



Garden Lake



In einem ruhigen Tal haben sich mehrere Meister der Wassergarten-Gestaltung versammelt, um an einem renommierten Wettbewerb teilzunehmen: dem Symposium für Wasserschönheit. Ihre Aufgabe besteht darin, das vollkommene Wasserspiel zu schaffen – einen harmonischen See, bei dem die Oberfläche im Sonnenlicht glitzert und Koi-Karpfen anmutig zwischen Seerosen umhergleiten.

Die Meister ordnen sorgfältig Wasser-Plättchen an und verbinden Fisch- und Pflanzengruppen, um ein perfektes Gleichgewicht zwischen Ordnung und Natur herzustellen. Wer es am besten schafft, den eigenen See gleichzeitig mit Leben und Stille zu füllen, geht als Sieger aus dieser ästhetischen Herausforderung hervor.

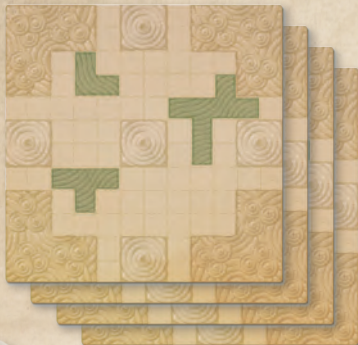
Spielmaterial



Fehlende oder beschädigte Komponenten?
Schickt eine E-Mail an info@albi.cz
und wir senden kostenlos Ersatz!

4 See-Karten

Vorderseite mit Dekorationen (Seite A)



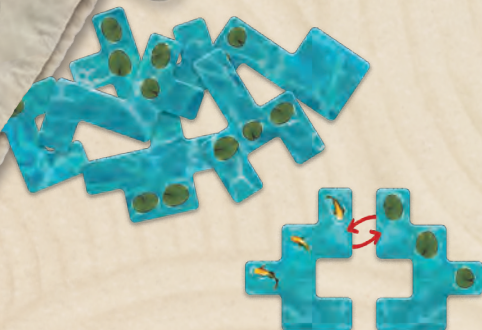
Rückseite ohne Dekorationen (Seite B)



4 Spieler-Tableaus (stellen den „See“ dar)



64 Wasser-Plättchen



1 Stoffbeutel

24 Dekorationen-Plättchen



1 Startspieler-Marker



60 Bonus-Plättchen

4 Sets mit 15 Plättchen pro Spieler:



3×



3×



4×



5×

Spielübersicht



Die Spieler werden zu Meistern im Wassergarten-Design, mit der Aufgabe, den schönsten See zu gestalten.

Während des Spiels füllen sie nach und nach ihren See mit Wasser-Plättchen, Fischen und Seerosen. Für ausgefüllte Spalten und Reihen sowie für Gruppen von Kois und Seerosen werden Punkte vergeben.

Spielziel



Ziel des Spiels ist es, den See möglichst effizient zu füllen. Wer die meisten Siegpunkte für seinen See erzielt, gewinnt das Spiel.

Spielaufbau



Löst vor der allerersten Partie alle Pappkomponenten aus den Bögen heraus.

Wir empfehlen beim ersten Spiel oder wenn ihr mit jüngeren Kindern spielt, die Dekorationen wegzulassen. Lasst die See-Karten und Dekorationen-Plättchen in der Schachtel, ihr braucht sie für dieses erste Spiel nicht. Ignoriert alles, was rosa markiert ist, sowohl beim Aufbau als auch bei der Wertung. Verwendet nur die Spieler-Tableaus ohne die See-Karten – und spielt ohne Dekorationen.

1 Jeder Spieler nimmt sich ein Spieler-Tableau und legt es vor sich ab, mit dem Brückenbild in der oberen rechten Ecke.

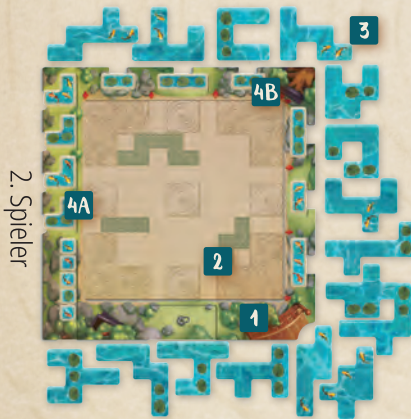
2 Wählt dann zufällig eine See-Karte und fügt sie in euer Spieler-Tableau ein, mit der Seite A nach oben. Oder spielt mit dem vorgegebenen Layout auf dem Spieler-Tableau.

3 Legt alle Wasser-Plättchen in den Stoffbeutel und mischt sie durch Schütteln des Beutels. Jeder Spieler zieht nun 16 zufällige Wasser-Plättchen und legt sie einzeln um sein Spieler-Tableau herum ab (es spielt dabei keine Rolle, welche Seite nach oben zeigt), um eine durchgehende Linie in Form

eines umgekehrten „U“ zu bilden. Die beiden Enden dieser Linie sollten sich in den unteren Ecken des Spieler-Tableaus befinden. Legt die übrigen Plättchen in den Beutel, behaltet ihn in der Nähe eures Spielbereichs.

4 Jeder Spieler nimmt sich sein Set an Bonus-Plättchen. Diese haben einen Sand-Rahmen. Die Anzahl der benötigten L-förmigen und quadratischen Plättchen hängt von der Spielvariante ab, die ihr spielen wollt – ohne die See-Karte, mit der Karte auf Seite A oder mit der Karte auf Seite B. Schaut euch die Mitte des Spieler-Tableaus oder die See-Karte an und zählt die markierten L-förmigen (in diesem Fall 4) und quadratischen (in diesem Fall 5) Felder. Nehmt euch auf Grundlage dieser Zählung die entsprechende Anzahl an Bonus-Plättchen und legt sie auf die dafür vorgesehenen Felder am unteren Rand eures Spieler-Tableaus **4A**. Legt alle Doppel- und Dreifach-Bonus-Plättchen auf die markierten Felder am linken und oberen Rand des Spieler-Tableaus **4B**.

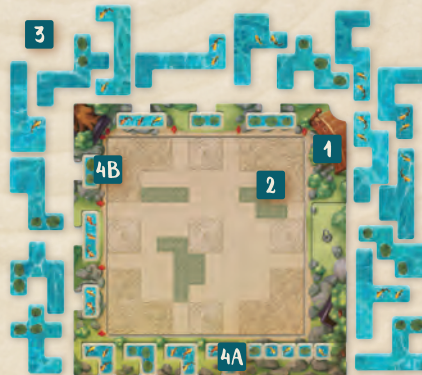
5 Legt die Dekorationen-Plättchen in die Mitte des Spielbereichs.



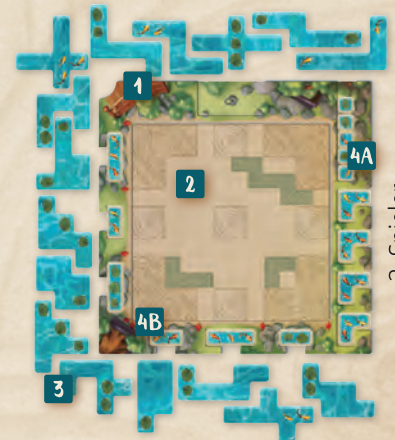
2. Spieler



3



1. Spieler



3. Spieler



Der Spieler, der zuletzt einen japanischen Garten besucht hat, erhält den Startspieler-Marker. Wenn niemand einen Garten besucht hat oder ihr euch nicht sicher seid, wählt den Startspieler zufällig aus.

Spielablauf



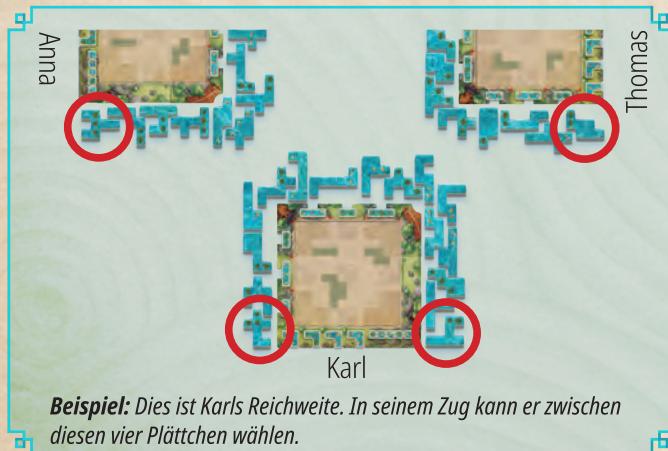
Beginnend mit dem Startspieler seid ihr abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Wenn du an der Reihe bist, **musst** du ein Wasser-Plättchen innerhalb deiner **Reichweite** (Erklärung siehe unten) nehmen und es auf deinem Spieler-Tableau platzieren. Die Plättchen müssen innerhalb des quadratischen Rasters auf eurem Spieler-Tableau platziert werden (sie dürfen also nicht über die Ränder des Rasters hinausragen) und dürfen sich nicht überlappen. Jedes Plättchen kann mit einer beliebigen Seite nach oben platziert werden und kann vor dem Legen beliebig gedreht werden. Die Plättchen müssen nicht an ein anderes Plättchen angrenzend gelegt werden. **Sobald ein Plättchen gelegt wurde, darf es nicht mehr bewegt werden.** Nachdem du ein Plättchen gelegt und überprüft hast, ob du eine der Bedingungen für Bonus-Plättchen erfüllst (siehe *Bonus-Plättchen Gewinnen*), ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

REICHWEITE

Jeder Spieler hat 4 Wasser-Plättchen in Reichweite:

- 2 Wasser-Plättchen an den Enden der eigenen U-förmigen Linie
- 2 Wasser-Plättchen an den näheren Enden der Linien seiner linken und rechten Nachbarn



Sollte ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt nur noch ein Plättchen vor sich liegen haben, **musst** er ein Plättchen aus dem Beutel nehmen. Der Spieler kann wählen, ob er es rechts oder links an seine bestehende Plättchen-Linie anlegt.

Wenn der Beutel leer ist, **musst** der Spieler ein Plättchen vom näheren Ende der Linie seines linken oder rechten Mitspielers nehmen und es zu seiner eigenen Linie hinzufügen. Man kann jedoch kein Plättchen von einem Spieler nehmen, der selbst nur noch zwei Plättchen übrig hat.

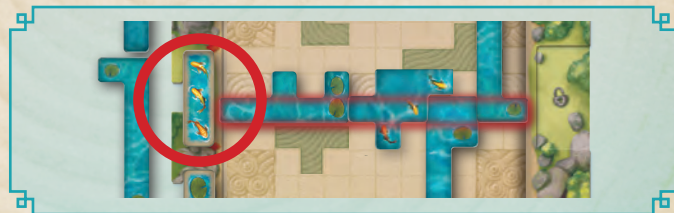
Beispiel: Später im Spiel hat Karl nur noch zwei Plättchen vor sich liegen. Er entscheidet sich, eines der Plättchen auf seinen See zu legen, sodass nur noch ein Plättchen in seiner Linie übrig bleibt. Aus diesem Grund muss er ein Plättchen aus dem Beutel nehmen. In Annas Zug legt sie eines ihrer Plättchen. Dann nimmt Thomas ein Plättchen von Karl. Nun hat Karl wieder nur ein Plättchen übrig. Der Beutel ist leer, also muss er sich entscheiden, welches Plättchen von den näheren Enden der Linien eines Gegners er seiner Linie hinzufügen möchte. Er wählt das nähere Plättchen aus Annas Linie. Karl spielt dann weiter.

BONUS-PLÄTTCHEN GEWINNEN

Nachdem du ein Plättchen gelegt hast, überprüfe, ob du die Bedingungen für den Gewinn eines Bonus-Plättchens vom Rand deines Spieler-Tableaus erfüllt hast. Bonus-Plättchen können auf zwei Arten gewonnen werden:

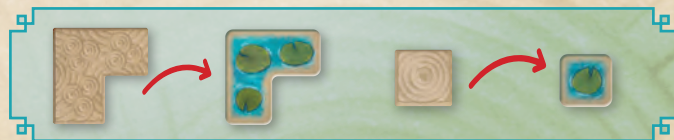
A. Durch Ausfüllen einer ganzen Reihe oder Spalte. In diesem Fall gewinnst du das Bonus-Plättchen vom Rand deines Spieler-Tableaus, das an die gerade ausgefüllte Reihe oder Spalte angrenzt. Diese Boni haben eine rechteckige Form und eine Größe von zwei oder drei Feldern.

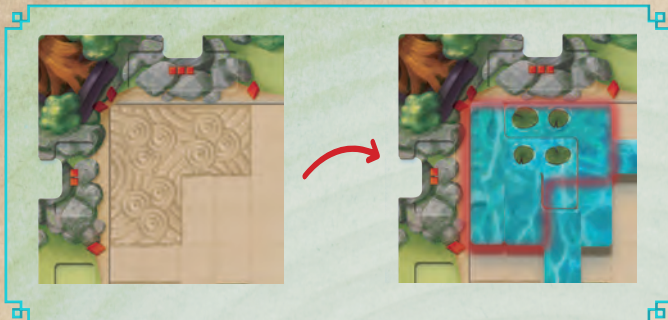
Jedes Bonus-Plättchen am linken und oberen Rand des Spieler-Tableaus ist mit vier Reihen oder Spalten verbunden. Diese Reihen und Spalten sind mit roten Steinen markiert. Sobald die erste dieser Reihen oder Spalten ausgefüllt ist, erhält der Spieler den entsprechenden Bonus. Wenn eine zweite Reihe oder Spalte im selben Abschnitt ausgefüllt wird, nachdem der Bonus bereits vergeben wurde, kann kein zusätzlicher Bonus mehr genommen werden.



B. Durch das Überdecken eines markierten Bereichs auf dem Spieler-Tableau. In diesem Fall erhältst du ein Plättchen, welches der Form des überdeckten Bereichs entspricht.

Auf dem Spieler-Tableau befinden sich L-förmige und quadratische markierte Bereiche. Wenn du diese vollständig mit Plättchen überdeckst, erhältst du das entsprechende Bonus-Plättchen, das der Form des markierten Bereichs entspricht.





Beispielzug: Karl hat das markierte Plättchen in die Mitte seines Spieler-Tableaus gelegt und damit eine ganze Spalte ausgefüllt. Dadurch erhält er ein Bonus-Plättchen mit zwei Feldern von der Mitte des oberen Spielfeldrandes. Dieses Plättchen hat er auf das markierte Feld links gelegt.



Karls gelegtes Bonus-Plättchen hat ein weiteres Bonus-Plättchen für das Ausfüllen der Reihe freigeschaltet, das er auf das markierte Feld gelegt hat.



Mit diesem Bonus-Plättchen hat Karl die quadratische Fläche komplett überdeckt und ein quadratisches Bonusplättchen freigeschaltet, das er am rechten Rand seines Spieler-Tableaus für später beiseitelegt.

Ein gewonnenes Bonus-Plättchen kann sofort auf dem Spieler-Tableau platziert oder am rechten Rand des Spieler-Tableaus für eine spätere Verwendung beiseitegelegt werden. Jeder Spieler darf am Ende seines Zuges **immer nur ein beiseitegelegtes Bonus-Plättchen** haben. Wenn du ein Bonus-Plättchen erhältst und bereits eines beiseitegelegt hast, musst du sofort eines der beiden platzieren. Wenn du in einem Zug mehrere Bonus-Plättchen erhältst, kannst du wählen, welche du platzieren möchtest, und wie immer darfst du nur eines für später beiseitelegen. Ein beiseitegelegtes Bonus-Plättchen kann jederzeit während deines Zuges gespielt werden.

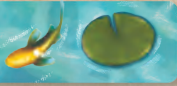
DEKORATIONEN

Die See-Karte hat vorgedruckte grüne Felder mit Dekorationen. Wenn ein Spieler ein solches Feld vollständig mit Wasser- und Bonus-Plättchen umrandet (nur der Umriss muss gefüllt werden, Ecken können dabei leer bleiben), erhält er das entsprechende Dekorationen-Plättchen und legt es auf seinem Spieler-Tableau auf das vorgedruckte Feld der Dekoration. Diese Dekorationen sind wichtig für die Wertung (siehe Abschnitt *Wertung*). Sollte ein Spieler ein vorgedrucktes Dekorationenfeld mit Wasser- oder Bonus-Plättchen überdecken, verliert er die Möglichkeit, diese Dekoration und die damit erzielbaren Punkte zu gewinnen.



Beispiel für eine vollständig umrandete Dekoration.

Spielende



Wenn ein Spieler kein Plättchen in seiner Reichweite mehr legen kann, passt er. Die anderen Spieler können weiterspielen, bis auch sie kein Plättchen mehr in ihrer Reichweite legen können. Sobald alle Spieler gepasst haben, ist das Spiel zu Ende und die Spieler zählen ihre Punkte zusammen.

WERTUNG

Spieler erhalten Siegpunkte für das Erfüllen folgender Kriterien:

1. Ausgefüllte Zeilen und Spalten:

- 1 Punkt für jede ausgefüllte Spalte und Zeile auf dem Spieler-Tableau (maximal 24 Punkte).

2. Symbolgruppen:

- 2 Punkte für jede Gruppe von Koi-Karpfen über 7 oder mehr Felder.
- 2 Punkte für jede Gruppe von Seerosen über 7 oder mehr Felder.

Alle rechtwinklig angrenzenden Felder mit demselben Symbol zählen als eine Gruppe. Ein diagonal angrenzender Koi/eine diagonal angrenzende Seerose gehört zu einer anderen Gruppe.

3. Dekorationen

- Gewertete Gruppen, die an eine Dekoration angrenzen, erhalten +2 Punkte pro Dekoration.

Dekorationen selbst erzielen keine Punkte, sondern erhöhen nur den Punktwert von Gruppen. Dekorationen müssen rechtwinklig an das Gruppensymbol angrenzen; eine diagonale Platzierung gilt nicht als angrenzend. Es reicht aus, wenn die Dekoration an nur ein Symbol der Gruppe angrenzt.



Wertungsbeispiel: So sieht Karls Spieler-Tableau am Ende des Spiels aus. Karl zählt erst die Punkte für jede ausgefüllte Reihe und Spalte, das ergibt 8 Punkte für die Reihen und 6 Punkte für die Spalten. Karl hat 2 gewertete Koi-Gruppen und 3 Seerosen-Gruppen auf seinem Spielbrett. Außerdem hat er zwei Dekorationen: Die erste grenzt an zwei Seerosen-Gruppen und eine Koi-Gruppe, die zweite grenzt an eine Koi-Gruppe und zwei Seerosen-Gruppen. Insgesamt bekommt er 22 Punkte für Gruppen und 2 für Dekorationen. Karls Endergebnis ist 36 Punkte.

Alternative Variante

(OHNE VORGEDRUCKTE DEKORATIONEN)

Für diese Variante nutzt ihr die See-Karten **mit der B-Seite nach oben**.

Ihr spielt nach den normalen Regeln, mit einer Ausnahme:

Anstatt ein Wasser-Plättchen in Reichweite zu nehmen, kann ein Spieler ein Dekorationen-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat platzieren. Die Dekoration kann auf jedes leere Feld auf dem Spieler-Tableau gelegt werden, außer auf Feldern, die an eine andere Dekoration angrenzen. Ein Spieler darf nicht mehr als drei Dekorationen-Plättchen und keine zwei identischen Dekorationsformen haben. Die Wertungsregeln bleiben unverändert – Dekorationen, die an Gruppen angrenzen, erhöhen den Punktwert für diese Gruppen.

Solo-Variante

Das Solospiel ist sowohl mit einer See-Karte (Seite A oder B) als auch ohne möglich. Baut das Spiel entsprechend der gewählten Variante auf.

Es gelten dieselben Regeln wie im Spiel mit mehreren Spielern, mit folgender Ausnahme:

- Der Spieler kann **2 Plättchen von beiden Enden seiner eigenen Linie** von Wasser-Plättchen erreichen, sodass ihm 4 Plättchen zur Verfügung stehen.

Das Spiel endet, wenn der Spieler kein Plättchen in seiner Reichweite mehr legen will oder kann.

WERTUNGSTABELLE

Vergleicht euer Endergebnis mit der folgenden Tabelle, je nach der von euch gewählten Variante:

ERFOLGSSTUFE	SEE-MEISTER	KOMPETENTER SEE-DESIGNER	LEHRLING DES MEISTERS
Variante erstes Spiel	28+ Punkte	20–27 Punkte	20 Punkte und weniger
See-Karte A und B	41+ Punkte	25–40 Punkte	25 Punkte und weniger

Spieldesign: Uwe Rosenberg

Illustrationen: Jindřich Pavlášek

Grafik & Layout: Anežka Bělohoubková, Sylvie Stoneová

Entwicklung: Jindřich Pavlášek, Michal Šmíd

Produktion: Jan Cízner

Regelbearbeitung: Barbora Šulcová

Übersetzung: Corinna Spellerberg (Textguru)



Bitte gib eine Bewertung
für Garden Lake auf
Boardgamegeek.com ab.

Der Verlag möchte sich zuerst bei Jindřich Pavlášek für seinen bedeutenden Beitrag zur Spielentwicklung bedanken. Wir danken auch allen Testspielern, besonders Magdaléna Vitásková und den Kindern der St.-Norbert-Gemeinde, für ihre Hilfe in der frühen Testphase. Ein besonderer Dank geht auch an Marie Pavlásková, Vašek Pražák, Michal Langr, Šimon Volný und Jana Šafránková.



Albi