



Autor: Günter Cornett **Grafik:** Sabine Mielke

LeJardin

Inhalt:

Spielvorbereitung
Versteigerung
Beispiel

Wertung
Geld (leihen)

Spielende
Taktiktipps

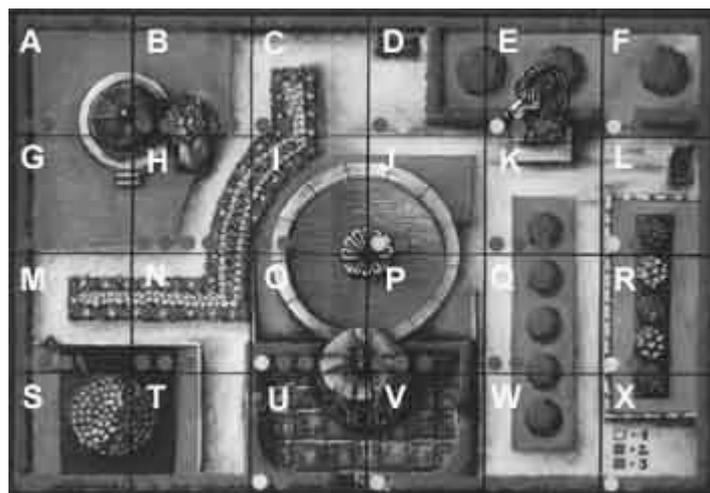
LeJardin ist ein taktisches Versteigerungsspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren.

Es dauert bei voller Besetzung etwa 45 - 60 Minuten. Im Spiel zu zweit kann es schon nach wenigen Zügen mit dem Sieg eines Spielers enden.

Menü - Inhalt

Spielvorbereitung

Der **Spielplan** zeigt den Garten des Grafen. Der Garten besteht aus 24 Feldern und enthält 10 Projekte. Zu Beginn des Spieles sollten alle Spieler darauf hingewiesen werden, welche Projekte das sind und wo diese sich befinden:



Rondell: A B G H
1. Statue: B H
2. Statue: E K
Brunnen: I J O P
Pavillon: O P U V

Bäume m. Hecke: D E F
gr. Blumenbeet: C H I M N
Bäume o. Hecke: K Q W
kleines Blumenbeet: L R X
quadr. Blumenbeet: M N S T

Ein Projekt erstreckt sich also über 2 bis 5 Auftragsfelder. Manche Auftragsfelder enthalten gleichzeitig Anteile von mehreren Projekten.



55 der 58 **Glassteine** (9 gelbe, 9 blaue und 27 rote) werden auf die gleichfarbigen Punkte des Spielplans gelegt (Die übrigen dienen als Ersatz). Die gelben haben den Wert 1, die roten 2 und die blauen 3.

Die 75 **Holzwürfel** (in 5 Farben) dienen dazu, anzuzeigen, wer welches Auftragsfeld ersteigert hat. Jeder Spieler erhält die Würfel einer Farbe.



Die 5 **Tonschalen** werden nur benötigt, wenn ein Spieler sich beim Verwalter Geld leiht. Jeder Spieler erhält eine Tonschale.

Die **Geldscheine** zu 1, 5, 10 und 30 Louisdor müssten - historisch gesehen - eigentlich Goldmünzen sein. Jeder Spieler erhält 30 Louisdor. Der Rest des Geldes wird neben den Spielplan gelegt. Zahlungen vom Grafen oder an den Verwalter werden über diese Bank abgewickelt.



Die **große Figur** kennzeichnet das zu versteigernde Auftragsfeld

Die **kleine Figur** stellt den Verwalter dar.

Spielverlauf

Versteigerung von Auftragsfeldern:

Der Startspieler bestimmt das erste zu versteigernde Auftragsfeld, indem er die große Figur und den Verwalter in das zu versteigernde Feld legt. Der links von ihm sitzende Spieler darf ein Gebot für dieses Feld abgeben oder passen.

Im Uhrzeigersinn können die anderen Spieler das Gebot ihres Vorgängers jeweils erhöhen oder passen. Hat ein Spieler einmal gepaßt, darf er weiterbieten, sobald er wieder an der Reihe ist.

Während die große Figur das jeweils zu versteigernde Auftragsfeld markiert und deshalb immer bis zum Ende einer Versteigerung dort stehen bleibt, wandert der Verwalter mit jedem Gebot weiter über den Spielplan und zwar immer um soviel Felder, wie der vorhergehende Spieler um Louisdor überboten wurde (beim Erstgebot um die Höhe des Erstgebotes).

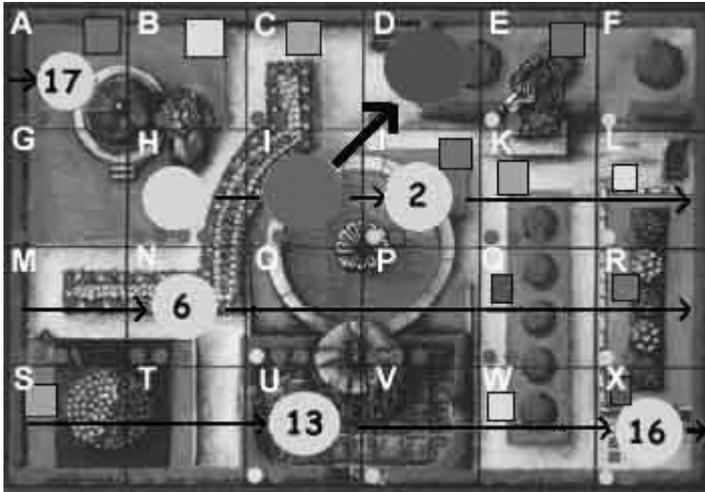
Der Verwalter wird dabei immer von links nach rechts gezogen. Ist er am Ende einer Reihe angekommen, zählt man im ersten Feld der folgenden Reihe weiter. Ist er am Ende der letzten Reihe angekommen, zählt man im ersten Feld der ersten Reihe weiter.

Wurde ein Spieler eine Runde lang nicht überboten, bezahlt er den genannten Preis und markiert das Auftragsfeld mit einem Stein seiner Farbe (Der besseren Übersichtlichkeit wegen sollte man diesen Stein in der Mitte des Feldes plazieren). Anschließend nimmt er sich den Glasstein, der im ersteigerten Auftragsfeld am weitesten links liegt. Nach dem Wert der Glassteine richtet sich die Höhe der Belohnung, die der Gärtner vom Grafen bekommt.

Befindet sich der Verwalter nun auf einem Auftragsfeld, das bisher von keinem Spieler ersteigert wurde, wird dieses jetzt versteigert. Es wird durch die große Figur markiert. Befindet sich der Verwalter in einem Auftragsfeld, das bereits von einem Spieler ersteigert wurde, wird das nächstfolgende freie Feld versteigert. Es wird durch die große Figur markiert.

Wichtig ! Der Verwalter bleibt auch in diesem Fall zunächst einmal auf dem Feld stehen, auf dem er am Ende der Versteigerung gelandet ist. Er wird nur durch die Gebote der Spieler weiter bewegt.

Beispiel: Auf der Zeichnung unten wird das dritte Feld in der zweiten Reihe versteigert (Feld I). Der Verwalter befindet sich zu Beginn der Versteigerung ein Feld links davon (auf Feld H).



Er wird durch Gebote bewegt:

bei 2 Loudor nach Feld J,
bei 6 Loudor nach Feld N,
bei 13 Loudor nach Feld U,
bei 16 Loudor nach Feld X,
bei 17 Loudor nach Feld A.

Da kein höheres Gebot kommt, wird Feld I für 17 Loudor versteigert. Der Verwalter befindet sich nun auf Feld A. Das nächstfolgende freie Feld ist das vierte Feld der ersten Reihe (Feld D). Dieses wird durch den Versteigerungsstein markiert und als nächstes versteigert.

Der dem Käufer eines Auftragsfeldes folgende Spieler darf die Versteigerung des nächsten Feldes mit einem Gebot beginnen.

Wertung: Ein Projekt ist fertiggestellt

Fertiggestellt ist ein Projekt, wenn sämtliche Auftragsfelder, die zu dem Projekt gehören, versteigert sind. [Es gibt im Spiel keinen Extra-Arbeitsgang für die Tätigkeit des Gärtners: Ersteigern = Fertigstellen]. Dadurch erhöht sich zunächst der Wert aller zu diesem Projekt gehörenden Auftragsfelder. Jeder Spieler, der ein Feld aus diesem Projekt besitzt, darf sich einen Glasstein aus dem betroffenen Auftragsfeld nehmen. Befinden sich mehrere Glassteine in einem Auftragsfeld, so wird der Glasstein genommen, der am weitesten links liegt.

Werden durch das Versteigern eines Auftragsfeldes mehrere Projekte gleichzeitig fertiggestellt, so werden in diesem Feld entsprechend viele Glassteine (von links) genommen.

Die Anzahl der Glassteine in den versteigerten Feldern entspricht also immer genau der Anzahl der noch nicht fertiggestellten Projekte.

Anschließend kommt es zur **Wertung**:

Jeder Spieler erhält vom Grafen soviel Louisdor wie der Gesamtwert aller seiner Glassteine beträgt (gelb =1, rot = 2, blau =3). Etwaige Schulden (s.u.) müssen jetzt bezahlt werden.

Werden durch das Versteigern eines Auftragsfeldes mehrere Projekte gleichzeitig fertiggestellt, so so gibt es trotzdem nur eine Wertung. Die genaue Anzahl der Wertungen steht also zu Beginn des Spieles nicht fest, sondern wird durch die Gebote beeinflusst.

Der Verwalter verleiht Geld

Verfügt ein Spieler nicht über die erforderliche Geldmenge, um das ersteigerte Auftragsfeld zu bezahlen, so leiht ihm der Verwalter Geld. Bei der nächsten Wertung muß der Spieler jedoch den doppelten Betrag zurückzahlen. Das heißt, ein Spieler kann maximal die (abgerundete) Hälfte des Gesamtwertes seiner Glassteine leihen. Mehr als die gesamte eigene Barschaft plus die Hälfte des Gesamtwertes seiner Glassteine darf niemand für ein Auftragsfeld bieten.

Die Höhe der Schulden wird dadurch angezeigt, daß der Spieler sovielen Glassteine in die Tonschale legt, wie er bei der nächsten Wertung zurückzahlen muß. Erfolgt die Wertung, so bekommt der Spieler nur Geld für die Glassteine, die sich nicht in der Tonschale befinden. Anschließend nimmt er die Glassteine wieder aus der Tonschale.

Durch die Versteigerung eines günstigen Auftragsfeldes kann sich der Gesamtwert der Auftragsfelder eines Spielers beträchtlich erhöhen. Der sich hierdurch gleichzeitig vergrößernde Kreditrahmen darf aber erst bei der nächsten Versteigerung genutzt werden.

Bankgeheimnis

Grundsätzlich darf niemand sein Geld vor den Mitspielern geheimhalten. Erst gegen eine einmalige Zahlung von 5 Louisdor an die Bank darf ein Spieler sein Geld verstecken. Die Zahlung kann jederzeit erfolgen. Sie kann auch eine Antwort auf die Frage sein: "Wieviel Geld hast du eigentlich ?"

Spielende

Sind nur noch zwei Auftragsfelder unversteigert, ist der Graf verarmt und das Spiel beendet. Sieger ist, wer über das meiste Geld verfügt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert an Glassteinen.

Das Spiel wird auch beendet, wenn eine Runde lang niemand für ein Feld bietet. Dieser Fall kann eigentlich nur eintreten, wenn es durch die Versteigerung des drittletzten Auftragsfeldes zu keiner Wertung kommen würde.

Der zweite theoretisch mögliche Fall, daß alle Spieler (oder alle bis auf einen) kein Geld mehr haben, ist durch die Schuldenregelung nahezu ausgeschlossen. Auf jedem Fall ist eine Schlußabrechnung möglich.

Varianten

Man kann die Ausgangssituation verändern, indem man den Verwalter und die große Spielfigur bei Spielbeginn auf unterschiedliche Felder stellt, die Glassteine anders verteilt, und/oder den Verwalter in einer anderen Richtung laufen läßt (z.B. rückwärts, senkrecht, abwechselnd eine Zeile von links nach rechts und umgekehrt). Auch kann man die Anzahl der Projekte um 1 verringern, indem man beide Statuen zu einem Gebiet erklärt. Auch die Geldmenge läßt sich verändern. Die vorgegebene Anfangssituation hat sich aber als abwechslungsreich bewährt.

zur Taktik

Das Dilemma der Anfangsphase:

Im Spiel kann es maximal 9 Wertungen geben. Da jedes ersteigerte Feld bei jeder Wertung Geld bringt, sollte man besonders in der Anfangsphase nicht zu zurückhaltend sein. Bis zur ersten Wertung sollte man mindestens ein Auftragsfeld ersteigert haben. Andererseits ist das Geld gerade am Anfang sehr knapp. Wer zuviel ausgibt, kann schnell handlungsunfähig sein.

Die richtige Taktik hängt hier sehr von der Mitspielerzahl ab. Je geringer die Spielerzahl desto wichtiger ist das Bargeld. Im Zwei-Personenspiel bedeutet der Mangel an Bargeld, daß der reichere Gegenspieler die folgenden Felder für sehr wenig Geld kaufen kann. Dabei schont er seine Bargeldreserve und kann u. U. eine Wertung solange rauszögern, bis sein Einkommen höher ist als das eigene. Im Spiel zu fünft ist diese Gefahr nicht so groß. Hat man sich ein paar Felder gesichert, so wird irgendein Mitspieler eine Wertung auslösen, die einem Bares bringt.

Wonach richtet sich der Preis eines Feldes?

Vor allem in der Anfangsphase macht es einen enormen Unterschied, ob der erste Glasstein, den man erhält, 1, 2 oder gar 3 Punkte wert ist. Etwa das 3-5-fache des Wertes vom ersten Glasstein scheint mir angemessen.

Man weiß zu Beginn noch nicht, welches Projekt schnell fertiggestellt wird. Liegen die Felder eines Projektes unmittelbar hintereinander, so ist es ausgeschlossen, daß sie in derselben Runde fertiggestellt werden, da 1er und 2er-Gebote

praktisch nicht vorkommen. Große Projekte brauchen oft länger, weil mehr Felder benötigt werden. Aber auch die 2-Felder-Projekte können sehr lange dauern, weil möglicherweise nur ein Mitspieler an der Fertigstellung dieses Projektes interessiert ist. Alle anderen sind daran interessiert, daß es nicht fertig wird.

Damit ist der zweite Faktor gegeben, nach dem sich der Preis richtet: im weiteren Spielverlauf wird es immer wichtiger, seine Gebote danach zu richten, welche Gebiete fertiggestellt werden sollen und zu welchem Zeitpunkt eine Wertung erwünscht ist. Ob man eine schnelle Wertung wünscht, hängt davon ab, ob man mehr über Bargeld oder mehr über Glassteine verfügt.

Ein weiterer Faktor ist natürlich die mögliche Wertsteigerung des ersteigerten Feldes.

Ein kleines Beispiel für einen falschen Eröffnungszug:

Der Startspieler setzt die große Figur in das letzte Feld der zweiten Reihe (Feld L). Es gehört zu einem Projekt, das aus drei Feldern besteht. Anstatt mit kleineren Geboten anzufangen, bietet der folgende Spieler gleich 6 Louisdor. Eigentlich zu viel für ein 1er-Feld. Doch der Verwalter wandert mit diesem Gebot auf das nächste Feld des gleichen Projektes. Erhält der Spieler nun den Zuschlag, hat er gute Aussichten, daß dieses Projekt bald fertiggestellt wird, weil das zweite gleich anschließend versteigert wird. Will aber jemand verhindern, daß der Spieler den Zuschlag erhält, muß er mindestens 7 Louisdor bieten. Dann aber wandert der Verwalter weiter, und als nächstes wird ein Feld versteigert, daß nicht zu diesem Projekt gehört.

Bei der Wahl des ersten Auftragfeldes ist es für den Startspieler sinnvoll, ein Feld zu wählen, das nicht attraktiv ist.

Gegen Ende des Spiels

sollte man in seine Überlegungen miteinbeziehen, wieviel Wertungen es noch (mindestens - höchstens) gibt. Die Anzahl der Wertungen hängt davon ab, welche beiden Felder nicht versteigert werden, und auch davon, ob durch die Versteigerung eines Feldes mehrere Projekte gleichzeitig fertiggestellt wurden.

Auch sollte man daran denken, daß, immer wenn der Verwalter auf einem bereits versteigerten Feld landet, das nächste freie Feld versteigert wird. Das bedeutet, ein Feld, vor dem mehrere Felder liegen, die bereits versteigert sind, hat eine größere Chance, versteigert zu werden, als ein Feld, vor dem sich noch unversteigerte Felder befinden.