

Heel veel Japanners zijn meesters in tuinaanleg. Met veel gevoel voor elegantie ontstaan ware kunstwerken. Niets wordt aan het toeval overgelaten, alles is tot in het detail gepland.

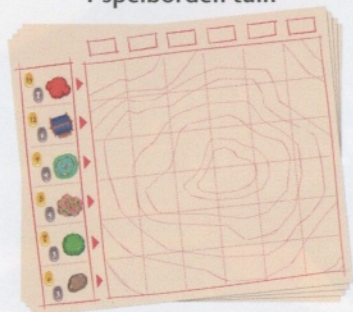
Word zelf een Japanse architect en creëer je eigen tuin. Alleen wie op verschillende niveaus stenen, struiken en

bomen handig plaatst en vijvers en pagodes aanlegt volgens de Miyabi-kunst, wordt de beste tuinbouwmeester van het seizoen.

'Miyabi' is Japans en betekent elegantie, gratie of sierlijkheid.

## INHOUD VAN HET SPEL

4 spelborden tuin



24 houten lantaarns



6 bonuskaartjes



1 bonsai (2-delig)



1 bouwfase-ring



16 zen-tuinonderdelen



1 puntenplan



1 infofiche



8 houten puntenstenen



4 kikkerstenen



96 tuinonderdelen



5 uitbreidingskaartjes voor gevorderden



ahorn



pagode



vis



azaleastruik



buksboom



steen

Een overzicht van alle tuinonderdelen vind je op het inlegstuk aan de onderkant van de doos.

## OPBOUW VAN HET SPEL

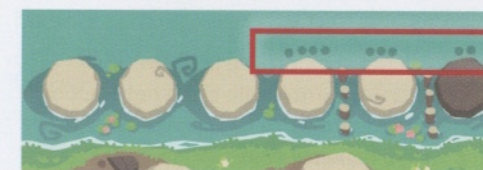


- Leg het puntenplan in het midden op tafel (A) en de bouwfase-ring op het veld met de '1' (B).
- Elk neemt een spelbord (C) en legt het open voor zich neer. Bovendien krijgt elke speler 6 lantaarns in een kleur (D) en de twee qua kleur bijbehorende puntenstenen. Overblijvende spelborden, lantaarns, puntenstenen en uitbreidingskaartjes leggen jullie aan de kant.
- Elke speler zet een van zijn puntenstenen links naast het

- eerste puntenveld van het puntenplan (E). De andere puntensteen zet je op het veld '0' van de puntenlijst met stappen van 50 (F).
- Leg de 6 bonuskaartjes open naast het puntenplan (G). Houd de infofiche en de in elkaar gezette bonsai bij de hand (H).
- Leg alle 96 tuinonderdelen (I) met de afbeelding naar beneden in het deksel van de doos.

## VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel bestaat uit verschillende bouwfasen, waarin jullie je eigen Japanse tuin ontwerpen. Het aantal bouwfasen is gebaseerd op het aantal spelers en aangeduid op het puntenplan.

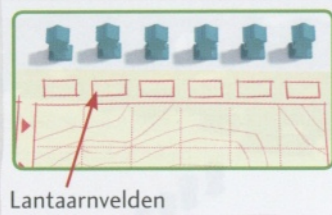


- 2 spelers (••) = 6 bouwfasen
- 3 spelers (•••) = 5 bouwfasen
- 4 spelers (••••) = 4 bouwfasen



## Verloop van een bouwfase

Bij het begin van elke bouwfase legt iedere speler zijn lantaarns boven zijn spelbord klaar als voorraad.



	4x	6x	8x
	4x	6x	8x
	2x	3x	4x
	2x	3x	4x

Hoeveel tuinonderdelen jullie per bouwfase nodig hebben, is afhankelijk van het aantal spelers. Deze informatie vinden jullie op de infofiche. Neem het gepaste aantal verschillende tuinonderdelen (rechte stukken van 1, 2 of 3 blokjes en een hoekstuk van 3 blokjes) uit de doos en leg die met de afbeelding naar boven in het midden op tafel.

Per bouwfase is elke speler meerdere keren aan de beurt. De jongste speler krijgt de bonsai en start de eerste bouwfase.

Je beurt bestaat uit: tuinonderdeel leggen resp. passen, lantaarn plaatsen en punten toekennen.

Daarna is het kloksgewijs de beurt aan de volgende speler.

### 1. Tuinonderdeel leggen resp. passen

Kies één willekeurig tuinonderdeel uit het midden van de tafel en leg het zo op je spelbord dat het past.

Daarbij gelden de volgende regels:

- Aan de linkerrand van het spelbord zie je dat voor elk soort object een bepaalde horizontale rij op het spelbord is gemaakt. Leg je tuinonderdeel zo dat de daarop afgebeelde objecten zich in de juiste rij bevinden.
- Bij elke verticale kolom op het spelbord hoort een lantaarnveld. Leg het tuinonderdeel ook zo dat de daarop weergegeven objecten in een kolom met een leeg lantaarnveld staan.

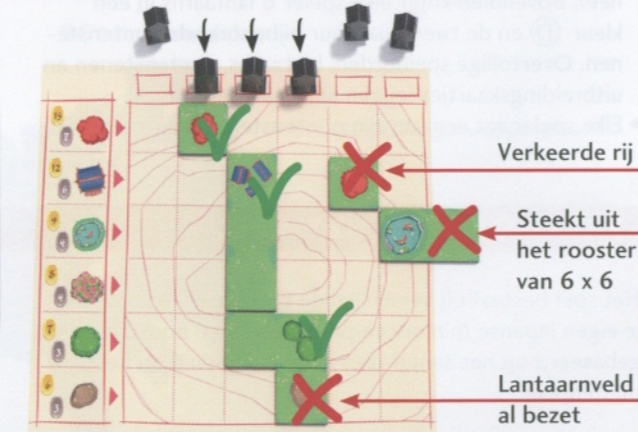
- De lege groene velden van een tuinonderdeel mag je in elke willekeurige rij of kolom leggen, ongeacht of het lantaarnveld van de kolom leeg of bezet is.
- Het tuinonderdeel moet op het spelbord binnen het vierkante rooster van 6x6 passen en mag niet over de velden uitsteken.
- Tuinonderdelen mogen op andere, al gelegde tuinonderdelen geplaatst worden, maar alleen met het volledige oppervlak. Je mag daarbij objecten op tuinonderdelen bedekken. Ook alle andere legregels blijven van kracht.

Als je geen tuinonderdelen kan leggen, moet je voor de rest van de huidige bouwfase **passen** (lantaarn plaatsen en punten toekennen vallen weg); de andere spelers spelen verder.

### 2. Lantaarn plaatsen

Neem een lantaarn uit je voorraad. Plaats die op het lantaarnveld in de kolom waarin objecten bijgekomen zijn.

Voorbeeld:



### 3. Punten toekennen

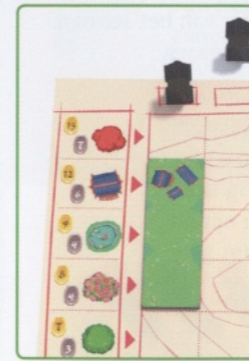
Voor het geplaatste tuinonderdeel krijg je onmiddellijk de volgende punten:

**Aantal objecten op het tuinonderdeel, vermenigvuldigd met het niveau waarin je het gelegd hebt.**

Let op!

Bij de vijvers telt elke vis als een object.

Voorbeelden:



Voor het tuinonderdeel met de 3 pagodes krijgt de speler: 3 pagodes x niveau 1 = 3 punten

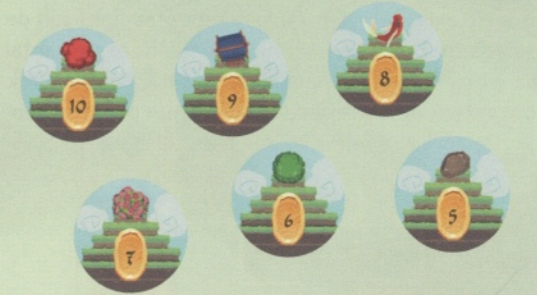


Voor het tuinonderdeel met de 2 vissen in de vijver krijgt de speler in een latere bouwfase: 2 vissen x niveau 2 = 4 punten

Beweeg je puntensteen op het puntenplan evenveel velden vooruit. Als je je puntensteen over het veld met 50 zet, begin je opnieuw bij 0 en zet je je tweede puntensteen een veld verder op de puntenlijst van 50.

### Let op bij niveau 5:

voor elk soort object is er een bonuskaartje, dat extra punten oplevert. Het **bonuskaartje van een soort object** krijg je als je **als eerste** een tuinonderdeel met een overeenkomstig object in het vijfde niveau legt. Zet je puntensteen het aantal punten vooruit dat op het bonuskaartje staat. Daarna draai je het bonuskaartje om: het is uit het spel.



### Einde van een bouwfase

Nadat alle spelers ofwel

- al hun lantaarnvelden met lantaarns bezet hebben of
- gepast hebben,

eindigt een bouwfase.

Ongebruikte tuinonderdelen uit deze bouwfase leggen jullie aan de kant; deze zijn uit het spel.

De **bouwfase-ring** wordt een veld verder gezet. Begin aan de volgende bouwfase door jullie lantaarns weer als voorraad klaar te leggen en de tuinonderdelen voor de volgende bouwfase uit de doos te nemen. De bonsai wordt doorgegeven aan de linker medespeler; hij start de volgende bouwfase.



## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de laatste bouwfase.

Nu vindt de **afsluitende puntentelling** plaats: er worden punten toegekend voor de **meeste objecten** in de afzonderlijke rijen.

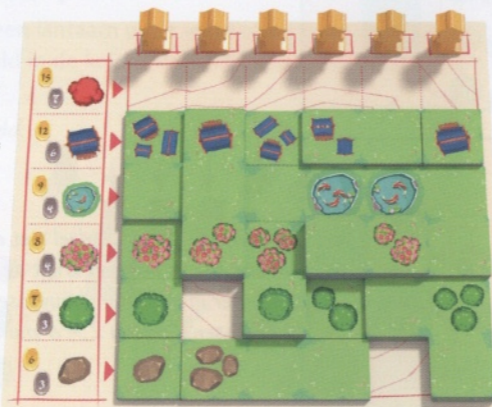
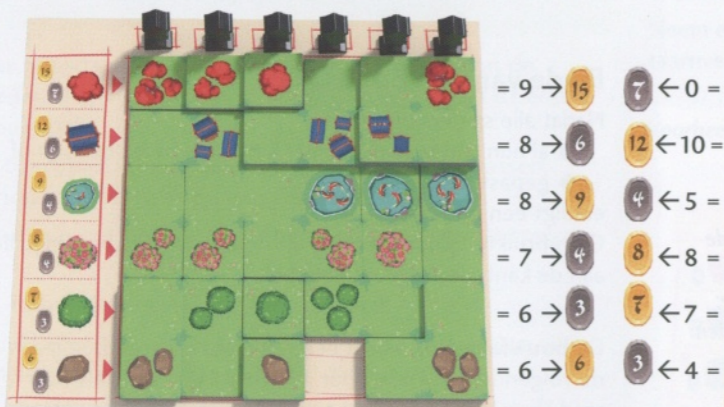
Daartoe wordt rij voor rij beoordeeld:

De speler met de meeste zichtbare objecten in een rij krijgt het hoogste aantal punten van beide punten links aan de rand van de rij. De speler met het tweede hoogste aantal zichtbare objecten krijgt het kleinste aantal punten. Ook hiervoor zetten de betreffende spelers hun puntensteen vooruit. De andere spelers krijgen niks.

Als er gelijke stand voor het meeste aantal objecten is, krijgen de betreffende spelers telkens het hoogste aantal punten. Er zijn dan echter geen punten voor de speler(s) met het tweede hoogste aantal objecten. Als er gelijke stand voor de tweede plaats van het aantal objecten is, krijgen de betreffende spelers telkens dat aantal punten.

Iedereen telt nu de waarden van zijn beide puntenstenen op. Wie het hoogste aantal punten heeft, wint het spel! De winnaar is de beste tuinbouwmeester van het seizoen. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Voorbeelden:



## UITBREIDINGEN

Het spel bevat verschillende uitbreidingskaartjes. Beslis vóór een spel met welke uitbreidingen jullie willen spelen en leg de bijhorende uitbreidingskaartjes naast het puntenplan. Misschien moet jullie ook nog ander spelmateriaal klaarleg-

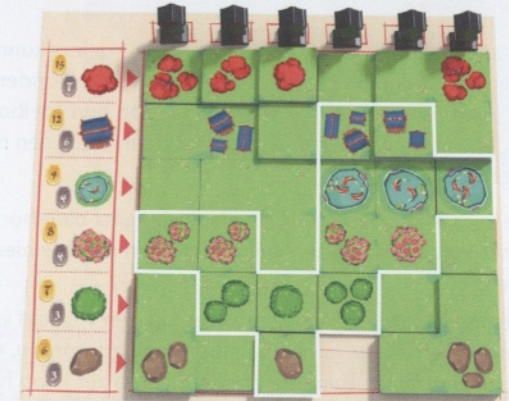
gen. In principe kunnen jullie de uitbreidingskaartjes naar wens combineren. Wij adviseren om ze in deze volgorde te introduceren om het spel langzaam moeilijker te maken.

### A) De kleurrijke tuin



Het spel verloopt zoals het basisspel. Bovendien kent elke speler aan het **einde van het spel** punten toe aan zijn grootste aaneengesloten groep naast elkaar (horizontaal of verticaal) liggende **objecten**. Verschillende niveaus onderbreken een dergelijke groep **niet**, maar een leeg groen veld wel. Voor elk afzonderlijk object van deze groep krijgt de speler 1 punt, d.w.z. dat hij zijn puntensteen evenveel velden vooruit mag zetten.

Voorbeeld:



De grootste aaneengesloten groep bestaat uit 27 objecten. De speler krijgt daarvoor: 27 x 1 punt = 27 punten.

### B) De grote weide



Het spel verloopt zoals het basisspel. Daarnaast kent elke speler aan het **einde van het spel** punten toe aan zijn grootste aaneengesloten groep, die uitsluitend uit lege **groene tuinvelden** zonder objecten bestaat. Verschillende niveaus onderbreken een dergelijke groep niet. Voor elk leeg groen tuinveld van deze groep krijgt de speler 2 punten, d.w.z. dat hij zijn puntensteen evenveel velden vooruit mag zetten.

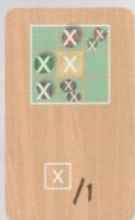
Voorbeeld:



De grootste aaneengesloten groep bestaat uit 6 lege groene tuinvelden. De speler krijgt daarvoor: 6 x 2 punten = 12 punten.



### C) De zen-tuin



Het spel wordt opgebouwd zoals het basisspel. Bovendien zijn de 16 zen-tuinonderdelen nodig. Deze worden goed gemengd en met de afbeelding naar beneden naast het puntenplan gelegd. Daarna worden 5 willekeurige zen-tuinonderdelen omgedraaid.

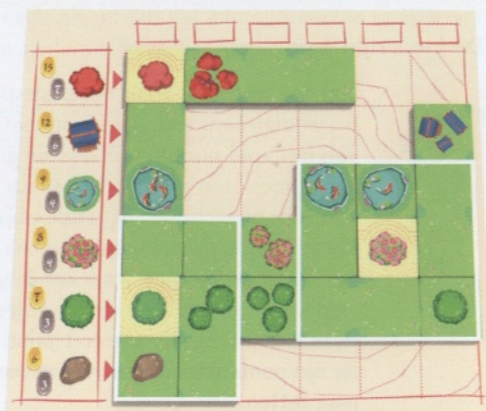
Het spel verloopt zoals het basisspel. De spelers kunnen tijdens hun beurt in plaats van een gewoon tuinonderdeel één open zen-tuinonderdeel nemen en op hun spelbord leggen. Voor elk gebruikt zen-tuinonderdeel wordt een nieuw omgedraaid.

Bij het leggen van de zen-tuinonderdelen moet je hierop letten:

- Een zen-tuinonderdeel mag alleen op een vrij veld van het **onderste niveau** van het spelbord gelegd worden, nooit op al geplaatste tuinonderdelen. Daarna zet je op het lantaarneveld van de betreffende kolom een lantaarn.
- Voor elk geplaatst zen-tuinonderdeel krijgt de speler een punt en mag hij zijn puntensteen evenveel plaatsen vooruit zetten.
- Als een zen-tuinonderdeel volledig omringd is door tuinonderdelen (de rand van het spelbord telt ook als grens), krijgt de speler **voor elk object** op een veld vlak naast de zen-tuin een punt én een extra punt voor het zen-tuinonderdeel. Hiermee is de puntentelling voor dit zen-tuinonderdeel afgerond.
- Als de kikker (zie uitbreiding 'De kikker') objecten verbergt op een veld vlak naast de zen-tuin, krijg je voor deze objecten toch punten.
- De speler mag pas een volgend zen-tuinonderdeel nemen als zijn laatst gelegde zen-tuinonderdeel volledig door andere tuinonderdelen omringd is (ook de rand van het spelbord telt daarbij als grens).

- Een zen-tuinonderdeel mag ook in latere beurten niet door een ander deel bedekt worden. In het zen-tuinonderdeel mag zich bovendien geen kikker bewegen (zie uitbreiding 'De kikker').

Voorbeelden:



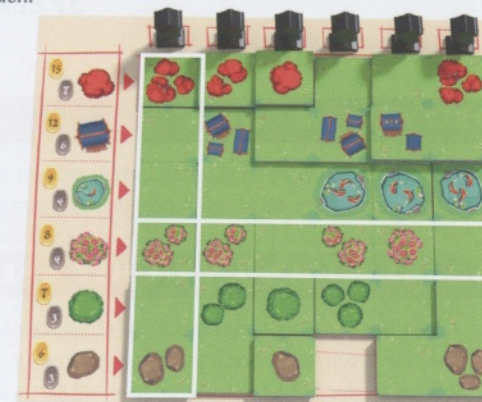
De speler krijgt 4 punten voor het omringen van het zen-tuinonderdeel met de buksboom en 5 punten voor het omringen van het zen-tuinonderdeel met de azaleastruik. Voor het zen-tuinonderdeel met de ahorn heeft hij tot nu toe één punt gekregen, aangezien het nog niet volledig omringd is.

### D) 7!



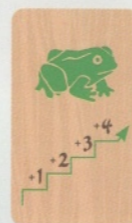
Het spel verloopt zoals het basisspel. Bovendien krijgt elke speler aan het **einde van het spel** voor zijn rijen en kolommen op de volgende manier punten: Voor elke rij en kolom waarin zich **exact 7** objecten bevinden, krijgt de speler 7 punten en zet hij zijn puntensteen zoveel vooruit.

Voorbeelden:



In dit voorbeeld krijgt de speler: 2 x 7 punten = 14 punten.

### E) De kikker



Het spel wordt opgebouwd zoals het basisspel. Bovendien krijgt elke speler een kikkersteen en legt die met de zilveren kikker naar boven op een willekeurig veld op zijn spelbord.

Het spel verloopt zoals het basisspel. Je mag je kikker **voor** of **na** je gewone beurt één veld bewegen.

Daarbij geldt:

- Beweeg de kikker **horizontaal** of **verticaal** naar een naburig veld.
- De kikker mag nooit naar een zen-tuinonderdeel verplaatst worden (zie uitbreiding 'De zen-tuin').
- De kikker blijft ofwel op hetzelfde niveau, of mag maximaal één niveau hoger geplaatst worden.

- Telkens wanneer de kikker een hoger niveau bereikt, krijg je daarvoor meteen punten: niveau 1 = 1 punt, niveau 2 = 2 punten enz.
- De kikker gaat **nooit naar lagere niveaus**.
- De **zilveren kikker** mag nooit op objecten gezet worden.
- Als de zilveren kikker het 4e niveau bereikt, verandert hij in een gouden kikker. Draai nu de kikkersteen om.
- De **gouden kikker** mag naar objecten gaan.

Aan het einde van het spel nemen jullie de kikkersteen uit het spel en tellen jullie de overige punten (grootste aantal en afhankelijk van uitbreiding: 'De kleurrijke tuin', 'De grote weide' en '7!'). De kikker heeft geen invloed op de finale puntentelling!

Auteur: Michael Kiesling  
Illustraties: Studio Vieleck  
Redactie: Tim Rogasch



## SPELREGELS IN HET KORT

### DOEL VAN HET SPEL

Leg tuinonderdelen op een slimme manier op het eigen spelbord, volg daarbij de Miyabi-regels en haal tijdens het spel en bij de afsluitende puntentelling de meeste punten.

### VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- Leg het puntenplan in het midden op tafel, de bouwfase-ring op het veld '1', de puntenstenen van elke andere speler vóór het eerste puntenveld en elke andere puntensteen onder op het veld '0'.
- Elke speler krijgt: 1 spelbord, 6 lantaarns in zijn kleur.
- Leg de 6 bonuskaartjes open neer. Houd de infoche en de bonsai bij de hand.
- 96 tuinonderdelen verdekt in het deksel van de doos.

### VERLOOP VAN HET SPEL

- Meerdere bouwfasen (aantal afhankelijk van aantal spelers, zie puntenplan)
- Verloop van een bouwfase:
  - o Leg de tuinonderdelen volgens de infoche open neer. Elke speler houdt zijn lantaarn bij de hand.
  - o Speel om de buurt kloksgewijs, de startspeler (bonsai) begint:
    1. **Kies een tuinonderdeel en leg het neer** (pas als dat niet gaat).  
Regel bij leggen: in het rooster/object in de juiste rij, bijbehorend lantaarnveld nog vrij / voorwaarde voor hogere niveaus: het tuinonderdeel ligt volledig op al eerder neergelegde tuinonderdelen.
    2. **Lantaarn plaatsen**
    3. **Ken de punten toe** (object x niveau): beweeg de puntensteen vooruit.
  - o De bouwfase eindigt als alle spelers hun lantaarnvelden hebben bezet of hebben gepast. Zet de bouwfase-ring een veld verder. Geef de bonsai door aan de linkermedespeler.
- Bonuskaartje: wie het eerst een tuinonderdeel met een object – waarvan het bonuskaartje nog open ligt – in het 5e niveau legt, krijgt de punten van het bonuskaartje toegekend. Draai daarna het bonuskaartje om.

### EINDE VAN HET SPEL

- Na de laatste bouwfase:  
Afsluitende beoordeling: punten voor de meeste objecten in de afzonderlijke rijen (volgens de informatie op het spelbord)



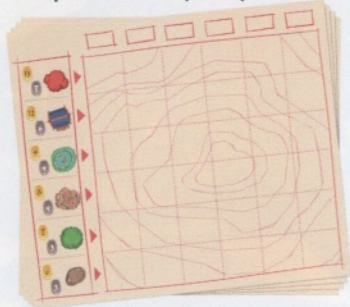
Les Japonais sont passés maîtres dans l'art d'aménager des jardins. Ils créent de véritables œuvres d'art empreintes d'une élégance rare. Rien n'est laissé au hasard ! Devenez de vrais jardiniers japonais et composez vos propres jardins. Celui qui parviendra à placer sur plusieurs niveaux les rochers, buissons et arbres avec talent,

et à installer les étangs et pagodes en harmonie avec la valeur esthétique du « miyabi » sera le maître jardinier de la saison.

*En japonais, « miyabi » signifie élégance, grâce, ou encore raffinement.*

## CONTENU DU JEU

4 plateaux de jeu « jardin »



24 lanternes en bois



6 tuiles bonus



1 bonsaï (= 2 parties)



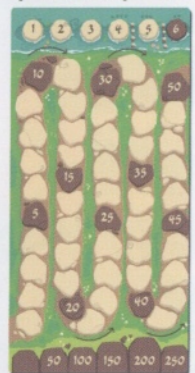
1 marqueur « étape d'aménagement »



16 plates-bandes zen



1 plateau « points »



1 fiche d'information



4 marqueurs « grenouille »



96 plates-bandes de jardin



5 cartes d'extension pour jardiniers experts



érable



pagode



poisson



bouquet d'azalée



buisson de buis



rocher

Vous trouverez une vue d'ensemble de toutes les plates-bandes sur l'insert au fond de la boîte.

## PRÉPARATION DE LA PARTIE



- Posez le plateau « points » (A) au milieu de la table et le marqueur « étape d'aménagement » sur la case n° 1 (B).
- Prenez chacun un plateau de jeu (C) et posez-le face visible devant vous. Chaque joueur prend également 6 lanternes d'une même couleur (D) et les deux pions assortis. Mettez de côté les plateaux de jeu, lanternes, pions et cartes d'extension qui ne servent pas.
- Chaque joueur place un de ses pions à gauche à côté de la

- première case de points du plateau « points » (E). L'autre pion se place sur la case « 0 » de l'axe des rochers de 50 points (F).
- Placez les 6 tuiles bonus faces visibles à côté du plateau « points » (C). Mettez la fiche d'information et le bonsaï préalablement assemblé à disposition (H).
- Posez l'ensemble des 96 plates-bandes du jardin (I) faces cachées dans le couvercle de la boîte.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu comporte plusieurs étapes d'aménagement pendant lesquelles vous créez votre propre jardin japonais. Le nombre d'étapes d'aménagement varie en fonction du nombre de joueurs et est indiqué sur le plateau « points ».

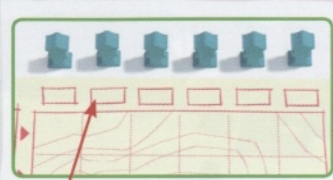


- 2 joueurs (••) = 6 étapes d'aménagement
- 3 joueurs (•••) = 5 étapes d'aménagement
- 4 joueurs (••••) = 4 étapes d'aménagement



## Déroulement d'une étape d'aménagement

Au début de chaque phase d'aménagement, chacun réunit ses lanternes au-dessus de son plateau de jeu (= réserve).



Cases « lanterne »

	4x	6x	8x
	4x	6x	8x
	2x	3x	4x
	2x	3x	4x

Le nombre de plates-bandes dont vous avez besoin à chaque étape d'aménagement dépend du nombre de joueurs. Cette information figure sur la fiche d'information. Prenez le nombre de plates-bandes qui convient (droites à 1, 2, 3 cases et en angle à 3 cases) dans la boîte et déposez-les **faces visibles** au milieu de la table.

### Un joueur joue plusieurs fois par étape d'aménagement.

Le plus jeune joueur prend le bonsaï et entame la première phase d'aménagement.

Pendant ton tour, tu poses une plate-bande, tu places une lanterne et tu reçois des points (ou tu passes ton tour).

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### 1. Poser une plate-bande ou passer son tour

Choisis **une** plate-bande de ton choix au milieu de la table et pose-la sur ton plateau de jeu en suivant les règles ci-dessous.

Les règles à respecter sont les suivantes :

- Sur le bord gauche du plateau de jeu, tu peux voir que chaque type d'objet est affecté à une rangée horizontale du plateau de jeu. Pose la plate-bande de façon à ce que les objets qui y sont représentés se trouvent sur la bonne **rangée**.
- A chaque colonne du plateau de jeu correspond une case «

lanterne ». Place **aussi** la plate-bande de sorte que les objets représentés se trouvent sur une **colonne** dont la case « lanterne » est inoccupée.

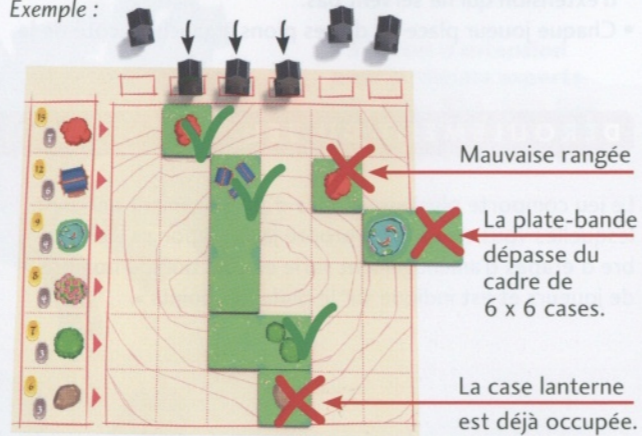
- Les cases vertes **vides** d'une plate-bande peuvent dépasser dans n'importe quelle rangée ou colonne, que la case « lanterne » soit occupée ou pas.
- La plate-bande doit se trouver à l'intérieur du plateau de jeu de 6 x 6 cases, et ne doit donc pas dépasser du quadrillage.
- Les plates-bandes peuvent se superposer, à condition que celle du dessus ne dépasse pas de celle du dessous. Pour ce faire, tu peux recouvrir les objets de plates-bandes. Toutes les autres règles de pose s'appliquent aussi.

Si tu ne peux pas poser de plate-bande, tu **passes ton tour** jusqu'à la fin de l'étape d'aménagement en cours (= tu ne places pas de lanterne et ne reçois pas de points). Les autres joueurs continuent de jouer.

### 2. Placer une lanterne

Prends une lanterne de ta réserve. Place-la sur une case « lanterne » de la colonne dans laquelle les objets ont été placés.

Exemple :



Mauvaise rangée

La plate-bande dépasse du cadre de 6 x 6 cases.

La case lanterne est déjà occupée.

### 3. Recevoir des points

Tu obtiens aussitôt les points suivants en récompense de la plate-bande placée :

**le nombre d'objets sur la plate-bande multiplié par le niveau auquel tu l'as placée.**

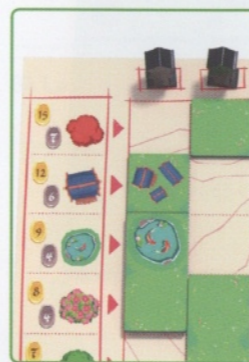
#### Attention !

Dans les étangs, chaque poisson compte pour un objet.

Exemples :



La plate-bande des 3 pagodes rapporte au joueur :  
 $3 \text{ pagodes} \times \text{niveau } 1 = 3 \text{ points}$

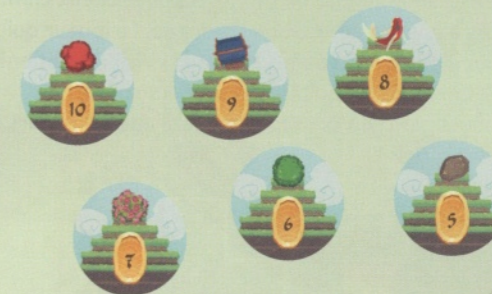


Au cours d'une étape d'aménagement ultérieure, la plate-bande avec 2 poissons dans un étang rapporte au joueur :  
 $2 \text{ poissons} \times \text{niveau } 2 = 4 \text{ points}$

Avance ton pion sur le plateau « points » du nombre de cases correspondant. Lorsque ton pion atteint la case 50, continue à partir du 0 et avance ton second pion d'une case sur l'axe des rochers de 50 points.

### Attention au niveau 5 :

pour chaque type d'objet, il existe une tuile bonus qui rapporte des points supplémentaires. Tu obtiens la **tuile bonus d'un objet précis** si tu es le premier à poser une plate-bande avec ce même objet au **5ème niveau**. Avance ton pion du nombre de points indiqué sur la tuile bonus. Retourne ensuite la tuile bonus : elle ne sert plus durant la partie.



### Fin d'une étape d'aménagement

L'étape d'aménagement s'achève une fois que tous les joueurs ont :

- placé des lanternes sur toutes les cases prévues à cet effet,
- ou
- passé leur tour.

Mettez de côté les plates-bandes non utilisées pendant cette étape d'aménagement : elles ne servent plus pendant la partie.

Avancez le **marqueur « étape d'aménagement »** d'une case. Commencez la nouvelle étape d'aménagement en remettant vos lanternes dans la réserve et en prenant des plates-bandes dans la boîte pour la prochaine étape d'aménagement. Fais passer le bonsaï au joueur situé sur ta gauche, qui entame la nouvelle étape d'aménagement.



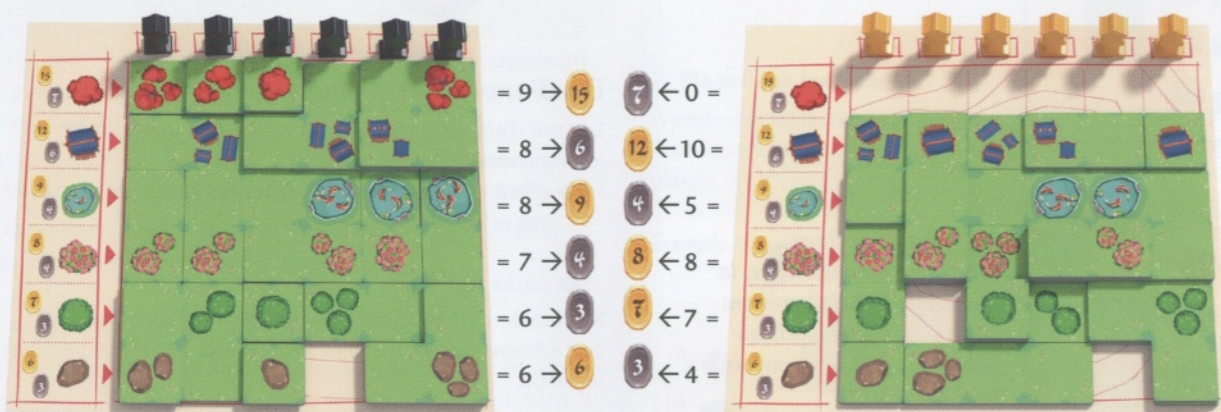
## FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève à la fin de la dernière étape d'aménagement.

Procédez au **classement final** : les joueurs qui possèdent le **plus grand nombre d'objets** dans les différentes rangées gagnent des points.

Le joueur qui a le plus d'objets visibles dans une rangée obtient le plus grand nombre de points parmi les deux chiffres représentés à gauche au bout de la rangée. Le joueur qui a le deuxième plus grand nombre d'objets visibles obtient le plus petit nombre de points. Les joueurs concernés avancent leurs pions en conséquence. Les autres joueurs ne gagnent aucun point.

Exemple :



En cas d'égalité du plus grand nombre d'objets, les joueurs concernés obtiennent tous le plus grand nombre de points. Dans ce cas, le ou les joueurs qui ont le deuxième plus grand nombre d'objets n'obtiennent aucun point. En cas d'égalité du deuxième plus grand nombre d'objets, les joueurs concernés obtiennent tous le nombre de points le plus petit.

Chacun additionne maintenant les points de ses deux pions. Celui qui a le plus grand nombre de points remporte la partie ! Le gagnant est le maître jardinier de la saison. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## EXTENSIONS

Le jeu comprend différentes sortes de cartes d'extension. Avant de jouer, choisissez les extensions avec lesquelles vous voulez jouer et placez les cartes d'extension correspondantes à côté du plateau « points ». Vous devez éventuellement

ajouter du matériel de jeu. En principe, vous pouvez combiner les cartes d'extension à souhait. Toutefois, nous vous recommandons de les intégrer au jeu dans l'ordre suivant pour que la complexité augmente progressivement.

### A) Le jardin coloré



Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu de base.

**A la fin de la partie**, chaque joueur compte également les objets de son plus grand groupe d'objets adjacents (en vertical et horizontal), qu'ils soient identiques ou différents. Les différents niveaux n'ont pas d'effet sur le groupe, seules les cases vertes le délimitent. Chaque objet de ce groupe rapporte 1 point au joueur, qui avance donc son pion du nombre de cases correspondant.

Exemple :



Le plus grand groupe se compose de 27 objets adjacents. Le joueur reçoit donc :  $27 \times 1$  point = 27 points.

### B) La grande pelouse



Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu de base.

**A la fin de la partie**, chaque joueur compte également les cases de son plus grand groupe accolé de cases « jardin » vertes vides sans objet. Les différents niveaux n'interrompent pas le groupe. Chaque case « jardin » verte vide de ce groupe rapporte 2 points au joueur, qui avance donc son pion du nombre de cases correspondant.

Exemple :



Le plus grand groupe se compose de 6 cases « jardin » vertes vides adjacentes. Le joueur reçoit donc :  $6 \times 2$  points = 12 points.



### C) Le jardin zen



La préparation du jeu est identique à celle du jeu de base.  
On ajoute les 16 plates-bandes zen.  
Mélangez-les bien et posez-les faces cachées à côté du plateau « points ». Retournez ensuite 5 plates-bandes zen de votre choix.

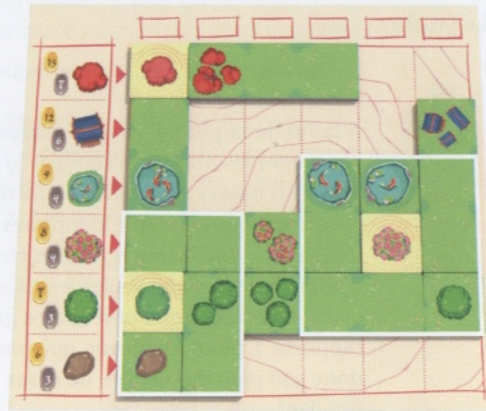
Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu de base. Toutefois, les joueurs peuvent choisir de poser **une** des plates-bandes zen faces visibles à la place d'une plate-bande ordinaire pour la poser sur leur plateau de jeu. A chaque fois qu'une plate-bande zen est utilisée, on en retourne une nouvelle.

La pose des plates-bandes zen suit les règles suivantes :

- Une plate-bande zen ne peut être posée que sur une case libre du **niveau inférieur** du plateau de jeu, pas sur une plate-bande déjà posée. Il faut ensuite placer une lanterne sur la case « lanterne » de la colonne où on vient de poser la plate-bande zen.
- Chaque plate-bande zen posée rapporte un point au joueur, qui avance donc son pion d'une case.
- Si la plate-bande zen est entièrement entourée d'autres plates-bandes (le bord du plateau compte également comme une délimitation valide), le joueur reçoit un point pour chaque objet situé sur une case adjacente au jardin zen. Le joueur obtient un autre point supplémentaire pour l'objet représenté sur la plate-bande zen. Le classement de la partie jardin zen est alors terminé.
- Si la grenouille (voir extension « La grenouille ») masque des objets sur une case adjacente au jardin zen, ces objets comptent quand même.
- Le joueur ne peut poser une nouvelle plate-bande zen qu'une fois que celle précédemment posée est entièrement entourée (le bord du plateau de jeu compte comme une délimitation valide).

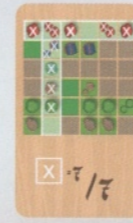
- Une plate-bande zen ne peut pas être recouverte au cours des tours suivants. De plus, aucune grenouille ne peut se promener sur une plate-bande zen (voir extension « La grenouille »).

Exemple :



Le joueur obtient 4 points pour le buisson de buis de la plate-bande zen entourée et 5 points pour le bouquet d'azalées de la plate-bande zen entourée. L'érable de la plate-bande zen ne lui rapporte qu'un point, car il n'est pas entièrement entouré.

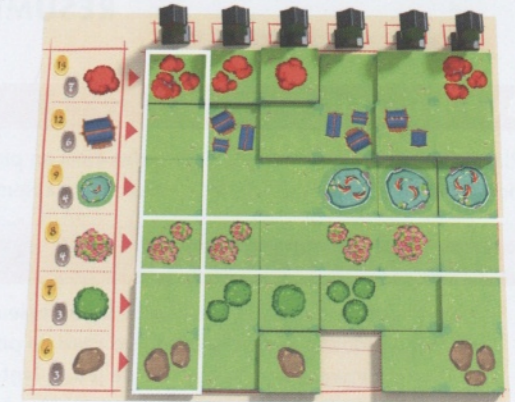
### D) 7 !



Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu de base.

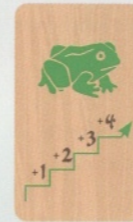
**A la fin de la partie**, chaque joueur contrôle également ses rangées et colonnes selon les règles suivantes : pour chaque rangée ou colonne dans laquelle se trouvent 7 objets **précisément**, le joueur obtient 7 points et avance donc son pion en conséquence.

Exemple :



Dans l'exemple, le joueur obtient :  $2 \times 7$  points = 14 points.

### E) La grenouille



La préparation du jeu est identique à celle du jeu de base. Chaque joueur reçoit également un marqueur « grenouille » qu'il pose, grenouille argentée visible, sur une case de son choix du plateau de jeu.

Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu de base. Toutefois, tu peux avancer ta grenouille d'une case **avant** ou **après** ton tour ordinaire.

Procède comme suit :

- Avance ta grenouille à l'**horizontale** ou à la **verticale** sur une case adjacente.
- La grenouille ne peut pas se promener sur une plate-bande zen (voir extension « Jardin zen »).
- Pour se déplacer, la grenouille reste sur le même niveau ou monte d'un niveau maximum.

- Chaque fois que la grenouille grimpe d'un niveau, tu reçois aussitôt les points suivants : niveau 1 = 1 point, niveau 2 = 2 points, etc.
- La grenouille ne descend **jamais sur des niveaux plus bas**.
- La **grenouille argentée** n'avance pas sur des objets.
- Lorsque la grenouille argentée atteint le niveau 4, elle se transforme en grenouille dorée. Retourne le marqueur « grenouille ».
- La **grenouille dorée** peut aussi se promener sur des objets.

A la fin de la partie, retirez le marqueur « grenouille » du jeu et effectuez les autres décomptes (plus grand nombre d'objets et suivant l'extension : « le jardin coloré », « la grande pelouse » et « 7 ! »). La grenouille ne joue aucun rôle dans ces décomptes !

Auteur : Michael Kiesling  
Illustrateur : Studio Vieleck  
Rédaction : Tim Rogasch



## RÉSUMÉ DES RÈGLES DU JEU

### BUT DU JEU

Placer astucieusement les plates-bandes sur son plateau de jeu en respectant les règles du Miyabi et marquer le plus de points possible pendant la partie et lors du classement final.

### PRÉPARATION DU JEU

- Le plateau « points » au milieu de la table, le marqueur d'étape d'aménagement en haut sur la case n° 1, un pion de chaque joueur devant la première case de points, l'autre pion en dessous sur la case « 0 »
- Chaque joueur reçoit : plateau de jeu, 6 lanternes de sa couleur
- Placer 6 tuiles bonus faces visibles, mettre à disposition la fiche d'information et le bonsaï
- 96 plates-bandes du jardin faces cachées dans le couvercle de la boîte

### DÉROULEMENT DU JEU

- Plusieurs étapes d'aménagement (en fonction du nombre de joueurs, voir le plateau « points »)
- Déroulement d'une étape d'aménagement :
  - Poser des plates-bandes faces visibles en respectant la fiche d'information, chaque joueur prépare ses lanternes
  - Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, le premier joueur (bonsaï) commence :
    - 1. Sélectionner une plate-bande et la poser** (si cela est impossible : passer son tour)  
Règles de pose : à l'intérieur du cadre / objet sur la rangée correspondante, case lanterne correspondante vide / condition pour les niveaux plus élevés : la plate-bande ne doit pas dépasser des plates-bandes déjà posées
    - 2. Placer une lanterne**
    - 3. Recevoir des points** (objet x niveau) : avancer le pion
  - L'étape d'aménagement s'achève lorsque tous les joueurs ont rempli leurs cases « lanterne » ou passé leur tour. Avancer le marqueur d'étape d'aménagement, faire passer le bonsaï au joueur situé à gauche
- Tuiles bonus : celui qui pose en premier une plate-bande avec un objet, dont la tuile bonus est encore visible, sur le 5ème niveau, obtient en plus les points de la tuile bonus. Retourner ensuite la tuile bonus.

### FIN DE LA PARTIE

- Une fois la dernière étape d'aménagement terminée :  
Classement final : les joueurs qui possèdent le plus grand nombre d'objets dans les différentes rangées gagnent des points (selon les informations sur le plateau de jeu)