

# Garden Tangles

8-99  
years

## Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγιών - Bedienungsanleitung - Manual de instrucciones  
Manuel d'instructions - Manuale di istruzioni - Instrukcja obsługi - Manual de instructiuni  
Handleiding - Manual de Instruções - Összeszerelési útmutató - מדריך הוראות

EN EL DE ES FR IT PL RO NL PT HU HE



  
SVOORA®

#12527

1



x1

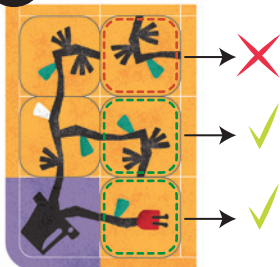


x100

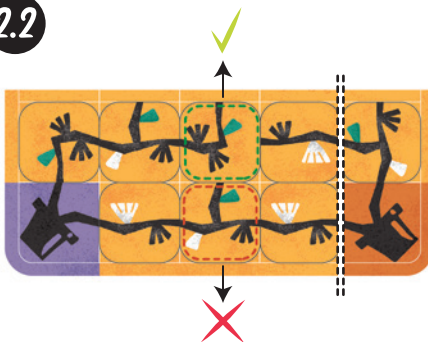


x1

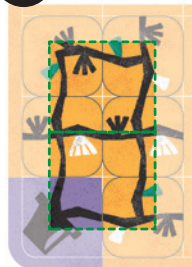
2.1



2.2



2.3



EN

### Garden Tangles

**CONTENTS** (1): 1 playing board, 100 tiles, 1 cotton pouch

**HOW TO PLAY:** To set up the game, each player chooses a garden pot. All tiles are placed in the pouch which is positioned next to the board. For the first round, the player who most recently planted or watered a plant plays first! For the following rounds, the winner of the previous round plays first. On your turn, you randomly (and without looking!) draw a tile from the pouch:

**1. If it is a branch or a flower tile,** place it on the board following the below instructions:

- It must be attached to an existing branch of your plant so to create a branch line (2.1)
- You can place your tile next to an opponent's tile, but your branch/flower must not connect with the branch of the opponent (2.2).
- If you place a branch, the line can continue, but if you place a flower, this line is now closed, and no more tiles can be added to it.
- If there are no possible positions to place the branch/flower tile, you lose your turn, you return the tile to the pouch and the game continues.

**2. If it is an action tile,** the following actions occur:

- **Rake:** You can remove one "end tile" (branch or flower) from an opponent's plant. An "end tile" is the last tile of a branch line
- **Scissors:** You can remove one end tile (branch or flower) from your own plant.
- **Caterpillar:** You can either take a flower from your plant and attach it to a branch tile of an opponent or take a flower from an opponent's plant and attach it to your own (this is useful for gaining points!).

- **Watering Can:** You get to draw 2 additional tiles from the pouch! These tiles can be anything except of a watering can (if you draw a watering can, you put it back in the pouch and you draw again). You can play the 2 tiles in any order. For example, if you draw a branch and a scissors tile, you can use the scissors to cut one of your flowers and then place the branch in that spot!

### General Notes

- When you move or remove an end tile from your own or an opponent's plant, be sure it doesn't leave any branches/flowers disconnected.
- After using an action tile, turn it upside down and keep it outside of the pouch.
- You can choose to either use the action tile immediately or save it for the next rounds, skipping this turn. When you choose to use it, you won't draw a tile from the pouch in that round, but instead you will use the action tile. Mind that in your turn, you cannot use more than one action tiles.

The game ends when all squares on the board are filled with tiles or if, during an entire round, no player has any more moves (neither adding tiles nor using action tiles). The winner is the player with the most points.

### Points are counted as follows:

- Each branch tile of your plant counts as 1 point.
- Each flower tile counts as 2 points.
- Every closed loop (made up of 4 tiles) adds 1 point (2.3).
- Each unused action tile adds 1 point.

**Pro tip:** Counting the points can be tricky at first, but it is a good way to sharpen your observation skill! Here's a suggested method:

1. Count the branch tiles first, starting from your pot and carefully counting the tiles of each branch line. Squinting your eyes can help make the branches stand out more and this makes counting easier!
2. Count the flowers, then the loops, and finally count any unused action tiles.
3. Add up all the amounts for your total score! Writing down the separate amounts can help.

**2-Player Mode:** When playing with 2 players:

- The playing pots should be diagonally opposite to each other.
- You can attach your tiles to an inactive pot. If this happens, you get 2 points.

**3-Player Mode:** When playing with 3 players, you cannot attach your tiles to the inactive pot.

**Team Mode:** When playing with 4 players, you can either play as 4 individuals or have the diagonally opposite players form teams. In this case, the game adjusts as follows:

- You can attach branch tiles not only to your own plant but also to your teammate's plant.
- All action tiles apply to teams. For example, with the scissors, you can cut a tile from your teammate's plant as well.
- The ultimate goal in team mode is for a team to connect their plants! If your branches connect with your teammate's plant, 2 additional points are awarded!
- The final score of each team is calculated by adding the separate points of each teammate.



## Κήπο-μπερδέματα

**ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ** (1): 1 ταμπλό, 100 πλακίδια, 1 σακουλάκι αποθήκευσης

**ΟΔΗΓΙΕΣ:** Για να στήσετε το παιχνίδι, διαλέγετε από μία γλάστρα ο καθένας και όλα τα πλακίδια τοποθετούνται μέσα στο σακουλάκι, δίπλα από το ταμπλό. Στον πρώτο γύρο, πρώτος παίζει ο παίκτης που φύτεψε (ή πότισε) πιο πρόσφατα ένα φυτό! Στους επόμενους γύρους, πρώτος παίζει ο νικητής του προηγούμενου γύρου. Στη σειρά σας, επιλέγετε τυχαία (και χωρίς να κοιτάτε!) ένα πλακίδιο από το σακουλάκι:

**1. Αν είναι κλαδί ή λουλούδι,** το τοποθετείτε στο ταμπλό ακολουθώντας τις παρακάτω οδηγίες:

- Πρέπει να τοποθετηθεί δίπλα σε ένα ήδη υπάρχον κλαδί του φυτού σας για να δημιουργηθεί μια συνεχόμενη διαδοχή κλαδιών (2.1).
- Μπορείτε να τοποθετήσετε το πλακίδιο σας δίπλα σε πλακίδιο αντιπάλου, αλλά το κλαδί/λουλούδι σας δεν πρέπει να συνδέεται με κλαδί αντιπάλου (2.2).
- Αν τοποθετήσετε κλαδί, η διαδοχή κλαδιών συνεχίζεται. Αν τοποθετήσετε λουλούδι, η διαδοχή κλείνει και δεν επιτρέπονται νέα πλακίδια σε εκείνη την διαδοχή.
- Αν δεν μπορείτε να τοποθετήσετε το κλαδί/λουλούδι σε καμία θέση, τότε χάνετε τη σειρά σας, επιστρέφεται το πλακίδιο στο σακουλάκι και το παιχνίδι συνεχίζεται.

**2. Αν είναι πλακίδιο δράσης,** τότε πραγματοποιούνται τα εξής:

- **Τσουγκράνα:** Μπορείτε να αφαιρέσετε ένα «άκρο» (κλαδί ή λουλούδι) από το φυτό ενός αντιπάλου. «Άκρο» θεωρείται το τελευταίο πλακίδιο μίας διαδοχής κλαδιών.
- **Ψαλίδι:** Μπορείτε να αφαιρέσετε ένα άκρο (κλαδί ή λουλούδι) από το δικό σας φυτό.
- **Κάμπια:** Μπορείτε είτε να αφαιρέσετε ένα λουλούδι από το φυτό σας και να το κουμπώσετε σε έναν αντίπαλο, είτε να πάρετε ένα λουλούδι από το φυτό κάποιου αντιπάλου και να το κουμπώσετε στο φυτό σας (αυτό βοηθάει στο να κερδίσετε πόντους!).
- **Ποτιστήρι:** Τραβάτε δύο επιπλέον πλακίδια από το σακουλάκι! Αυτά τα πλακίδια μπορούν να είναι οτιδήποτε, εκτός από ποτιστήρι (αν τραβήξετε ποτιστήρι, το επιστρέφεται στο σακουλάκι και τραβάτε ξανά). Μπορείτε να παίξετε τα δύο πλακίδια που θα τύχετε με όποια σειρά θέλετε. Για παράδειγμα, αν τραβήξετε ένα κλαδί κι ένα ψαλίδι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ψαλίδι για να κόψετε ένα λουλούδι σας και στη θέση του να βάλετε το κλαδί!

**Σημειώσεις:**

- Όταν μετακινείτε ή αφαιρείτε ένα πλακίδιο από το φυτό σας ή το φυτό κάποιου αντιπάλου, δεν πρέπει να αφήνετε πλακίδια που να μην συνδέονται με το υπόλοιπο φυτό.
- Αφού χρησιμοποιήσετε ένα πλακίδιο δράσης, το αναποδογυρίζετε και το κρατάτε έξω από το σακουλάκι.
- Μπορείτε να επιλέξετε αν θα χρησιμοποιήσετε το πλακίδιο δράσης αμέσως ή αν θα το κρατήσετε για κάποιον επόμενο γύρο, παραλείποντας αυτή τη σειρά σας. Αν το κρατήσετε, στον γύρο που θέλετε να το παίξετε, δεν θα τραβήξετε πλακίδιο από το σακουλάκι, αλλά αντί αυτού, θα χρησιμοποιήσετε το πλακίδιο δράσης. Διευκρινίζεται, ότι στον γύρο σας δεν μπορείτε να παίξετε παραπάνω από ένα πλακίδιο δράσης.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλα τα τετράγωνα του ταμπλό είναι κατειλημμένα ή όταν, για έναν ολόκληρο γύρο, κανένας παίκτης δεν μπορεί να κάνει κάποια κίνηση (ούτε να προσθέσει πλακίδιο ούτε να χρησιμοποιήσει πλακίδιο δράσης). Νικητής είναι ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους.

**Οι πόντοι μετριοίνονται ως εξής:**

- Κάθε κλαδί του φυτού σας μετράει 1 πόντο.
- Κάθε λουλούδι δίνει 2 πόντους.
- Κάθε βρόχος (κλειστή διαδοχή κλαδιών από 4 πλακίδια) δίνει 1 πόντο (2.2).
- Κάθε αχρησιμοποίητο πλακίδιο δράσης προσθέτει 1 πόντο.

**Συμβουλή:** Η μέτρηση των πόντων μπορεί να είναι δύσκολη στην αρχή, αλλά είναι ένας καλός τρόπος να εξασκήσετε την παρατηρητικότητα σας! Προτείνεται ο παρακάτω τρόπος:

1. Πρώτα μετράτε τα κλαδιά, ξεκινώντας από την γλάστρα σας και μετρώντας προεκτικά τα πλακίδια κάθε διαδοχής κλαδιών. Μισοκλείνοντας τα μάτια, τα κλαδιά γίνονται πιο ευδιάκριτα και είναι ευκολότερη η καταμέτρησή τους!

2. Έπειτα, μετράτε τα λουλούδια, τους βρόχους και τέλος τα αχρησιμοποίητα πλακίδια δράσης.

3. Προσθέστε όλα τα παραπάνω για να βρείτε τη συνολική βαθμολογία σας. Η σημείωση των επιμέρους πόντων μπορεί να βοηθήσει.

### Παιχνίδι με 2 Παίκτες:

- Οι γλάστρες που θα επιλέξετε πρέπει να είναι σε διαγώνιες θέσεις.
- Τα πλακίδια σας μπορούν να συνδεθούν με τις ανενεργές γλάστρες. Σε αυτή την περίπτωση, κερδίζετε +2 πόντους.

**Παιχνίδι με 3 Παίκτες:** Τα πλακίδια σας δεν μπορούν να συνδεθούν με την ανενεργή γλάστρα.

**Ομαδικό Παιχνίδι:** Όταν παίζετε με 4 παίκτες, μπορείτε είτε να παίξετε ατομικά, είτε ομαδικά, με τους διαγώνιους παίκτες να σχηματίζουν ομάδες. Σε αυτή την περίπτωση, το παιχνίδι προσαρμόζεται ως εξής:

- Μπορείτε να προσθέσετε πλακίδια όχι μόνο στο φυτό σας, αλλά και στο φυτό του συμπαίκτη σας.
- Τα πλακίδια δράσης ισχύουν για τις ομάδες. Για παράδειγμα, με το ψαλίδι, μπορείτε να κόψετε ένα πλακίδιο από το φυτό σας ή το φυτό του συμπαίκτη σας.
- Ο υπέρτατος στόχος στο ομαδικό παιχνίδι είναι να ενώσετε τα φυτά σας. Αν τα κλαδιά σας συνδεθούν με το φυτό του συμπαίκτη σας, κερδίζετε 2 επιπλέον πόντους!
- Για την τελική βαθμολογία, το σύνολο κάθε ομάδας προκύπτει από την προσθήκη των πόντων των δύο παικτών της ομάδας.



### Verwünschter Garten

**INHALT** (1): 1 Spielbrett, 100 Spielsteine, 1 Baumwollbeutel

**SPIELANLEITUNG:** Zum Aufbauen des Spiels wählt jeder Spieler einen Blumentopf. Alle Spielsteine werden in den Beutel gelegt, der neben dem Spielbrett positioniert ist. In der ersten Runde beginnt der Spieler, der zuletzt eine Pflanze gepflanzt oder gegossen hat! In den folgenden Runden spielt der Gewinner der vorherigen Runde zuerst. In deinem Zug ziehst du blind (ohne hineinzusehen!) einen Spielstein aus dem Beutel:  
**1. Handelt es sich um einen Ast- oder Blüten-Stein,** lege ihn gemäß den folgenden Anweisungen auf das Spielbrett:

- Er muss an einen bereits vorhandenen Ast deiner Pflanze angebunden werden, sodass eine Astlinie entsteht (2.1).
- Du darfst deinen Spielstein neben einen Spielstein deines Gegners platzieren, aber dein Ast bzw. deine Blüte darf nicht mit dem Ast des Gegners verbunden werden (2.2).
- Legst du einen Ast, kann die Linie fortgeführt werden; legst du jedoch eine Blüte, ist diese Linie abgeschlossen und es dürfen keine weiteren Steine hinzugefügt werden.
- Gibt es keine mögliche Position, um den Ast- oder Blüten-Stein zu platzieren, verlierst du deinen Zug – gib den Stein in den Beutel zurück und das Spiel geht weiter.

**2. Handelt es sich um einen Aktions-Stein,** erfolgen folgende Aktionen:

- **Rechen:** Du darfst einen „Endstein“ (Ast oder Blüte) aus der Pflanze eines Gegners entfernen. (Ein „Endstein“ ist der letzte Stein einer Astlinie.)
- **Schere:** Du darfst einen Endstein aus deiner eigenen Pflanze entfernen.
- **Raupe:** Du kannst entweder eine Blüte aus deiner Pflanze nehmen und an einen Ast-Stein eines Gegners anfügen oder eine Blüte aus der Pflanze eines Gegners nehmen und an deine eigene anfügen (dies ist nützlich, um Punkte zu sammeln!).
- **Gießkanne:** Du darfst 2 zusätzliche Spielsteine aus dem Beutel ziehen! Diese können beliebig sein, außer einer Gießkanne (ziehst du eine Gießkanne, legst du sie zurück in den Beutel und ziehst erneut). Du kannst die beiden Steine in beliebiger Reihenfolge ausspielen. Zum Beispiel: Ziehst du einen Ast- und einen Scheren-Stein, kannst du mit der Schere eine deiner Blüten abschneiden und den Ast an deren Stelle platzieren!

### ALLGEMEINE HINWEISE

- Achte beim Verschieben oder Entfernen eines Endsteins aus deiner oder der Pflanze eines Gegners darauf, dass keine Äste oder Blüten abgetrennt werden.
- Nach Einsatz eines Aktions-Steins drehst du diesen um und legst ihn außerhalb des Beutels ab.
- Du kannst wählen, ob du den Aktions-Stein sofort einsetzt oder für spätere Runden aufhebst und in diesem Zug keinen Spielstein ziehst. Beachte, dass du in einem Zug höchstens einen Aktions-Stein verwenden darfst.

Das Spiel endet, wenn alle Felder auf dem Spielbrett belegt sind oder in einer kompletten Runde kein Spieler mehr einen Zug ausführen kann (weder durch Hinzufügen von Steinen noch durch den Einsatz von Aktions-Steinen). Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten.

### PUNKTE

- Jeder Ast-Stein zählt 1 Punkt.
- Jeder Blüten-Stein zählt 2 Punkte.
- Jede geschlossene Schleife (bestehend aus 4 Steinen) fügt 1 Punkt hinzu (2.3).
- Jeder ungenutzte Aktions-Stein zählt 1 Punkt.

**Pro-Tipp:** Das Zählen der Punkte kann am Anfang knifflig sein, aber es schärft deine Beobachtungsgabe!

1. Zähle zuerst die Ast-Steine, beginnend bei deinem Topf, und arbeite dich entlang jeder Astlinie. Ein leichtes Zusammenknäufeln der Augen kann helfen, die Äste besser zu erkennen.
2. Zähle danach die Blüten, anschließend die Schleifen und schließlich alle ungenutzten Aktions-Steine.
3. Addiere alle Einzelbeträge, um deine Gesamtsumme zu erhalten – das Aufschreiben der Werte kann nützlich sein.

### 2-Spieler-Modus:

- Die Blumentöpfe sollten diagonal gegenüberliegen.
- Du darfst deine Steine an einen inaktiven Topf anfügen – in diesem Fall erhältst du 2 Punkte.

**3-Spieler-Modus:** Beim Spielen mit 3 Spielern ist es nicht möglich, Steine an den inaktiven Topf anzufügen.

**Team-Modus (4 Spieler):** Ihr könnt entweder als 4 Einzelspieler antreten oder die diagonal gegenüberliegenden Spieler bilden Teams.

- In Teamspielen dürfen Ast-Steine nicht nur an deine eigene, sondern auch an die Pflanze deines Teamkollegen angebunden werden.
- Alle Aktions-Steine gelten für das Team – mit der Schere kannst du beispielsweise auch einen Stein aus der Pflanze deines Teamkollegen entfernen.
- Das Ziel im Team-Modus ist es, die Pflanzen beider Teammitglieder miteinander zu verbinden – gelingt dies, gibt es 2 Zusatzpunkte!
- Der Endstand des Teams wird durch Addition der Einzelpunktzahlen beider Spieler ermittelt.



### Enredos del jardín

**CONTENIDO (1):** 1 tablero de juego, 100 fichas, 1 bolsa de algodón

**CÓMO SE JUEGA:** Para preparar el juego, cada jugador elige una maceta de jardín. Todas las fichas se colocan en la bolsa que se encuentra al lado del tablero. ¡Para la primera ronda, el jugador que plantó o regó una planta más recientemente juega primero! Para las siguientes rondas, el ganador de la ronda anterior juega primero. En tu turno, sacas al azar (¡y sin mirar!) una ficha de la bolsa:

**1. Si es una rama o una loseta de flor,** colócala en el tablero siguiendo las siguientes instrucciones:

Debe estar conectado a una rama existente de su planta para crear una línea ramal (2.1)

- Puedes colocar tu ficha al lado de la ficha de un oponente, pero tu rama/flor no debe conectarse con la rama del oponente (2.2).
- Si colocas una rama, la línea puede continuar, pero si colocas una flor, esta línea ahora está cerrada y no se le pueden agregar más mosaicos.
- Si no hay posiciones posibles para colocar la loseta de rama/flor, pierdes tu turno, devuelves la loseta a la bolsa y el juego continúa.

**2. Si es una loseta de acción,** ocurren las siguientes acciones:

- **Rastrillo:** puedes quitar una “ficha final” (rama o flor) de la planta de un oponente. Una “placa final” es la última ficha de un ramal.
- **Tijeras:** Puedes quitar una teja del extremo (rama o flor) de tu propia planta.
- **Oruga:** Puedes coger una flor de tu planta y unirla a una rama de un oponente o coger una flor de la planta de un oponente y unirla a la tuya (¡esto es útil para ganar puntos!).
- **Regadera:** ¡puedes sacar 2 fichas adicionales de la bolsa! Estas fichas pueden ser cualquier cosa excepto una regadera (si sacas una regadera, la vuelves a poner en la bolsa y vuelves a sacar). Puedes jugar las 2 fichas en cualquier orden. Por ejemplo, si dibujas una rama y un mosaico de tijeras, puedes usar las tijeras para cortar una de tus flores y luego colocar la rama en ese lugar.

### Notas generales

- Cuando mueves o quitas una ficha final de tu propia planta o de la de un oponente, asegúrate de no dejar ninguna rama o flor desconectada.
- Después de usar una ficha de acción, dale la vuelta y manténla fuera de la bolsa.
- Puedes elegir entre usar la ficha de acción inmediatamente o guardarla para las siguientes rondas, saltándote este turno. Cuando elijas usarlo, no sacarás una ficha de la bolsa en esa ronda, sino que usarás la ficha de acción. Ten en cuenta que, en tu turno, no puedes utilizar más de una ficha de acción.

El juego termina cuando todas las casillas del tablero están llenas de fichas o si, durante una ronda completa, ningún jugador tiene más movimientos (ni suma fichas ni usa fichas de acción). El ganador es el jugador con más puntos.

### Los puntos se cuentan de la siguiente manera:

- Cada pieza de rama de tu planta cuenta como 1 punto.
- Cada ficha de flor cuenta como 2 puntos.
- Cada circuito cerrado (compuesto por 4 fichas) suma 1 punto (2.3).
- Cada ficha de acción no utilizada suma 1 punto.

**Consejo profesional:** contar los puntos puede ser complicado al principio, ¡pero es una buena manera de mejorar tu habilidad de observación! Aquí hay un método sugerido:

1. Cuente primero las fichas de rama, comenzando desde su maceta y contando cuidadosamente las fichas de cada rama. Entrecerrar los ojos puede ayudar a que las ramas se destaquen más y esto hace que contar sea más fácil.
2. Cuente las flores, luego los circuitos cerrados y finalmente cuente las fichas de acción no utilizadas.
3. ¡Suma todas las cantidades para obtener tu puntuación total! Anotar las cantidades por separado puede resultar útil.

**Modo de 2 jugadores:** Cuando juegas con 2 jugadores:

- Los botes en juego deben estar diagonalmente opuestos entre sí.
- Puedes adjuntar tus fichas a una maceta inactiva. Si esto sucede, obtienes 2 puntos.

**Modo de 3 jugadores:** cuando juegas con 3 jugadores, no puedes adjuntar tus fichas al bote inactivo.

**Modo Equipo:** Cuando juegas con 4 jugadores, puedes jugar como 4 individuos o hacer que los jugadores diagonalmente opuestos formen equipos. En este caso, el juego se ajusta de la siguiente manera:

- Puedes adjuntar mosaicos de acción no solo a tu propia planta sino también a la planta de tu compañero de equipo.
- Todos los mosaicos de acción se aplican a los equipos. Por ejemplo, con las tijeras también puedes cortar un azulejo de la planta de tu compañero de equipo.
- ¡El objetivo final en el modo equipo es que un equipo conecte sus plantas! Si tus sucursales se conectan con la planta de tu compañero de equipo,

ise otorgan 2 puntos adicionales!

- La puntuación final de cada equipo se calcula sumando los puntos separados de cada compañero.



### Jardín Méli-Mélo

**CONTENU** (1): 1 plateau de jeu, 100 tuiles, 1 sac de coton

**COMMENT JOUER:** Pour débiter, chaque joueur choisit un pot de jardin. Toutes les tuiles sont placées dans la pochette. Pour le premier tour, le joueur qui a planté ou arrosé une plante le dernier joue en premier ! Pour les tours suivants, le vainqueur du tour précédent joue en premier. À votre tour, vous piochez au hasard (sans regarder) une tuile dans la pochette.

1. S'il s'agit d'une branche ou d'une fleur, placez-la sur le plateau en suivant les instructions ci-dessous :

- La tuile doit être attaché à une branche existante de votre plante afin de créer une ligne de dérivation (fig. 2.1)
- Vous pouvez placer votre tuile à côté d'une tuile d'un adversaire, mais votre branche/fleur ne doit pas se connecter avec la branche de l'adversaire (fig. 2.2).
- Si vous placez une branche, la ligne peut continuer, mais si vous placez une fleur, cette ligne est désormais fermée et aucune autre tuile ne peut y être ajoutée.
- S'il n'y a plus d'emplacements possibles pour placer la tuile branche/fleur, vous perdez votre tour, vous remettez la tuile dans la pochette et le jeu continue.

2. S'il s'agit d'une tuile d'action, les actions suivantes se produisent.

- **Râteau:** Vous pouvez retirer la dernière tuile de fin (branche ou fleur) de la plante d'un adversaire.
- **Ciseau:** Vous pouvez retirer une tuile d'extrémité (branche ou fleur) de votre propre plante.
- **Chenille:** Vous pouvez soit prendre une fleur de votre plante et l'attacher à une tuile de branche d'un adversaire, soit prendre une fleur de la plante d'un adversaire et l'attacher à la vôtre (c'est utile pour gagner des points).
- **Arrosoir:** Vous pouvez piocher 2 tuiles supplémentaires dans la pochette. Ces tuiles peuvent être n'importe quoi, sauf un arrosoir (si vous piochez un arrosoir, vous le remettez dans la pochette et vous piochez à nouveau). Vous pouvez jouer les 2 tuiles dans n'importe quel ordre. Par exemple, si vous piochez une branche et un ciseau, vous pouvez utiliser le ciseau pour couper une de vos fleurs, puis placer la branche à cet endroit.

### Remarque générale:

- Lorsque vous déplacez ou retirez une tuile de fin de votre plante ou de celle d'un adversaire, assurez-vous qu'elle ne laisse aucune branche/fleur déconnectée.
- Après avoir utilisé une tuile d'action, retournez-la et conservez-la à l'extérieur de la pochette.
- Vous pouvez choisir d'utiliser la tuile action immédiatement ou de la conserver pour les tours suivants, en sautant ce tour. Lorsque vous choisissez de l'utiliser, vous ne piochez pas de tuile dans la bourse à ce tour et vous utilisez la tuile action. Gardez à l'esprit que pendant votre tour, vous ne pouvez pas utiliser plus d'une tuile action.

- La partie se termine lorsque toutes les cases du plateau sont remplies de tuiles ou si, pendant toute une manche, aucun joueur n'a plus de déplacement (ni ajout de tuiles, ni utilisation de tuiles action). Le gagnant est le joueur qui a le plus de points.

### Les points sont comptés comme suit

- Chaque tuile branche de votre plante compte pour 1 point.
- Chaque tuile fleur compte pour 2 points.
- Chaque boucle fermée (composée de 4 tuiles) ajoute 1 point (fig.2,3).
- Chaque tuile d'action non utilisée ajoute 1 point.

**Conseil de pro:** Compter les points peut être délicat au début, mais c'est un bon moyen d'aiguiser votre capacité d'observation.

### Une méthode suggérée:

1. Comptez d'abord les branches en commençant par votre pot et en comptant soigneusement les branches de chaque ligne de branches.
2. Comptez les fleurs, puis les boucles et enfin comptez les tuiles d'action inutilisées.
3. Additionnez tous les montants pour obtenir votre score total. Il peut être utile d'écrire les différents pointages.

**2 joueurs:** Quand vous jouez à deux joueurs:

- Les pots de jeu doivent être diagonalement opposés l'un à l'autre.
- Vous pouvez attacher vos tuiles à un pot inactif. Si cela se produit, vous obtenez 2 points.

**3 joueurs:** Lorsque vous jouez à 3 joueurs, vous ne pouvez pas attacher vos tuiles au pot inactif.

**En équipe:** Lorsque vous jouez à 4 joueurs, vous pouvez jouer à 4 ou faire en sorte de jouer en équipe. Le jeu se déroule comme ci-dessous:

- Vous pouvez attacher des tuiles de branche non seulement à votre propre plante, mais également à celle de votre coéquipier.
- Toutes les tuiles d'action s'appliquent aux équipes. Par exemple, avec le ciseau, vous pouvez également couper une tuile de la plante de votre coéquipier.
- Le but ultime du mode équipe est de connecter ses plantes. Si vos branches se connectent à la plante de votre coéquipier, vous gagnez 2 points supplémentaires !
- Le score final de chaque équipe est calculé en additionnant les points séparés de chaque coéquipier.



### Grovigli da Giardino

**CONTENUTO** (1): 1 tabellone di gioco, 100 tesserae, 1 sacchetto di cotone

**COME SI GIOCA:** Per preparare il gioco, ogni giocatore sceglie un vaso da giardino. Tutte le tessere vengono mescolate e inserite nel sacchetto, posizionato accanto al tabellone. Nel primo round, inizia il giocatore che più recentemente ha piantato o annaffiato una pianta! Nei round successivi, inizia il vincitore del round precedente. Durante il proprio turno, il giocatore pesca una tessera

a caso dal sacchetto senza guardare:

**1. Se si tratta di una tessera ramo o fiore**, posizionale sul tabellone seguendo queste regole:

- Deve essere collegata a un ramo esistente della tua pianta per creare una linea continua (2.1).
- Può essere posizionata accanto alla tessera di un avversario, ma il tuo ramo o fiore non può collegarsi al ramo del tuo avversario (2.2).
- Se piazzati una tessera ramo, la linea può continuare. Se piazzati un fiore, la linea si chiude e non si possono più aggiungere altre tessere a quella linea.
- Se non ci sono posizioni disponibili per piazzare la tessera, perdi il turno, rimetti la tessera nel sacchetto e il gioco continua.

**2. Se si tratta di una tessera azione**, si applicano i seguenti effetti:

- **Rastrello:** puoi rimuovere una tessera "terminale" (ramo o fiore) dalla pianta di un avversario. Una tessera terminale è l'ultima di una linea di rami.
- **Forbici:** puoi rimuovere una tessera terminale (ramo o fiore) dalla tua pianta.
- **Bruco:** puoi prendere un fiore dalla tua pianta e attaccarlo a un ramo di un avversario o prendere un fiore da un avversario e attaccarlo alla tua pianta (utile per guadagnare punti!).
- **Anaffiatoio:** puoi pescare 2 tessere aggiuntive dal sacchetto! Queste tessere possono essere di qualsiasi tipo, tranne un altro anaffiatoio (se lo peschi, lo rimetti nel sacchetto e peschi di nuovo). Puoi giocare le due tessere in qualsiasi ordine. Ad esempio, se peschi un ramo e una tessera forbici, puoi usare le forbici per rimuovere un tuo fiore e poi piazzare il ramo in quello spazio.

## NOTE GENERALI

- Quando rimuovi o sposti una tessera terminale dalla tua pianta o da quella di un avversario, assicurati che non lasci rami o fiori scollegati.
- Dopo aver utilizzato una tessera azione, girala a faccia in giù e mettila fuori dal sacchetto.
- Puoi scegliere di usare subito una tessera azione o conservarla per i turni successivi, saltando il turno attuale. Quando scegli di usarla, non pescherai una tessera dal sacchetto in quel round. Ricorda che in un turno non puoi usare più di una tessera azione.

Il gioco termina quando tutte le caselle del tabellone sono riempite con tessere o se, per un intero round, nessun giocatore può più effettuare mosse (né piazzare tessere né usare tessere azione). Il vincitore è il giocatore con il punteggio più alto.

**I punti vengono calcolati come segue:**

- Ogni tessera ramo della tua pianta vale 1 punto.
- Ogni tessera fiore vale 2 punti.
- Ogni circuito chiuso (composto da 4 tessere) aggiunge 1 punto (2.3).
- Ogni tessera azione inutilizzata vale 1 punto.

**Suggerimento per il conteggio dei punti:** Contare i punti può essere complicato all'inizio, ma è un buon modo per affinare la tua capacità di osservazione! Ecco un metodo suggerito:

1. Conta prima le tessere ramo partendo dal tuo vaso,

seguendo attentamente ogni linea di rami. Strizzare gli occhi può aiutare a distinguere meglio le connessioni!

**2.** Conta i fiori, poi i circuiti chiusi e infine le tessere azione inutilizzate.

**3.** Somma tutti i punteggi per ottenere il totale! Scrivere i punteggi separatamente può aiutare a non perdere il conto.

## Modalità 2 giocatori:

- I vasi di partenza devono essere posizionati in diagonale tra loro.
- Puoi attaccare le tue tessere a un vaso inattivo. Se lo fai, guadagni 2 punti.

**Modalità 3 giocatori:** Non puoi attaccare le tue tessere al vaso inattivo.

**Modalità a squadre (4 giocatori):** Si può giocare individualmente o formando squadre con i giocatori in diagonale. In questo caso:

- Puoi collegare le tue tessere non solo alla tua pianta ma anche a quella del tuo compagno di squadra.
- Tutte le tessere azione si applicano anche al compagno di squadra (esempio: con le forbici puoi tagliare una tessera anche dalla sua pianta).
- Obiettivo speciale della modalità a squadre: se riesci a collegare la tua pianta a quella del tuo compagno, guadagnate 2 punti extra!
- Il punteggio finale della squadra si calcola sommando i punti individuali di entrambi i giocatori.



## Gra planszowa Garden Tangles

**ZAWARTOŚĆ (1):** 1 plansza do gry, 100 kafelków, 1 bawełniany woreczek

**JAK GRAĆ:** Aby przygotować grę, każdy gracz wybiera doniczkę w ogrodzie. Wszystkie kafelki umieszcza się w woreczku, który kładzie się obok planszy. W pierwszej rundzie zaczyna gracz, który ostatnio sadił lub podlewał roślinę! W kolejnych rundach pierwszy ruch wykonuje zwycięzca poprzedniej rundy. Podczas swojej tury losowo (i bez patrzenia!) wyciągasz kafelek z woreczka:

**1. Jeśli to kafelek gałęzi lub kwiatu**, umieszczasz go na planszy, stosując się do poniższych zasad:

- Musi być dotknięty do istniejącej gałęzi twojej rośliny, tworząc linię gałęzi (2.1).
- Możesz umieścić kafelek obok kafelka przeciwnika, ale twoja gałąź/kwiat nie może łączyć się z jego gałęzią (2.2).
- Jeśli umieścisz gałąź, linia może być kontynuowana, ale jeśli umieścisz kwiat, linia zostaje zamknięta i nie można do niej dodawać kolejnych kafelków.
- Jeśli nie ma możliwego miejsca na umieszczenie kafelka gałęzi lub kwiatu, tracisz turę, zwracasz kafelek do woreczka i gra toczy się dalej.

**2. Jeśli to kafelek akcji**, wykonujesz następujące działania:

- **Grabie:** Możesz usunąć jeden „końcowy kafelek” (gałąź lub kwiat) z rośliny przeciwnika. „Końcowy kafelek” to ostatni kafelek w linii gałęzi.
- **Nożyczki:** Możesz usunąć jeden końcowy kafelek (gałąź lub kwiat) ze swojej rośliny.

- **Gąsienica:** Możesz zabrać kwiat ze swojej rośliny i dołączyć go do gałęzi przeciwnika lub zabrać kwiat z rośliny przeciwnika i dołączyć go do swojej (przydatne do zdobywania punktów!).
- **Konewka:** Możesz wylosować 2 dodatkowe kafelki z woreczka! Mogą to być dowolne kafelki poza konewką (jeśli wylosujesz konewkę, odkładasz ją do woreczka i losujesz ponownie). Możesz użyć obu kafelków w dowolnej kolejności. Na przykład, jeśli wylosujesz gałąź i nożyczki, możesz najpierw użyć nożyczek, aby usunąć jeden ze swoich kwiatów, a następnie umieścić gałąź w tym miejscu!

## WAŻNE ZASADY

- Usuwając lub przenosząc końcowy kafelek ze swojej lub cudzej rośliny, upewnij się, że nie pozostawia on żadnych gałęzi/kwiatów odłączonych.
  - Po użyciu kafelka akcji, odwróć go na drugą stronę i trzymaj poza woreczkiem.
  - Możesz zdecydować, czy chcesz użyć kafelka akcji od razu, czy zachować go na kolejne rundy, tracąc w tej turze możliwość losowania kafelka z woreczka. W jednej turze nie możesz użyć więcej niż jednego kafelka akcji.
- Gra kończy się, gdy wszystkie pola na planszy zostaną wypełnione kafelkami lub jeśli w całej rundzie żaden gracz nie ma już możliwości wykonania ruchu (ani dodania kafelków, ani użycia kafelka akcji).

## PUNKTACJA

- Zwycięża gracz z największą liczbą punktów. Punkty przyznawane są w następujący sposób:
- Każdy kafelek gałęzi twojej rośliny to 1 punkt.
  - Każdy kafelek kwiatu to 2 punkty.
  - Każda zamknięta pętla (złożona z 4 kafelków) dodaje 1 punkt (2.3).
  - Każdy niewykorzystany kafelek akcji dodaje 1 punkt.

**Porada:** Liczenie punktów może być trudne na początku, ale to świetne ćwiczenie spostrzegawczości! Oto sugerowana metoda:

1. Najpierw policz kafelki gałęzi, zaczynając od swojej doniczki i uważnie śledząc każdą linię gałęzi. Mrużenie oczu może pomóc w wyróżnieniu gałęzi i ułatwić liczenie!
2. Następnie policz kwiaty, potem pętle i na końcu niewykorzystane kafelki akcji.
3. Zsumuj wszystkie wartości, aby uzyskać końcowy wynik! Możesz zapisywać wyniki, aby uniknąć pomyłek.

## Gra dla 2 graczy:

- Doniczki graczy powinny znajdować się po przekątnej planszy.
- Możesz dołączyć swoje kafelki do nieaktywnej doniczki. Jeśli to zrobisz, zdobywasz 2 punkty.

**Gra dla 3 graczy:** Nie można dołączać kafelków do nieaktywnej doniczki.

**Gra drużynowa (4 graczy):** Możecie grać indywidualnie lub w zespołach, gdzie gracze siedzący po przekątnej tworzą drużynę. W trybie drużynowym obowiązują następujące zasady:

- Możesz dołączać kafelki gałęzi nie tylko do swojej

rośliny, ale także do rośliny swojego partnera.

- Wszystkie kafelki akcji dotyczą całego zespołu. Na przykład, używając nożyczek, możesz odciąć kafelek także z rośliny swojego partnera.
- Celem drużyny jest połączenie roślin! Jeśli gałęzie twojej rośliny połączą się z rośliną partnera, drużyna zdobywa dodatkowe 2 punkty!
- Końcowy wynik drużyny to suma punktów obu graczy.



## Grădina roditoare

**CONTINUT (1):** 1 tablă de joc, 100 de piese, saculeț de bumbac

**CUM SE JOACĂ:** Pentru a pregăti jocul, fiecare jucător alege un ghiveci de grădină. Toate piesele sunt plasate în saculeț care este poziționat lângă tabla de joc. Pentru prima rundă, jucătorul care a plantat sau a udat cel mai recent o plantă joacă primul! Pentru rundele următoare, câștigătorul rundei precedente joacă primul. La rândul său, fiecare jucător extrage aleatoriu (fără a privi!) o piesă din saculeț:

**1. Dacă este o ramură sau o floare,** o așază pe tablă urmând instrucțiunile de mai jos:

- Trebuie atașată la o ramură existentă a plantei sale, astfel încât să creeze o linie de ramură (2.1).
- Poate plasa piesa lângă piesa unui adversar, dar ramura/floarea sa nu trebuie să se conecteze cu ramura adversarului (2.2).
- Dacă plasează o ramură, linia poate continua, dar dacă plasează o floare, această linie este acum închisă și nu mai pot fi adăugate alte piese.
- Dacă nu există poziții posibile pentru a plasa piesa ramură/floare, pierde rândul, reașază piesa în saculeț și jocul continuă.

**2. Dacă este o piesă acțiune,** au loc următoarele acțiuni:

- **Greblă:** Poți elimina o „piesă finală” (ramură sau floare) din planta unui adversar. O „piesă finală” este ultima piesă dintr-o linie de ramură.
- **Foarfecă:** Poți elimina o piesă finală (ramură sau floare) din propria plantă.
- **Omida:** Poți lua o floare de la planta ta și să o atașezi la o piesă ramură a unui adversar, sau poți lua o floare de la planta unui adversar și să o atașezi la planta ta (acest lucru este util pentru a câștiga puncte!).
- **Udat:** Poți extrage 2 piese suplimentare din saculeț! Aceste piese pot fi orice, cu excepția unei piese udat (dacă extragi o piesă udat, o pui înapoi în saculeț și extragi din nou). Poți plasa cele 2 piese în orice ordine. De exemplu, dacă extragi o ramură și o piesă foarfecă, poți folosi foarfeca pentru a tăia o floare de la planta ta și apoi plasezi ramura în acel loc!

## Note generale

- Când muți sau elimini o piesă finală de la propria ta plantă sau de la planta unui adversar, asigură-te că nu rămân ramuri/flori neconectate.
- După ce folosești o piesă acțiune, întoarce-o cu fața în jos și păstrează-o în afara saculețului.
- Poți alege să folosești piesa acțiune imediat sau să o salvezi pentru rundele următoare, sărind acest rând. Când alegi să o folosești, nu vei extrage o piesă din saculeț în acea rundă, dar în schimb vei folosi piesa

acțiune. Atenție, la rundal ta nu poți folosi mai mult de o piesă acțiune.

Jocul se termină când toate pătratele de pe tablă sunt completate cu piese sau dacă, într-o întregă rundă, niciun jucător nu mai poate face mișcări (nici adăugând piese, nici folosind piese acțiune). Câștigătorul este jucătorul cu cele mai multe puncte.

### Punctele se calculează astfel:

- Fiecare piesă ramură a plantei tale contează 1 punct.
- Fiecare piesă floare contează 2 puncte.
- Fiecare buclă închisă (formată din 4 piese) adaugă 1 punct (2.3).
- Fiecare piesă acțiune nefolosită adaugă 1 punct.

### Sfaturi utile:

Numărarea punctelor poate fi dificilă la început, dar este un mod bun de a-ți exersa abilitățile de observare! Iată o metodă sugerată:

1. Numără mai întâi piesele ramură, începând de la ghiveciul tău și numărând cu atenție piesele fiecarei linii de ramură.
2. Numără florile, apoi buclele și în final piesele acțiune nefolosite.
3. Adună toate valorile pentru scorul tău total! Notarea valorilor separate poate ajuta.  
Mod 2 Jucători:

### Când joacă 2 jucători:

- Ghivecele jucătorilor trebuie să fie în opoziție unul față de altul.
- Poți atașa piesele tale la un ghiveci inactiv. Dacă se întâmplă acest lucru, primești 2 puncte.

**Mod 3 Jucători:** Când joci cu 3 jucători, nu poți atașa piesele tale la ghiveciul inactiv.

**Mod Echipe:** Când joci cu 4 jucători, pot juca fie 4 jucători individual, fie se pot forma echipe cu jucătorii aflați pe poziții diagonale. În acest caz, jocul se ajustează astfel:

- Poți atașa piesele ramură nu doar la planta ta, ci și la planta coechipierului tău.
- Toate piesele acțiune se aplică echipelor. De exemplu, cu foarfeca, poți tăia o piesă de la planta coechipierului tău.
- Scopul final în modul echipe este ca o echipă să conecteze plantele lor! Dacă ramurile tale se conectează cu planta coechipierului tău, se acordă 2 puncte suplimentare!
- Scorul final al fiecarei echipe se calculează prin adunarea punctelor separate ale fiecărui coechipier.



### Tuin Tegels

**INHOUD** (1): 1 speelbord, 100 tegels, 1 katoenen zakje

**HOE TE SPELEN:** Om het spel op te zetten, kiest elke speler een tuiptop. Alle tegels worden in het zakje gelegd dat naast het bord is geplaatst. Voor de eerste ronde speelt de speler die het laatst een plant heeft geplant of water heeft gegeven als eerste! Voor de volgende rondes speelt de winnaar van de vorige ronde

als eerste. Tijdens jouw beurt trek je willekeurig (en zonder te kijken!) een tegel uit de buidel:

**1. Als het een tak- of bloementegel is,** plaats je deze op het bord volgens de onderstaande instructies:

- Deze moet aan een bestaande tak van je plant worden bevestigd om een takkenlijn te creëren (2.1)
- Je kunt je tegel naast de tegel van een tegenstander plaatsen, maar je tak/bloem mag niet in contact komen met de tak van de tegenstander (2.2).
- Als je een tak plaatst, kan de lijn doorgaan, maar als je een bloem plaatst, is deze lijn nu gesloten en kunnen er geen tegels meer aan worden toegevoegd.
- Als er geen mogelijke posities zijn om de tak/bloementegel te plaatsen, verlies je je beurt, je legt de tegel terug in de buidel en het spel gaat verder.

**2. Als het een actietegel is,** vinden de volgende acties plaats:

- **Hark:** Je kunt één "eindtegel" (tak of bloem) van de plant van een tegenstander verwijderen. Een "eindtegel" is de laatste tegel van een taklijn
- **Schaar:** Je kunt één eindtegel (tak of bloem) van je eigen plant verwijderen.
- **Rups:** Je kunt een bloem van je plant nemen en deze aan een taktegel van een tegenstander bevestigen of een bloem van de plant van een tegenstander nemen en deze aan je eigen plant bevestigen (dit is handig om punten te verdienen!).
- **Gieter:** Je mag 2 extra tegels uit het zakje trekken! Deze tegels kunnen van alles zijn, behalve een gieter (als je een gieter trekt, doe je deze terug in het zakje en trek je opnieuw). Je kunt de 2 tegels in willekeurige volgorde spelen. Als je bijvoorbeeld een tak- en een schaar-tegel trekt, kun je de schaar gebruiken om een van je bloemen te knippen en de tak vervolgens op die plek te leggen!

### Algemene opmerkingen

- Wanneer je een eindtegel van je eigen plant of die van een tegenstander verplaatst of verwijderd, zorg er dan voor dat er geen takken/bloemen losraken.
- Draai na het gebruiken van een actietegel deze om en houd deze buiten de pouch.
- Je kunt ervoor kiezen om de actietegel direct te gebruiken of deze te bewaren voor de volgende rondes, waarbij je deze beurt overslaat. Wanneer je ervoor kiest om deze te gebruiken, trek je in die ronde geen tegel uit de pouch, maar gebruik je in plaats daarvan de actietegel. Houd er rekening mee dat je in jouw beurt niet meer dan één actietegel kunt gebruiken.

Het spel eindigt wanneer alle vakjes op het bord gevuld zijn met tegels of als, gedurende een hele ronde, geen enkele speler nog een zet heeft (geen tegels toevoegen of actietegels gebruiken). De winnaar is de speler met de meeste punten.

### Punten worden als volgt geteld:

- Elke taktegel van je plant telt als 1 punt.
- Elke bloementegel telt als 2 punten.
- Elke gesloten lus (bestaande uit 4 tegels) voegt 1 punt toe (2.3).
- Elke ongebruikte actietegel voegt 1 punt toe.

**Pro tip:** Het tellen van de punten kan in het begin lastig

zijn, maar het is een goede manier om je observatievermogen te verbeteren! Hier is een voorgestelde methode:

1. Tel eerst de taktegels, beginnend bij je pot en zorgvuldig de tegels van elke taklijn tellend. Door je ogen te knippen, kun je de takken meer laten opvallen en dit maakt het tellen gemakkelijker!
2. Tel de bloemen, dan de lussen en tel ten slotte alle ongebruikte actietegels.
3. Tel alle bedragen op voor je totaalscore! Het kan helpen om de bedragen apart op te schrijven.

**2-spelermodus:** Wanneer je met 2 spelers speelt:

- De speelputten moeten diagonaal tegenover elkaar staan.
- Je kunt je tegels aan een inactieve pot bevestigen. Als dit gebeurt, krijg je 2 punten.

**3-spelermodus:** Wanneer je met 3 spelers speelt, kun je je tegels niet aan de inactieve pot bevestigen.

**Teammodus:** Wanneer je met 4 spelers speelt, kun je als 4 individuen spelen of de diagonaal tegenover elkaar liggende spelers teams laten vormen. In dit geval past het spel zich als volgt aan:

- Je kunt taktegels niet alleen aan je eigen plant bevestigen, maar ook aan de plant van je teamgenoot.
- Alle actietegels zijn van toepassing op teams. Met de schaar kun je bijvoorbeeld ook een tegel van de plant van je teamgenoot knippen.
- Het uiteindelijke doel in de teammodus is dat een team hun planten met elkaar verbindt! Als je takken met de plant van je teamgenoot verbindt, krijg je 2 extra punten!
- De eindscore van elk team wordt berekend door de afzonderlijke punten van elke teamgenoot op te tellen.



## Enredos do Jardim

**CONTEÚDOS** (1): 1 tabuleiro de jogo, 100 peças, 1 bolsa de algodão

**COMO JOGAR:** Para configurar o jogo, cada jogador escolhe um vaso de jardim. Todas as peças são colocadas na bolsa, que é posicionada ao lado do tabuleiro. Para a primeira rodada, o jogador que plantou ou regou uma planta mais recentemente joga primeiro! Para as rodadas seguintes, o vencedor da rodada anterior joga primeiro. Na sua vez, você retira aleatoriamente (e sem olhar!) uma peça da bolsa:

**1. Se for uma peça de ramo ou de flor,** coloque-a no tabuleiro seguindo as instruções abaixo:

- Deve ser conectada a um ramo existente da sua planta para criar uma linha de ramo (2.1).
- Você pode colocar sua peça ao lado de uma peça do oponente, mas seu ramo/flor não deve conectar com o ramo do oponente (2.2).
- Se você colocar um ramo, a linha pode continuar, mas se colocar uma flor, essa linha agora está fechada, e nenhuma peça a mais pode ser adicionada a ela.
- Se não houver posições possíveis para colocar a peça de ramo/flor, você perde sua vez, devolve a peça para a bolsa e o jogo continua.

**2. Se for uma peça de ação,** ocorrem as seguintes

ações:

- **Ancinho:** Você pode remover uma "peça final" (ramo ou flor) da planta de um oponente.
- **Tesoura:** Você pode remover uma peça final (ramo ou flor) da sua própria planta.
- **Lagarta:** Você pode pegar uma flor da sua planta e anexá-la a um ramo de um oponente ou pegar uma flor da planta de um oponente e anexá-la à sua.
- **Regador:** Você pode retirar 2 peças adicionais da bolsa! Essas peças podem ser qualquer coisa, exceto um regador.

## Notas Gerais

- Ao mover ou remover uma peça final da sua planta ou da planta de um oponente, certifique-se de que isso não deixe nenhum ramo/flor desconectado.
- Após usar uma peça de ação, vire-a ao contrário e mantenha-a fora da bolsa.
- Você pode optar por usar a peça de ação imediatamente ou guardá-la para as próximas rodadas, pulando esta vez. Quando escolher usá-la, você não puxará uma peça da bolsa nessa rodada, mas usará a peça de ação. Lembre-se de que em sua vez, você não pode usar mais de uma peça de ação.

O jogo termina quando todas as casas no tabuleiro estiverem preenchidas com peças ou se, durante uma rodada inteira, nenhum jogador tiver mais jogadas (nem adicionar peças nem usar peças de ação). O vencedor é o jogador com mais pontos.

## Os pontos são contados da seguinte forma:

- Cada peça de ramo da sua planta conta como 1 ponto.
- Cada peça de flor conta como 2 pontos.
- Cada laço fechado (composto por 4 peças) adiciona 1 ponto (2.3).
- Cada Peça Não usada adiciona 1 Ponto.

**Dica profissional:** Contar os pontos pode ser complicado inicialmente, mas é uma excelente forma de aprimorar a sua habilidade de observação! **Aqui está um método sugerido:**

1. Conte primeiro as peças dos ramos, começando pelo seu vaso e contando cuidadosamente as peças de cada linha de ramo. Semiar os olhos pode ajudar a destacar os ramos e tornar a contagem mais fácil!
2. Conte as flores, depois os laços, e por fim, conte quaisquer peças de ação não utilizadas.
3. Some todos os valores para a sua pontuação total! Escrever os valores separadamente pode ajudar.

**Modo para 2 Jogadores:** Ao jogar com 2 jogadores:

- Os vasos de jogo devem estar posicionados diagonalmente um em relação ao outro.
- Você pode anexar suas peças a um vaso inativo. Se isso acontecer, você ganha 2 pontos.

**Modo para 3 Jogadores:** Ao jogar com 3 jogadores, não pode anexar suas peças ao vaso inativo.

**Modo de Equipe:** Ao jogar com 4 jogadores, você pode jogar como 4 indivíduos ou formar equipes com jogadores que estão em posições diagonais opostas. Neste caso, o jogo ajusta-se da seguinte forma:

- Você pode anexar peças de ramo não apenas à sua própria planta, mas também à planta do seu companheiro de equipe.
- Todas as peças de ação aplicam-se às equipes. Por exemplo, com as tesouras, você pode cortar uma peça da planta do seu companheiro de equipe também.
- O objetivo final no modo de equipe é conectar as plantas da equipe! Se seus ramos se conectarem com a planta do seu companheiro de equipe, são concedidos 2 pontos adicionais!
- A pontuação final de cada equipe é calculada somando os pontos separados de cada companheiro de equipe.



## Kerti bonyodalom társasjáték

**CONTEÚDOS** (1): 1 játéktábla, 100 játéklapka, 1 pamutsztyűő

**JÁTÉKSZABÁLY:** A játék előkészítéséhez minden játékos választ egy virágcserepet. Az összes lapka a sztyűőbe kerül, a sztyűőt pedig a tábla mellé helyezzük. Az első partiban az a játékos kezd, aki legutóbb ültetett vagy öntözött növényt. A következő partikat az előző kör győztese kezdi. A körötök során felváltva húztok és felhasználtok egy-egy lapkát a sztyűőből:

**1. Ha ágat vagy virágot húzol,** helyezd el a táblára az alábbi utasítások szerint:

- A lapkát a növényed már lent lévő ágához kell csatlakoztatnod úgy, hogy illeszkedjen az ágvonalhoz (2.1).
- Teheted a lapkádat egy ellenfeled lapkája mellé lapja, de a növényed ága/virága nem kapcsolódhat az ellenfél ágához (2.2).
- Az ág lapkák folytatásaként újabb ágak és virágok helyezhetők le, így folytatódik az ágvonal, de a virág lapkák mindig lezárják az adott ágvonalat.
- Ha a kihúzott ág vagy virág lapkát nem tudod sehová sem lehelyezni, passzolnod kell a körödet és vissza kell tenned a lapkát a sztyűőbe.

**2. Ha akciólapkát húzol,** a következő dolgok történhetnek:

- **Gereblye:** Eltávolíthatod egy véglapkát (ágat vagy virágot) egy ellenfél növényéről. A véglapka az ág vonalának utolsó lapkája.
- **Olló:** Eltávolíthatod egy véglapkát (ágat vagy virágot) a saját növényedről.
- **Hernyő:** Elvehetsz egy virágot a saját növényedről, és hozzáillesztheted egy ellenfél ág lapkájához, VAGY elvehetsz egy virágot egy ellenfél növényéről, és hozzáillesztheted a sajátod növényed ág lapkájához (ez jól jön a pontszerzéshez!).
- **Öntözőkanna:** Húzhatsz 2 további lapkát a sztyűőből! Ezek a bármilyen lapkák lehetnek, kivéve az öntözőkannát (ha ilyet húzol, tedd vissza a sztyűőbe, és húzd újra). A 2 kihúzott lapkát bármilyen sorrendben kijátszhatod. Példa: ha egy ágat és egy olló lapkát húzol, az ollóval levághatod az egyik virágodat, majd az ágat leteheted a levágott virág helyére.

## Általános szabályok

- Amikor eltávolítasz egy véglapkát a saját növényedről vagy az ellenfeledéről, ügyelj arra, hogy nem hagyhatsz ágakat/virágot a növényről leválasztva.

- Az akciólapkát használat után fordítsd arccal lefelé, és ne tedd vissza őket a sztyűőbe.
- Ha akciólapkát húzol, eldöntheted, hogy rögtön felhasználod vagy félreteszed egy későbbi körre (ebben az esetben vedd magadhoz a lapkát és passzold el a körödet). Ha a későbbiekben úgy döntesz, hogy egy félretett lapkát használod, akkor abban a körödben nem húzol lapkát a sztyűőből, hanem a nálad lévő játékos ki. Ne feledd, hogy a körödben nem használhatsz egyéni több akciólapkát!

A játék akkor ér véget, amikor a tábla minden mezője betelt lapkákkal VAGY ha egy teljes kör során egyik játékosnak nincs több kijátszandó lapkája (sem lapkák lehelyezése, sem akciólapkák használata). A győztes az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

## A pontokat az alábbiak szerint számoljuk:

- A növényed minden ága 1 pontot ér.
- Minden viráglapka 2 pontot ér.
- Minden zárt ágvonal (amely 4 lapkából áll) további 1 pontot ér (2.3).
- Minden fel nem használt akciólapka 1 pontot ér.

**Profi tipp:** A pontok számolása eleinte trükkös lehet, de remek módja annak, hogy próbára tegyék magukat! Íme egy javasolt módszer:

1. Először számold meg az ág lapkákat, kezdve a cserepedtől, és gondosan számold meg minden ágvonal lapkáit. Ha hunyorítasz a szemekkel, az segíthet, hogy az ágak jobban kiemelkedjenek a tábla képéből, és így könnyebb lesz számolni!
2. Számold meg a virágokat, majd zárt ágvonalakat, végül pedig az összes fel nem használt akciólapkát.
3. Add össze az összes értéket a végső pontszámodhoz! Az egyes pontszámok leírása segíthet a végső érték kiszámolásában.

## 2 játékos mód 2 résztvevő esetén:

- A játékosok átlósan szemben lévő virágcserepekből kezdik növeszteni a növényeiket.
- A játék során csatlakoztatható a növényedet egy nem játszó cseréphez. Ha ez megtörténik, 2 pontot kapsz.

**3 játékos mód:** Ha 3 játékos van, nem csatlakoztatható a növényedet a nem játszó cseréphez.

**Csapat mód:** 4 résztvevő esetén játszhattok 4 egyéni játékosként, vagy az átlósan szemben lévő játékosok csapatokat alkothatnak. Ebben az esetben a játék a következőképpen módosul:

- Az ág lapkákat nemcsak a saját növényedhez, hanem a csapatársad növényéhez is csatlakoztathatod.
- Minden akciólapka a csapatokra vonatkozik. Például az ollóval levághatsz egy lapkát a csapatársad növényéről is.
- A csapatmódban a végső cél az, hogy a csapat összekapcsolja a növényeit! Ha az ág lapkái összekapcsolódnak a csapatársad növényével, további 2 pontot kaptok!
- Minden csapat végső pontszámát úgy számítjátok ki, hogy összeadjátok az egyes csapatagok önállóan szerzett pontjait.



**תכולה (איור 1)**

1 לוח משחק מגנטי, 100 כרטיסים מגנטיים, שקית כותנה, הוראות משחק,

**תיאור המשחק**

ענפים, מגרפות, וחרקים הסתבכו ברחבי גינה! עזרו לצמח שלכם לגדול ולהתפשט בצורה הטובה ביותר, על ידי שליפה אקראית של כרטיסי הענפים ומיקום שלהם על גבי הלוח באופן האסטרטגי ביותר. מי יצור את הצמח הכי ארוך? משחק אסטרטגי לשניים עד ארבעה שחקנים.

**הוראות משחק**

בתחילת המשחק, כל שחקן בוחר את העציץ שלו. כל הכרטיסים מונחים בשקית, שממוקמת ליד הלוח. בסיבוב הראשון, השחקן ששתל או השקה צמח לאחרונה משחק ראשון! בסבבים הבאים, השחקן שזכה בסיבוב הקודם משחק ראשון. כל שחקן בתורו, שולף כרטיס אקראי (מבלי להציץ!) מהשקית:

- 1. אם מדובר בכרטיס ענף או פרח**, הניחו אותו על הלוח לפי ההוראות הבאות:
  - הוא חייב להיות מחובר לענף קיים בצמח שלכם כך שיתקבל קו ענפים (איור 2.1)
  - אתם יכולים למקם את הכרטיס שלכם ליד כרטיס של יריב, אך הענף/הפרח שלכם לא יכול לתחבר לענף של היריב (איור 2.2)
  - אם הנחתם ענף, הקו יכול להמשיך. אך אם הנחתם פרח, הקו נסגר ואין אפשרות להוסיף לו יותר כרטיסים.
  - אם אין מקום אפשרי להניח את הכרטיס, השחקן מאבד את תורו, מחזיר את הכרטיס לתיק והמשחק ממשיך.

**2. אם מדובר בכרטיס פעולה**, מתבצעות הפעולות הבאות:

- **מגרפה:** תוכלו להסיר כרטיס "קצה" (ענף או פרח) מצמח של היריב. "כרטיס קצה" הוא הכרטיס האחרון בקו הענף.
- **מספריים:** תוכלו להסיר כרטיס קצה (ענף או פרח) מצמח שלכם.
- **זחל:** תוכלו לקחת פרח מהצמח שלכם ולהצמיד אותו לכרטיס ענף של יריב, או לקחת פרח מצמח של היריב ולהצמיד אותו לצמח שלכם (לטובת צבירת נקודות).
- **משפך:** שלפו שני כרטיסים נוספים מהשקית! כרטיסים אלו יכולים להיות מכל סוג, למעט משפך (אם שלפתם משפך, החזירו אותו לשקית ושלפו מחדש). תוכלו לשחק את שני הכרטיסים בכל סדר שתבחרו. לדוגמה, אם שלפתם כרטיס ענף וכרטיס מספריים, תוכלו להשתמש במספריים כדי לחתוך פרח אחד שלכם ואז לשים את הענף במיקום הזה במקומו!

**הערות כלליות**

- כשאתם מזיזים או מסירים כרטיס קצה מצמח שלכם או מצמח של יריב, וודאו שהוא לא מותיר ענפים או פרחים מנותקים מהצמח.
- אחרי שימוש בכרטיס פעולה, הפכו אותו עם הפנים כלפי מטה ושמרו אותו משוכן לשקית.
- תוכלו לבחור אם להשתמש בכרטיס פעולה באופן מיידי או לשמור אותו לסיבובים הבאים, ולדגל על תורכם.
- כשאתם בוחרים להשתמש בכרטיס פעולה, לא תשלפו כרטיס מהשקית בסיבוב הזה, אלא תשתמשו בכרטיס הפעולה. יש לזכור שבתורכם אין להשתמש ביותר מכרטיס פעולה אחד.

**חישוב נקודות**

- כל כרטיס ענף בצמח שלך שווה 1 נקודה.
- כל כרטיס פרח שווה 2 נקודות.
- כל לולאה סגורה (המכילה 4 כרטיסים) מוסיפה 1 נקודה (איור 2.3).
- כל כרטיס פעולה שלא נעשה בו שימוש מוסיף 1 נקודה.

**טיפ מקצועי:** חישוב הנקודות יכול להיות קשה בהתחלה, אך זו דרך טובה לשפר את יכולת ההתבוננות והאבחנה! הנה שיטה מומלצת:

1. ספרו קודם את כרטיסי הענף שמתחילים בעציץ שלכם, וספרו בקפידיה את הכרטיסים של כל קו ענפים. כיוון העיניים עשוי לעזור להבליט יותר את הענפים, וכך יהיה קל יותר לספור!
2. ספרו את הפרחים, לאחר מכן את הלולאות, ולבסוף ספרו את כל כרטיסי הפעולה שלא נעשה בהם שימוש.
3. מומלץ לרשום את הנקודות בנפרד, ולבסוף לחבר את סך כל הנקודות יחד.

**כשמשחקים עם 2 שחקנים:**

- העציצים של כל שחקן צריכים להיות אלכסוניים זה לזה.
- תוכלו להצמיד את הכרטיסים שלכם לעציץ לא פעיל. אם זה קורה, תקבלו 2 נקודות.

**כשמשחקים עם 3 שחקנים:**

- אסור להצמיד את הכרטיסים לעציץ הלא פעיל.

**מצב צוותים:** כשמשחקים עם 4 שחקנים, תוכלו לשחק כ-4 שחקנים נפרדים או לשתף פעולה עם שחקן בעל עציץ בצד האלכסוני מכם. במצב הזה, המשחק מתעדכן באופן הבא:

- תוכלו להצמיד את כרטיסי הענף לא רק לצמח שלכם, אלא גם לצמח של חבר הצוות.
- כל כרטיסי הפעולה חלים על הצוות. עם המספריים לדוגמה, תוכלו לחתוך כרטיס מצמח של חבר צוות אם תרצו.
- המטרה הסופית במצב צוותים היא לחבר את הצמחים של הצוות שלכם! אם הענפים שלך מתחברים לצמח של חבר צוות, תקבלו 2 נקודות נוספות!
- הניקוד הסופי של כל צוות מחושב על ידי סיכום הנקודות של שני חברי הצוות יחד.

