

# Die Gärten von Versailles

Clever Pläne schmieden  
Gleichzeitig bauen  
Souverän gewinnen



Spielanleitung



# Die Gärten von Versailles

Das schnelle Gartenbauspiel von Lena und Günter Burkhardt  
für 2–4 Spieler ab 8 Jahren

## Spielidee

Jeder Spieler hat das Ziel, vom König zum königlichen Gärtner ernannt zu werden. Dafür plant und errichtet jeder der Mitspielenden Gärtner erst einmal seinen eigenen, ganz persönlichen Garten und präsentiert ihn am Ende dem König. Besonders lukrativ ist es, **möglichst große Flächen der gleichen Art (Farbe) anzulegen**. **Das Spiel geht über zwei Durchgänge mit jeweils 7 Runden**. In jeder Runde werden Gartenplättchen vergeben. Hier heißt es, geschickt die **richtige Zahlenkarte zu wählen, um seinen Garten möglichst gut erweitern zu können**, denn Punkte gibt es nur für die größten zusammenhängenden Flächen eines Gartentyps.

## Spielmaterial

- 72 Gartenplättchen
- 55 Zahlenkarten (mit den Werten 1–55)
- 11 Mehrheitenchips
  - 5 große mit 3 bzw. 5 Punkten
  - 6 kleine mit 3 Punkten
- 1 Königsfigur



## Spielvorbereitung

Zu Beginn des ersten Durchgangs werden die Gartenplättchen verdeckt gemischt. Abhängig von der **Spielerzahl\*** wird eine bestimmte Anzahl an Gartenplättchen

als fortlaufende Reihe in der Tischmitte offen ausgelegt. Es ist sinnvoll, die Gartenplättchen in **Gruppen** anzuordnen, die jeweils **der Spielerzahl entsprechen**. So kann man gut erkennen, welche Plättchen in welcher Runde vergeben werden (siehe Seite 3). Überzählige Plättchen kommen zunächst zurück in die Schachtel – sie werden erst für den zweiten Durchgang benötigt. An den Anfang der Reihe wird die Königsfigur gestellt – sie markiert während des gesamten Spiels immer den Anfang der Reihe.

\* 2/3 Spieler ..... 21 Plättchen  
4 Spieler ..... 28 Plättchen  
5 Spieler ..... 35 Plättchen



## Beispiel für die Auslage bei 4 Spielern:



Die 5 großen Mehrheitenchips für die Zwischenwertung nach dem ersten Durchgang (siehe Seite 6) werden mit den 3 Punkten nach oben bereitgelegt. Die kleinen Chips kommen erst am Spielende zum Einsatz. Nachdem die Zahlenkarten gemischt wurden, erhält jeder Spieler verdeckt **10 Zahlenkarten**, die er auf die Hand nimmt. Pro Durchgang spielt jeder Spieler von diesen 10 Karten nur 7 aus.

## Erster Durchgang

Ein Durchgang verläuft über 7 Runden, in denen jeweils alle Spieler gleichzeitig am Zug sind. Eine Runde verläuft wie folgt:

1. Alle Spieler wählen **eine ihrer Handkarten** aus und legen sie **verdeckt** vor sich ab.
2. Die **Karten werden gleichzeitig aufgedeckt** und die Gartenplättchen **vergeben**. Dann legt jeder Spieler sein gewonnenes Gartenplättchen **in seine Auslage**.

### Gartenplättchen vergeben

Die Höhe der aufgedeckten Zahl entscheidet darüber, wer welches Gartenplättchen bekommt. Es gilt:

- Der Spieler mit der **niedrigsten Zahl nimmt sich das erste Plättchen** (vom König aus gesehen) und legt dieses an seine Gartenauslage an (siehe Seite 4).
- Die **anderen Spieler** nehmen dann **in aufsteigender Zahlenreihenfolge** ebenfalls je ein Gartenplättchen und legen es bei sich an. Sie nehmen dabei immer das nächstfolgende Plättchen (siehe Beispiel).





Sophie



Alexander



Christin



Oliver

**Beispiel:** Sophie wählt aus ihren Karten eine „18“, Alexander spielt eine „7“, Christin eine „21“ und Oliver eine „54“, da er unbedingt das letzte Plättchen haben möchte. Alexander hat die niedrigste Karte gewählt, erhält deshalb das erste Plättchen und legt es bei sich an. Sophie mit der zweitniedrigsten Karte bekommt dann das zweite Plättchen, Christin das dritte, und Oliver hat es geschafft, das letzte Plättchen zu bekommen, da er die höchste Karte ausgespielt hat. Anschließend kommen alle ausgespielten Zahlenkarten zur Seite und der König wandert weiter (gelbe gestrichelte Linie).

## Gartenplättchen anlegen

Mit dem ersten Plättchen beginnt jeder Spieler seinen eigenen Garten. Weitere Plättchen müssen immer an bereits ausliegende Plättchen angelegt werden. Dabei müssen die Gartentypen nicht fortgeführt werden (siehe Anlegebeispiel links unten), idealerweise tun sie das aber. Die Plättchen dürfen versetzt angelegt werden und es können Löcher entstehen. Nur diagonal angrenzend dürfen Plättchen nicht angelegt werden.



✓ Korrekt



✓ Korrekt  
Aber nicht zielführend.



✗ Fehler!  
Die Plättchen nur diagonal angrenzend anzulegen, reicht nicht.



✓ Korrekt  
Die Plättchen dürfen versetzt angelegt werden.



✓ Korrekt  
Es dürfen Löcher entstehen.



**WICHTIG:** Beim Anlegen der Plättchen muss der Spieler mit der kleinsten ausgespielten Zahl sein gewonnenes Plättchen auch als Erster anlegen. Die anderen Spieler folgen dann entsprechend ihrer ausgespielten Karten in Zahlenreihenfolge. Dies ist vor allem im Hinblick auf einen möglichen Gleichstand bei der Vergabe der Mehrheitenchips (siehe unten) notwendig.

## Jokerfelder



Auf einigen Plättchen befinden sich Jokerfelder. **Ein Jokerfeld kann gleichzeitig für mehrere Gartentypen zählen** (siehe Beispiel).

**Beispiel:** Hier zählt der Joker für 3 Farben. Der gelbe Blumengarten ist damit 6 Felder groß, der grüne Heckengarten ebenfalls 6 Felder und die weißen Pavillions sind zusammen immerhin noch 4 Felder groß.



## Baufläche

Auf einigen Plättchen befinden sich Bauflächen. Diese bringen bei der **Zwischenwertung** (nach dem ersten Durchgang) **keine Punkte**. Am Spielende gibt es für die größte zusammenhängende Baufläche 3 Punkte.

**Nachdem jeder Spieler sein neues Plättchen in seinen Garten eingefügt hat, rückt die Königsfigur vor, sodass sie wieder das erste Plättchen der nächsten Gruppe anzeigt.** Die verwendeten Karten kommen auf einen gemeinsamen Ablagestapel. Die nächste Runde beginnt jeder Spieler wieder mit der Auswahl einer Karte usw.

## Vergabe der Mehrheitenchips

Sobald ein Spieler als Erster **eine Farbfläche aus mindestens 4 zusammenhängenden Feldern gelegt hat**, darf er sich den großen Mehrheitenchip der entsprechenden Farbe nehmen und neben seinem Garten ablegen.



**ACHTUNG:** Sollte im weiteren Spielverlauf ein anderer Spieler einen Gartentyp dieser Farbe mit **mehr Feldern** bilden (Gleichstand reicht nicht aus), **erhält dieser Spieler den entsprechenden Mehrheitenchip**. Durch die Mehrheitenchips ist immer ersichtlich, welcher Spieler im Moment die größte Gartenfläche der entsprechenden Farbe hat.



**Beispiel:** Nach dem Anlegen des 3. Plättchens erhält Sophie den gelben Mehrheitenchip und legt ihn neben ihrem Garten ab. Wenn ein anderer Spieler mehr zusammenhängende gelbe Gartenfelder hat, übernimmt er den gelben Mehrheitenchip und legt ihn bei seinem Garten ab.



**ACHTUNG:** Es kann passieren, dass ein Mehrheitenchip **innerhalb einer Runde** mehrfach den **Besitzer wechselt**. Nachdem ein Spieler sein Gartenplättchen angelegt hat, prüft er, ob damit eine Farbfläche größer ist als bei dem Spieler, der aktuell den entsprechenden Mehrheitenchip bei sich liegen hat. Dieser kann den Mehrheitenchip auch wieder zurückgewinnen, wenn er seinen Garten entsprechend erweitert.

## Zwischenwertung

Nachdem alle Spieler ihre 7. Handkarte ausgespielt haben und alle Gartenplättchen vergeben und angelegt sind, kommt es zu einer Zwischenwertung. Nun **zählt jeder Spieler die Felder seiner 2 größten zusammenhängenden Gartentypen. Jedes Feld zählt 1 Punkt**. Zusätzlich erhalten die Spieler, die einen großen Mehrheitenchip besitzen, die aufgedruckten **3 Siegpunkte**. Die Punkte werden für jeden Spieler auf einem Zettel notiert.

**Beispiel:** Bei der Zwischenwertung hat Sophie noch den blauen und den gelben Mehrheitenchip bei sich liegen. Den weißen Mehrheitenchip hat Alexander ihr vorher abgenommen, da er ein 10 weiße Felder großes Gebiet geschafft hat. Oliver hat ebenfalls ein gelbes Gebiet, das 6 Felder groß ist. Da er das aber erst nach Sophie erreicht hat, bleibt der gelbe Mehrheitenchip bei Sophie liegen.



Sophies beide größte Gebiete sind **Weiß** mit **9 Feldern** und **Blau** mit **7 Feldern**. Somit erhält sie **16 Punkte** für ihre beiden größten Gebiete sowie **6 Punkte** für ihre beiden **Mehrheitenchips**. Insgesamt also mit **22 Punkten** eine beträchtliche Punktzahl.

Obwohl Sophie für das gelbe Gebiet einen Mehrheitenchip besitzt, bekommt sie für das gelbe Gebiet keine Punkte, da sie in Weiß und Blau jeweils mehr Felder hat. Die einzelnen blauen Felder, die mit dem großen blauen Gebiet nicht zusammenhängen, bringen auch keine Punkte.



## Zweiter Durchgang

Nach der Zwischenwertung geben die Spieler ihre nicht verwendeten Karten zurück. Nun werden alle Karten erneut gemischt und für den zweiten Durchgang erhält **jeder Spieler – wie schon zu Spielbeginn – 10 Karten ausgeteilt.**

### Die Gärten der Spieler bleiben liegen.

Aus den zu Beginn des ersten Durchgangs in die Schachtel gelegten Plättchen wird, wie zu Spielbeginn, erneut eine fortlaufende Reihe aus Gartenplättchen entsprechend der **Spielerzahl\*** in der Tischmitte ausgelegt. An den Beginn der Reihe wird wieder die Königsfigur gestellt. Die großen Mehrheitenchips bleiben bei den Spielern. Für den zweiten Durchgang werden sie auf die Seite mit 5 Punkten umgedreht. Am Spielende gibt es dann 5 Punkte für den jeweils größten Garten einer Farbe. Zudem werden die kleinen Mehrheitenchips (mit 3 Punkten) für die Endwertung bereitgelegt. Sie geben am Spielende für die Zweitplatzierten in jedem Gartentyp 3 Punkte. Der zweite Durchgang wird wie der erste Durchgang über 7 Runden gespielt.

* 2/3 Spieler .....	21 Plättchen
4 Spieler .....	28 Plättchen
5 Spieler .....	35 Plättchen

## Spielende

Wenn erneut alle Gartenplättchen vergeben und angelegt sind, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt nun die Punkte wie folgt:

- Die **Anzahl an Feldern seiner 3 größten zusammenhängenden Gartentypen** (1 Punkt pro Feld).
- **5 Punkte pro Gartentyp** mit der insgesamt **größten Fläche** je Farbe (Spieler mit großem Mehrheitenchip).
- **3 Punkte pro Gartentyp** mit der insgesamt **zweitgrößten Fläche** je Farbe (Spieler mit kleinem Mehrheitenchip).
- **3 Punkte für die größte zusammenhängende Baufläche** (brauner Boden).

Sollte es bei der Ermittlung des zweitgrößten Gartentyps oder der größten Baufläche zu einem **Gleichstand kommen**, bekommt keiner die 3 Punkte.

Die Punkte werden für jeden Spieler zu den Punkten aus der Zwischenwertung addiert und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Sollte es dabei zu einem **Gleichstand** kommen, gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige, der die insgesamt größte Einzellfläche besitzt. Gibt es immer noch keinen eindeutigen Sieger, haben mehrere Spieler gewonnen.



## Sonderregel für 2 Spieler

Bei 2 Spielern wird wie bei 3 Spielern gespielt, es kommt jedoch ein „imaginärer Spieler“ hinzu, den wir Ludwig nennen. Dieser bekommt ebenfalls 10 Zahlenkarten, die als verdeckter Stapel bereitgelegt werden. Beim Aufdecken wird jeweils die oberste Karte für Ludwig aufgedeckt. Das Gartenplättchen, das Ludwig erhält, kommt jeweils auf einen Ablagestapel.

**ACHTUNG: Die kleinen** Mehrheitenchips **mit 3 Punkten werden nicht benötigt.** Bei der Schlusswertung nach dem zweiten Durchgang gibt es nur für die größte Fläche pro Gartentyp die 5 Punkte des großen Mehrheitenchips. Die Punkte für den zweitgrößten Gartentyp werden nicht vergeben.

## Kurzübersicht

- 2/3 Spieler: 21 Plättchen | 4 Spieler: 28 Plättchen | 5 Spieler: 35 Plättchen offen in einer Reihe auslegen
- Pro Spieler 10 Karten
- Jeder Spieler spielt 1 Karte verdeckt aus
- Anschließend alle Karten aufdecken
- Entsprechend den Zahlen Plättchen nehmen (beginnend mit der kleinsten Zahl)
- Plättchen in eigener Auslage anlegen
- Der Spieler mit den meisten Feldern einer Farbe bekommt den entsprechenden Mehrheitenchip
- Wertung wenn alle Plättchen vergeben sind:



	Nach 1. Durchgang	Nach 2. Durchgang
1 Punkt pro Feld für die	2 größten Gartentypen	3 größten Gartentypen
Für Mehrheitenchip	3 Punkte	5 Punkte
Für den 2. Platz	—	3 Punkte
Für die größte Baufläche	—	3 Punkte

GAMEPLAY  
VIDEO



Verlag und Autoren bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

Spielautoren: Lena & Günter Burkhardt

Illustration: Anne Pätzke

Layout: Leon Schiffer

Redaktion: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Änderungen vorbehalten

Vielen Dank auch an **Hans im Glück** für die Erlaubnis zur Nutzung der Holzfigur aus dem Spiel „Ohne Furcht und Adel“.

