

KRAUT & RÜBEN

Für 3-5 Spieler ab 8 Jahren

Alle Spieler wollen den schönsten Gemüsegarten haben. Dazu erhält jeder Teilnehmer einen geheimen Auftrag, den er versucht, möglichst gut zu erfüllen. Reihum legt jeder Spieler in jeder Runde ein Gemüsekartchen in einen beliebigen Gemüsegarten. Einmal während des Spiels muß man sich entscheiden und einen noch freien Garten in Besitz nehmen. Aber Achtung: Die anderen Spieler dürfen trotzdem noch Gemüse in diesen Garten legen. Sind alle Gärten belegt, wird abgerechnet und festgestellt, wer der beste Gemüsegärtner ist.

Spielziel

Es gewinnt, wer am Ende gemäß seiner Auftragskarte in seinem Garten die meisten Punkte hat.

Spielmaterial

- 90 Legekärtchen
(je 16 x Tomate, Spargel, Möhren, Salat,
je 7 x Klee, Löwenzahn, Schnecke, 5 x Maulwurf)
- 6 Gemüsegärten
- 12 Auftragskarten
- 1 Pokal für schnelle Gärtner (wird nur in der Variante für Meistergärtner gebraucht)

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Gemüsegärten, Auftragskarten und alle Kärtchen vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.

- Die Gemüsegärten werden in die Tischmitte gelegt, und zwar immer ein Garten mehr als Mitspieler, also bei 3 Spielern 4 Gärten, bei 4 Spielern 5 Gärten usw.
- Jeder Spieler erhält 1 Maulwurfkärtchen und legt es offen vor sich hin.
- Die übrigen Legekärtchen werden gemischt und verdeckt um die Gemüsegärten herum verteilt.
- Von den 12 Auftragskarten erhält jeder Spieler verdeckt 1 Karte ausgeteilt, die er sich ansieht und geheim hält. Die übrigen Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Die Auftragskarten

Am Ende der Runde bewertet Jeder Spieler seinen Gemüsegarten mit Hilfe seiner geheimen Auftragskarte, die er zu Beginn bekommen hat,

Aufbau der Auftragskarte

- In der oberen Zeile steht das **Hauptgemüse** für den Auftrag. Dieses Gemüse bringt selbst **keinen** Punkt.
Wie oft dieses Hauptgemüse in dem Garten vorhanden ist, entscheidet aber darüber, wie viele Punkte es für die beiden Gemüse in den zwei folgenden Zeilen gibt. Am besten ist es, wenn man von seinem Hauptgemüse genau 2 Stück (nicht mehr, aber auch nicht weniger) in seinem Garten hat (dunkelgrüne Spalte). Hat man von seinem Hauptgemüse genau 1 oder 3 Stück, so bringt das etwas weniger Punkte (mittelgrüne Spalte). Am geringsten zählt der Garten, wenn das Hauptgemüse gar nicht bzw. viermal oder öfter in dem Garten ist (hellgrüne Spalte).
 - In jedem Auftrag gibt es außerdem ein Minus-Gemüse, das pro Stück 2 Minuspunkte einbringt. Dieses Gemüse sollte man also in seinem Garten vermeiden.
 - Zusätzlich erhält man am Ende für jedes Kärtchen Klee 1 Punkt, für jeden Löwenzahn und für den Maulwurf 0 Punkte. Und jedes Schneckenkärtchen zählt 1 Minuspunkt.
- Hinweis:** Die Werfe für Klee, Löwenzahn, Maulwurf und Schnecke sind bei allen Spielern gleich, alle anderen Angaben sind von Auftrag zu Auftrag verschieden.

Für den Auftrag in der Abbildung (Tomatengarten) wäre es also am besten, 2 x Tomaten und viele Salate zu haben. Spargel sollte man möglichst meiden.

Auftragskarte					
Hauptgemüse					
Minus-Gemüse					
	0	1	2	3	4+
	1	2	3	2	1
	2	3	4	3	2
	-2	0	1	0	-1

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Reihum nehmen die Spieler verdeckte Gemüsekartchen und legen sie in einen beliebigen Gemüsegarten. Einmal während des Spiels wählt Jeder Spieler einen Gemüsegarten und nimmt diesen an sich. Nur dieser Spieler erhält für diesen Garten am Spielende Punkte. Aber: Alle dürfen weiterhin dort Kärtchen ablegen.

Ablauf einer Spielrunde

- Wer an der Reihe ist, nimmt ein beliebiges verdecktes Gemüsekartchen (hierzu zählen auch Löwenzahn und Klee) und muß es sofort auf ein freies Feld eines beliebigen Gartens legen.
 - Hat der Spieler noch keinen Gemüsegarten genommen, darf er anschließend einen Garten aus der Mitte an sich nehmen (siehe Seite 2).
- Tip:** Dies sollte man jedoch nicht zu früh machen.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, ein Kärtchen zu legen.



Der Maulwurf

(nur einmal pro Spiel!)
Einmal pro Spiel darf man **statt** ein Gemüsekartchen zu nehmen, seinen Maulwurf auf ein bereits liegendes Gemüse legen und es damit abdecken.

Achtung: In einem Garten dürfen höchstens 2 Maulwurfkärtchen liegen.
Tip: Mit dem Maulwurf kann man ein Gemüse in dem Garten eines Mitspielers entwerten. Man kann den Maulwurf aber auch nutzen, um ein Hauptgemüse, das man in seinem eigenen Garten zuviel hat, abzudecken oder ein Minus-Gemüse bei sich zu entwerten.



Die Schnecke

Mit diesen Kärtchen muß sofort ein bereits liegendes Gemüse abgedeckt werden (genauso wie beim Maulwurf). Wird zu Beginn das Schneckenkärtchen aufgedeckt und es liegt noch kein Gemüse in

einem Garten, dann wird die Schnecke ausnahmsweise direkt auf ein leeres Feld gelegt.
Achtung: In einem Garten dürfen auch höchstens zwei Schneckenkärtchen liegen.
Tip: Sollte es nicht mehr möglich sein, eine gerade aufgedeckte Schnecke in einem noch unfertigen Garten zu plazieren, wird das Kärtchen in die Schachtel zurückgelegt.

Beispiel für eine Wertung:

Einen Garten in Besitz nehmen

(nur einmal pro Spiel!)

- Einmal während des Spiels darf ein Spieler, nachdem er ein Kärtchen gelegt hat (auch Maulwurf), einen beliebigen Garten, der noch keinem Spieler gehört, mit allen darauf liegenden Kärtchen an sich nehmen. Er legt ihn offen vor sich hin.
- Der Garten, den ein Spieler in Besitz genommen hat, wird am Ende nur für diesen Spieler gewertet. Aber alle dürfen weiterhin in den Garten Kärtchen legen.

Achtung: Obwohl es einen Garten mehr gibt als Mitspieler, darf jeder Spieler nur einen Gemüsegarten in Besitz nehmen. Der überzählige Garten bietet lediglich mehr Auswahlmöglichkeit, wird am Ende jedoch nicht gewertet.

Tip: Entscheiden Sie sich nicht zu früh für einen Gemüsegarten, denn dadurch verraten Sie, welche Gemüse für Ihren Auftrag wichtig sind. Andererseits, sollten Sie auch nicht zu lange warfen, sonst müssen Sie einen von den Gärten nehmen, die übrigbleiben.

Sein letztes Feld belegen

Ist in einem Garten nur noch 1 Feld frei, darf nur der Besitzer des Gartens darauf ein Gemüse legen. Maulwürfe und Schnecken dürfen aber von den Mitspielern weiterhin gelegt werden.

Ein Garten ist fertig

Hat ein Spieler seinen Garten voll belegt, so ist dieser Spieler fertig. Er darf dann kein Kärtchen mehr in einen Garten legen (auch nicht seinen Maulwurf!). Auch die anderen Spieler dürfen nun keine Schnecken oder Maulwürfe in diesen Garten legen. Der Spieler muß jetzt solange warten, bis alle anderen Spieler mit Ihren Gärten fertig sind.

Spielende

Wenn alle Spieler ihre Gärten voll belegt haben, ist das Spiel beendet.

Jetzt werden alle Gärten mit Hilfe der Auftragskarten bewertet, der in der Mitte übrig gebliebene Garten wird jedoch nicht berücksichtigt.

Wer die meisten Punkte hat, ist der beste Gemüsegärtner und gewinnt.

Gibt es einen Gleichstand, gewinnt von den beteiligten Spielern, wer als erster einen Garten genommen hat.



Es gilt die Auftragskarte von Seite 1. Der Spieler hat in seinem Tomatengarten 3 Tomaten als Hauptgemüse. Daher gilt die vierte Spalte der Auftragskarte:

2 Möhren x 2	=	4 Punkte
2 Salate x 3	=	6 Punkte
1 Spargel	=	-2 Punkte
1 Klee	=	1 Punkt
1 Schnecke	=	-1 Punkt
1 Löwenzahn	=	0 Punkte
1 Maulwurf	=	0 Punkte
Summe	=	8 Punkte

Längeres Spiel für Meistergärtner

Wer ein längeres Spiel möchte, spielt drei Partien hintereinander. Nach jeder Partie werden die Punkte auf einem Blatt notiert. Und erst nach der dritten Partie steht der beste Gemüsegärtner fest. Bei dieser Version wird mit dem "Pokal für schnelle Gärtner" gespielt. Der Spieler, der als erster einen Garten nimmt, erhält den Pokal, den er offen vor sich ablegt. Der Pokal ist am Ende der Runde 3 Punkte wert.

Das Spiel zu zweit

Wenn Sie "Kraut & Rüben" auch einmal zu zweit ausprobieren möchten, spielen Sie nach folgenden Regeln: Ausgelegt werden 5 Gemüsegärten. Jeder Spieler muß im Laufe des Spiels zwei Gärten in Besitz nehmen, jedoch darf man beide Gärten nicht in einer Runde nehmen. Jeder Spieler erhält zu Beginn nur 1 Auftragskarte. Diese gilt für seine beiden Gemüsegärten. Alle übrigen Regeln bleiben bestehen.

Der Autor

Gerd Fenchel, geboren 1968, ist Maschinenbauingenieur und lebt in Hessen. Obwohl er selber eigentlich lieber anspruchsvolle strategische Spiele mag, ist sein lustiges Gärtnerspiel "Kraut & Rüben" ein toller Spaß für die ganze Familie geworden. Dies ist sein erstes veröffentlichtes Spiel.

Grafik

Grafik Studio Krüger

Foto

Dirk Hoffmann

Reproduktion

d.werk, Schulte Frohlinde

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesem.

Art.-Nr: 686918

©1998 **KOSMOS Verlag**

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY