstifte (mit den Seiten: 1, 1, 2, 3, 4 und 5)
- Spielbögen mit 3 verschiedenen Leveln

152134

Mögliche
Würfelergebnisse

Punkte für einfarbige Gärten

2	2	2	2	2	10	
3	3	3	3	3	15	
4	4	4	4	4	20	
6	6	6	6	6	30	

Punkte für bunte Gärten

1	2	3	4	5	!	
---	---	---	---	---	---	--

Bonusziele

!	6	
!	6	
!	6	

Gesamtpunktzahl

Stift-Symbole

Punkte-Kästchen

SPIELIDEE

Würfelt die Buntstifte und entscheidet clever, in welcher Farbe ihr welche Felder ausmalt. Je nach Level versucht ihr, durch unterschiedliche Kombinationen Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELAUFBAU

- ▶ Legt die 5 Buntstifte in die Tischmitte.
- ▶ Entscheidet gemeinsam, welches Level ihr spielen möchtet und teilt euch jeweils den entsprechenden Spielbogen dazu aus. Spielt ihr gerade eure erste Partie? Dann empfehlen wir Level 1.

SPIELABLAUF

- ▶ Wer am buntesten angezogen ist, beginnt. Bist du am Zug, nimmst du die 5 Stifte und würfelst sie in die Tischmitte. Liegen dabei Stifte aufeinander, würfelst du diese erneut.
- ▶ Hast du die Stifte gewürfelt, **musst** du als Erstes einen Stift aus der Tischmitte nehmen. Sage dabei die Farbe und das Würfelergebnis auf deinem gewählten Stift laut an. **Beispiel:** „Rot, Eins“ oder „Grün, Drei“. Male dann entsprechend viele Felder mit diesem Stift aus (siehe „Felder ausmalen“).
- ▶ Danach ist die im Uhrzeigersinn nächste Person an der Reihe, einen Stift aus der Tischmitte zu nehmen. Das geht reihum weiter, bis dort keine Stifte mehr liegen. Dabei bekommt mindestens eine Person mehr als einen Stift.
- ▶ Bist du am Zug und es sind keine Stifte mehr in der Tischmitte, dann darfst du die nächste Runde beginnen. Nimm alle 5 Stifte und würfele sie. Spielt wie oben beschrieben weiter.

Typ: Behaltet die Stifte bei euch, bis alle Mitspielenden einen Stift ausgesucht haben und fertig ausgemalt haben.

FELDER AUSMALEN


Du **musst** die Anzahl Felder, die auf deinem Stift angegeben ist, vollständig auf deinem Spielbogen ausmalen. Beachte dabei die folgenden Regeln:

- ▶ Jedes Feld kann nur **einmal** ausgemalt werden. Manche Spielbögen haben Felder mit Blumen (Level 2) oder Bäumen (Level 3). Diese zählen auch als Felder, die ausgemalt werden können.
- ▶ Alle Felder, die du mit einem Stift neu ausmalst, **müssen** miteinander verbunden sein und damit eine Gruppe bilden.



Bei den Gruppen darfst du die Umrandungen der Gärten ignorieren, jedoch **nicht** außerhalb der Spielfläche malen.



- ▶ Die erste Farbgruppe darfst du beliebig auf deinem Spielbogen ausmalen. Alle darauffolgenden Farbgruppen **müssen** an mindestens ein Feld einer bereits ausgemalten Gruppe **angrenzen**. Das bedeutet, dass alle ausgemalten Felder **immer** verbunden sein müssen.
- ▶ Wenn du die genaue Anzahl Felder einer Farbe nicht vollständig eintragen kannst oder möchtest, musst du alle Felder **verfallen lassen**. Du nimmst dir einen Stift aus der Tischmitte und malst anstatt der gewürfelten Felder das erste freie **Stift-Symbol**  aus. Male Stift-Symbole der Reihe nach von links nach rechts aus.

GÄRTEN

Die Felder auf deinem Spielbogen bilden Gärten. Diese sind durch eine dickere Umrandung gekennzeichnet.



Einfarbige Gärten: Malst du alle Felder in einem Garten in derselben Farbe aus, darfst du das entsprechende Punkte-Kästchen **2** im unteren Teil deines Spielbogens ausmalen. Male die Punkte-Kästchen in der entsprechenden Farbe der Reihe nach von oben nach unten aus. Dabei ist es egal, wie viele Felder der jeweilige Garten hat, den du vervollständigst hast. Der erste vollständige Garten einer Farbe gibt 2 Punkte, der zweite 3 Punkte usw. Hast du bereits alle Punkte-Kästchen einer Farbe ausgemalt, bekommst du keine weiteren Punkte für vervollständigte Gärten in dieser Farbe.

Bonuspunkte: Ihr bekommt Bonuspunkte, wenn ihr alle Punkte-Kästchen einer Reihe ausgemalt habt. Habt ihr z. B. in jeder Farbe einen Garten vervollständig, malt den entsprechenden Bonuspunkte-Stern **10** am Ende der ersten Reihe aus. Habt ihr in jeder Farbe zwei Gärten vervollständig, bekommt ihr die Bonuspunkte am Ende der zweiten Reihe usw.



Bunte Gärten: Malst du alle Felder in einem Garten aus und der Garten beinhaltet alle 5 Farben mindestens einmal, dann malst du das erste bunte Punkte-Kästchen **6** im unteren Teil deines Spielbogens aus. Beachte auch hier, die Punkte-Kästchen der Reihe nach von links nach rechts auszumalen. Hast du bereits alle bunten Punkte-Kästchen ausgemalt, bekommst du keine weiteren Punkte für vervollständigte Gärten, die fünf Farben beinhalten.

Bonuspunkte: Level 1 und Level 2 erlauben es euch, Bonuspunkte zu sammeln, wenn ihr alle Punkte-Kästchen für Gärten in fünf Farben ausgemalt habt. Malt dann den entsprechenden Bonuspunkte-Stern am Ende der Reihe aus.



Bonusziele

Unten auf der rechten Seite deines Spielbogens gibt es Bonusziele:



Bonuspunkte für die **erste Person**, die **alle äußeren Felder** auf ihrem Spielbogen ausgemalt hat.



Bonuspunkte für die **erste Person**, die **alle Felder** auf ihrem Spielbogen ausgemalt hat. Damit endet das Spiel sofort (siehe „Ende des Spiels“).

Die Bonuspunkte für diese beiden Ziele bekommt nur, wer das jeweilige Ziel als Erstes erreicht. Alle anderen können diese Bonuspunkte dann nicht mehr erzielen.



Zählt am Ende des Spiels jeweils die Felder eurer **größten zusammenhängenden Fläche einer Farbe**. Die Person mit der größten Fläche bekommt diese Bonuspunkte. Bei einem Gleichstand erhält niemand den Bonus.

Hast du ein Bonusziel erreicht, male den entsprechenden Bonuspunkte-Stern daneben an.

Punkte markieren: Erfüllst du eine der Bedingungen, um Punkte zu machen, dann malst du das entsprechende Punkte-Kästchen oder den entsprechenden Bonuspunkte-Stern aus (siehe „Endwertung“).

Beachte: Sagt laut an, wenn ihr Punkte macht, damit alle Mitspielenden diese nachvollziehen können. Wenn jemand von euch ein Bonusziel für die erste Person erreicht, sollten alle anderen diesen Bonuspunkte-Stern durchstreichen.

ENDE DES SPIELS !

Das Spiel endet **sofort**, wenn jemand eine Bedingung erfüllt, die mit einem roten Ausrufezeichen gekennzeichnet ist. Dies sind:

- A** Eine Person malt das letzte Feld auf ihrem Spielbogen aus.
- B** Eine Person malt das letzte Stift-Symbol auf ihrem Spielbogen aus.

Alle zu diesem Zeitpunkt nicht gewählten Stifte bleiben in der Tischmitte liegen. Die Runde wird nicht zu Ende gespielt.



ENDWERTUNG

Zählt nun jeweils eure Punkte zusammen, indem ihr alle Werte in den ausgemalten Punkte-Kästchen und eventuellen Bonuspunkte-Sternen zusammenzählt. Notiert die Punktzahl jeder Reihe in dem entsprechenden weißen Feld dieser Reihe. Für jedes ausgemalte Stift-Symbol bekommt ihr so viele Minuspunkte, wie das Kästchen anzeigt. Notiert die Gesamtanzahl der Minuspunkte in dem entsprechenden weißen Feld. Zählt alle Punkte zusammen und schreibt die Gesamtpunktzahl in das große weiße Feld ganz rechts.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Haben mehrere Personen die meisten Punkte, gewinnen diese gemeinsam.

BEISPIEL EINER ENDWERTUNG



Razia hat einen vollständigen Garten in jeder Farbe. Dafür bekommt sie 10 Bonuspunkte. Sie hat auch einen bunten Garten, welcher 6 Punkte wert ist. Sie hat keine Stift-Symbole ausgemalt, deshalb bekommt sie keine Minuspunkte. Sie hat als Erste alle äußeren Felder ausgemalt und war auch die erste Person, die alle Felder auf ihrem Spielbogen ausgemalt hat. Dafür bekommt sie als Einzige 6 + 6 Bonuspunkte. Sie hat auch die größte zusammenhängende Fläche einer Farbe und damit zusätzliche 6 Bonuspunkte. Ihre Gesamtpunktzahl beträgt also 60 Punkte.

ÜBERSICHT DER SPIELBÖGEN

Level 1



Level 1: **Kleine Gärten:** Die oben beschriebenen Regeln beinhalten alles, was ihr für diesen Spielbogen benötigt. Level 1 ist der perfekte Start für eure erste Partie!

Level 2



Level 2: **Blumen-Gärten:** Zusätzlich zu den bisher beschriebenen Regeln beachtet folgende Ergänzungen:

- A Blumen:** Malst du ein Feld mit einer Blume in **der entsprechenden Farbe** aus, dann darfst du das Blumen-Kästchen dieser Farbe im unteren Teil deines Spielbogens ausmalen. Am Ende des Spiels ist jedes ausgemalte Blumen-Kästchen 2 Punkte wert.
- Beachte:** Malst du ein Blumen-Feld mit einer Farbe aus, die nicht mit der Farbe der Blume übereinstimmt, passiert nichts.

Bonuspunkte: Malst du **alle fünf Blumen-Kästchen** aus, bekommst du die entsprechenden 10 Bonuspunkte am Ende der Reihe.

- 1 Bonusziel:** Die **erste Person**, die alle 5 Blumenfelder ausmalt (auch wenn die Farbe nicht übereinstimmt), bekommt die entsprechenden Bonuspunkte.

Level 3



Level 3: **Baum-Gärten:** Zusätzlich zu den bisher beschriebenen Regeln beachtet folgende Ergänzungen:

- B Bonusziel:** Die **erste Person**, die 4 Gärten in einer Farbe ausmalt, bekommt die entsprechenden Bonuspunkte. Diese Bonuspunkte könnt ihr einmal pro Farbe erzielen.

- C Bäume:** Malst du ein Feld mit einem Baum aus, darfst du das entsprechende Baum-Kästchen der gleichen Farbe im unteren Teil deines Spielbogens ausmalen.

Bonuspunkte: Malst du alle fünf Baum-Kästchen aus, bekommst du die entsprechenden 10 Bonuspunkte.

Beachte: Baum-Kästchen sind alleine keine Punkte wert.

TIPPS FÜR PERSONEN MIT FARBSEHSCWÄCHE

Es ist leider nicht möglich, dieses Spiel komplett für Farbsehschwache zugänglich zu machen. Jedoch haben wir hier ein paar Tipps, um ihnen das Spielen zu erleichtern:

- ▶ Die fünf Farben sind auf der Rückseite dieser Anleitung aufgelistet. Legt nach dem Würfeln die Stifte in das Kästchen der entsprechenden Farbe.
- ▶ Anstatt die Felder auf dem Spielbogen auszumalen, könnt ihr auch den Anfangsbuchstaben jeder Farbe hineinschreiben. Diesen könnt ihr auch auf die Stifte schreiben.

ORANGE

ROT

GRÜN

BLAU

LILA

Reiner Knizia bedankt sich bei allen, die beim Testen der Spiele mitgeholfen haben, insbesondere bei Karen Easteal, Dorette Peters, Andreas Stamer und Peter Wimmer.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



© 999 Games b.v., 2023