

TIPS VOOR MENSEN DIE MOEITE MET KLEUREN HEBBEN:

- ▶ Helaas is dit spel niet met behulp van symboliek of anderszins voor mensen met kleurenblindheid aan te passen. Daarom voegen we graag een paar tips bij om die mensen een handvat te bieden, zodat ze dit spel toch kunnen spelen:
- ▶ Hiernaast hebben we de kleuren uitgeschreven. Laat iemand die de kleuren wel goed ziet na het rollen de potloden naast de betreffende kleuren leggen.
- ▶ Zet letters of symbolen bij gekleurde velden, gebieden of symbolen op het scorevel, zodat het overal duidelijk is welke kleur er wordt bedoeld.

Reiner Knizia bedankt alle speltesters die hebben geholpen bij het picken van de pennen, in het bijzonder Karen Easteal, Dorette Peters, Andreas Stamer en Peter Wimmer.

*Als we in deze spelregels van hij/hem/zijn spreken, bedoelen we ook zij/haar/hen. Zie 999games.nl/faq voor meer informatie hierover.



© 2023 Dr. Reiner Knizia
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
 Klantenservice:
 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Reiner Knizia
 Illustraties: Marlies Barends
 Spelregels en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
 Made in China

PAP01-03107-2301

ORANJE

GROEN

ROOD

PAARS

BLAUW

PICK A PEN

TUINEN SPELREGELS

Vul tuinen met een enkele kleur of juist met 5 verschillende.
 Zet er passende bloemen en bomen in, en scoor zo de meeste punten!

SPEELMATERIAAL

- 5 kleurpotloden (zijden: 1, 1, 2, 3, 4, 5)
- Scorevellen van 3 verschillende niveaus
- De spelregels



Zijden van
potloden

Niveau

Speelveld

Veld

Tuin

"Volle tuin"-punten

"Bonte tuin"-punten

Potloodsymbolen

Scorevakjes

Competities

Bonusster

Totaal



KORT SPELOVERZICHT

Kies steeds 1 van de gerolde kleurpotloden en kleur het op de betreffende zijde aangegeven aantal velden op de tuinen in. Afhankelijk van het gekozen scorevel verdienen de spelers op verschillende manieren punten. De speler met de meeste punten wint het spel.

VOORBEREIDING

- ▶ Leg de 5 kleurpotloden klaar voor gebruik.
- ▶ Kies in overleg welk scorevel de spelers gebruiken. Iedere speler krijgt 1 vel van het gekozen niveau. **Opmerking:** we raden aan om voor het eerste spel niveau 1 te kiezen.

SPELVERLOOP

- ▶ De speler met de meest bontgekleurde kleding wordt startspeler. Hij* neemt de 5 kleurpotloden en rolt deze midden op tafel. Steunen potloden daarbij op elkaar, rol de potloden die niet vlak op tafel liggen dan opnieuw.
- ▶ De startspeler **moet** 1 potlood uit het midden kiezen en meldt de kleur ervan en het cijfer dat erop staat. **Voorbeeld:** 1 rood of 3 groen. Hij kleurt dan het betreffende aantal velden op zijn speelveld in (zie verderop).
- ▶ Met de klok mee doet iedere speler dan steeds hetzelfde totdat alle potloden uit het midden zijn genomen en afgehandeld. Een speler kan daarbij meermaals aan de beurt komen.
- ▶ Liggen er geen potloden meer in het midden, dan wordt de speler die daardoor geen potlood kan nemen de nieuwe startspeler. Hij rolt alle 5 kleurpotloden opnieuw en vervolgt het spel op bovenstaande manier.

HET INKLEUREN VAN VELDEN

Een speler die een potlood heeft genomen, moet **precies** het op de zijde van het potlood aangegeven aantal velden op zijn speelveld inkleuren. Daarbij moet hij zich aan de volgende spelregels houden:

- ▶ **Eenmaal:** elk veld mag ten hoogste één keer worden ingekleurd. Sommige speelvelden bevatten velden met symbolen (zoals bloemen of bomen). Ook deze gelden als in te kleuren velden.
- ▶ **Verbonden:** alle velden die een speler deze beurt inkleurt, **moeten** als groep met elkaar verbonden zijn.



Het is daarbij toegestaan om de grenzen van een tuin te overschrijden, maar niet de grenzen van het speelveld.



- ▶ **Aangrenzend:** een speler mag zijn eerste groep op een plek naar keuze op zijn speelveld inkleuren. Alle volgende groepen die hij inkleurt, **moeten** met ten minste 1 veld aan een eerder ingekleurde groep grenzen. Dat betekent dat alle gekleurde velden aan elkaar **moeten** grenzen.
- ▶ Kan of wil een speler niet het volledige op de zijde van het potlood aangegeven aantal velden inkleuren, dan mag hij **geen** velden inkleuren. Hij neemt het potlood wel, maar in plaats van het inkleuren van velden kleurt hij het eerstvolgende lege **potloodsymbool**  in. Hij moet potloodsymbolen van links naar rechts inkleuren.

TUINEN

De velden op het speelveld vormen tuinen, die elk door een dikke rand zijn omgeven.



Volle tuinen: heeft een speler alle velden van 1 tuin op zijn speelveld met dezelfde kleur ingekleurd, dan kleurt hij aan de onderkant van zijn scorevel een "volle tuin"-vakje van de betreffende kleur **2** in. Per kleur **moet** hij vakjes van boven naar beneden inkleuren. De eerste tuin in elke kleur levert 2 punten op, de tweede 3 punten, enzovoort. Heeft een speler meer volle tuinen van die kleur, dan leveren deze geen punten op.



Bonussen: een speler kan tijdens het spel onderstaande bonuspunten verdienen:

- ▶ Heeft een speler in alle 5 kleuren het eerste "volle tuin"-vakje ingekleurd, dan krijgt hij **10** bonuspunten. Hij kleurt deze bonusster in.
- ▶ Op dezelfde manier scoort hij nog meer bonuspunten als hij alle "volle tuin"-vakjes in de tweede rij heeft ingekleurd, enzovoort.



Bonte tuinen: heeft een speler alle velden van een tuin ingekleurd en bevat die tuin velden van alle 5 verschillende kleuren, dan kleurt de speler aan de onderkant van zijn scorevel een vakje met 5 kleuren **6** in. Hij **moet** deze vakjes van links naar rechts inkleuren. Heeft een speler meer "bonte tuinen", dan leveren deze geen punten op.

Bonus: op sommige scorevellen kan een speler bonuspunten verdienen als hij alle "bonte tuin"-vakjes op zijn scorevel heeft ingekleurd. Hij kleurt dan de betreffende bonusster in.



Competitiebonussen: rechtsonder op het scorevel staan verschillende competitieve doelen. De speler die zo'n doel in zijn voordeel beslist, kleurt de bijbehorende bonusster in. De andere spelers kunnen die punten dan niet ontvangen.



Bonus voor de **eerste** speler die **alle velden aan de rand** van het speelveld heeft ingekleurd.



Bonus voor de **eerste** speler die **alle velden** op zijn speelveld heeft ingekleurd en het spel zo beëindigt.



Aan het einde van het spel telt iedere speler het grootste gebied van 1 kleur naar keuze dat hij heeft (het aantal aangrenzende velden, waarbij die over meerdere tuinen mogen zijn verdeeld). De speler met het **grootste gebied** krijgt de bijbehorende bonus. Bij een gelijke stand wordt deze bonus niet vergeven.

Punten bijhouden: zodra een speler aan de voorwaarden voldoet om punten te scoren, **kleurt hij het betreffende scorevakje of de bonusster in** (zie hieronder).

Opmerking: een speler die punten op zijn speelveld scoort moet dat melden, zodat alle spelers het spelverloop goed kunnen volgen. Scoort een speler daarbij een bonus die alleen voor de eerste speler geldt, dan kruisen alle andere spelers de betreffende bonus af om aan te geven dat ze die niet meer kunnen behalen.

EINDE VAN HET SPEL !

Het spel is afgelopen als:

- A** een speler het laatste veld op zijn scorevel heeft ingekleurd; of
- B** een speler het laatste potloodsymbool op zijn scoreveld heeft ingekleurd.



Het spel is dan direct voorbij. Laat eventueel niet gekozen potloden ongebruikt liggen.

PUNTEENTELLING

Iedere speler bepaalt nu zijn score door de punten in alle ingekleurde scorevakjes en bonussterren bij elkaar op te tellen: Iedere speler noteert zijn puntentotaal per rij in het grotere vakje ernaast. Dan schrijft hij de negatieve score in het meest rechtse ingekleurde potloodsymbool ook in het grotere vakje ernaast. Daarna telt hij de getallen in de grotere vakjes aan de rechterkant van zijn scorevel bij elkaar op en noteert hij zijn eindscore in het rechthoekige vakje rechtsonder op zijn scorevel. De speler met de hoogste eindscore wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

VOORBEELD EINDTELLING



Jeroen heeft in elke kleur ten minste 1 volle tuin. Daarom krijgt hij 10 bonuspunten. Daarnaast heeft hij 1 bonte tuin, die 6 punten waard is. Hij krijgt geen minpunten, want hij heeft geen potloodsymbolen ingekleurd. Hij maakte als eerste de ring rond het speelveld vol én kleurde als eerste het hele speelveld in. Daarom krijgt hij nog 6 + 6 bonuspunten. Ook had hij het grootste veld in één kleur van alle spelers, wat hem nog 6 bonuspunten oplevert. Zijn totaal is 60 punten.

OVERZICHT VAN DE SCOREVELLEN



Niveau 1: De kleine uitdaging: de bovenstaande spelregels zijn voldoende om met dit scorevel te spelen. Niveau 1 is een goede keuze voor het eerste spel!

Niveau 2: De bloementuinen: alle bovenstaande spelregels zijn van kracht. Voeg de volgende spelregel toe:

A Bloemen: kleurt een speler een veld in met dezelfde kleur als de bloem erin, dan kleurt hij het bloemvakje van de betreffende kleur aan de onderkant van zijn scorevel in. Elk ingekleurd bloemvakje is 2 punten waard.

Opmerking: kleurt een speler een veld met een bloem met een andere kleur in, dan gebeurt er verder niets.

Bonus: heeft een speler alle 5 bloemvakjes ingekleurd, dan kleurt hij de bijbehorende bonuspunten in.

Competitie: de eerste speler die alle 5 velden met een bloem heeft ingekleurd (het is niet van belang met welke kleur), kleurt de bijbehorende bonuspunten in.

Niveau 3: De bomentuinen: alle bovenstaande spelregels zijn van kracht. Voeg de volgende spelregels toe:

B Competitie: de eerste speler die in een bepaalde kleur 4 volle tuinen heeft, kleurt de 5 bonuspunten onder de vakjes van de betreffende kleur in. Er zijn voor elke kleur apart 5 bonuspunten te verdienen.

C Bomen: als een speler een veld met een boom inkleurt, kleurt hij ook de het boomvakje van de betreffende kleur aan de onderkant van zijn scorevel.

Bonus: een speler die alle 5 boomvakjes (in 5 verschillende kleuren) weet in te kleuren, kleurt de bijbehorende bonuspunten in.

Opmerking: de boomvakjes zelf leveren geen punten op.

