

# Garden Geckos™



## Overzicht:

In Garden Geckos begeven spelers zich in een weelderige, kleurrijke tuin waar gekko's elkaar bevechten om insecten te vangen en doelen te behalen. Elke speler stuurt een groep gekko's aan, plaatst ze in een geleidelijk uitbreidende tuin die is opgebouwd uit zeshoekige tegels, en vormt patronen en insectenketens om overwinningpunten te scoren. Het spel combineert het tactisch plaatsen van tegels met de opwinding van het verzamelen van insecten, waarbij onderweg strategisch eigen en gemeenschappelijke doelen behaald kunnen worden. Terwijl de tuin groeit en de gekko's rondrennen, moeten spelers hun insectenvoorraad op peil houden en strategisch vooruitdenken om als winnaar te eindigen in dit charmante, met insecten gevulde rijk.

## Spelmateriaal:

1 zeshoekige starttegel  
45 doelkaarten  
5 gekko's x 6 kleuren  
1 spelregelboekje

60 zeshoekige terreintegels  
12 bonus-doelkaarten  
12 insecten x 6 insectensoorten

## Doel:

Iedere speler leidt 5 gekko's die moeten samenwerken om zoveel mogelijk insecten te vangen en doelen te behalen om daarmee overwinningpunten te scoren. Doelen kunnen op twee manieren worden behaald: door gekko's te plaatsen om insectensoorten te verbinden, of door een combinatie van specifieke terreinsoorten te bezetten.

## Vorbereiding:

Iedere speler kiest een gekkokleur en neemt de 5 bijbehorende gekko's. Sorteert de insectenfiguren en plaats ze aan de rand van het speelveld, binnen bereik van alle spelers.



**1** Plaats de starttegel midden op tafel.

**2** Schud de terreintegels en plaats ze in een gedekte stapel op tafel, binnen bereik van alle spelers. Deel 3 tegels aan iedere speler als starthand.



**3** Kies een startspeler. Het spel verloopt met de klok mee. De laatste speler in de speelvolgorde kiest een startinsect en plaats dat vanuit de voorraad in het midden van de starttegel.





Schud de bonus-doelkaarten (geel met een gekko op de achterzijde) en deel er 1 aan iedere speler. Spelers houden deze doelen geheim voor de andere spelers.

Vorm een doelenaanbod door de insecten-doelkaarten (groene achterzijde met insecten) en de terrein-doelkaarten (bruine achterzijde met ruiten) apart te schudden. Plaats ze als gedekte stapels op tafel, met ruimte voor 6 kaarten ertussen. Trek 3 kaarten van elke stapel om een aanbod van 6 open doelen te vormen:



### Punten:

De puntentelling in dit spel is heel eenvoudig. Elk insect is 1 punt waard, ongeacht of het een fysiek speelfiguur is of is afgebeeld aan de onderkant van een doelkaart. (De score voor bonusdoelen varieert - zie pagina 7.)

### Einde van het spel:

Als een van de volgende voorwaarden optreedt, wordt het einde van het spel aangekondigd. De huidige ronde wordt nog uitgespeeld, waarbij de speler rechts van de startspeler als laatste aan de beurt is (zodat alle spelers evenveel beurten hebben gehad):

- 1) Een speler heeft een 6de doel behaald.
- 2) Een van de insectensoorten in de voorraad is op.
- 3) De laatste terreintegel is getrokken (niet gespeeld).

### Spelverloop:

In je beurt voer je deze stappen in volgorde uit:

1. 1. Plaats een terreintegel uit je hand op tafel.
2. 2. Plaats een gekko op de geplaatste tegel, op overeenkomende patronen.
3. 3. Ontvang behaalde doelen.
4. 4. Vul je hand aan tot 3 terreintegels.

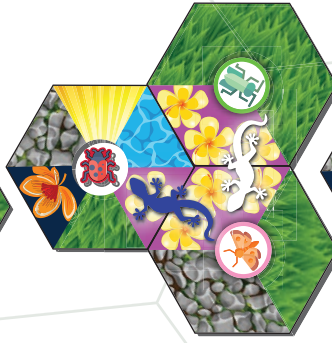
Als je een tegel op tafel plaatst, moet je deze met een overeenkomend patroon aan een andere tegel leggen. Dan plaats je een van je gekko's op de twee tegels zodat de twee overeenkomende patronen afgedekt worden en de insectenafbeeldingen in het midden "verbonden" worden.

Als meer dan één zijde van de geplaatste tegel aansluit op overeenkomende patronen, dan mag je kiezen op welk overeenkomende patroon je je gekko plaatst.

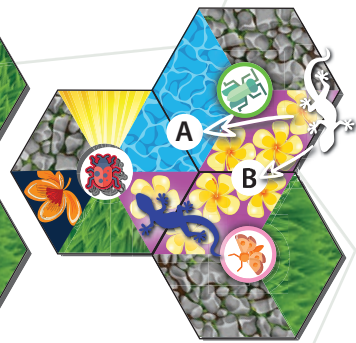




Afbeelding 1: De laatste speler kiest het lieveheersbeestje als startinsect; de startspeler plaatst haar terreintegel en gekko.



Afbeelding 2: De witte speler plaatst haar terreintegel en plaatst daarna haar gekko op het overeenkomende patroon.



Afbeelding 3 keuze: De witte speler plaatst de terreintegel met twee overeenkomende patronen. Zij mag kiezen op welk patroon zij haar gekko plaatst.

Als al je gekko's op tegels liggen, moet je een van je eerder geplaatste gekko's verplaatsen naar de nieuw geplaatste tegel en daar het nieuwe overeenkomende patroon bedekken.

**Terreintegels uit je hand omruilen:** Aan het begin van je beurt mag je, als je denkt betere mogelijkheden te hebben met andere tegels, 1 insectenfiguur (die je hebt verkregen door insluiten - zie pagina 5) terugleggen in de algemene voorraad om 3 extra terreintegels te trekken. Kies daarna 3 van de 6 tegels in je hand; leg die terug onder op de trekstapel. Je beurt begint dan, zoals gebruikelijk, met de 3 resterende tegels. Dit mag je eenmaal per beurt doen.

**Door het plaatsen van tegels kan er op drie verschillende manieren gescoord worden (en mogelijk alle drie tegelijk):**

**Terreintegels insluiten en insecten verdienen:** Als een terreintegel zo wordt geplaatst dat daarmee een andere tegel aan alle zijden ingesloten wordt, vechten de gekko's voor het insect op de ingesloten tegel. Het insect wordt gewonnen door de speler met de meeste gekko's op de ingesloten tegel. Bij een gelijke stand wint de speler die de tegel geplaatst heeft het insect. Als die speler zelf niet betrokken is bij de gelijke stand, mag deze kiezen welke betrokken speler het insect wint. Neem het betreffende insect uit de voorraad en geef het aan de winnaar. Als er op een ingesloten tegel geen enkele gekko ligt, wint niemand een insect.



Voorbeeld: De roze speler plaatst een terreintegel waardoor de mottegel in het midden wordt ingesloten. Omdat er evenveel roze als blauwe gekko's op de ingesloten tegel liggen, wint de roze speler de gelijke stand. Hij ontvangt een mot uit de algemene voorraad, die 1 punt waard zal zijn aan het einde van het spel, of die gebruikt kan worden om in een latere beurt terreintegels om te wisselen.

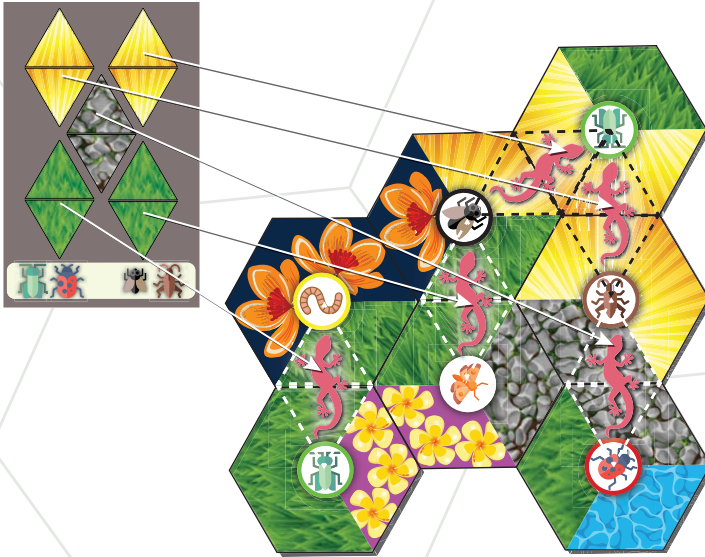


**Doelen behalen:** Om een doel te behalen moet je bijdragen aan dat doel door een tegel te plaatsen in je beurt. Met andere woorden: je behaalt niet automatisch een doel als je, door toeval, aan alle voorwaarden voldoet als een nieuw doel wordt opengedraaid. Je kunt in je beurt niet meer dan 1 doelkaart van dezelfde soort verdienen, maar je kunt wel een insectendoel en een terreindoel in dezelfde beurt verdienen.

Als je een doel behaalt, neem je de bijbehorende kaart uit het aanbod en bewaart deze voor de eindtelling. Vervang de ontvangen doelkaart door een nieuwe doelkaart van dezelfde soort van de betreffende stapel.

(Opmerking: Als een doel behaald is, kunnen gekko's in latere beurten verplaatst worden zonder die doelkaart te verliezen.)

**Terreinpatroon-doelen:** Voltooi deze doelen door je gekko's tegelijkertijd de op de kaart getoonde patronen te laten afdekken. De diamantvorm verwijst naar een overeenkomend patroon op twee aangrenzende tegels.



**Insectenreeks-doelen:** Voltooi deze doelen door met je gekko's een verbinding tussen insecten te leggen. Deze reeksen moeten in de op de doelkaart getoonde volgorde zijn. Let goed op de verbindinglijnen tussen insecten op de doelkaarten. Sommige kaarten tonen een doorgaande lijn, andere parallelle lijnen, terwijl enkele helemaal geen lijn tonen.



**Parallel**

Gekko verbindt krekkel met sprinkhaan.

Gekko verbindt fruitvlieg met meelworm.

**Volgorde**

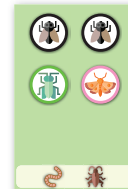
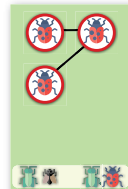
Gekko verbindt lieveheersbeestje met lieveheersbeestje.

Tweede gekko verbindt een van deze lieveheersbeestjes met een ander lieveheersbeestje.

**Zelfstandig**

Gekko's moeten 2 fruitvliegen, een sprinkhaan en een mot raken.

Dezelfde gekko MAG 2 van deze insecten raken, maar dat is niet verplicht.



### Einde van het spel:

Als het einde van het spel wordt aangekondigd, maak je de lopende ronde nog af. Daarna volgt de puntentelling.

### Eindtelling:

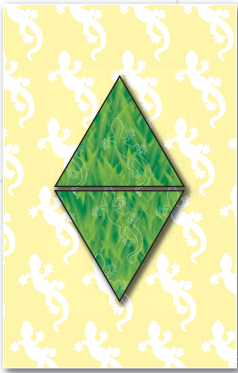
Je scoort 1 punt per gevangen insect dat je hebt gekregen, plus 1 punt per insect aan de onderkant van je gewonnen doelkaarten, plus je eindbonus. Bij een gelijke stand wint de betrokken speler met de meeste insectenfiguren, daarna die met de meeste verzamelde doelkaarten. Als er dan nog een gelijke stand is delen die spelers de overwinning!

### Telling bonus-doelkaarten:

Je zult een van twee soorten bonus-doelkaarten hebben: een insectenbonus of een terreinbonus.

**Insectenbonus:** Tel 2 extra punten voor elk insect (fysiek of afgebeeld aan de onderkant van een doelkaart) dat overeenkomt met het insect op je bonus-doelkaart.

**Terreinbonus:** Aan het einde van het spel tel je het grootste aaneengesloten patroon van de terreinsoort die staat afgebeeld op je bonus-doelkaart. Je ontvangt 1 punt per segment (1/3 van een terreintegel) dat deel uitmaakt van dat aaneengesloten patroon. Als de starttegel er deel van uitmaakt telt deze als 1 punt. Om deze bonus te scoren hoef je geen gekko's op dit patroon te hebben geplaatst.

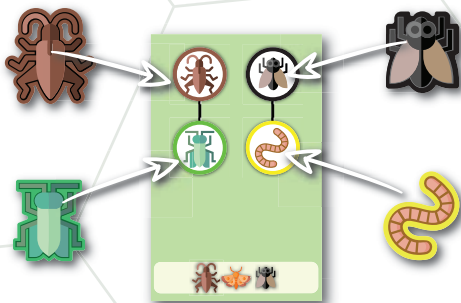


Voorbeeld: Deze speler heeft de gras-terreinkaart als eindbonus-doelkaart. Het grootste aaneengesloten grasgebied staat hierboven aangegeven. De speler scoort 1 punt voor elke terreintegel die voor een derde bedekt is met gras, 2 punten voor de tegel die voor twee derde bedekt is met gras, en 1 punt voor de start-terreintegel.



## Regels voor gevorderden:

Als spelers vertrouwd zijn met de basisregels, kun je deze extra scoremethode toevoegen. Voor elke ontvangen insecten-doelkaart scoort een speler 2 punten per insect dat staat afgebeeld aan de onderkant van de kaart als hij/zij aan het einde van het spel alle overeenkomende insecten aan de bovenkant op de kaart kan plaatsen. De geplaatste insecten scoren nog steeds 1 per stuk.



*Voorbeeld: De speler heeft tijdens het spel deze insecten-doelkaart gekregen. Zij "vangt" tijdens het spel een fruitvlieg, krekkel, sprinkhaan en meelworm. Door deze insecten op de cirkels op de kaart te plaatsen, scoort zij nu 2 punten per insect aan de onderkant, hier 6 punten in totaal.*

*Opmerking: Elke bonus wordt apart gescoord, dus een speler met een insectenbonus-doelkaart scoort ook 2 punten voor elk bonusinsect, bovenop deze bonus. Voorbeeld: Als haar insectenbonus-doelkaart een krekkel toont, scoort zij in dit voorbeeld 4 punten (2 punten voor het fysieke insect, en 2 punten voor de afbeelding aan de onderkant), plus de 6 punten hierboven genoemd.*

## Soloregels voor Garden Geckos:

Je opdracht MISLUKT als je de volgende basisvoorwaarden niet behaald tijdens het spel:

1. Vang vijf insecten (en bezit ze aan het einde) van de soort op je insecten-bonusdoelkaart.
2. Heb een verbonden patroon dat overeenkomt met je terrein-bonusdoel dat ten minste tien punten waard is (10 x 1/3 van een terreintegel verbonden).
3. Ten minste vijf kaarten van elke doelsoort hebben.
4. De zes verschillende insectenfiguren hebben aan het einde van het spel.

Voor je tegels trekt, neem je 1 willekeurige terrein- en 1 willekeurige insectenbonus-doelkaart. Dit zijn de doelen die bepalen of je het spel wint/verliest.

Schud de aparte stapels met doelkaarten en plaats er elf van elk in de startstapels (er zijn maar 22 doelkaarten in het solospel).

Kies een gekkokleur voor jezelf, en een voor je hinderende tegenstander.

Plaats een insectenfiguur van de soort op je insectenbonus-doelkaart in de starttegel. Trek daarna drie tegels. Je tegenstander trekt vooraf geen tegels, en in zijn beurt slechts 1. In zijn beurt plaats je die tegel waar je wilt, zolang het patroon maar overeenkomt. Als er geen geldige plaatsing voor de tegel mogelijk is, trek dan een nieuwe tegel (enz.), tot een tegel geldig geplaatst kan worden.

In volgende beurten trek je alleen een tegel voor hem als hij geen tegels meer op hand heeft. Het plaatsen van tegels en gekko's gaat volgens de normale regels, alleen scoren de hinderende gekko's geen doelen, maar lopen ze alleen storend in de weg. Het spel eindigt als je de laatste tegel trekt (niet speelt).



## Je scoort als volgt:

Elke doelkaart en elk insectenfiguur is één punt waard bij de eindtelling. Insecten aan de onderkant van kaarten zijn niet van belang en er zijn geen punten voor insecten die overeenkomen met je insecten-doelkaart. Je terrein-doelkaart telt normaal.



**Brons:** Alle basisvoorwaarden behaald met een score van minimaal 35



**Zilver:** Alle basisvoorwaarden behaald met een score van minimaal 50 + ALLE doelen van één soort



**Superster:** Alle basisvoorwaarden behaald + ALLE doelen

## Credits:

### Testspelers:

Bobbi Atwell, Mike Barnett, Mike Chase, Terry Ellen Christophersen, Devon Elshaw, Rich Gans, Andrew Gilpin, Steven Hill, Owen Kaplan, Lacey MacKay, Reed Mascola, Judith McCann, Matt Moylan, Sarah Pippy, Diane Schickerowsky, Adam Staley, Emma Staley, Katie Staley, Kyla Staley, Megan Staley, Rebecca Tabor, Susan Turner

**Ontwerper:** James Staley

**Illustrator:** Cesar Ayala Delgado

**Uitgever & Grafisch Ontwerp:** TIN ROBOT GAMES

**Nederlandse vertaling:** Olav Fakkeldij

Voor meer informatie, bezoek [tinrobotgames.com](https://tinrobotgames.com) en volg ons op sociale media @tinrobotgames

