
Gartenfest
Garden-party
Tuinfeest
Festa nel giardino
Garden Party

Gartenfest

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 64 Pflanzen-Kärtchen mit 7 verschiedenen Garten-Symbolen (Sonnenblume, Stiefmütterchen, Rasen, Pflaumen, Apfelbäumchen, Kürbis, Salat), 8 Unbill-Karten, 5 Anti-Unbill-Karten, 1 Würfel.

Teilnehmer: 2-4 Spieler.

Spielziel: Die Spieler versuchen, möglichst schnell 16 passende Pflanzen-Kärtchen für den eigenen Garten zu sammeln.

So wird gespielt:

Jeder Mitspieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das Start-Feld. Die 64 Pflanzen-Kärtchen werden – nach Motiven sortiert – neben den Spielplan gelegt, ebenso die Unbill- und Anti-Unbill-Karten. Um den ersten Zug wird gelost, danach wird reihum gewürfelt. Gesetzt wird im Uhrzeigersinn nach der Augenzahl des Würfels.

Erreicht ein Spieler ein Feld, auf dem eine Pflanze abgebildet ist, darf er sich ein Pflanzen-Kärtchen mit diesem Bild vom Vorrat nehmen. Er legt es in seinem – vorher ausgewählten – Garten ab. Ingesamt dürfen nur 4 verschiedene Pflanzen-Arten auf den 16 Feldern eines Gartens liegen. Hat man schon vier verschiedene Sorten gesammelt, kommen alle weiteren Pflanzen-Kärtchen in einen „Hilfs-garten“ neben den Spielplan. Z. B.: Ein Spieler hat bereits Kärtchen von Rasen, Stiefmütterchen, Sonnenblumen und Pflaumen. Findet er nun ein Apfelbäumchen, so legt er es in seinem Hilfs-garten ab.

Zieht ein Spieler auf das Feld „Start“, darf er ein Kärtchen nach Wahl nehmen. Trifft man auf ein Feld, dessen Kärtchen im Vorrat schon verbraucht sind, so verfällt der Wurf.

Wenn ein Spieler auf ein Unbill-Feld kommt, nimmt er eine Karte vom Unbill-Stapel, der verdeckt neben dem Spielplan liegt. Nun passiert folgendes: In seinem Garten – und in dem des nachfolgenden Spielers – entsteht ein Schaden, wenn er Pflanzen-Kärtchen besitzt, die auf der Unbill-Karte genannt werden. Die entsprechenden Pflanzen werden aus dem Garten herausgenommen und an den Vorrat zurückgegeben. In den Hilfs-gärten entsteht kein Schaden! Die entfernten Kärtchen dürfen daher gleich durch neue aus den Hilfs-gärten ersetzt werden.

Besitzt ein Spieler die passende Anti-Unbill-Karte, ist er vor Schaden geschützt. Z. B.: Die Unbill-Karte „Hochwasser“ wird gezogen. Hat nun einer der betroffenen Spieler die Anti-Unbill-Karte „Hochwasser-Versicherung“, so spielt er sie aus und darf alle Pflanzen in seinem Garten behalten. Die Karte gilt aber nur für den, der sie ausspielt! Die Anti-Unbill-Karten erhält man, wenn das Feld „Anti“ durch einen genau passenden Wurf erreicht wird. Befindet sich bereits alle Anti-Unbill-Karten im Besitz der Spieler, so verfällt der Wurf. Beim Weiterziehen vom Feld „Anti“ steht es dem Spieler frei, außen um die Gärten herum oder durch die Gärten zu ziehen.

Die benutzten Unbill- und Anti-Unbill-Karten werden offen neben dem jeweiligen Stapel abgelegt. Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, werden die abgelegten Karten gemischt und erneut benutzt.

Erreicht ein Spieler das Feld „Gartenfest“, kann als Auflockerung eine kleine Erfrischung gereicht werden. Z. B. erhalten Kinder ein Gläschen Fruchtsaft oder eine kleine Süßigkeit. Erwachsene werden meistens eine „kurze“ Erfrischung bevorzugen.

In der nächsten Runde **muß** dieser Spieler einen

Garden-party

Spaziergang durch die Gärten machen (jeweils 5 rosa Felder). Es bleibt ihm überlassen, wo er die Gartenwege wieder verläßt (an den beiden anderen Gartenfest-Feldern oder dem Anti-Unbill-Feld). Wenn der Spieler dabei wieder genau auf eines dieser Felder treffen sollte, erhält er keine „Erfrischung“, darf aber auf dem Anti-Unbill-Feld eine Karte ziehen.

Gewinner ist, wer zuerst die 16 Felder seines Gartens mit 4 verschiedenen Sorten von Pflanzen-Kärtchen belegt hat. Dabei können die Mengen der Kärtchen verschieden hoch sein. Z. B. 6 x Rasen, 3 Kürbisse, 5 Pflaumen, 2 Sonnenblumen oder 4 Apfelbäume, 4 Stiefmütterchen, 3 Pflaumen, 5 Salatköpfe, usw. Die Karten **müssen** dabei immer in einer Linie oder im rechten Winkel liegen (nie diagonal)! Vorsicht: Einmal gelegte Karten dürfen im Garten nicht verschoben werden.

P.S.: Die Spieler können auch vereinbaren, daß eine Sammlung von vier gleichen Pflanzen-Kärtchen in einer Reihe vor Unbill geschützt ist. So kann das Spiel beschleunigt werden.

Contenu: 1 plan-jeu, 4 figurines, 64 petites cartes avec 7 symboles de jardin différents (Soleil, pensée, gazon, prunes, pommier, melon, laitue), 8 cartes «Unbill» (Intempéries), 5 cartes «Anti-Unbill» (anti-intempéries), 1 dé.

Participants: 2–4 joueurs.

But du jeu: Les joueurs tâchent d'obtenir aussi vite que possible 16 cartes de plantes pour leur propre jardin.

Voici comment on joue:

Chaque joueur choisit une figurine et la met sur la case de départ. Les 64 petites cartes ainsi que les cartes des intempéries et des anti-intempéries — classées selon leurs motifs — sont posées à côté du plan-jeu. On tire au sort qui commence le jeu et puis on joue tour à tour. Les figurines avancent au sens des aiguilles d'une montre, suivant le nombre de points indiqué par le dé. Un joueur qui atteint une case avec l'illustration d'une plante peut prendre de la pile de réserve une carte avec la même figure. Il la met dans son jardin — préalablement choisi. Ne doivent se trouver que 4 espèces différentes de plantes au total sur les 16 cases d'un jardin. Si l'on a déjà recueilli 4 espèces différentes, on met les cartes excédentes dans un «jardin auxiliaire» à côté du plan-jeu. Par ex.: un joueur possède déjà les cartes suivantes: gazon, pensée, soleil et prunes. S'il trouve un pommier il met cette carte dans son jardin auxiliaire.

Un joueur qui arrive sur la case «Start» peut prendre une carte à volonté. Si l'on tombe sur une case dont les cartes de réserve sont déjà épuisées, ce coup est perdu.