

6. Spielende

Wenn alle Äpfel gepflückt sind, müssen noch alle Spieler den Garten verlassen: Dann erst werden die Äpfel gezählt. Die Anzahl entscheidet, wer Erster, wer Zweiter und wer Dritter ist.

7. Sonderregeln

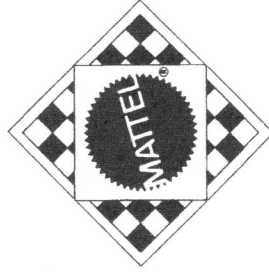
Wenn Du willst, kannst Du mit Deinen Freunden Sonderregeln vereinbaren:

- 1) Nur der Spieler, der den Hund geweckt hat, wird gejagt. Die anderen können stehenbleiben und zusehen, wie er entweder fliehen kann oder erwischt wird.
- 2) Der Spieler, den der Hund erwischt, verliert nur die Hälfte der Äpfel. (Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet.)
- 3) Wenn einer der Spieler drei „zerrissene Hosen“ hat, ist das Spiel zu Ende. Dann werden die „sicheren“ Äpfel gezählt und der Gewinner, der Zweite und der Dritte festgelegt.

Hinweis für die Eltern

Mit diesem Spiel sollen Kinder nicht zum Apfelstehlen angeregt werden. In Schweden, woher „Nachbars Garten“ stammt, ist es ein beliebter Sport und alte Sitte, zur Erntezeit Obst zu stiblen, allerdings: Nur soviel wie man an einem, höchstens zwei Tagen essen kann.

NACHBARS GARTEN



Der Spieler rechts von Dir übernimmt die Rolle des Hundes. Er würfelt mit dem **schwarzen Würfel** und setzt den Hund entsprechend weit vor (mit dem ersten Würfelpunkt beginnt der Hund die Jagd auf dem roten Fußabdruck vor der Hütte.) Dann bist Du und nach Dir die anderen Spieler am Zug: Ihr müßt auf dem kürzesten Weg aus dem Garten flüchten, dabei aber dem Hund ausweichen. Vielleicht kommt Ihr also nur auf Umwegen aus dem Garten heraus.

Der Hund versucht jedes Mal, wenn er am Zug ist, einen von Euch zu erwischen. Die Jagd dauert so lange, bis ihr entweder alle aus dem Garten geflohen seid oder der Hund einen von Euch erwischt hat. Während der Jagd werden keine Karten vom Stapel gezogen. Wer aus dem Garten herauskommt, hat die gepflückten Äpfel, die er beisich hatte, in Sicherheit gebracht und dreht sie um. Vor dem Zaun läuft er so lange auf und ab, bis die Jagd vorbei ist. Dann versucht er wieder, in den Garten einzudringen.

Wenn der Hund einen Spieler erwischt (es genügt, daß er ihn überholt, er muß nicht mit genauer Augenzahl auf sein Feld kommen), dann verliert dieser alle Äpfel, die er gerade gepflückt hat. **Sie werden aus dem Spiel genommen!** Außerdem wird der arme aus dem Garten hinausgeworfen: der Hundespieler setzt die entsprechende Spielfigur auf ein beliebiges Feld vor dem Zaun. Und schließlich muß der gebissene Spieler ein Plättchen mit einer zerrissenen Hose nehmen. Jeder darf sich höchstens zweimal vom Hund beißen lassen. Wenn er ein drittesmal erwischt, der scheidet aus.



Der Hund verfolgt alle Spieler außer dem Spieler rechts von Dir, der den Hund spielt. Der Hund bewegt sich mit dem schwarzen Würfel vorwärts. Alle fliehen aus dem Garten. Wenn der Hund erwischt, der verliert alle gepflückten Äpfel und muß auf den Weg zurück. Außerdem bekommt er eine „zerrissene Hose“. Bei der dritten zerrissenen Hose scheidet man aus.

Die Karte „**Knochen**“ schützt Dich vor dem Hund. Du kannst sie in Reserve behalten, bis Du sie brauchst, darfst aber nur einen Reserveknochen haben: Ziehst Du eine zweite Knochen-Karte, mußt Du sie wieder ablegen.



Die Karte „**Nachbar**“ heißt, daß Du erwischt worden bist – aber halb so schlimm:

Falls Du schon Äpfel gepflückt hast, würfeist Du und darfst die gewürfelte Zahl Äpfel behalten; die sind „sicher“. Die anderen Äpfel nimmt der Nachbar Dir ab.

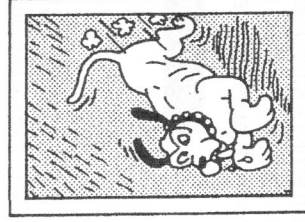
Ob Du nun Äpfel hattest oder nicht, der Nachbar verjagt Dich aus seinem Garten: Das heißt, der Spieler rechts von Dir stellt Deine Spielfigur auf irgendein Feld vor dem Zaun, und von dort aus mußt Du in der nächsten Runde weiterspielen.



Die Karte „**Hund**“ bedeutet, daß Du den Hund geweckt hast – oh, Schreck! Wenn Du eine Karte „Knochen“ bei Dir hast, geht's noch:

Du legst sie einfach ab und der Hund wird in seine Hütte zurückgelegt! Hast Du aber keinen Knochen, jagt der Hund Dich und alle anderen Spieler.

Nur der Spieler **rechts** von Dir ist in Sicherheit: Er konnte sich verstecken, das heißt, er bleibt auf seinem Feld stehen.



NACHBARS GARTEN

Ein aufregendes Spiel von Anders Jeppsson
für 2 bis 5 kleine Strolche

(ab 5 Jahren)

1. Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 5 Spielfiguren (2 Mädchen u. 3 Jungen)
- 1 Hund
- 1 weißer Zahlenwürfel
(für die Spielfiguren)
- 1 schwarzer Zahlenwürfel
(für den Hund)
- 60 runde Plättchen
(Äpfel und zerrissene Hosen)
- 32 Karten (Nacht, Hund, Knochen, Nachbar)

2. Spielziel

Nachbars Äpfel sind die leckersten! Also schleich' Dich in seinen Garten und pflück' soviel Du kannst. Aber laß Dich nicht erwischen: Der Nachbar paßt auf – und sein Hund auch! Wer die meisten Äpfel pflückt und zur Seite schafft, hat gewonnen.

Wer die meisten Äpfel pflückt und in Sicherheit bringt, gewinnt.

3. Die Spielvorbereitung

(Vor dem allerersten Spiel mußt Du die runden Plättchen ausstanzen)

1. Karten mischen und als Stapel (verdeckt) neben das Spielbrett legen.
2. Apfelplättchen auf den Apfelbaum legen; die Plättchen mit den zerrissenen Hosen kommen neben das Spielbrett.
3. Der Hund kommt in seine Hütte.
4. Jeder sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie rechts oder links neben den Zaun. Mehrere Spieler dürfen vom selben Feld aus beginnen. (Auch auf allen anderen Feldern dürfen mehrere Figuren stehen.)
5. Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielfigur rechts oder links außen auf den Weg vor dem Zaun stellen.



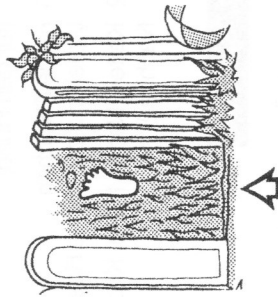
4. Spielablauf

Es wird mit dem weißen Würfel gewürfelt! Zuerst läufst Du so viele Schritte wie Du gewürfelt hast auf dem Weg am Zaun entlang – von Steinplatte zu Steinplatte: Du versuchst, mit der richtigen Augenzahl eine Öffnung zu finden, um in den Garten zu kommen:

Pfote, Zaunloch oder Lücke. Wer links hineinschlüpft, läuft nach rechts, wer rechts hineinkommt, muß nach links. Wenn Du im Garten bist, schleichst Du – von Fußabdruck zu Fußabdruck – über die Wiese.

An Weggabelungen kannst Du entscheiden, wo Du entlangläufst. Du kannst auch mal vorwärts und mal rückwärts ziehen, aber nicht im selben Zug.

Wer am Zug ist, würfelt.



Wenn Du auf einen **gelben Fußabdruck** trittst oder auch darüberläufst, mußt Du eine Karte ziehen. (Was die Karten bedeuten, wird später erklärt!)

Am **Apfelbaum**, also wenn Du auf dem orangefarbenen Feld ankommst, bleibst Du stehen, auch wenn Du noch Würfelpunkte übrig hast.

Du würfelst sofort nochmal und darfst so viele Äpfel nehmen wie der Würfel zeigt, mußt aber auch eine Karte ziehen.

Du kannst auch stehenbleiben und, wenn Du wieder dran bist, weitere Äpfel sammeln, mußt aber jedesmal eine Karte ziehen.

Spätestens, wenn Du 12 Äpfel hast, mußt Du schnell wieder auf den Weg vor dem Zaun kommen.

Wenn Du dort bist, drehst Du die Plättchen mit der Bildseite nach unten: Sie sind dann „Sicher“, die kannst Du nicht mehr verlieren.

Vor dem Zaun mußt Du solange hin- und herlaufen, bis Du mit exaktem Wurf vor einer Öffnung stehst; beim nächsten Zug kannst Du wieder hinein.

5. Die Karten

Die Karte „**Nacht**“ bedeutet, daß Dich niemand gesehen hat, weil es dunkel war. Dir passiert nichts – Glück gehabt!



Bringst Du die Äpfel nach draußen auf den Weg, werden sie umgedreht und sind „sicher“: Du kannst sie nicht mehr verlieren.

