



Waldmeister
Hans im Glück, 1994
SEYFARTH Andreas
02 - 04 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

Inleiding

Waldmeister houdt zich op een speelse manier bezig met de opbouw, de bescherming en de exploitatie van de bossen en wouden. Een 'Waldmeister' kunnen we omschrijven als een bosbeheerder.

Zowel economische als ecologische aspecten moeten tegelijkertijd in het oog worden gehouden om het dreigende gevaar van de milieuvervuiling en de milieuverontreiniging door de industrie en het verkeer enerzijds en de schade aangericht door storm, bosbrand en de boskever anderzijds een halt toe te roepen.

Daarbij spelen de seizoenen en jaargetijden, zoals in de realiteit, een zeer belangrijke rol. Wie zijn bos door zinvolle investeringen beschermt en uitbreidt zal worden beloond door het opnieuw immigreren van zeldzame en waardevolle bosdieren zoals de boskat, het hert en de vos. Winnaar van het spel wordt zeker diegene die zijn boslandschap op de beste manier heeft beheerd.

Wij bevelen alle spelers aan om de handleiding grondig door te nemen en het spel samen met de medespelers voor te bereiden. De spelregels zijn zeer omvangrijk maar zeker niet moeilijk.

Het spelmateriaal

- **4 landschapskaarten** ;
- **1 seizoenkaart** ;
- **66 speelkaarten** (4 vervangkaarten) ;
- **60 boomkaartjes in 6 soorten** :
 - Tanne = den (8) ;
 - Fichte = fijne spar (16) ;
 - Erle = els (8) ;
 - Buche = beuk (12) ;
 - Eiche = eik (12) ;
 - Kiefer = spar (4).
- **32 plantenkaartjes in 6 soorten** ;
De rugzijden gelden als zaadkorrels.
 - Tanne = den (4) ;
 - Fichte = fijne spar (8) ;
 - Erle = els (4) ;
 - Buche = beuk (4) ;
 - Eiche = eik (8) ;
 - Kiefer = spar (4).
- **24 saneringskaarten** ;
- **48 dierkaartjes in 12 soorten** :
Ree, haas, vos, hert, everzwijn, marter, das, houtsnip, bosuil, wilde kat, auerhaan en lynx.
- **1 zak met 100 schadepunten** ;
- **1 dobbelsteen** ;
- **speelgeld** ;
- **1 handleiding**.

Spelvoorbereidingen

In het midden van de tafel wordt het volgende gelegd :

- de seizoenkaart ;
- de gesorteerde boomkaartjes, plantenkaartjes en saneringskaartjes (de saneringskaartjes worden met de tekst zichtbaar gelegd) ;
- de gesorteerde dierkaartjes ;
- de schadepunten ;
- het speelgeld.

Elke speler ontvangt een landschapskaart en 30.000 aan speelgeld.

Bij het begin van het spel worden op elke landschapskaart 2 beuken, 2 fijne sparren, 1 eikenplant en 1 dennenzaadje naar keuze verdeeld (meer ervaren spelers kunnen de samenstelling en de keuze bij de startopstelling laten variëren). De bomen en planten ontvangen onmiddellijk schadepunten.

Het aantal schadepunten, dat bomen en planten ontvangen, hangt af van de graad van vervuiling waarmee industriezones en verkeerszones het boomoppervlak belasten (af te lezen op het aantal zwarte pijlen op de landschapskaart).

De speelkaarten worden goed gemengd, iedere speler ontvangt 5 kaarten. De rest van de kaarten vormt de aflegstapel, deze wordt in het midden van de tafel gelegd.

Eén van de rode schadepunten wordt als seizoenwijzer gebruikt. Hij wordt op het middelste winterveld geplaatst. De startspeler wordt uitgeloot.

Bij 4 spelers worden alle schadepunten gebruikt, bij 3 spelers 75 schadepunten en bij 2 spelers 50 schadepunten.

Het spelverloop

Er wordt steeds met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is voert de volgende acties, in de opgegeven volgorde, uit :

1. hij legt minimum 1 en maximum 3 kaarten uit zijn hand verdekt voor zich uit ;
2. de seizoenwijzer wordt zoveel velden verder gezet (met de klok mee) als er kaarten werden uitgespeeld.

Na deze zet geeft de seizoenwijzer het correcte seizoen aan. Bereikt of overschrijdt de seizoenwijzer het middelste veld van een seizoen, dan voeren alle spelers, te beginnen met de speler die de kaarten heeft afgelegd, de algemene acties uit die passen bij dit seizoen (zie hieronder bij de nadere toelichtingen).

3. de speler bepaalt, wie de verdekt afgelegde kaarten trekt en de passende maatregelen moet uitvoeren ;
4. de speler kan vrijwillig een industrieterrein of verkeersterrein tegen de dubbele prijs saneren en een plant naar keuze kopen voor 30.000 ;
5. de speler vult zijn kaarten opnieuw aan tot hij 5 kaarten heeft. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Specifieke verduidelijking

1. Kaarten uitspelen

Het uitspelen van 1, 2 of 3 kaarten gebeurt volledig naar eigen goeddunken van de speler. Hoogst waarschijnlijk laat de speler dit afhangen van de actuele spelsituatie.

2. Activiteiten afhankelijk van het seizoen

Winter

In de winter hoeven er geen activiteiten te worden verricht. Het bos is in rust.

Voorjaar

1. De zaden (op de rugzijde van de planten) groeien aan tot planten (het kaartje wordt omgedraaid) en krijgen onmiddellijk schadepunten door nabijgelegen industriezones of verkeerszones (de som van de zwarte pijlen die naar het plantveld wijzen).
2. De planten groeien uit tot bomen. Het plantenkaartje wordt door het daarbijbehorende boomkaartje vervangen. De schadepunten van de plant wordt op de boom overgedragen. Als er geen passende boomkaartjes voorhanden zijn dan groeit de plant dit jaar niet uit tot een boom. Het plantenkaartje blijft dan gewoon liggen. De kaartjes die worden uitgewisseld komen in de voorraad terecht.

Planten, die pas vanuit zaden zijn uitgegroeid, kunnen pas in het volgende voorjaar uitgroeien tot bomen.

Zomer

In elk landschap (de landschapskaart van elke speler) vestigen zich maximum 2 wouddieren. De vestiging van de dieren is afhankelijk van het aantal bomen op de landschapskaart. Het getal op het dierkaartje (van 1 tot en met 12) geeft aan hoeveel boomkaartjes een speler moet bezitten om dieren te laten immigreren (de haas slechts 2 boomkaartjes, voor de lynx echter 12 boomkaartjes).

De speler telt zijn boomkaartjes op de landschapskaart en ontvangt dierkaartjes voor de gelijke of mindere waarde. De dierkaartjes worden op een boomkaartje gelegd dat nog niet door een ander dier is bezet. Geen enkele speler mag een dierkaartje dubbel in het bezit hebben. Als er geen boom meer vrij is, kunnen er ook geen dieren worden toegevoegd.

Voorbeeld

Marc heeft op zijn landschapskaart 5 bomen, waarvan er al 4 met dieren zijn bezet : een everzwijn (waarde 5), een vos (waarde 3), een haas (waarde 2) en een ree (waarde 1).

In zijn landschap kan alleen nog een dier met de waarde 4 (de hoogste waarde die nog vrij is in verhouding met het aantal bomen) worden toegevoegd. Het dier dat kan worden toegevoegd is het hert (waarde 4). Moest hij bijvoorbeeld 6 bomen hebben gehad dan had hij de keuze tussen het toevoegen van het hert (waarde 4) of de marter (waarde 6).



Herfst

De opbrengst van de bosbouw wordt nu uitgerekend. Iedere speler krijgt de waarde van zijn boomkaartjes uitbetaald. Deze waarde is een weerspiegeling van de economische houtopbrengst van het woudbestand. De boomkaartjes blijven op de landschapskaart liggen. Planten en zaden brengen nog geen oogst op.

3. Kaarten verdelen en de opdrachten uitvoeren

De speler die zijn kaart(en) verdekt voor zich heeft gelegd, bepaalt welke medespeler, met inbegrip van zichzelf, één van deze kaarten moet nemen. De uitgekozen spelers trekken (in volgorde van links naar rechts) een kaart.

De speler die de kaarten heeft afgelegd, moet de laatste kaart zelf nemen. Heeft de speler die aan de beurt is slechts 1 kaart afgelegd dan bepaalt hij welke speler die kaart mag nemen.

Deze speler bepaalt nu of hij de kaart wil of dat de uitspeler deze kaart nemen moet.

Beginnend met de eerste speler, de eerste speler met de klok mee na de uitspeler, voert deze de opgegeven acties en opdrachten van zijn kaart uit. De speler die aan de beurt is, voert als laatste zijn opdrachten uit.

Voorbeeld

Anne heeft een kaart verdekt afgelegd en vraagt aan Marc of hij deze kaart hebben wil.

Als Marc deze kaart niet wil, dan moet Anne de kaart zelf nemen.

4. Het vrijwillig saneren en/of het kopen van planten

De speler kan een sanering uitvoeren zonder hiervoor een saneringskaartje te gebruiken.

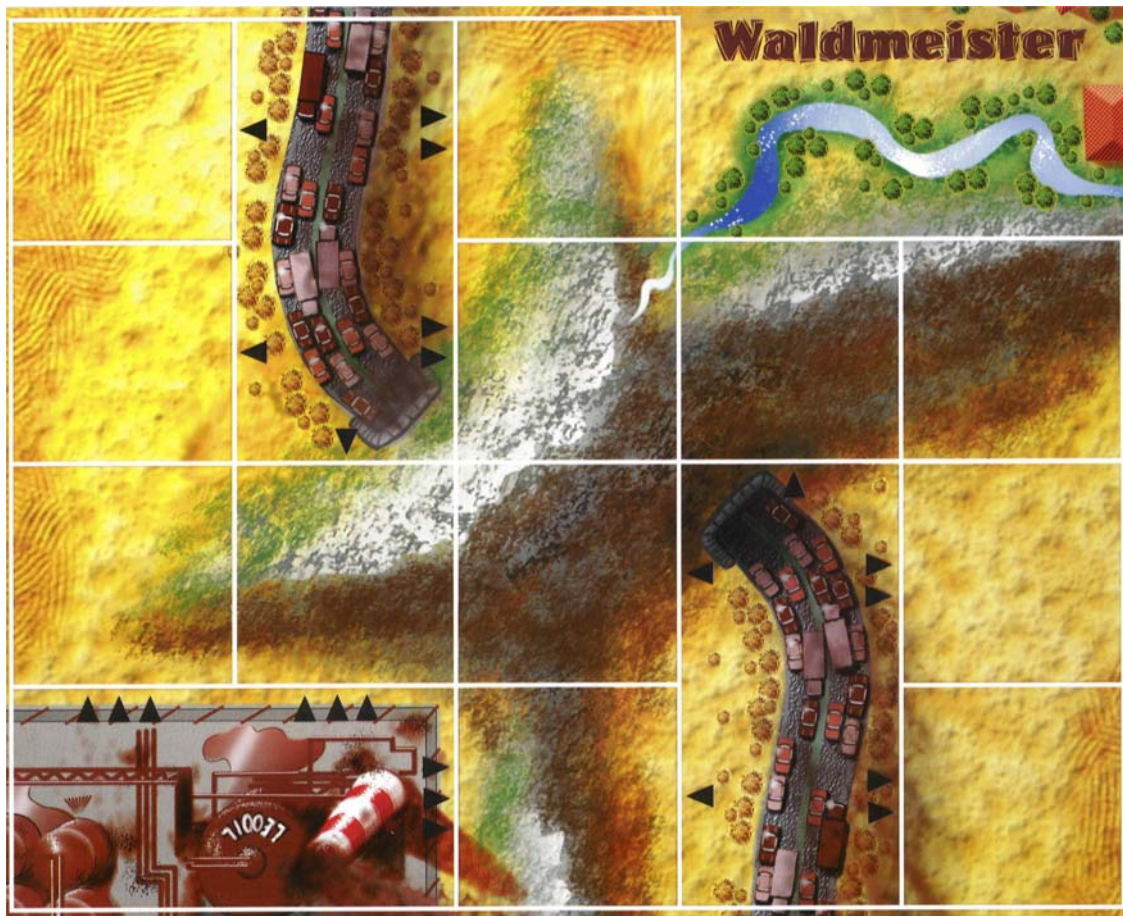
Hij betaalt hiervoor de dubbele prijs van het saneringskaartje. De sanering verloopt natuurlijk in dezelfde volgorde als bij het inzetten van een saneringskaartje.

Een vrijwillige sanering is ook toegelaten zelfs wanneer de speler in zijn beurt, aan de hand van een speelkaart, al een sanering heeft doorgevoerd.

De speler kan daarenboven een plant kopen voor de vaste prijs van 30.000 en die op zijn landschapskaart plaatsen.

De landschapskaart

Elke speler bezit een landschap dat hij kan gaan bebossen. De boomkaartjes (grote kaartjes) en de plantenkaartjes (kleine kaartjes) kunnen alleen op vrije velden worden gelegd.



Elke landschapskaart heeft een industriezone en een verkeerszone die de aangrenzende bomen en planten schade toebrengen. De hoeveelheid schade wordt aangegeven door de zwarte pijlen.

De boomkaarten en plantkaarten

Er zijn 6 verschillende boomsoorten: 3 loofbomen (beuk, eik en els) en 3 naaldbomen (den, spar en fijne spar). Iedere boomsoort heeft 2 verschillende waarden. Het aantal cirkels geeft aan hoeveel schadepunten de boom kan verwerken.



De geldsom op het kaartje geeft aan hoeveel opbrengst de boom geeft in de herfst. Bij het spelbegin krijgen de afgelegde bomen en planten zoveel schadepunten als wordt aangeduid door de zwarte pijlen van de naburige industriezones en verkeerszones. Naast de boomkaartjes, zijn er dus ook nog de kleinere plantenkaartjes. Plantenkaartjes kunnen alleen op vrije velden worden gelegd. De speler kan echter ook beslissen om eerst een zaadkaartje te verwijderen om zo plaats te maken voor een plantenkaartje.

Plantkaarten kunnen 3 schadepunten verwerken (één uitzondering hierop is de plant van de den, hij kan slechts 2 schadepunten verwerken).

Een beschadiging treedt op wanneer op een aangrenzend veld een nieuwe plant wordt geplant of wanneer een zaadje is uitgegroeid tot een plant (het kaartje wordt dan omgedraaid).

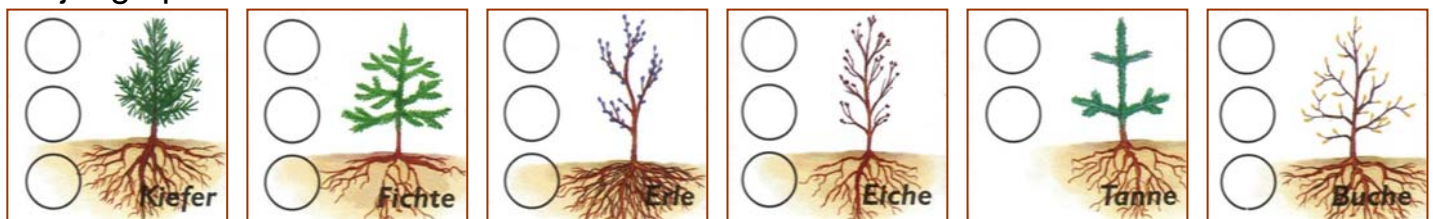
De planten ontvangen zoveel schadepunten als wordt aangeduid door de zwarte pijlen van de naburige industriezones en verkeerszones.

Omgedraaide plantenkaartjes worden gebruikt als zaadkaartjes. Zaden kunnen nog geen schadepunten ontvangen. Alleen wanneer een zaadje is uitgegroeid tot een plant worden er schadepunten toegekend.

de zaden



de jonge planten



De speelkaarten

De speelkaarten geven gebeurtenissen aan die :

- 1. het bos schade toebrengen (vb. de schorskever, vorst, smog, ...)
- 2. het bos voordeel opleveren (vb. de sluipwesp, de rode bosmier, ...)
- 3. (her)bebossing mogelijk maken (plantenverkoop) ;
- 4. een sanering van de industrie en de wegenbouw (een filter van 45%, een filter van 66%, een katalysator, een spoorweg).

Het pictogram op elke speelkaart geeft aan in welk seizoen de speelkaart actief is.

Een speelkaart mag echter ook worden afgelegd in een seizoen waarin ze niet actief is. Deze kaart komt gewoon op de aflegstapel terecht.

De speelkaarten spreken nogal voor zich. In bijlage vindt u een uitvoerige behandeling van de verschillende speelkaarten. In twijfelgevallen is het raadzaam om de uitvoerige beschrijving bij de hand te nemen. In de bijlage vindt u tevens ook een ecologische en natuurkundige omschrijving.

Alle afgelegde speelkaarten komen op een aflegstapel terecht. Als alle kaarten zijn opgebruikt dan wordt de aflegstapel goed gemengd en opnieuw in het spel gebracht.

1. de schadekaarten (kaarten met rode rand)

Op de speelkaart staat aangegeven onder welke voorwaarden schade kan ontstaan en hoe sterk de schade zal toeslaan.

De tekst op de speelkaart geeft aan welke schade er wordt toegebracht. Het getal en het rode punt duiden aan over hoeveel schadepunten het gaat. Als op het kaartje een dobbelsteen staat dan moet er met de dobbelsteen worden geworpen om het aantal schadepunten vast te stellen. Bij het verdelen van de schadepunten, na een gebeurtenis, moet elke speler er wel op letten dat elke boom of plant slechts 1 schadepunt kan krijgen.

2. de voordeelkaarten (kaarten met groene rand)

De voordeelkaarten komen overeen met de schadekaarten, alleen hebben ze natuurlijk een positieve uitwerking op de bomen en de planten.

3. de veilingkaarten (kaarten met groene rand)

De speler die een veilingkaart heeft getrokken, moet achtereenvolgens, dus één voor één, 3 plantenkaartjes uit de voorraad nemen en deze verkopen.

De planten worden onder alle spelers verkocht. De minimumprijs is 5.000. Het bieden dient telkens te gebeuren met 5.000 of een veelvoud ervan.

Het eerste bod kan worden gegeven door de speler die de veilingkaart heeft getrokken. Daarna gaan we verder met de klok mee. Als de volgende speler geen bod doet of geen hoger bod doet moet hij passen en neemt hij niet verder deel aan de veiling.

De speler met het hoogste bod moet het kaartje betalen. Indien er geen bod wordt gedaan op de plant dan mag in deze ronde een gelijksoortige plant niet meer worden aangeboden.

Een speler mag niet méér geld bieden dan hij kan betalen. Er wordt geen krediet toegestaan. De kostprijs wordt onmiddellijk aan de bank betaald.

Opgekochte kaartjes moeten onmiddellijk op de landschapskaart worden geplaatst.

In de winter vinden er geen veilingen plaats.

4. saneringskaarten (kaarten met groene rand)

De speler die een saneringskaart uitspeelt, onderzoekt of hij op zijn landschapskaart een sanering (bijvoorbeeld het plaatsen van een filter) wil doorvoeren.

Als dit het geval is dan kiest hij een saneringskaart naar keuze, hij betaalt de aangegeven prijs en legt het saneringskaartje met de beeldzijde naar boven op het overeenkomstige veld.

Bij de sanering dient er wel een strikte volgorde in acht te worden genomen. Zo kan de filter van 66% slechts worden ingezet als er al een filter van 45% in dat gebied werd geplaatst. Naar analogie kan er pas een spoorweg worden aangelegd als er al een saneringskaart met een katalysator op dat veld werd geplaatst.

Wie saneert, vermindert de schadelijke gevolgen. De speler mag van de aangrenzende boomkaarten en plantenkaarten schadepunten wegnemen. Het aantal schadepunten dat mag worden weggenomen stemt overeen met de witte pijlen op de saneringskaart.

Wil of kan de speler uit geldgebrek niet saneren dan moet hij de speelkaart met de klok mee (dus aan zijn linkerbuurman) verder geven. Dit gebeurt tot een speler wil saneren of tot alle spelers een sanering weigeren.

5. de dieren



De volgende dieren kunnen worden ingezet : ree, haas, vos, hert, everzwijn, marter, das, houtsnip, bosuil, wilde kat, auerhaan en lynx.

De bossterfte

Het verkeer, de industrie en sommige gebeurtenissen van de speelkaarten brengen het boslandschap van iedere speler in gevaar. Daarom moet gedurende het spel het bosbestand in het oog worden gehouden.

Worden de bomen of planten te erg beschadigd dan kan het zijn dat ze uit het landschap moeten worden weggenomen.

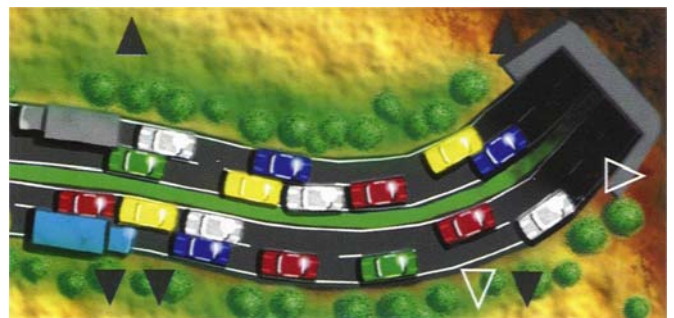
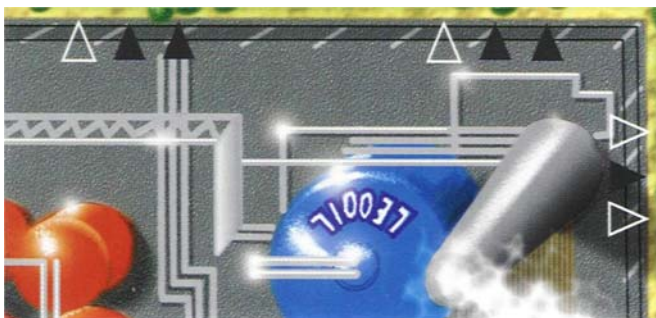
Op een boomkaartje of plantenkaartje kunnen maar maximaal zoveel schadepunten worden gelegd als de boom kan verdragen (het aantal witte cirkels). Een boom of plant sterft onmiddellijk wanneer het mogelijke aantal schadepunten met 1 wordt overschreden. Afgestorven bomen worden in de voorraad gelegd en door zaden van dezelfde soort vervangen, voor zover deze nog in de voorraad aanwezig zijn.

Als er zich een bosdier bevindt op deze boom dan moet dit dier op een vrij boomveld worden gezet. Is er geen vrij boomveld dan wandelt het dier verder naar de linkerbuurman, als het dier tenminste daar nog niet aanwezig is. Is het dier al aanwezig of is er geen vrij boomveld dan wandelt het dier weer verder naar de volgende linkerbuurman. Slechts als het dier nergens kan worden geplaatst, wordt het in de voorraad gelegd.

Het aantal bomen speelt, in tegenstelling met de verdeling in het zomerseizoen, nu geen rol bij de toewijzing van het dier.

Voorbeeld

Herman heeft in zijn landschap tot nu toe slechts 1 sanering doorgevoerd. Hij trekt de kaart 'smog' (6 schadepunten - aantal saneringen). Herman dient dus 5 (6 - 1) schadepunten te verdelen over 5 boomkaarten of plantenkaarten. Heeft hij een kleiner aantal boomkaarten en/of plantenkaarten dan moet hij er op elk 1 schadepunt leggen.



Einde van het spel

Het spel eindigt als :

- Een speler al zijn velden (uitgezonderd de industrievelden en de verkeersvelden) met bomen heeft volzet.
Hij verkondigt dat onmiddellijk aan alle medespelers op het einde van zijn beurt.
Alle andere medespelers komen nu nog 1x aan bod.
- De bank geen geld meer heeft om uit te betalen.
- Alle schadepunten zijn verdeeld over boomkaarten en plantenkaarten. In dat geval hebben alle spelers verloren.

De afrekening

Iedere speler telt zijn boomkaarten en dierkaartjes op de volgende manier :

- een boomkaartje levert 5 punten op ;
- een plantenkaartje levert 3 punten op ;
- elk zaadkaartje levert 1 punt op ;
- het bezit van een enkelvoudig gemengd bos (van iedere boomsoort minstens 1 in zijn landschap) levert een bonus van 10 punten op ;
- het bezit van een meervoudig gemengd bos (van iedere boomsoort minstens 2 in zijn landschap) levert een bonus van 20 punten op ;
- de dierkaartjes geven hun puntwaarde aan ;
- alle schadepunten worden afgetrokken.

De winnaar is diegene die de meeste punten heeft vergaard. Het geld wordt niet in rekening gebracht. Alleen als twee spelers hetzelfde puntenaantal totaliseren dan beslist het geld over winst en verlies. De winnaar is dan diegene die het meeste geld heeft.

WALDMEISTER voor 2 spelers

Het spel voor 2 spelers is volledig identiek aan het spel voor 4 spelers met uitzondering van de volgende spelregels : worden 1 of 2 kaarten uitgespeeld dan wordt er gehandeld zoals hierboven beschreven.

Bij het uitspelen van 3 kaarten kan de medespeler bepalen of hij 1 of 2 kaarten neemt. In ieder geval moeten de kaartvoorschriften van de 3 kaarten in acht worden genomen.

De speelkaarten

Opmerking

- een beschadigde boom is een boom die minstens één schadepunt heeft ;
- tussen haakjes is het aantal kaarten vermeld ;
- rood omrand is negatief, groen omrand is positief.



Bontgekleurde mierenkever (2)

Ameisenbuntkäfer

De speler mag van één naaldboom 1 schadepunt wegnemen.



Schorskever (2)

Borkenkäfer

De speler moet op alle beschadigde fijne sparren (geen planten) 1 schadepunt leggen.



Vlaamse gaai (2)

Eichelhäher

De speler ontvangt één eikenzaadje dat hij onmiddellijk mag inzetten.



Vorst (2)

Frost

De speler moet één plant wegnemen en hij mag de plant niet door een zaadje vervangen.



Bruingebardeerde vlinderrups (2)

Frostspanner

De speler moet op alle beschadigde loofbomen en loofboomplanten telkens 1 schadepunt leggen.



Muizen (2)

Mäuse

De speler moet op één plant 1 schadepunt leggen.



Nonvlinderrups (2)

Nonne

De speler moet op drie naaldbomen telkens 1 schadepunt leggen.



Kaalslag (2)

Kahlschlag

De speler kiest één boom uit zijn landschap en neemt deze uit het spel. Hij krijgt de waarde door de bank uitbetaald. De boom mag niet onmiddellijk door een zaad worden vervangen.



Rode bosmier (2)
Rote Waldameise

rode bosmier
De speler mag van één boom 1 ● wegnemen.

De speler mag van één boom 1 schadepunt wegnemen.



Snuitkever (2)
Rüsselkäfer

snuitkever
De speler moet op één naaldboomplant 1 ● leggen.

De speler moet op één naaldboomplant 1 schadepunt leggen.



Sanering (12)
Sanierung

sanering
Een sanering doorvoeren of de kaart aan de linkerbuurman geven.

Zie onder de spelregels bij 'de saneringskaarten'.



Sluipwesp (2)
Schlupfwespe

sluipwesp
De speler mag van twee bomen telkens 1 ● wegnemen.

De speler mag van 2 bomen telkens één schadepunt wegnemen.



Zwamspinnerrups (2)
Schwammspinner

zwamspinnerrups
De speler moet op alle beschadigde loofbomen telkens 1 ● leggen.

De speler moet op alle beschadigde bomen nog telkens 1 schadepunt leggen.



Zwarte specht (2)
Schwarzspecht

zwarte specht
De speler mag van één boom 1 ● wegnemen.

De speler mag van één boom 1 schadepunt wegnemen.



Plantenveiling (10)
Setzlingversteigerung

plantenveiling
Drie planten uit de voorraad één voor één verkopen.

De veiling van planten is een puur speels element. Zie onder de spelregels bij 'de veilingkaarten'.



Droogte (2)
Trockenheit

droogte
De speler moet op twee planten telkens 1 ● leggen.

De speler moet op 2 eigen planten telkens 1 schadepunt leggen.



Wildvraat (2)
Wildverbiss

wildvraat
De speler moet één eikenplant, één beukenplant of één dennenplant verwijderen.

De speler moet één eikenplant, één beukenplant of één dennenplant verwijderen.



Smog (2)
Smog

smog
De speler moet 6 ● verdelen over zijn bomen en planten. Voor elke sanering mag 1 ● worden afgetrokken!

De speler moet 6 schadepunten verdelen over zijn bomen en planten. Voor elke al uitgevoerde sanering mag hij 1 schadepunt aftrekken. De speler die de 6 mogelijke saneringen al heeft doorgevoerd krijgt uiteraard geen schadepunten.



Zure regen (6)

Saurer Regen

ZURE REGEN
In eigen landschap 2 ● verdelen tussen bomen en/of planten. Alle andere spelers moeten 1 ● leggen op hun bomen of planten.

De speler die deze kaart heeft getrokken, moet in zijn landschap 2 schadepunten verdelen tussen zijn bomen, respectievelijk zijn planten.

De andere spelers moeten elk één schadepunt leggen op één van hun bomen respectievelijk planten.

Dit is de enige kaart die ook gevolgen heeft voor de andere spelers.



Sneeuwschade (2)

Schneebruch

sneeuwschade
Voor elke boom éénmaal dobbelen. Als 1 = 1 : boom door een zaadje vervangen (indien voorradig).

De speler moet voor elke boom eenmaal met de dobbelsteen gooien. Werpt hij een 1 dan breekt de boom af onder de sneeudruk en moet worden vervangen door een zelfde zaadje.

Is er geen zaadje voorradig dan blijft het veld leeg.



Bosbrand (2)

Waldbrand

bosbrand
De speler moet per boom 1x dobbelen : Als 1 = 1 dan wordt de boom door een zaadje vervangen (indien voorradig).

De speler moet voor elke boom éénmaal met de dobbelsteen gooien. Als de worp gelijk is aan 1 dan brandt de boom af en wordt vervangen door het gelijknamige zaadje. Als er geen gelijknamig zaadje is, blijft het veld leeg.



Storm (2)

Sturm

storm
De speler moet per beschadigde boom éénmaal dobbelen : als <= aantal ● dan moet de boom door een zaadje worden vervangen.

De speler moet voor elke beschadigde boom (een boom met schadepunten) éénmaal met de dobbelsteen gooien. Als de worp kleiner of gelijk is aan het aantal schadepunten van de boom dan gebeurt het volgende :

1. de getroffen boom valt om en wordt door een zaadje vervangen ;
2. daarbovenop moeten alle gelijksoortige beschadigde bomen die aan de getroffen boom grenzen (ook al is het maar met een hoekpuntje) eveneens worden vervangen door zaadjes.

