

Varianten

Um das Spiel etwas zu erschweren, kann man bestimmen, daß die Figuren ausschließlich im Uhrzeigersinn gezogen werden dürfen.

Eine weitere taktische Herausforderung ergibt sich, wenn man die Sonne nicht auf alle, sondern nur auf ein einzelnes Beet einer Reihe scheinen läßt.



So, die Samen sind im Boden. Nun heißt es gut gießen und hoffen, daß die Sonne besonders kräftig scheint, damit aus den kleinen Setzlingen große, prachtvolle Salatköpfe werden.

Und wenn es soweit ist, sollte man sie ganz schnell ernten, bevor der gefräßige Wurm seinem Ruf alle Ehre macht und sie mit Stumpf und Stil aufrißt.

Spielziel

Es gewinnt derjenige, der durch überlegtes Einsetzen der Spielfiguren als erster drei Salate ernten konnte.

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Spielfiguren mit Plastikständer:

1 Gießkanne, 1 Sonne, 1 Korb, 1 Wurm

25 Salat-Kärtchen

4 Beet-Kärtchen

1 Würfel

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel herausgebrochen werden; die 4 Spielfiguren (Gießkanne, Sonne, Korb, Wurm) steckt man in die Plastikständer.

Die 25 Salatkärtchen werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Spielfiguren werden auf den vier Eckfeldern des Steinplattenweges rund um die Gartenbeete aufgestellt. Dabei ist darauf zu achten, daß sich die Gießkanne und die Sonne auf diagonal gegenüberliegenden Feldern befinden.

Schließlich wählt sich noch jeder Spieler eines der Beet-Kärtchen aus und legt es gut sichtbar vor sich ab. Diese Kärtchen zeigen an, welche vier Beete auf dem Spielplan welchem Spieler gehören.



Wurm

Mit dem Wurm kann man seine Mitspieler ärgern, denn er frißt die dicken Salatköpfe ratzefputz auf.

Der Spieler, der den Wurm bewegt hat, kann in der betref-

fenden Reihe einen Salatkopf (keinen Setzling!) wegnehmen und wieder in den Vorrat zurücklegen.

Hinweis: Da während des gesamten Spiels Zugzwang herrscht, also ein Spieler gezwungen ist, eine Figur zu bewegen, und zudem nur maximal ein Kärtchen auf jedem Beet liegen darf, kann es vorkommen, daß man seinen Mitspielern – unfreiwillig – hilft. Bewegt beispielsweise ein Spieler die Gießkanne, und hat er in der betreffenden Reihe bereits einen Setzling oder einen Salatkopf in seinem Beet sitzen, so muß er – sofern es möglich ist – ein Beet eines Mitspielers in dieser Reihe gießen, also dort ein Kärtchen mit einem Setzling ablegen. Diese Regelung gilt entsprechend auch für die anderen Figuren.

Spielende

Auf diese Weise wird reihum abwechselnd im Uhrzeigersinn so lange gespielt, bis es einem Spieler gelingt, seinen dritten Salatkopf zu ernten. Dieser Spieler ist Sieger, die Reihenfolge seiner Mitspieler ergibt sich aus der Zahl ihrer geernteten Salatköpfe.

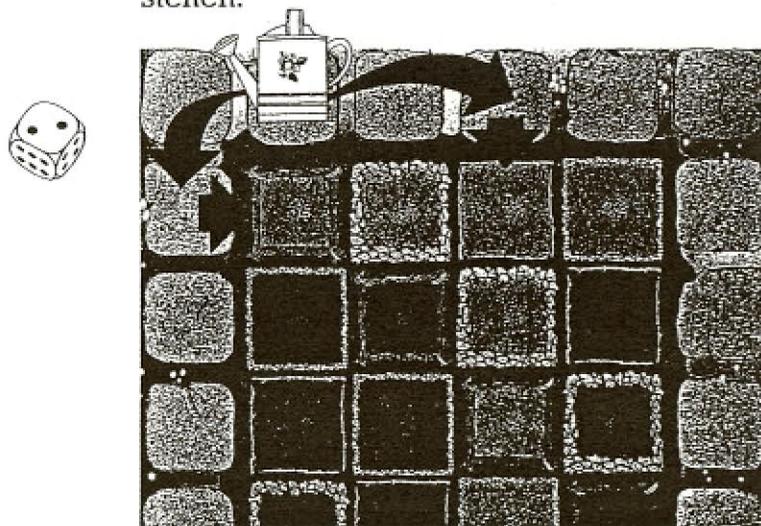
Spielablauf

Der Spielplan zeigt einen großen Garten, unterteilt in 4×4 kleine Beete. Diese Beete sind so angeordnet, daß sich ein Beet jedes Spielers in jeder waagerechten oder senkrechten Reihe befindet.

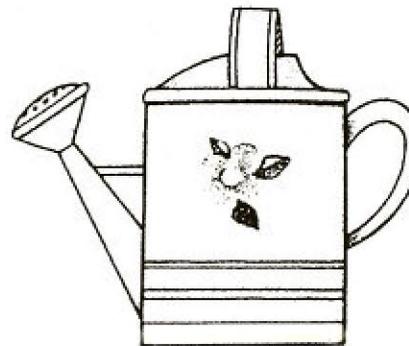
Um den Garten herum führt ein Steinplattenweg; ausschließlich darauf werden die 4 Spielfiguren (Gießkanne, Sonne, Korb, Wurm) bewegt.

Kommt ein Spieler an die Reihe, würfelt er und bewegt **eine** beliebige der vier Figuren um die genaue Augenzahl. Er darf entgegen oder im Uhrzeigersinn ziehen, nicht jedoch vor und zurück während eines Zuges.

Dort, wo die Bewegung einer Figur endet, wirkt sie sich auf die **direkt angrenzende** Beet-Reihe aus. Landet eine Figur auf einem der vier Eckfelder, geschieht **nichts**. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen.



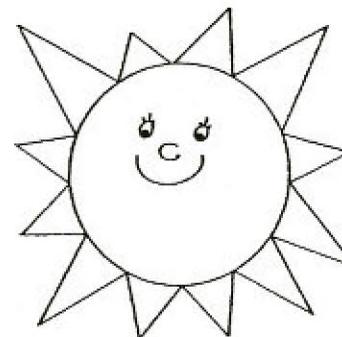
Nachdem ein Spieler gewürfelt und eine Figur bewegt hat, führt er die Auswirkung dieser Figur (sofern möglich) durch. Die einzelnen Spielfiguren haben folgende Funktionen:



Gießkanne

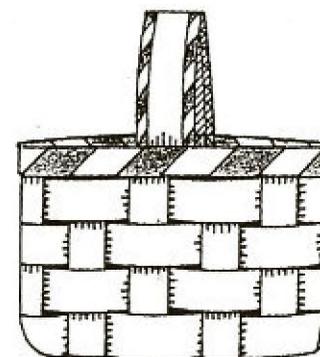
Durch das Wasser beginnen die bereits gesäten Samen zu sprießen, es entwickeln sich kleine Salatpflänzchen, Setzlinge. Der Spieler, der die Gießkanne gezogen hat, nimmt

ein Salat-Kärtchen vom Vorrat und legt es in der betreffenden Reihe, mit dem Setzling nach oben, auf sein **leeres** Beet.



Sonne

Die Sonne wiederum bringt die Setzlinge zum Wachsen, d.h. **alle** Setzling-Kärtchen dieser Reihe werden umgedreht, so daß sie nun einen schönen, großen Salatkopf zeigen.



Korb

Mit Hilfe des Korbes können die „ausgewachsenen“ Salatköpfe schließlich geerntet werden.

Befindet sich in der betreffenden Reihe ein erntereifer Salatkopf in **seinem** Beet,

darf der Spieler, der den Korb bewegt hat, diesen aufnehmen und vor sich ablegen.

(Auf einem so freigewordenen Feld können im weiteren Verlauf des Spiels jederzeit neue Salate wachsen.)