

## Spielende

Sobald ein Spieler einen Zwerg mit einer **goldenen Mütze** gezüchtet hat oder nach den Unterhaltszahlungen über **4.000 Blüten** in Bar verfügt und sich somit einen Zwerg mit goldener Mütze kaufen kann, endet das Spiel nach der laufenden Runde und er hat gewonnen.

Wenn in dieser Runde noch andere Spieler einen Zwerg mit einer goldenen Mütze züchten oder 4.000 Blüten besitzen, entscheidet über den Sieg zunächst die Wertigkeit der anderen Zwerge ausser dem goldenen Zwerg und dann das übrige Geld. Herrscht auch dann noch Gleichstand, haben mehrere Spieler gewonnen.

*Beispiel: Manuel kann nach einem harten Zwergenzuchtwettkampf endlich einen goldenen Zwerg sein Eigen nennen. Allerdings hat Christiane am Ende der Runde ein Vermögen von 4350 Blüten vorzuweisen, was ebenfalls für einen goldenen Zwerg reicht. Es enscheiden also die nächsthöheren Zwerge, und da Manuel im Gegensatz zu Christiane auch einen grünen Zwerg vorweisen kann, ist er der stolze Gewinner.*

Roman dankt:  
Christian - diesmal ohne "e", Manuel, Gregor und Thorsten.

## Lust auf mehr?

Dann besuchen Sie unsere Homepage <http://argentum-verlag.de>. Dort finden Sie die **kommunikative Regelvariante** "Freies Bieten" und weitere Informationen zu unseren Produkten.



© 2004  
Argentum Verlag Roman Mathar, Im Klapperhof 33, 50670 Köln,  
Grafik: Georg von Westphalen (<http://www.vwcomics.de>)  
Artikelnummer: 0001  
**English rules at <http://argentum-verlag.de>**



# Gartenzwerge e. V.

Ein Kartenspiel für 2 - 6 Spieler ab 12 Jahren von Roman Mathar

Der Vorsitzende des Gartenzwergzüchtervereins "Goldene Mütze e.V." ist von uns gegangen und nun gilt es, einen würdigen Nachfolger zu finden. Neuer Vorsitzender wird das Vereinsmitglied, dem es als erstes gelingt, einen Gartenzwerg mit goldener Mütze zu züchten oder für 4.000 Blüten zu kaufen.

## Spielmaterial

diese Spielanleitung und



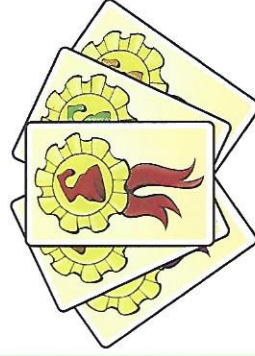
6 x 22



(136) Zwergenkarten **mit** Blumen

18 Ereigniskarten

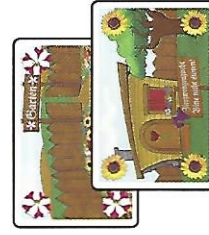
6 Übersichtskarten



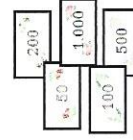
5 Wettbewerbskarten



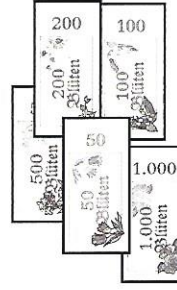
45 Zuchtkarten **ohne** Blumen



Je 6 Garten- und Schuppenkarten



48 Bietchips



1 Block Blüten



## Spielziel

Gewonnen hat, wer als erster einen Gartenzweig mit goldener Mütze züchtet oder für 4.000 Blüten kauft.

### Blumensorte



### Mützenfarbe

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich alle Karten einer Blumensorte. Davon legt jeder den Schuppen und Garten, sowie einen Zwerg mit **brauner** und einen mit **orangener** Mütze vor sich ab.

Die Farben der Zwerge entsprechen den Farben ihrer Mützen und sind **keine** Spielerfarben, sondern zeigen, wie wertvoll ein Zwerg ist. Zur Zwerghierarchie später mehr.

Die übrigen Zwerge legen die Spieler als Vorrat neben sich ab.

Die **Zuchtkarten** werden nach ihren Kartenrückseiten sortiert und getrennt gemischt in die Mitte des Tisches gelegt.



Die **Ereigniskarten** werden gemäß der aufgedruckten Mützen in zwei Stapel aufgeteilt und gemischt. Zunächst wird mit dem Graumützenstapel gespielt; sobald ein blauer Zwerg im Spiel ist, wird mit dem Blaumützenstapel gespielt.

Aus den **Wettbewerbskarten** wird der braune und der orangene Zwerg herausgesucht und offen hingelegt. Die anderen Wettbewerbskarten werden bereitgelegt.

Das **Geld** (Blüten) bildet die Spielbank und wird sortiert bereitgelegt. Jeder Spieler erhält ein **Startkapital von 1.500 Blüten** aus der Spielbank, außerdem **Bietchips im Wert von 3.050 Blüten** (1x 50; 1x 100; 2x 200; 1x 500; 2x 1.000).

Der Spieler mit der auffälligsten Mütze wird Kassenwart (Startspieler) und beginnt das Spiel. Trägt niemand eine Mütze, entscheidet das Los.

## Spielablauf

Eine Spielrunde besteht aus fünf Phasen:

1. **Bestimmung des Kassenwarts (Startspieler)**
2. **Zwerge beschäftigen**
3. **Zucht**
4. **Wettbewerbe**
5. **Unterhaltszahlungen**

## 1. Bestimmung des Kassenwarts

Der Spieler mit den **wertvollsten** Zwergen wird neuer Kassenwart (= Startspieler). In der ersten Runde ist das der vorher ermittelte Startspieler, in allen weiteren Runden entscheidet bei Zwergengleichstand das Geld - wer mehr Blüten hat, geht vor. Der aktuelle Kassenwart beginnt in jeder der folgenden Phasen einer Runde.

Der Kassenwart kontrolliert, ob in der letzten Runde eine oder mehrere neue Zwergefarben ins Spiel gekommen sind. Falls ja, kommen auch die entsprechenden Wettbewerbskarten ins Spiel. Es sind also immer alle Wettbewerbskarten bis zum höchsten ausliegenden Zwerg im Spiel. Er nimmt die Karten aus dem Vorrat und mischt sie mit den bereits im Spiel befindlichen Karten (in der ersten Runde sind das die braune und die orangene Wettbewerbskarte, da keine höheren Zwerge im Spiel sind). Dann zieht er zwei Wettbewerbskarten und legt sie offen aus.

Jetzt deckt er die oberste Ereigniskarte auf und liest sie vor. Auf der Ereigniskarte steht, wann das Ereignis für den oder die Spieler in Kraft tritt.

*Beispiel: Manuel hat drei Zwerge, zwei mit orangen Mützen und einen mit einer braunen Mütze. Christiane hat nur einen Zwerg, der aber eine blaue Mütze hat. Also ist Christiane für diese Runde Kassenwartin. Sie nimmt die braune, orange, rote und blaue Wettbewerbskarte, mischt sie und zieht zwei, die sie offen in die Mitte des Tisches legt. Dann zieht sie eine Ereigniskarte, die sie laut vorliest und für alle sichtbar ablegt.*

## 2. Zwerge beschäftigen

Beginnend mit dem Kassenwart legt jeder Spieler reihum fest, wie er den ersten seiner Zwerge diese Runde beschäftigen möchte. Gibt die Ereigniskarte diese Runde eine Aktion vor, dann ist das die Aktion für den **ersten** Zwerg.

Ist die Reihe wieder beim Kassenwart, entscheidet er nun, was sein zweiter Zwerg in dieser Runde unternimmt. Dies geht solange weiter, bis alle Zwerge aller Spieler beschäftigt sind.

**Ein Zwerg kann nur eine Beschäftigung pro Runde haben.**



Die Spieler können ihre Zwerge auf sechs Arten beschäftigen. Dabei stellen die grauen Zwerge eine Ausnahme dar: graue Zwerge sind faule Zwerge, die nur zu einer einzigen Tätigkeit herangezogen werden können - sie können für 0 Blüten verkauft werden.

### I Zur Gartenarbeit schicken

Der Zwerg erledigt diese Runde Gartenarbeit und sein Besitzer erhält dafür 50 Blüten aus der Vereinskasse. Der Zwerg wird auf den Garten seines Besitzers gelegt.

### II Einen Zuchtpartner suchen

Der Spieler bestimmt einen seiner Zwerge und kündigt an, für ihn einen Zuchtpartner zu suchen. Er kann dabei Forderungen stellen. Zum Beispiel, dass die Mütze des Zuchtpartners mindestens eine bestimmte Farbe haben soll, oder dass der andere Spieler in seiner Runde auch einen Zuchtpartner für einen seiner Zwerge suchen muss.

Die anderen Spieler können ihm nur eigene unbeschäftigte Zwerge anbieten. Dazu bestimmen sie einen ihrer Zwerge und nehmen ihre **Bietchips** in die Hand. Dann nehmen sie eine Bietsumme verdeckt (z.B. unter der Tischoberfläche) als **Angebot** in die andere Hand. Die Hand halten sie dann geschlossen über den Tisch.

Auch der Spieler, der einen Zuchtpartner sucht, nimmt Chips in die Biethand: mit diesem Betrag bestimmt er das **Maximalgebot**, das er für diese Zucht auszugeben bereit ist (also: auf keinen Fall mehr Geld, als er selber hat).

Dann öffnen alle gleichzeitig die Biethand. Ist das niedrigste Angebot günstiger oder gleich dem Maximalgebot, kommt der Handel zustande. Grundsätzlich muss das günstigste Gebot angenommen werden.

Der suchende Spieler legt den Zuchtpartner zusammen mit dem eigenen Zwerg auf seinen Schuppen, dann bezahlt er seinen Mitspieler. Wie es mit den beiden Zwergen weitergeht, steht unter "Zucht" (Phase 3).

*Beispiel: Christiane sucht für ihren roten Zwerg einen Zuchtpartner. Gregor und Manuel haben beide noch freie Zwerge, also können beide ein Angebot machen. Manuel bietet einen braunen Zwerg an und nimmt von seinen Chips den Wert 350 in die Biethand (die anderen Chips behält er verdeckt in der anderen Hand).*

Gregor bietet einen orangenen Zwerg an und nimmt den Wert 400 in die Biethand. Christiane hat einen Chipwert von 400 in der Hand, also nimmt sie Manuels günstigstes Angebot an und gibt ihm 350 Blüten. Dann legt sie ihren Zwerg zusammen mit Manuels Zwerg auf ihren Schuppen. Jeder nimmt seine Chips wieder an sich, und das Spiel geht weiter.

Kommt es zu keiner Einigung, bleibt für den Zwerg nur noch die Gartenarbeit und der Spieler erhält 50 Blüten aus der Bank. Der Zwerg kann in dieser Runde keiner weiteren Beschäftigung mehr nachgehen.

### III Zur Zucht anbieten

Der Spieler bestimmt einen Zwerg und bietet ihn zur Zucht an. Das heißt, dass er seinen Zwerg diese Runde einem Mitspieler vermietet. Diesmal gibt die Summe in der Hand des anbietenden Spielers an, wie viel der Handel **mindestens** einbringen muss.

Die anderen Spieler bieten, was sie zu zahlen bereit sind. Das höchste Angebot bekommt den Zuschlag, wenn es oberhalb des **Mindestpreises** liegt.

Liegt auch das höchste Angebot unter dem Mindestpreis, geht der angebotene Zwerg für 50 Blüten zur Gartenarbeit.

### IV Zwerg verkaufen

Der Spieler verkauft einen Zwerg.

Er erhält - je nach Mützenfarbe des Zwerges - Blüten aus der Spielbank. Dann legt er den verkauften Zwerg zurück zu seinem Kartenvorrat.



Zwergenhierarchie und Gegenwert in Blüten

### V Zwei Zwerge eintauschen

Der Spieler kann zwei seiner unbeschäftigten Zwerge mit gleichfarbiger Mütze gegen einen seiner Zwerge aus dem Vorrat mit einer um eine Stufe höheren Mütze tauschen.

Der neue Zwerg kann diese Runde nicht beschäftigt werden. Er wird auf die Gartenkarte gelegt, ohne 50 Blüten zu verdienen. Selbstverständlich erhält ein Spieler für seine beiden grünbemützten Zwerge einen Zwerg mit goldener Mütze.



#### VI Zum Wettbewerb schicken

Der Spieler bestimmt einen Zwerg und legt ihn auf eine der beiden Wettbewerbskarten. Ob er etwas gewinnt, entscheidet sich später in der Phase 4 "Wettbewerbe".

#### 3. Zucht

Der Kassenwart beginnt und zieht für jedes seiner Zwergenpärchen, das in der vorherigen Phase zusammen gefunden hat, eine Karte aus dem **Zuchtkartenstapel des wertvolleren der beiden Zwerge** (egal, ob es sich dabei um den eigenen oder den gemieteten Zwerg handelt).

Der Spieler nimmt sich einen Zwerg mit der Mütze der gezogenen Farbe von seinem Vorrat und legt ihn vor sich ab.

Dann mischt er die gezogene Karte wieder in den entsprechenden Zuchtkartenstapel und gibt den gemieteten Zwerg zurück.

**Wichtig:** Bei zwei Zuchten von einem Stapel wird nach der ersten Zucht die gezogene Karte wieder eingemischt, bevor die zweite Karte gezogen wird.

*Beispiel: Manuel musste eine Menge Geld zahlen, damit sein blauer Zwerg mit einem orangenen Zwerg von Christiane in den Schuppen gehen durfte. Er nimmt den Stapel mit den blauen Zuchtkarten und zieht eine grüne Mütze. Also nimmt er sich einen grünen Zwerg aus seinem Vorrat, gibt Christiane den orangenen Zwerg zurück und legt seine beiden Zwerge vor sich ab.*

Graue Zwerge sind faule Zwerge, die Geld im Unterhalt kosten, aber nicht sinnvoll eingesetzt werden können. Sie können lediglich für 0 Blüten verkauft werden.



#### 4. Wettbewerbe

Pro Wettbewerb zieht der Kassenwart je **zwei Karten** vom Zuchtkartenstapel der gleichen Farbe des Wettbewerbs. Die so gezogenen Zwerge stellen die Konkurrenz zu den Zwergen dar, die von den Spielern zum Wettbewerb geschickt worden sind.

Der Zwerg mit dem höchsten Rang gewinnt den Wettbewerb. Bei gleichem Rang teilen sich die Zwerge den Sieg und das Preisgeld (ggf. auf einen durch 50 teilbaren Betrag abrunden).

Der ranghöhere der beiden Wettbewerbe bringt seinem Sieger 1.000 Blüten Preisgeld, beim rangniedrigeren Wettbewerb erhält der Sieger 500 Blüten.

*Beispiel: Es liegen ein "brauner" und ein "roter" Wettbewerb aus. Zu dem "braunen" Wettbewerb haben Christiane und Manuel je einen orangenen Zwerg geschickt. Der braune Zuchtkartenstapel wird gemischt, und der Kassenwart zieht einen braunen und einen orangenen Zwerg.*

*Also teilen sich Manuel und Christiane das Preisgeld von 500 Blüten mit dem dritten orangenen Zwerg und erhalten je 150 Blüten. Nicht viel, aber bei dem "roten" Wettbewerb haben sie sich gar keine Chancen ausgerechnet, also haben sie auch keine Zwerge hingeschickt. Die 1.000 Blüten gewinnt also einer der Zwerge aus dem Zugstapel, d.h. sie bleiben in der Spielbank.*

#### 5. Unterhaltszahlungen

Alle Spieler zahlen nun für jeden ihrer Zwerge **100 Blüten** Unterhalt.

Ob grauer Faulzwerg, gerade frisch gezüchtet, Gartenarbeiter oder bei der Zucht beteiligt - jeder **eigene** Zwerg kostet 100 Blüten.

Hat ein Spieler nicht genug Geld, um alle seine Zwerge zu unterhalten, muss er solange Zwerge verkaufen, bis er mit dem Erlös alle seine Zwerge - die gerade zwangsverkauften eingeschlossen - unterhalten kann.



# Gartenzwerge e.V.

*Regeln für zwei Spieler*

Bei einer Runde Gartenzwerge e.V. zu zweit ist neben den beiden Spielern auch noch das Vereinsmitglied Hubertus Schmiedel beteiligt. Herr Schmiedel greift allerdings nur in die Handlung ein, wenn ein Zuchtpartner gesucht oder angeboten wird. Weder schickt er seine Zwerge zu Wettbewerben, noch versucht er sich in der Zucht neuer Exemplare - Gerüchten zufolge nutzt er seine Zwerge (und geliehene Zuchtpartner) hauptsächlich dazu, große Schlachten der englischen Rosenkriege in seinem Garten nachzustellen.

An folgenden Punkten ändern sich die gewohnten Spielregeln durch Herrn Schmiedels Mitwirken:

## **Spielvorbereitung**

Nachdem beide Spieler sich ihre Zwerge und Bietchips genommen haben, suchen sie eine Blumensorte für Herrn Schmiedel aus und legen die Zwerge und den Garten dieser Sorte mit auf den Spieltisch. Ausser diesen Karten erhält Herr Schmiedel 5 Bietchips aus dem Vorrat (2 x 50; 2 x 100; 1 x 200).

## **Einen Zuchtpartner suchen**

Beide Spieler machen ihre verdeckten Gebote wie nach den gewohnten Regeln. Nachdem beide ihre Gebote aufgedeckt haben, wird der Preis für einen Zuchtpartner aus Herrn Schmiedels Sammlung ermittelt, indem zufällig 2 seiner Bietchips gezogen werden. Zu dem Gesamtwert dieser beiden Bietchips wird der Grundwert des Zwerges addiert, für den der aktive Spieler einen Zuchtpartner sucht.

Wie im gewohnten Spiel macht das niedrigere Angebot das Rennen, falls nicht beide Angebote über dem vom aktiven Spieler gewählten Maximalgebot liegen.

Wenn das Angebot von Herrn Schmiedel den Zuschlag bekommt, zahlt der aktive Spieler die Blüten direkt an die Bank und erhält dafür aus Herrn Schmiedels Vorrat einen Zuchtpartner vom selben Rang wie der Zwerg, für den er auf Partnersuche gegangen ist. Die beiden Zwerge gehen dann wie gehabt in den Schuppen; nach der Zucht kommt der Schmiedelsche Zwerg zurück in den Vorrat.



### **Zur Zucht anbieten**

Prinzipiell wird hier genauso vorgegangen: nachdem die Gebote der beiden Spieler aufgedeckt sind, ermittelt man Herrn Schmiedels Gebot durch das zufällige Ziehen zweier Bietchips, zu denen der Wert des angebotenen Zwerges addiert wird. Das höchste Gebot gewinnt, wenn es über dem vom aktiven Spieler gewählten Mindestpreis liegt.

Macht Herr Schmiedel bei einer solchen Bietrunde das Rennen, kommt der angebotene Zwerg in den Schmiedeischen Garten, der Zwergenbesitzer erhält das Geld aus der Bank und seinen Zwerg nach der Phase 3. Zucht zurück.

*Beispiel: In einer Zweierpartie sucht Christiane einen Zuchtpartner für ihren roten Zwerg. Sie nimmt versteckt ein Maximalgebot von 550 Blüten in die Biethand. Manuel wählt einen Preis von 500 Blüten für die Dienste seines noch unbeschäftigten orangenen Zwerges. Beide offenbaren gleichzeitig ihre Gebote und legen dann den Preis für einen Zwerg von Herrn Schmiedel fest: Aus seinen Bietchips ziehen sie zufällig einen 100er und einen 50er-Chip, was einen Gesamtpreis von 450 Blüten ergibt: 300 als Grundwert eines roten Zwerges plus 150 für die beiden gezogenen Bietchips. Christiane zahlt also 450 Blüten an die Bank und erhält dafür einen roten Zwerg von Herrn Schmiedel als Zuchtpartner, während Manuel leer ausgeht.*

### **Anmerkung**

Es ist durchaus möglich (und kann sogar sehr vorteilhaft sein), einen Zuchtpartner zu suchen oder feilzubieten, wenn der andere Spieler keine unbeschäftigten Zwerge mehr hat - man legt einfach sein Gebot fest und prüft, was Herr Schmiedel bietet.



© 2004

Argentum Verlag Roman Mathar, Im Klapperhof 33, 50670 Köln

Grafik: Georg von Westphalen (<http://www.vwcomics.de>)

Artikelnummer: 0001

**English rules at <http://argentum-verlag.de>**