



SPIELANLEITUNG

Liebe Kundin, lieber Kunde,
dieses Spiel wurde von uns gewissenhaft und sorgfältig gefertigt.
Trotzdem können Fehler vorkommen – nobody is perfect!

Falls etwas nicht stimmen sollte, schreiben Sie uns bitte eine Postkarte mit dem Grund Ihrer Beanstandung, sowie Titel und Art.-Nr. des Spieles, und vergessen Sie bitte nicht Ihren Absender und evtl. Ihre Telefon-Nr. anzugeben. Wir werden uns bemühen, den Fehler umgehend zu beheben!

Unsere Anschrift:

noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38 · 90763 Fürth
Internet: www.noris-spiele.de

Adresse bitte aufbewahren!

Art.-Nr. 601/3590

**Kahl und leer liegen die Beete. Unkraut wuchert noch hier und da.
Doch da kommen die kleinen Gärtner:
Umgraben, jäten, säen, pflanzen und gießen – bald grünt und blüht es
überall. Hoffentlich kommen keine Schädlinge!**

Die Kinder sind in der Rolle von kleinen Gärtnern, die ihr Beet möglichst gut bepflanzen wollen. Jedes Kind bekommt einen kleinen Spielplan, der ein Beet mit brauner Erde von oben zeigt, auf dem noch nichts wächst, das aber gerade hergerichtet wird.

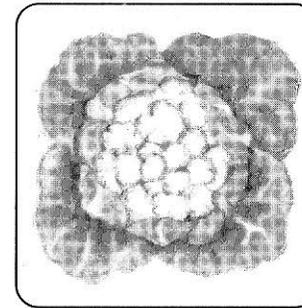
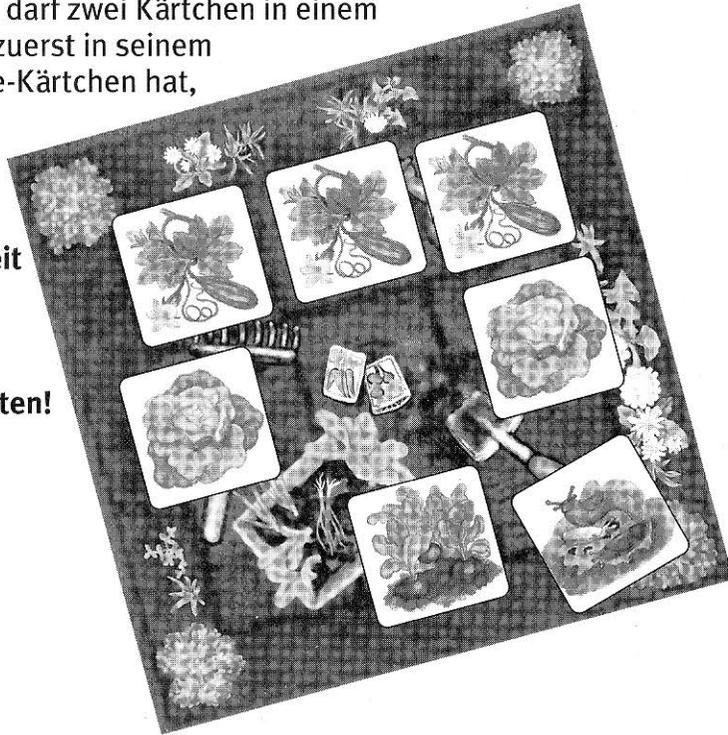
In der Mitte des Tisches liegen **verdeckt** 48 Kärtchen – darunter 36 Gemüse-Kärtchen (12 Arten je 3 x), 4 Gießkannen-Kärtchen, 4 Unkraut-Kärtchen und 4 Schädlinge-Kärtchen.

Nach und nach werden die Kärtchen aufgedeckt und jeder Spieler muss versuchen, die 3 Kärtchen von drei Gemüsesorten zu finden.

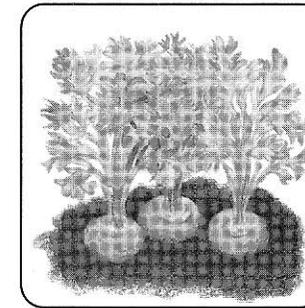
Wer ein Unkraut-Kärtchen zieht, muss es in seinem Garten platzieren. Aber beim „Unkraut-Jäten“ kann er es wieder loswerden – dafür darf er kein neues Kärtchen ziehen.

Wer einen Schädling zieht, muss eine Gartenfrucht entfernen, und wer die Gießkanne zieht, darf zwei Kärtchen in einem Zug umdrehen. Wer zuerst in seinem Garten neun Gemüse-Kärtchen hat, hat gewonnen.

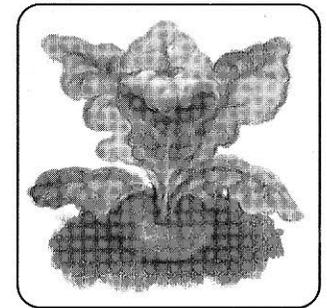
**Wer hat den schönsten Garten?
Ein lustiger Wettstreit
für 2 – 4
kleine „Gärtner“
ab 3 Jahren –
mit zwei Spielvarianten!
© 2000 noris spiele**



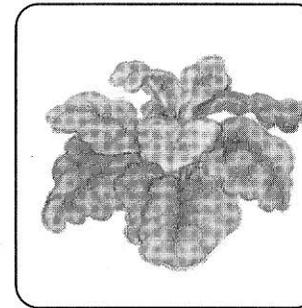
Blumenkohl



Karotten



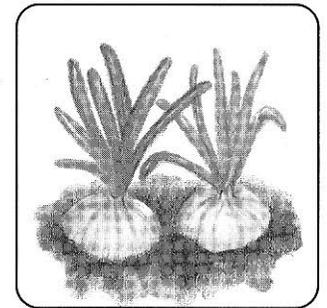
Rote Beete



Spinat



Tomaten



Zwiebeln

Und nun viel Spass beim Anpflanzen und Säen, ihr kleinen Gärtner!

SPIELVARIANTE – „WIE KRAUT UND RÜBEN“

Bei dieser Spielvariante geht es nicht darum, dreimal drei gleiche Gemüse-Sorten anzubauen. Vielmehr darf ein Spieler **jedes** Gemüse-Kärtchen, das er aufdeckt, in seinem Garten „anpflanzen“.

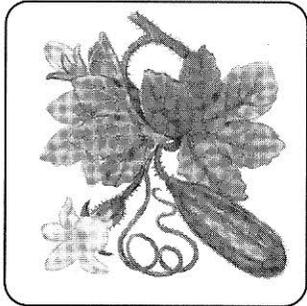
Da kann es dann vorkommen, dass ein Spieler zum Schluss lauter verschiedene Gemüse-Sorten im Garten hat oder auch von der einen Sorte drei, von anderen Sorten zwei oder nur ein Kärtchen usw. Er hat eben einen Garten „wie Kraut und Rüben“...

Die Spielregeln für Schädlinge, Unkraut und Gießkanne gelten wie in der Grundregel beschrieben.

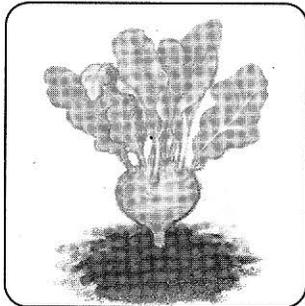
Gewonnen hat der Spieler, der als erster 9 Gemüse-Kärtchen in seinem Garten hat – egal welche.

UND HIER NOCH EINMAL

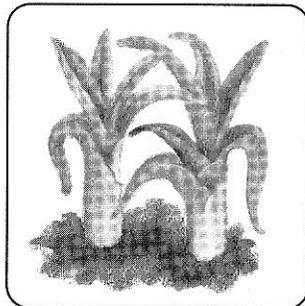
ALLE 12 GEMÜSESORTEN ZUM KENNENLERNEN:



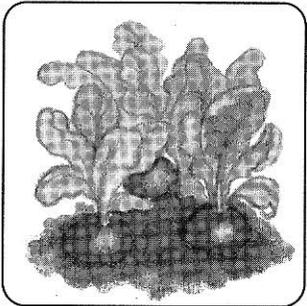
Gurke



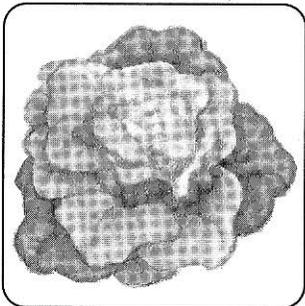
Kohlrabi



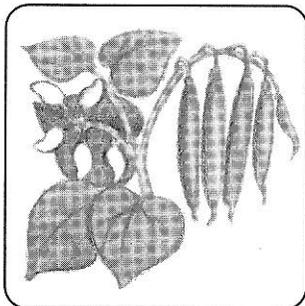
Lauch



Radieschen



Kopfsalat



Bohnen

SPIELANLEITUNG

Zahl der Spieler:

2 – 4

Alter:

ab 3 Jahre und älter

Autor:

Michael Rüttinger

Grafik & Design:

Bernd Dümler

Illustrationen:

Heidemarie Rüttinger

Inhalt:

4 Beete als kleine Spielpläne

36 Gemüse-Kärtchen (12 Sorten je 3 x)

4 Unkraut-Kärtchen

4 Schädlinge-Kärtchen

4 Gießkannen-Kärtchen

Spielanleitung

noris Spiele © 2000

SPIELVORBEREITUNG

Hinweis: Die 48 Stanzkärtchen vor dem ersten Spielen vorsichtig aus den Stanztafeln brechen!

Jedes Kind bekommt einen kleinen **Spielplan**, der einen Garten zeigt, der gerade vorbereitet wird.

Die **48 Kärtchen** (sie haben alle die gleiche Rückseite) werden gut gemischt und **verdeckt** in die Mitte des Tisches gelegt, z.B. in einem Rechteck von 6 x 8 Kärtchen.

Unter den 48 Kärtchen sind **36 Gemüse-Kärtchen**, sowie je vier **Unkraut-, Schädlinge- und Gießkannen-Kärtchen**.

Das jüngste Kind darf mit dem Spiel beginnen.

ZIEL DES SPIELES

Jeder Spieler versucht, in seinem Garten drei Sorten Gemüse je dreimal anzupflanzen, d.h. von drei verschiedenen Gemüse-Kärtchen je drei Stück zu bekommen. Wer dies als erster schafft, gewinnt das Spiel.

Wenn da nicht immer die Schädlinge und das Unkraut wären ...

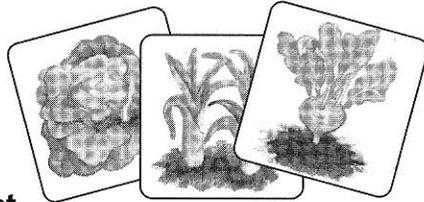
SPIELVERLAUF

Kärtchen aufdecken und bekommen

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf **ein** beliebiges Kärtchen aufdecken. Dabei können verschiedene Situationen auftreten.

1. Man deckt ein Gemüse-Kärtchen auf.

→ Wenn es ein **Gemüse-Kärtchen** ist, das man **selbst noch nicht besitzt und auch kein anderer Spieler in seinem Beet liegen hat**, darf man es in seinen Garten auf eines der 9 angedeuteten Felder legen.

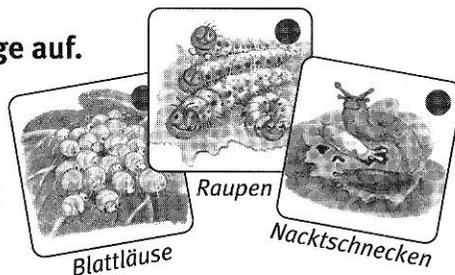


→ Wenn es ein Kärtchen ist, **das im Beet eines anderen Spielers liegt**, muss man es wieder umdrehen. Es bleibt in der Mitte liegen.

→ Wenn es ein Kärtchen ist, von dem man **selbst bereits eines oder zwei im eigenen Beet liegen hat**, darf man es nehmen und ins eigene Beet legen.

2. Man deckt einen der vier Schädlinge auf.

Wer einen Schädling aufdeckt, **muss** ein Gemüse-Kärtchen, das er bereits in seinem Garten liegen hat, wieder zurück in die Mitte legen. Auf einen beliebigen Platz.

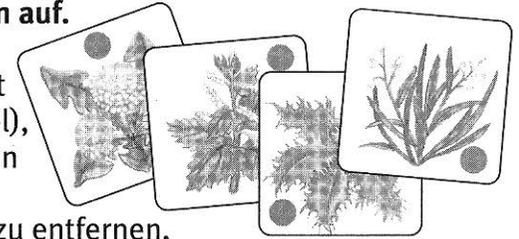


Der aufgedeckte Schädling bleibt im Spiel und wird wieder umgedreht. Man darf ihn auch – wenn man möchte – auf einen anderen freien Platz der Kärtchen in der Mitte legen. (Wer noch kein Gemüse-Kärtchen besitzt, muss natürlich auch nichts zurücklegen.)

Übrigens: Garten-Schädlinge erkennt man an dem roten Punkt. Und der schlimmste Garten-Schädling, die Nacktschnecke, kommt gleich doppelt vor!

3. Man deckt ein Unkraut-Kärtchen auf.

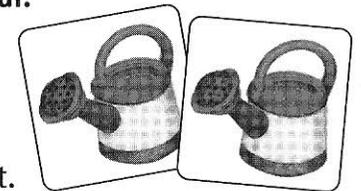
Wer ein Unkraut-Kärtchen aufdeckt (es gibt 4 solcher Kärtchen im Spiel), **muss** das Kärtchen in seinen Garten legen. Um das „Unkraut zu jäten“, d.h. das Unkraut-Kärtchen wieder zu entfernen, muss man im nächsten Zug – **anstatt ein Kärtchen aufzudecken** – das Unkraut-Kärtchen wieder verdeckt zurück in die Mitte legen. Egal auf welchem Platz.



Übrigens: Unkraut-Kärtchen erkennt man am gelben Punkt.

4. Man deckt ein Gießkannen-Kärtchen auf.

Wer ein Gießkannen-Kärtchen zieht, darf im gleichen Zug zusätzlich **zwei** Kärtchen aufdecken.



Hoffentlich keine Schädlinge oder Unkraut. Allerdings kommt ein Gießkannen-Kärtchen nicht mehr zurück in die Mitte, sondern aus dem Spiel. Insgesamt gibt es **viermal** einen solchen Vorteil, weil vier Gießkannen-Kärtchen vorhanden sind.

Hinweise: Sollte bei den zwei zusätzlich aufgedeckten Kärtchen noch eine Gießkanne sein, dann darf man nochmals zwei Kärtchen aufdecken! Sollte unter den zwei zusätzlich aufgedeckten Kärtchen ein oder gar zwei Unkraut-Kärtchen sein, so beginnt das „Jäten“ erst im folgenden Zug! Sind Schädlinge beim Aufdecken dabei, so muss man entsprechend vorhandene Gemüse-Kärtchen zurücklegen ... Pech.

ENDE DES SPIELES

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler sein Beet mit 3 x 3 gleichen Gemüse-Sorten „bepflanzt“ hat, z.B. dreimal Salat, dreimal Gurken und dreimal Radieschen.

Der betreffende Spieler hat das Spiel gewonnen. Er ist der beste Gärtner.