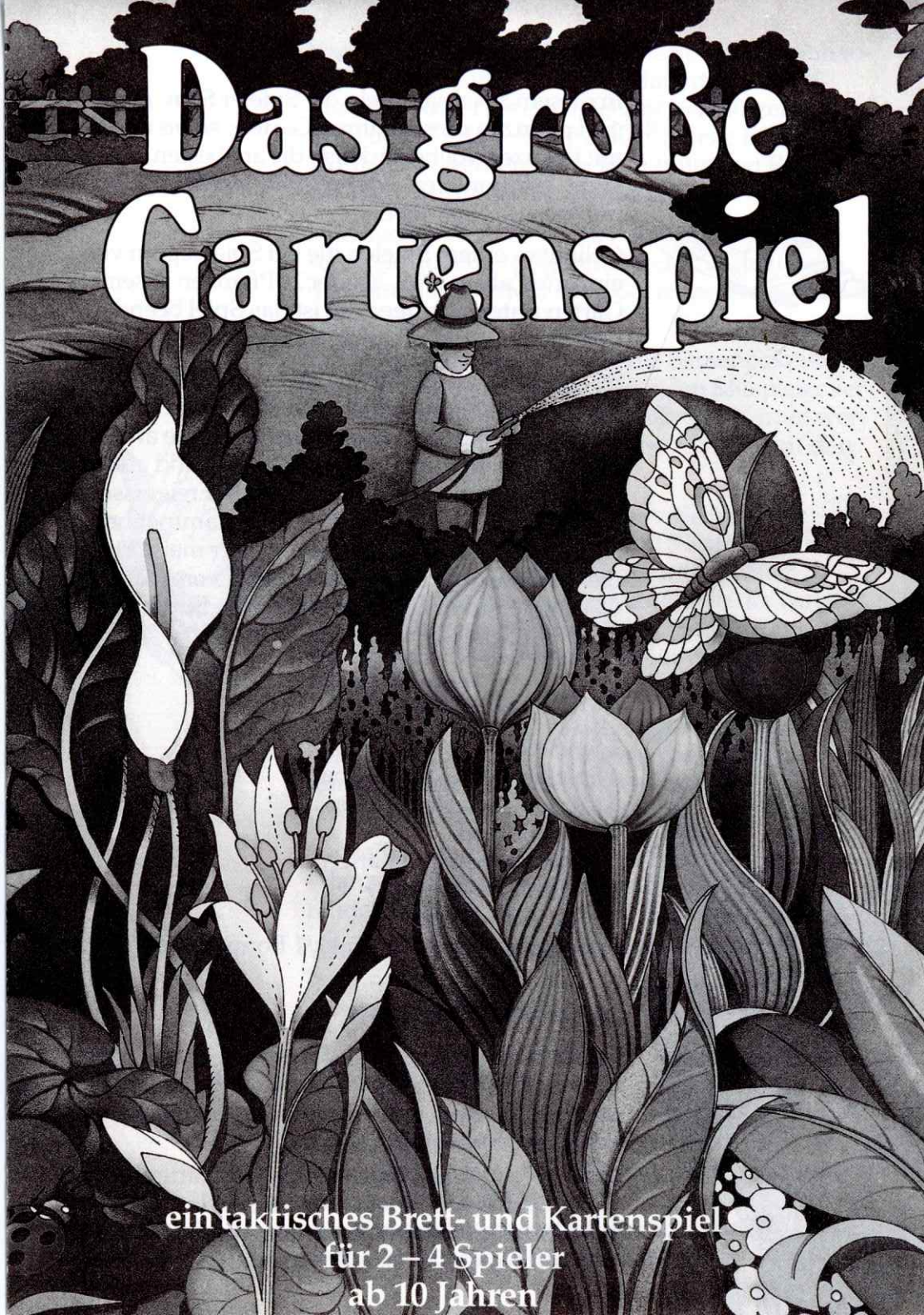


Das große Gartenspiel



ein taktisches Brett- und Kartenspiel
für 2 – 4 Spieler
ab 10 Jahren

Samenpakete und Pflanzen

Zunächst eine wesentliche Begriffsunterscheidung: Alles, was man verdeckt in der Hand hält, gilt als **Samenpaket**. Ein Samenpaket wird zur **Pflanze**, indem man es einpflanzt (= in seinen Kartenordner steckt).

Muß man während des Spiels Samenpakete oder Pflanzen abgeben (die man dann verdeckt unter den Kartenstapel mit den Samenpaket-Karten legt), wählt man jeweils diejenigen Karten aus, die man am besten entbehren kann. Samenpakete und Pflanzen sind untereinander nicht austauschbar: Wer z.B. alles eingepflanzt hat, somit zur Zeit kein Samenpaket in der Hand hält, aber eines abgeben soll, der muß freilich nichts abgeben usw.

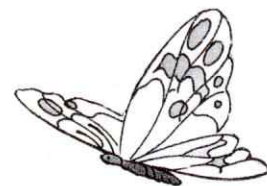
Verliert man im Spiel eine bestimmte Summe (z.B. die Hälfte der Samenpaket-Karten), besitzt aber selbst eine ungerade Anzahl, so darf man die ungerade Karte behalten (bei 11 Karten gibt man also, verliert man die Hälfte, 5 Karten zurück).

Darf man Samenpakete aufnehmen, der Stapel mit den Karten ist aber leer, so zieht man die erforderliche Summe Karten von seinem **rechten Nachbarn**, sofern dieser sie besitzt; andernfalls geht man leer aus.

Das Pflanzen

Immer wenn die eigene Figur auf einem Gartentorfeld zu stehen kommt, kann man Samenpakete im eigenen Garten anpflanzen, und zwar **mindestens zwei und höchstens zehn**.

Pflanzen darf man aber nur, wenn **mindestens** zwei Karten **einer** Farbe aufeinanderfolgend dabei sind; zum Beispiel Nr. 6 + 7 vom Blumengarten oder Nr. 9, 10, 11 vom Obstgarten. Wenn man eine oder mehrere neue Folgen pflanzt, kann man gleichzeitig auch bereits bestehende um zum Beispiel eine Karte erweitern. Beispiel: Gepflanzt sind bereits Obstgarten 1, 2, 3 und man pflanzt jetzt Obstgarten 4 und Naturgarten 8 und 9.



An welcher Stelle die einzelnen Pflanzen in den eigenen Garten eingepflanzt werden, bleibt dem betreffenden Spieler selbst überlassen. Da man Pflanzen nicht ohne weiteres umpflanzen kann, ist es günstig, möglichst aufeinanderfolgende Nummern einer Gartenart aufsteigend hintereinander zu pflanzen und für existierende Lücken, die man vielleicht später füllen kann, erst einmal Platz zu lassen.

Während des Spiels hat man eine Möglichkeit, seinen Garten neu zu ordnen (= die gepflanzten Karten umstecken zu können): Immer wenn man Pech hat und Pflanzen verliert, darf man sofort neu ordnen; dafür muß man aber eine Runde mit dem Spiel aussetzen.

Um möglichst gewinnbringend zu pflanzen, ist es wichtig, von vornherein die **Punktwertung** zu kennen:

● Das Spiel endet, wenn ein Spieler die bei Spielbeginn vereinbarte Zahl an Pflanzen in seinem Garten eingepflanzt hat. Dieser Spieler erhält einen **Bonus von 50 Punkten**.

● Für ununterbrochene Folgen (aufsteigender Reihenfolge) von Pflanzen **einer** Gartenart kann man sich Punkte gutschreiben, und zwar folgendermaßen:

- I. Anzahl der Karten einer Folge x 10 plus
- II. Anzahl der Karten dieser Folge – 2 Karten x 10.

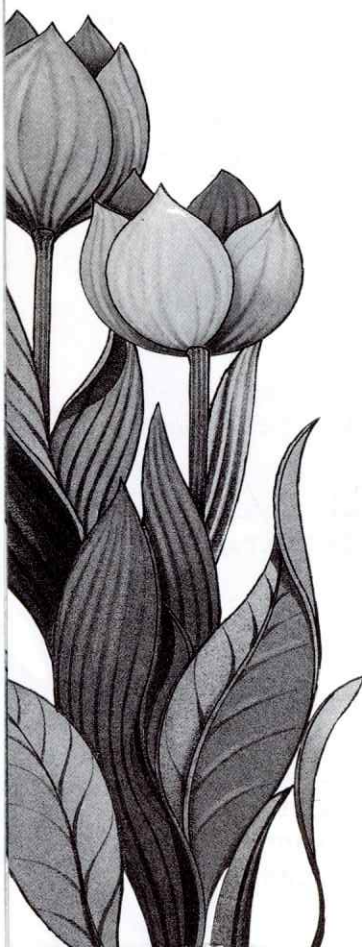
Beispiel: Eine Folge mit 5 Karten rechnet sich so:

- I. 5 Karten x 10 = 50 Punkte
 - II. 5 Karten – 2 Karten = 3 Karten x 10 = 30 Punkte.
- 50 Punkte + 30 Punkte = 80 Punkte.

Beispiel 2:
Folge mit 2 Karten:

- I. 2 Karten x 10 = 20 Punkte
 - II. 2 Karten – 2 Karten = 0 Karten x 10 = 0 Punkte.
- 20 Punkte + 0 Punkte = 20 Punkte.

Daraus folgt, daß die Folgen um so wertvoller werden, je länger sie sind.



Als ununterbrochene Folge gilt nur, wenn keine anderen, nicht harmonisierenden, Pflanzen in die Folge eingereiht worden sind und wenn die Folge auch nicht von Leerstellen unterbrochen wurde.

● Es gibt Pflanzen, die miteinander harmonieren, ohne zum selben Garten zu gehören oder zahlenmäßig benachbart zu sein (man beachte die Aufschriften der Karten!). Eine Pflanze, die mit einer anderen harmoniert, kann **direkt vor oder hinter** die betreffende Pflanze gepflanzt werden und fügt sich dennoch in diese Folge ein.

Beispiel:

Melone (Obstgarten 1) und Winde (Naturgarten 2) harmonisieren miteinander. Deshalb könnte man die Melone als Naturgarten 1 oder Naturgarten 3 benutzen – oder die Winde als Obstgarten 2, das heißt, man pflanzt sie direkt neben die Pflanze, die damit harmoniert, und ersetzt dafür eine andere Pflanze in dieser Folge. (Zur besseren Orientierung, daß eine solche Pflanze zu einer solchen Folge gehört, sollte man sie am besten mit dem „Kopf“ nach unten einpflanzen!)

● 2 besonders gekennzeichnete Pflanzen (Naturgarten 1 und 15), bringen, in den Garten eingepflanzt, je 20 Minuspunkte ein. Erscheint es einem Spieler notwendig, diese Karten zu pflanzen, um eine Folge zu ergänzen, muß er aber bei der Punktwertung die Minuspunkte dieser Pflanzen, die nicht gut für den eigenen Garten sind, von seiner Folge abziehen.

Wer auf ein Gartentor vorrückt, ohne irgendeine Folge zu besitzen, die er pflanzen kann, oder will der betreffende Spieler nichts pflanzen, hat er zwei Möglichkeiten: entweder er nimmt ein Samenpaket vom Stapel auf und vergrößert somit seinen Samenpaket-Vorrat, oder er bittet einen Mitspieler um Hilfe.

Um Hilfe bitten

In diesem Fall fragt man einen **beliebigen** Mitspieler eigener Wahl nach Samenpaketen. Zu diesem Zweck sucht man sich eine Gartenart aus, von der man selbst mindestens zwei Samenpaket-Karten

besitzt (sie müssen aber nicht direkt aufeinanderfolgende Nummern haben).

Man kann eine beliebige Anzahl Karten der ausgewählten Gartenart nennen. Hält der betreffende Mitspieler mindestens so viele dieser Karten selbst in der Hand, muß er die genannte Summe an den Spieler geben, der ihn um Hilfe gebeten hat. Ansonsten muß er nichts abgeben.

Beispiel:

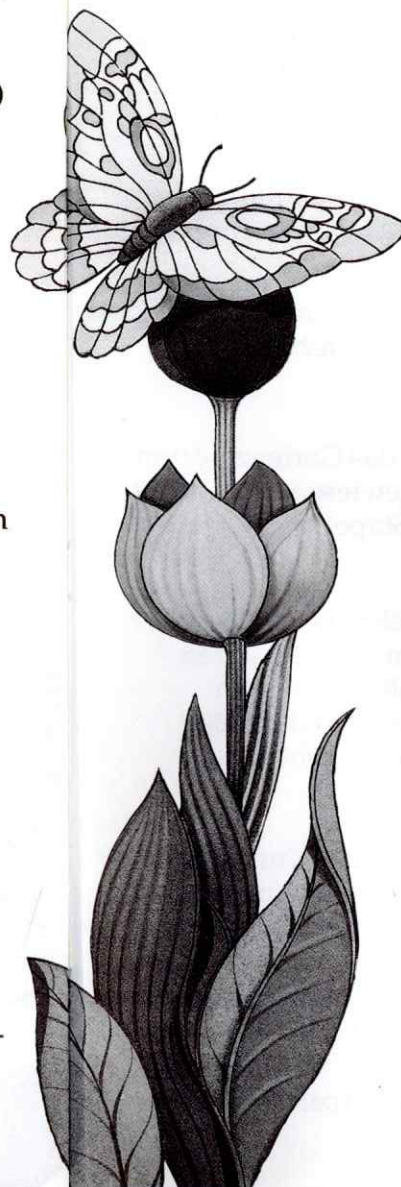
Spieler A besitzt die Karten Obstgarten 2 und 11. Er bittet Spieler B um Hilfe und fragt nach drei Obstgarten-Karten. Da Spieler B selbst vier Stück davon als Samenpakete besitzt, muß er Spieler A drei abtreten.

Nennt Spieler A, der um Hilfe bittet, mehr Karten, als Spieler B besitzt, so muß dieser nichts herausgeben, sondern hat nun seinerseits das Recht, Spieler A um Hilfe zu bitten, wobei sich Spieler B auch eine andere Gartenart aussuchen könnte, sofern er von dieser Art mindestens zwei Karten besitzt. Greift Spieler B zu hoch, so erhält er ebenfalls nichts und das Spiel geht normal weiter.

Wichtig ist, daß jeweils derjenige Spieler, der um Hilfe bittet, seine zwei Karten, die er als Voraussetzung dafür benötigt, offen zeigen muß (womit er allen Mitspielern davon Kenntnis verschafft, welche beiden Karten er exakt besitzt).

Bonus-Karte

Mit dieser Karte kann man eine beliebige Negativaktion im eigenen Garten abwehren, die einem durch eine gezogene Karte zuteil werden würde. Wer die Bonus-Karte erhält, muß sie offen vor sich auslegen und darf sie dann während seiner nächsten beiden Spielzüge behalten. Konnte er sie in dieser Zeit nicht einsetzen, um ein negatives Kartenereignis zu neutralisieren, gibt er sie nach den beiden Spielzügen an seinen linken Nachbarn. Kann man die Karte andererseits einsetzen, so gibt man sie **sofort** danach an einen **beliebigen** Spieler seiner Wahl weiter. Folglich bleibt die Karte während des ganzen Spiels im Spiel und wechselt laufend den Besitzer.



Kompost-, Schicksals- und Wettervorhersage-Karten

Wer auf einem betreffenden Feld zu stehen kommt, nimmt die oberste Karte des jeweiligen Stapels und schiebt sie nach Befolgen der Anweisung wieder unter den Stapel zurück.

Einige der **Kompost-Karten** kann man behalten und dann einsetzen, wenn man sie braucht. Neben guten gibt es auch schlechte Kompost-Ereignisse; zum Teil kann man sie abwehren, wenn man zum Beispiel Gewächse **gepflanzt** hat, die die Ereignisse neutralisieren, zum Teil aber auch nicht (zum Beispiel, wenn der altersschwache Gartenschuppen zusammenkracht).

Die **Schicksals-Karten** ähneln den Kompost-Karten, haben aber ihren Ursprung in Geschehnissen, die außerhalb des Gartens liegen.

Eine **Wettervorhersage-Karte** nimmt man dann, wenn man auf dem Wetteramt zu stehen kommt.

Gartenzentren

Jedesmal, wenn man im Spiel das Gartenzentrum passiert, das als Startfeld ausgewiesen ist, erhält man zwei Samenpakete vom Stapel.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die zu Beginn vereinbarte Zahl an Pflanzen in seinem Garten gepflanzt hat. Dann rechnen alle Spieler ihre Punkte zusammen – und es gewinnt derjenige Spieler, der die meisten Punkte erreicht hat.

Varianten

Alternativ kann man sich bei Spielbeginn einigen, daß man **jederzeit** im Spiel, wenn man möchte, eine Runde aussetzen und dafür seinen Garten neu ordnen kann.

Die Spieldauer läßt sich auch dadurch variieren und verkürzen oder verlängern, indem man am Anfang eine kleinere (zum Beispiel 4) oder größere (zum Beispiel 11) Anzahl an Samenpaket-Karten an jeden Mitspieler austellt.

