

Durchs Gartenjahr



Durchs Gartenjahr

**Ein Spiel rund ums Pflanzen
und Ernten**

Ravensburger Spiele® Nr. 00 811 7
nach einer Idee von Sven Jenckel
Design: Büttner & Plümacher

Würfelspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan
4 Spielfiguren
1 Würfel
60 Karten
150 Chips

Dieses Spiel macht mit seinen klaren Bildern das Kennenlernen unserer wichtigsten Gartenpflanzen und die Beschäftigung mit ihnen zu einem Familienspaß. Wann muß ich pflanzen oder säen, wann kann ich ernten? Woran ist noch zu denken?

Die Spieler erfahren in diesem Spiel etwas über Saat-, Pflanz-, Ernte- oder Blütezeit der wichtigsten Gartenpflanzen.

Wer hat am Schluß die meisten Erntepunkte?

Ziel des Spiels



Mit seiner Figur durchläuft jeder Spieler auf dem Spielplan die zwölf Monate des Gartenjahrs. Je nach Monat kann er pflanzen oder ernten.

Für jede Pflanze, deren Erntezeit gekommen ist, erhält der Spieler einen Erntepunkt (Chip). Wühlmaus, Schnecken, Frost oder Trockenheit können die Punkte mindern, wenn man nicht mit Hilfskarten vorsorgt.

Gewonnen hat, wer am Ende des Jahres die meisten Erntepunkte hat

Vorbereitung

Spielplan Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt

1 Figur pro Spieler Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und setzt sie auf „Start“.

Spielleiter Ein Spielleiter wird ausgelost Er teilt die Chips und die Karten aus. Er wacht über die Einhaltung der Regeln und beobachtet, ob die Erntezeiten richtig angegeben werden.

15 Chips pro Spieler Jeder Spieler erhält zu Beginn 15 Chips.

Karten Es gibt Pflanzenkarten und Hilfskarten. Auf den Pflanzenkarten ist jeweils eine Pflanze dargestellt. Darunter ist ihre Pflanz- oder Saatzeit und die Erntezeit angegeben. Die Monate, in denen die Pflanze gesät oder gepflanzt werden kann, sind grün markiert. Die Monate, in denen die Pflanze gepflückt oder geerntet werden kann, sind rot markiert. Die Hilfskarten sind dann wichtig, wenn der Spieler mit seiner Figur auf ein Ereignisfeld kommt, auf dem er Punkte zahlen muß. Dies kann er verhindern, indem er eine passende Hilfskarte ausspielt (Siehe Seite 5ff.)

4 Karten mit dunkelgrüner Rückseite pro Spieler Ein Teil der Karten hat dunkelgrüne Rückseiten. Man braucht sie zu Beginn des Spiels, während die Karten mit hellgrüner Rückseite erst ab Februar/März wichtig werden.

Die Karten mit dunkelgrüner Rückseite werden aussortiert und gemischt. Jeder Spieler erhält 4 und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Es sind dies die Pflanzen, die schon von Anfang an in seinem Garten stehen. Es können aber auch Hilfskarten dabei sein.

Hat ein Spieler eine Hilfskarte bekommen, möchte stattdessen aber lieber eine Pflanze, so darf er die Hilfskarte unter den Kartenstoß schieben und eine neue Karte dafür aufnehmen. Ist es wieder eine Hilfskarte, darf er so lange tauschen, bis er eine Pflanze hat. Der Spieler darf zu Beginn des Spiels also mehr als eine Hilfskarte auf diese Weise umtauschen.

Kartenvorrat Wenn jeder Spieler seine 4 Karten hat, werden alle Karten ohne Rücksicht auf die Farbe der Rückseite gut durchgemischt und verdeckt auf den Platz „Kartenvorrat“ auf den Spielplan gelegt

Das Spiel kann jetzt beginnen.

Spielverlauf

1. Würfeln Der jüngste Spieler beginnt.

2. Mit der Figur ziehen Der Spieler zieht auf der Bahn so viele Felder, wie der Würfel anzeigt

3. Ereignisse Ist ein kleines Bild auf dem Feld, auf dem er landet, muß er das Ereignis beachten (siehe „Ereignisse auf dem Spielplan und Hilfskarten“ Seite 5ff.).

4. Karte abheben und prüfen, ob gepflanzt werden kann Nachdem der Spieler mit der Figur gezogen hat, hebt er eine Karte vom verdeckten Stoß ab und hat nun mehrere Möglichkeiten:

O Er hat eine Pflanze gezogen, die in dem Monat, in dem der Spieler steht, gepflanzt oder gesät werden kann (**auf der Karte grün markierte Monate**). Er legt die Karte vor sich hin, das heißt, „er setzt die Pflanze in seinen Garten“.

O Er hat eine Pflanze gezogen, die in dem Monat, in dem der Spieler steht, nicht gepflanzt werden kann. Er legt diese Karte auf dem offenen Kartenstoß (Kartenablage) offen wieder ab. Er darf keine weitere Karte ziehen.

O Er hat eine Hilfskarte (Igel, Vogelscheuche usw.) gezogen. Der Spieler kann entscheiden, ob er sie behält oder auf den offenen Kartenstoß zurücklegt. Ausgenommen ist die „Wühlmauskarte“ (siehe Beschreibung Seite 7). E) Spieler darf keine weitere Karte ziehen.

5. Ernten Nun überprüft der Spieler alle Pflanzen „in seinem Garten“, ob er ernten kann. Für jede Pflanze, die in dem Monat geerntet oder gepflückt werden kann, in dem der Spieler steht (**auf der Karte rot markierte Monate**), bekommt er 1 Punkt (Chip) aus der Kasse. Für eben erst gepflanzte Pflanzen kann man erst beim nächsten Mal Punkte bekommen.

Von einer Pflanze kann ein Spieler bei mehreren Runden ernten. Jedesmal, wenn er wieder an der Reihe ist, erntet er, solange die Erntezeit noch stimmt. Ist die Erntezeit vorbei, wird die Karte auf dem offenen Stoß abgelegt.

6. Der nächste Spieler ist an der Reihe

Nach dem „Ernten“ ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe. Wer zu ernten vergaß, kann das nicht nachholen, wenn der nächste Spieler schon gewürfelt hat.

Ist der Kartenvorrat zu Ende, wird der offene Stoß gemischt und umgedreht wieder als Vorrat benützt.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn die ersten drei Spieler im Zielfeld angekommen sind.

Wer zuerst beim großen Gartenfest angelangt ist, erhält von den anderen Spielern je 3 Punkte (Chips), weil er das große Fest ausrichtet. Der zweite Spieler, der dort ankommt, erhält 2 Punkte, der dritte 1 Punkt von jedem der anderen Spieler. Man muß nicht mit direktem Wurf im Ziel ankommen.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten (Chips).



Ereignisse auf dem Spielplan und Hilfskarten

Auf der Würfelbahn sind verschiedene Ereignisse dargestellt, die im Laufe des Jahres vorkommen können. Landet der Spieler mit seiner Figur darauf, kann er Punkte (Chips) bekommen. Es kann aber auch Punkte kosten. Dagegen gibt es Hilfskarten. Wenn man diese ausspielt, braucht man keine Punkte abzugeben. Die Karte kommt anschließend auf den offenen Kartenstoß zurück.

Ereignisse auf dem Spielplan



Du warst verreist und hast bei Glatteis nicht gestreut.

- 2 Punkte

Hilfskarte: Nachbarschaftshilfe. Der Nachbar ist so freundlich und streut für Dich.



Du warst fleißig und hast den Kompost umgesetzt.

+ 1 Punkt



Du bekommst einen Blumenstrauß geschenkt.

+ 1 Punkt



Vögel haben Deine frische Saat aufgepickt, oder sie haben von Deinen Beeren gefressen.

- 2 Punkte

Hilfskarte: Vogelscheuche oder Netz zum Zudecken.

(Vögel vertilgen viele Schädlinge und sind deshalb sehr wichtig und nützlich. Daß wir trotzdem unsere Beeren und Neusaaten zudecken, ist verständlich. Wir wollen auch noch etwas ernten.)



Dein Schneemann ist am schönsten.

+ 1 Punkt



Du darfst 2 Karten vom Stoß nehmen statt einer.



Schnecken haben Deine Pflanzen geschädigt.

- 2 Punkte

Hilfskarte: Igel



Frostschäden
- 2 Punkte

Hilfskarte: Folie zum Zudecken.



Du warst verreist und hast nicht gegossen. Deine Pflanzen welken.

- 2 Punkte

Hilfskarte: Nachbarschaftshilfe



Raupen haben in Deinem Garten Schaden angerichtet.

- 2 Punkte



Ein Unwetter mit Hagel hat Schaden angerichtet

- 2 Punkte

Hilfskarte: Folie zum Zudecken




Du gibst ein Gartenfest Alle freuen sich.

+ 2 Punkte

Hüfskarten



Containerpflanzen sind Pflanzen, die der Gärtner in einem Pflanzkübel (Container) ganzjährig anbietet, die auch ganzjährig gepflanzt werden können. Mit Hilfe einer Karte „Containerpflanzen“ darf man eine Pflanze auch dann in seinen Garten pflanzen, wenn die Pflanzzeit eigentlich vorüber ist.

Achtung! Das geht nicht bei allen Pflanzen. Die Pflanzen, bei denen das möglich ist, sind mit einem kleinen Blumentöpfchen gekennzeichnet, 

Die „Containerpflanzen“-Karte geht nach dem Pflanzen wieder auf den Ka'rttenstoß zurück.



Wer die **Wühlmaus** erwischt, zahlt 3 Punkte. Er hat sie so lange in seinem Garten, bis ein anderer Spieler eine Sechs würfelt Dann wandert die Wühlmaus in dessen Garten. Der Spieler muß 3 Punkte an die Kasse zahlen und behält die Wühlmaus so lange in seinem Garten, bis wieder ein anderer Spieler eine Sechs würfelt. Wer vergessen hat, die Wühlmaus weiterzugeben, kann dies nicht nachträglich noch tun.



Nachbarschaftshilfe

Dein Nachbar gießt Deine Pflanzen oder streut bei Glatteis.



Folie oder Netz

Du kannst damit Deine Pflanzen vor Frost und Unwetter und Deine Beeren vor den Vögeln schützen.



Vogelscheuche

Du kannst damit die Vögel von der frischen Aussaat oder von den Beeren und Kirschen fernhalten.



Igel

Ein Igel lebt in Deinem Garten. Er frißt die Schnecken.

Einige Bemerkungen zu Pflanz- und Saatzeiten

- *Es gibt Pflanzen, die zwei verschiedene Pflanzzeiten haben. Obstbäume und Beerensträucher kann man sowohl im Herbst als auch im Frühjahr pflanzen. Im Frühjahr hat der Spieler also nochmals die Gelegenheit, vielleicht doch noch einen **Obstbaum** oder einen Beerenstrauch in seinen Garten zu bekommen. In unserem Spiel können die Spieler für einen stillen Baum oder Strauch Erntepunkte erhalten, auch wenn in der Wirklichkeit nicht sei geerntet werden könnte.*
- *In verschiedenen Gegenden sind Ernte-, Pflanz- und Saatzeiten verschieden, je nachdem, ob das Klima rauh oder warm ist. In unserem Spiel haben wir mittlere Zeiten angegeben. Es kann sehr reizvoll sein, in der Familie darüber zu reden, wie es „bei uns“ ist.*
- *Es gibt Pflanzen, die meistens gesät und nicht gepflanzt werden. Bei diesen Pflanzen wurden die Zeilen für die Saat angegeben. Es gibt andere Pflanzen, die kauft man lieber vorgezogen vom Gärtner. Bei diesen Pflanzen wurde die Pflanzzeit angegeben.*

Pflanzen, bei denen die Saatzeit angegeben wurde:

Radieschen, Rettich, Mohre, Erbse, Bohne, Gurke, Dill, Petersilie, Bohnenkraut, Feldsalat.

Pflanzen, bei denen die Pflanzzeit angegeben wurde:

Apfelbaum, Birnbaum, Kirschbaum, Walnußbaum, Zwetschgenbaum, Erdbeere, Himbeere, Stachelbeere, Brombeere, Johannisbeere, Rose, Krokus, Tulpe, Salat, Zwiebel, Tomate, Magnolie, Dahlie, Salbei.