

In de stimulerende omgeving van haar laboratorium heeft de vooraanstaande uitvindster Beatrix Bury zonet een technologie ontdekt die haar toestaat om voedsel te maken met behulp van machines. Subtropische planten, sterpiepers, Orion-mandarijnen, ... In een wereld die vervuild is door roest en giftige walmen, moet deze nieuwe uitvinding redding brengen voor de inwoners van Voorheim. De wetenschapper schakelt haar twee beste teams van mechanisch plantkundigen in, om haar nieuwe plan uit te werken en het dreigende gevaar voor de planeet af te wenden... Een veeleisende job! In het laboratorium van Beatrix woedt dan ook een intense strijd. Elk team is verdiept in zijn missie om de best presterende machine te construeren. Jij bent aangesteld om een van deze twee teams te leiden, en moet de uitdaging aangaan!

HOOFDMECHANISME

In Botanik mag je niet zomaar de tegel nemen die je wil. Je verkrijgt een tegel in twee stappen: eerst moet je hem aan jouw kant van het Register leggen, zodat hij later door een slimme plaatsing op de centrale rij vrijkomt... Dat is het subtiel karakter van dit spel.

INHOUD

1 Mecha-pion



1 Register met 5 "kolommen"



Achterzijde

67 tegels (gedekt afgebeeld)



Verdeel de tegels als volgt:

2 Brontegels met speciale achterzijde



65 tegels, verdeeld in 5 kleuren



Om de tegels beter te kunnen onderscheiden, is elke kleur verbonden aan een symbool.

Er zijn van elke kleur 7 soorten tegels:



Op bepaalde tegels staan 1 of 3 bloemen, die je aan het einde van het spel punten kunnen opleveren.

VOORBEREIDING

- Leg het Register tussen de twee spelers;
- Leg de Mecha-pion naast het Register;
- Elke speler neemt een Brontegel en legt hem open voor zich neer;
- Schud de resterende tegels en vorm hiermee twee of meer gedeekte trekstapels;
- Trek 5 tegels en leg ze op de 5 velden van de rij van het Register, waardoor er 5 centrale stapels ontstaan;
- Wijs een startspeler aan die de Mecha-pion aan zijn kant van het Register zet. Nu kan het spel beginnen.

Voorbereiding in beeld



SPELRONDES

Het spel wordt gespeeld over een aantal Rondes, die als volgt verlopen:

- De startspeler (met de Mecha-pion) trekt 3 tegels en legt ze open neer in de Aankomstzone.
- Te beginnen met de startspeler leggen de spelers om de beurt een tegel uit de Aankomstzone op het Register.
- Als de Aankomstzone leeg is, verschuift de Mecha-pion naar de andere speler.
- Hierna begint een nieuwe Ronde.

Belangrijk: Omdat er 3 tegels per Ronde zijn, legt de startspeler er 2 en de andere speler 1. In de volgende Ronde is dit omgekeerd. Het spel gaat zo verder tot de laatste tegel op het Register geplaatst is en beide spelers evenveel tegels hebben geplaatst.

EEN TEGEL PLAATSEN

Tijdens je beurt **moet** je één van de resterende tegels uit de Aankomstzone op het Register plaatsen.

Je mag hem plaatsen:

AAN JOUW KANT



OP EEN CENTRALE STAPEL

Daarna is je tegenstander aan de beurt.

AAN JOUW KANT

Bij de plaatsing van een tegel aan jouw kant van het Register gelden twee regels:

- 1) Het veld moet beschikbaar zijn (er ligt geen tegel op dat veld van het Register).
- 2) De tegel die je plaatst, moet een verbinding maken met de centrale tegel in die kolom.

Hiervoor moet de tegel van **dezelfde kleur** en/of **dezelfde soort** zijn. Het kleine  symbool herinnert je hieraan.

Paren van dezelfde soort...



Belangrijk: Planten en Groenten zijn verschillende soorten.



A



B



In het bovenstaande voorbeeld liggen tegels A en B in de Aankomstzone.

- Je mag tegel A op **1** plaatsen, omdat hij van dezelfde soort is als de centrale tegel. Je mag hem ook op **2** plaatsen, omdat hij dezelfde kleur heeft als de centrale tegel. Veld **3** is verboden, omdat hij zowel in kleur als in soort verschilt van de centrale tegel.
- Je mag tegel B op **2** plaatsen (zelfde soort). Je mag hem niet op **1** of **3** plaatsen (verschillende soort en kleur).

Opmerkingen:

- Je mag een tegel aan jouw kant plaatsen als hij identiek is aan de centrale tegel (zelfde soort en zelfde kleur).
- Het kan gebeuren dat je geen van de tegels in de Aankomstzone aan jouw kant kan plaatsen (geen geldige verbindingen of geen beschikbare velden). In dat geval moet je de tegel op een centrale stapel plaatsen.

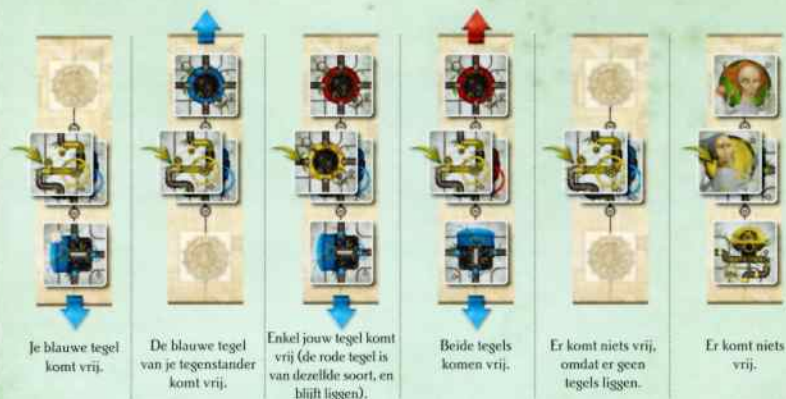
OP EEN CENTRALE STAPEL

Plaats de gekozen tegel op een centrale stapel. Er zijn geen beperkingen.

Controleer of de tegels in die kolom (aan jouw kant en die van je tegenstander) nog steeds geldig verbonden zijn met de geplaatste tegel. Tegels die niet langer geldig verbonden zijn, **komen onmiddellijk vrij**.

Op die manier kunnen er door de plaatsing van een centrale tegel 0, 1, of 2 tegels vrijkomen.

In elk van deze voorbeelden plaats je een gele tegel in de centrale rij.



JE MACHINE BOUWEN

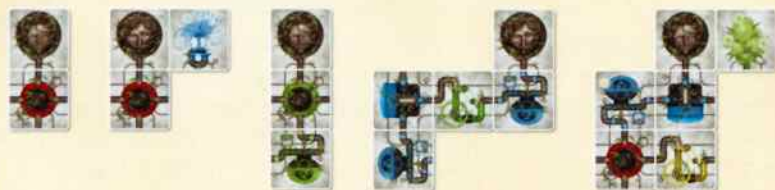
Zodra er een tegel aan jouw kant vrijkomt (tijdens jouw beurt of die van je tegenstander), moet je hem **onmiddellijk** toevoegen aan je machine. Hierbij gelden 3 regels:

- 1) De tegel moet horizontaal of verticaal grenzen aan minstens één andere tegel.
- 2) Je mag pijpleidingen enkel verbinden met andere pijpleidingen. Zijdes zonder leiding mag je enkel verbinden met andere zijdes zonder leiding.
- 3) Je mag het netwerk van leidingen in je machine nooit volledig afsluiten.

Opmerkingen:

- De eerste tegel die vrijkomt, moet grenzen aan je Brontegel.
- Als je een tegel kan plaatsen, dan mag je dit niet weigeren.
- In het uiterst zeldzame geval dat je de vrijgekomen tegel niet in je machine kan plaatsen (zelfs niet op een ongewone plek), verwijder je hem uit het spel.

Enkele voorbeelden van **geldige** machines.



Enkele voorbeelden van **verboden** machines.



MECHA-BOTANICUS TEGELS

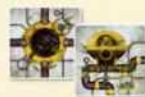
Als je een Mecha-Boticus op een centrale tegel plaatst, volg je de bovenstaande regels.
Als er een Mecha-Boticus aan jouw kant **vrijkomt**, moet je hem **onmiddellijk** omruilen voor één van de zichtbare tegels uit de centrale rij van het Register.



Dankzij de groene tegel komt de rode Botanicus vrij. Je ruilt hem om voor deze gele tegel, die je aan je machine toevoegt.



Soms zorgt een ruil ervoor dat er een andere tegel vrijkomt (aan jouw kant of die van je tegenstander).



Je kan dus tot 2 tegels ontvangen die je aan je machine moet toevoegen (de volgorde kies je zelf).

- Let op dat dit effect alleen activeert als er een Mecha-Boticus **vrijkomt**, en dus niet als je er één in het Register plaatst.
- Als er een Mecha-Boticus vrijkomt aan de kant van je tegenstander, dan werk jij eerst je beurt af voordat je tegenstander zijn ruil uitvoert.
- Je mag een Mecha-Boticus omruilen voor de tegel waardoor hij vrijkwam.
- Je mag een Mecha-Boticus niet omruilen voor een andere Mecha-Boticus.

Het spel is afgelopen zodra de laatste tegel genomen en geplaatst is. Nadat deze Ronde is afgewerkt, volgt de puntentelling.

PUNTEENTELLING

- Verwijder alle tegels die niet via het netwerk van leidingen aan je Brontegel verbonden zijn.
- Scoor 1 OP (overwinningpunt) voor elke tegel in een groep van minstens 3 aangrenzende tegels van **dezelfde kleur**;
- Scoor 1 OP voor elke bloem.

Belangrijk: bloemen op tegels met een Plant of Groente **scoort je enkel** als die tegel rechtstreeks via een leiding verbonden is met een tegel van **dezelfde kleur**.

VOORBEELD VAN EEN PUNTEENTELLING



- De speler met de meeste punten is de winnaar.
- Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste tegels in zijn machine.
- Nog steeds geen winnaar? Speel dan nog een spelletje!