

BOTANICUS




DAS EXPERTENSPIEL

Dir hat das Spiel Spaß gemacht, aber nun suchst du eine neue Herausforderung und Abwechslung?

Dann kannst du dich nun der Expertenversion widmen. Diese Variante bringt deutliche Änderungen mit sich. Wir empfehlen daher, sie nur zu spielen, wenn **du und die anderen Personen** am Tisch bereits ein paar Partien des Basisspiels gespielt habt.


Wir erklären im Folgenden nur **Änderungen** zum Basisspiel. Alle Regeln, die hier nicht explizit erwähnt werden, bleiben bestehen.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

- 1 Lege den **Spielplan** so in die Tischmitte, dass oben rechts dieses Symbol  zu sehen ist.

- 2 Mische die **12 Gartekarten** und lege sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.



- 3 Alle nehmen sich ein **Gartentableau** und legen es so vor sich, dass unten rechts dieses Symbol  zu sehen ist.



Im Expertenspiel ist jeder Garten individuell. Du kannst dir einen aussuchen oder die Gärten zufällig verteilen. Es lohnt sich natürlich, jeden Garten mal auszuprobieren.

- 4 Für **deinen Gärtner** gibt es im Garten nun 3 mögliche Startpositionen. Wähle zufällig 1 davon aus und stelle deinen Gärtner dorthin (das kannst du später noch ändern). Stelle deinen 2. Gärtner neben deinem Tableau bereit.

Hinweis: 1 Gärtner stellst du wie üblich auf die Siegpunkteleiste.

- 5 Lege die Tiere in deiner Farbe nicht neben den Spielplan, sondern direkt auf die dafür markierten Beete in deinem Garten.



Hinweis: Auch die Position der Tiere ist in jedem Garten anders.





SPIELABLAUF

1. Vorbereitung

SPIELENDKARTEN

Nachdem alle Personen ihre besonderen Aufträge zugeordnet haben, teilst du jeder Person (dich eingeschlossen) **3 verdeckte Spielendekarten** aus. Jede Person sucht sich davon 1 aus und legt diese verdeckt neben ihr Tableau.



Die anderen beiden legt ihr verdeckt auf den Stapel zurück. Mische den Stapel nun erneut.

Hinweis: Bei 4 Personen teilt ihr alle Karten aus. Bildet anschließend einen neuen Stapel aus den abgelegten Karten.

Du kannst dir selbstverständlich jederzeit deine eigene Karte ansehen.

BESONDERE GÄRTEN



Jeder Garten ist nun ein bisschen anders. Die Änderungen bei einem Garten sind gleich zu Beginn wichtig. Auf diesem Tableau gibt es nur **4 Standard-Aufträge**. Spielst du damit, ordnest du wie gewohnt jedem davon einen **besonderen Auftrag** zu. Den übrigen besonderen Auftrag legst du zurück in die Faltschachtel.



Außerdem bekommst du **1 zusätzliche Spielendekarte**. Du behältst also 2 der 3 Karten, die du bekommen hast.

STARTPOSITION DES GÄRTNERS

Wie erwähnt hat jeder Garten **mehrere Startpositionen** für den Gärtner. Nachdem du deine besonderen Aufträge zugeordnet und deine Spielendekarte ausgesucht hast, darfst du die Startposition noch einmal verändern.

Der andere Gärtner darf noch bis zu Runde zwei Pause machen.

2. Runde zwei



Zu Beginn von Runde zwei drehst du wie üblich alle Blumenplättchen um.

Zusätzlich erhält jede Person nun ihren **2. Gärtner**. Diesen stellst du auf eine beliebige freie Startposition in deinem Garten.



Ab jetzt kannst du beide Gärtner nutzen (*dazu gleich mehr bei Der Zweite Gärtner: Beiblatt S. 3*).

3. Schlusswertung

Nachdem du deine Spaltenwertung durchgeführt hast, deckst du deine **Spielendekarten** auf.

Jede Karte bringt dir Punkte für gewisse Errungenschaften in deinem Garten.

Du erhältst Punkte je nachdem, wie gut du die abgebildete Bedingung erfüllt hast.

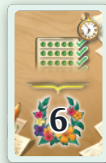
Du erhältst du die Punkte jeweils **pro erfüllter Bedingung**.

Sonderfall: Bei einer Karte gibt es keine Bedingung, du erhältst einmalig Siegpunkte (siehe unten).

Hier findest du Erklärungen zu einzelnen Karten, die vielleicht Fragen aufwerfen.



Du erhältst für **jedes bepflanzte Beet** 1 Siegpunkt.



Du erhältst für jede **vollständig bepflanzte Reihe** 6 Siegpunkte.



Du erhältst für jeweils 4 bepflanzte Beete, die im Quadrat angeordnet sind, 6 Siegpunkte. Du darfst **jede Pflanze nur für 1 Quadrat** nutzen.



Du erhältst einfach 12 Siegpunkte.



Du bekommst 4 Siegpunkte für jeden Standard-Auftrag, den du erfüllt hast. Ob du einen Standard-Auftrag erfüllt hast, siehst du daran, dass ein besonderer Auftrag darüber liegt.



Du bekommst 7 Siegpunkte für jeden besonderen Auftrag, den du erfüllt hast. Einen erfüllten besonderen Auftrag erkennst du daran, dass die Rückseite oben liegt.



DEN GÄRTNER BEWEGEN



Willst du deinen Gärtner bewegen, musst du nun darauf achten, wo er entlangläuft. Anders als im Basisspiel, **kosten Bewegungen** teilweise mehr als 1 Geld oder auch mal nichts. Die Kosten sind in deinem Garten **zwischen den Fußspuren** abgebildet.



Bewegst du deinen Gärtner mit dieser Aktion, ist das nach wie vor **kostenlos**. Die auf den Wegen abgebildeten Kosten ignorierst du dann einfach.

Nach wie vor ist jedoch 1 Bewegung der direkte Weg von einer Fußspur zur nächsten.



Du bewegst deinen Gärtner 2 Mal. Dafür musst du 4 Geld bezahlen.



DER ZWEITE GÄRTNER

Du darfst Bewegung immer auf beide Gärtner **aufteilen** und mit **beiden Gärtnern** laufen. Selbstverständlich musst du auch alle anfallenden Weg-Kosten bezahlen. Es gelten die üblichen Regeln.

Du darfst die Aktionen **Gießen** oder **Pflanzen einpflanzen** aufteilen. Es stehen dir ab jetzt also mehr Beete zur Verfügung, auf denen du Aktionen ausführen darfst.


2 Gärtner dürfen nicht auf demselben Feld stehen.

Du spielst zuerst diese Karte, bezahlst 2 Geld und darfst deine beiden Gärtnern insgesamt 5 Mal bewegen. Die Kosten auf den Wegen ignorierst du. Dann pflanzt du 2 Iler Pflanzen ein.




TIERE

Wie du siehst, sind deine Tiere nun auf den Beeten deines Gartens verteilt. Indem du dich um sie kümmerst, kannst du zusätzliche Beete freischalten und erhältst mächtige Boni für den Rest des Spiels.

- Wählst du die **Tier-Aktion** , nimmst du 1 **Tier deiner Wahl** aus deinem Garten und legst es auf das zugehörige Feld.
- **Achtung:** Das Beet, auf dem sich das Tier befindet, muss **nicht** im Umkreis deines Gärtners sein.
- Das Feld für die Schildkröte findest du auf deinem Tableau, alle anderen auf dem Spielplan.
- Ab sofort kannst du das nun freie Beet nach den üblichen Regeln bepflanzen. **Vorher nicht!**
- Sämtliche Boni der Tiere wirken **ab dem Zeitpunkt**, an dem du sie freigeschaltet hast. **Nicht rückwirkend!**

Je nachdem, welches Tier du gewählt hast, erhältst du:



Du entfernst mit der Aktion Tiere  den Schmetterling von seinem Beet und platzierst diesen auf dem zugehörigen Feld auf dem Spielplan. Nun kannst du das Beet in deinem Garten bepflanzen und erhältst künftig alle Boni des Schmetterlingfeldes.

Vogel



Du erhältst **sofort 4 Siegpunkte**. Für jedes **weitere Tier**, welches du im Verlauf des Spiels freischaltest, bekommst du ebenfalls 4 Siegpunkte. Außerdem bekommst du ab sofort für jedes **Zielflättchen**, das du erhältst, zusätzlich 4 Siegpunkte.



Eichhörnchen



Für **jede Spalte**, die du von jetzt an **vollständig bepflanzt**, bekommst du sofort **6 Geld**. Erinnerung: Da du Pflanzen nur ersetzen und nicht entfernen darfst, kannst du jede Spalte nur 1 Mal fertigstellen.





Schmetterling



Jeder **Auftrag**, den du ab jetzt erfüllst, bringt dir zusätzliche Siegpunkte ein. Für Standard-Aufträge erhältst du 2 und für besondere Aufträge 6 zusätzliche Siegpunkte.



Frosch



Du schaltest dir einen neuen Weg frei. Ab jetzt darfst du auf der **Geld-Leiste** ein weiteres End-Feld betreten. Dort erhältst du ein **3-Siegpunkt-Zielflättchen** (so noch vorhanden) sowie 1 IVer Pflanze 🌿 und 1 Ier Pflanze 🌱.

Personen, die den Frosch noch nicht freigeschaltet haben, dürfen dieses Feld nicht betreten.



Schildkröte



Du ziehst sofort **3 Spielendekarten** vom Nachziehstapel und siehst sie dir an. Du **behältst 1** davon. Die beiden anderen legst du wieder zurück unter den Stapel. Du hast danach also 2 Spielendekarten.



Erinnerung: Ein Garten gibt einer Person von Anfang an 2 Spielendekarten, diese hat nun also 3 Spielendekarten. Zusätzlich erhältst du 1 Gartenkarte.



VARIANTEN

Einstieg: Spielendekarten

Die Spielendekarten könnt ihr auch als einzelnes Modul verwenden und mit dem Basisspiel kombinieren. Oder ihr nutzt sie wie beschrieben mit dem Rest der Expertenversion.

Achtung: Wir bevorzugen ein paar Glückselemente im Spiel. Wenn ihr jedoch mehr Kontrolle bevorzugt, könnt ihr die folgenden Varianten ausprobieren.

Diese Alternativen solltet ihr aber nur wählen, wenn ihr das Spiel bereits gut kennt und alle Personen eurer Spielgruppe zustimmen. Diese Regeländerungen können zu signifikant längerer Vorbereitung, Entscheidungsfindung und Überforderung führen.

Aufträge draften

1. Vorbereitung: Anstatt die besonderen Aufträge direkt zuzuordnen, könnt ihr diese draften. Das heißt, jede Person sucht sich nach dem Austeilen 1 Auftrag aus und gibt den Rest an die Person links weiter. Dann suchen sich alle wieder 1 Auftrag aus, usw. Das macht ihr, bis alle wieder 5 Aufträge haben. Erst dann ordnet ihr sie zu.

Das könnt ihr auch variieren, und euch z.B. als erstes 2 Aufträge und dann immer 1 aussuchen.

Spielendekarten früher wählen

1. Vorbereitung: Anstatt die Spielendekarten auszuwählen nachdem ihr die besonderen Aufträge zugeordnet habt, könnt ihr auch die 3 Karten zuerst ziehen und anhand dieser eure Auftrags-Zuordnung treffen.

Gartenkarten-Auswahl

Wann immer du eine Gartenkarte bekommst, ziehst du 2 (oder sogar 3) Karten und suchst dir eine davon aus. Die übrigen legst du auf den Ablagestapel.

Falls es deine letzte Aktion ist, empfehlen wir dir, der nächsten Person mitzuteilen, dass sie schon einmal mit ihrem Zug beginnen kann (da du die Karte sowieso nicht gleich spielen darfst und somit die "Downtime" deutlich kürzer ausfällt).