

In einem großen Garten baut Ihr gemeinsam Gemüse, Kräuter und Obst an. Ihr pflanzt entsprechend des Gartenkalenders und lasst die Pflanzen wachsen. Doch dabei ist einiges zu berücksichtigen. Handelt es sich um Tief- oder Flachwurzler, um Schwach- oder Starkzehrer? Hat die Pflanze eine lange oder kurze Wachstumszeit? Außerdem können Wetterkapriolen, Nützlinge und Schädlinge, der Nachbar oder andere Unwägbarkeiten das beschauliche Gärtnerdasein beeinflussen.

## WER GEWINNT?

Ihr versucht möglichst viele selbst angelegte oder von Mitspielern platzierte Pflanzenkarten zu »ernten«. Die Pflanzenkarten haben unterschiedliche Punktwerte – abhängig von der Wachstumszeit und ob die Pflanzen mehrjährig oder winterhart sind. Wer schließlich die größten Ernteerträge vorweisen kann, ist Gewinner des Spiels.



Spielplan, 16 Spielsteine, 1 Würfel, 1 Stoffbeutel

64 Pflanzenkarten

3 Karten mit Gartengeräten (1 Gießkanne, 1 Gartenschere, 1 Harke)

50 Wachstumskärtchen

50 Ereigniskarten

5 Gartenkalender

## VORBEREITUNG:

- Spielplan in die Tischmitte legen und den naturfarbenen Kalenderstein auf den Monatsring in der Spielfeldmitte setzen – und zwar auf den tatsächlichen Monat, in dem Ihr Euch gerade befindet.
- Pflanzenkarten mischen und in den Stoffbeutel füllen. Vorher die 3 Karten mit Gartengeräten (Harke, Gießkanne, Gartenschere) aussortieren und offen auf das Feld Geräteschuppen auslegen.
- Jeder nimmt sich 3 Spielsteine einer Farbe, 5 Wachstumskärtchen, 1 Gartenkalender und zieht »blind«
  5 Pflanzenkarten aus dem Beutel und legt sie offen vor sich aus.
- 4. Die restlichen Wachstumskärtchen auf das Feld Kompost und die Ereigniskarten gemischt und verdeckt neben den Spielplan legen.

#### LOS GEHT'S

Der Spieler, der als nächster Geburtstag hat, beginnt. Anschließend wird im Uhrzeigersinn reihum gewürfelt.

Würfle und ziehe den Kalenderstein auf dem Spielplan entsprechend der gewürfelten Punktzahl im Uhrzeigersinn weiter. Der Monat, auf dem der Spielstein landet, sagt Dir, was im Garten zu tun ist. Schaue auf Deinen Gartenkalender und führe alle möglichen Aktionen aus. Würfelst Du die blanke Seite, bleibt der Kalenderstein stehen, Du ziehst eine Ereigniskarte, folgst der Anweisung darauf und führst keine Aktion aus dem Gartenkalender aus.

Die Aktionen des gewürfelten Monats müssen immer zu erst ausgeführt werden. Die Aktionen, die auf dem Gartenkalender bei »ganzjährig« stehen, darfst Du danach ausführen.

Am besten Ihr legt los und lest die nachfolgenden Anmerkungen, wenn Ihr die entsprechenden Aktionen ausführen müsst.

# WIE GEHT ANPFLANZEN, PFLANZEN WACHSEN LASSEN UND ERNTEN?

ANPFLANZEN bedeutet, eine Pflanzenkarte auf ein Beetfeld im Garten oder im Gewächshaus auslegen. Bist Du am Zug und der Kalenderstein landet auf einem Anpflanzmonat, musst Du alle Pflanzenkarten auslegen, außer es stehen nicht genügend freie Beetfelder zur Verfügung. Anschließend ziehst du 2 neue Pflanzenkarten verdeckt aus dem Beutel.

Für das Anpflanzen von Gemüse und Kräutern in den Freibeeten gelten Anpflanzregeln. Sie stehen unten auf dem Gartenkalender. Missachtest Du diese, darf der Spieler, der es bemerkt, die Pflanzenkarte an sich nehmen und einsetzen, wenn er an der Reihe ist.

TIPP: Zum einfachen Einstieg können REGEL 3 und REGEL 4 der Anpflanzregeln auf dem Gartenkalender auch weggelassen werden.

Erläuterungen zu den Anpflanzregeln und einiger Begriffe auf den Ereigniskarten findest Du auf der letzten Seite.

### PFLANZEN WACHSEN LASSEN heißt, ein Wachstumskärtchen auf einer ausgelegten Pflanzenkarte ablegen.

Die Anzahl der Blätter auf der Pflanzenkarte zeigt die Wachstumszeit der Pflanze an, d.h. wie viele Wachstumskärtchen auf die Pflanzenkarten gestapelt werden müssen, bevor geerntet werden kann.

Nach der Aktion füllst Du Deinen **Vorrat von 5** Wachstumskärtchen wieder auf, vorausgesetzt es liegen noch genügend Kärtchen auf dem Komposthaufen. Ansonsten musst Du warten, bis wieder Kärtchen dort liegen, die Du Dir erst nehmen darfst, wenn Du wieder an der Reihe bist.

ERNTEN: Nach Ablage des letzten Wachstumskärtchens auf einer Pflanzenkarte kann in den Erntemonaten geerntet werden. Beträgt die Wachstumszeit z.B. drei Blätter, so kannst Du mit der Ablage des dritten Wachstumskärtchens ernten – sofern auf der Pflanze Dein Spielstein liegt oder sie »frei« ist, also ohne fremden Spielstein.

Die geernteten Pflanzenkarten legst Du verdeckt und gestapelt vor Dir ab und hältst sie getrennt von den Pflanzenkarten, die noch offen vor Dir liegen. **Die Wachstumskärtchen kommen auf den Kompost zurück, Deine Spielsteine kannst Du neu platzieren.** 



# WIE WERDEN DIE SPIELSTEINE EINGESETZT?

Denke immer daran, dass Deine Mitspieler von Dir ausgelegte Pflanzenkarten wachsen lassen und ernten können. Du kannst aber immer, wenn Du an der Reihe bist, Pflanzen für Dich »blockieren«, in dem Du Deine Spielsteine einsetzt.

#### Du hast drei Möglichkeiten:



Du setzt einen Stein auf **Deine gerade ausgelegte Pflanzenkarte** oder ein gerade ausgelegtes Wachstumskärtchen und blockierst damit diese Pflanze für andere Mitspieler.



Du setzt einen Stein auf eine beliebige Pflanze in einem der Beete oder im Gewächshaus, die nicht mit dem Stein eines Mitspielers belegt ist.



Du setzt Deine bereits platzierten Spielsteine auf andere Pflanzen um.

## ANPFLANZEN IM GEWÄCHSHAUS

Immer wenn Du am Zug bist, darfst Du Pflanzenkarten im Gewächshaus auslegen – egal auf welchem Monat der Spielstein steht. Die Anpflanzregeln für die Aussaat im Freibeet musst Du nicht beachten. Als Setzlinge (= Pflanzenkarte + 1 Wachstumskärtchen) müssen sie in den Anpflanzmonaten in Freibeete umgepflanzt werden.

Im Gewächshaus darf nicht geerntet werden. Dies gilt auch für Pflanzenkarten mit nur einem Blatt. Platzierst Du ein Wachstumskärtchen auf einer solchen Karte, musst Du sie sofort in ein Freibeet umpflanzen, kannst sie aber erst in einer nächsten Runde ernten.

# WAS NÜTZEN MIR DIE GARTENGERÄTE?

Wenn Du Dir ein Gartengerät besorgt hast, darfst Du Aktionen ausführen, auch wenn Du nicht am Zug bist. Landet z. B. der Spieler, der am Zug ist, auf einem der Anpflanzmonate und Du besitzt die Harke, darfst Du ebenfalls Deine Pflanzenkarten einsetzen. Besitzt Du die Gießkanne, kannst Du Pflanzen wachsen lassen, mit der Gartenschere kannst Du ernten – natürlich jeweils nur wenn der Spielstein auf dem richtigen Monat steht. Du führst Deine Aktionen aus, nach dem der Spieler der an der Reihe ist, seinen Zug beendet hat und legst das Gartengerät anschließend zurück in den Geräteschuppen. Außerdem darfst Du Deine Spielsteine neu platzieren!

#### SPIELENDE UND PUNKTEWERTUNG

Der Spieler, der zu erst 8 Pflanzen geerntet hat, beendet das Spiel und es werden die Punkte gezählt. Besitzt ein Spieler die Gartenschere, darf er seinen Zug noch ausführen.

Jedes Blatt auf den Pflanzenkarten zählt einen Punkt, mehrjährige und winterharte Pflanzen zählen doppelt. Auf der Rückseite der Pflanzenkarten sind die entsprechenden Punktewerte angeben.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

TIPP: Für eine kürzere Spielzeit reduziert Ihr einfach die Anzahl der Pflanzen, die geerntet werden sollen.

Pflanze mit 3 Blättern = 3 Punkte



Pflanze mit 4 Blättern + mehrjährig und winterhart = 8 Punkte



Setzling: Pflanzenkarte + 1 Wachstumskärtchen



Gartengeräte



# ERLÄUTERUNGEN ZU DEN ANPFLANZREGELN:

Regel 1: Pflanzen gedeihen besser und werden robuster, wenn sie im Gewächshaus vorkultiviert und dann als Setzlinge in die Freibeete gepflanzt werden.

Regel 2: Wurzeln konkurrieren um Wasser und Nährstoffe. Pflanzt man jedoch Tiefwurzler und Flachwurzler nebeneinander, befinden sich die Wurzeln in unterschiedlichen Bodenschichten und können so konkurrenzlos die Pflanzen ernähren.

Regel 3: Pflanzen haben einen unterschiedlichen Nährstoffbedarf, weshalb Starkzehrer eine andere Bodenbeschaffenheit und Düngung als Schwachzehrer benötigen (im »richtigen« Nutzgarten bekommen auch die Mittelzehrer ein eigenes Beet).

Regel 4: Pflanzengemeinschaften aus Arten der gleichen Familie locken meist dieselben Schädlinge an und neigen zu den gleichen Krankheiten.

# ERLÄUTERUNGEN EINIGER BEGRIFFE AUF DEN EREIGNISKARTEN

Älchen (Früher auch Aaltierchen) sind verschiedene kleine, nicht näher miteinander verwandte Fadenwürmer.

**Brennnesseljauche** Natürliches, mildes, biologisches Pflanzenschutzmittel, das auch als Dünger mit kräftigender Wirkung bzw. bei Befall von Pilzkrankheiten verwendet wird.

**Cannabis** Wissenschaftlicher Name der Pflanzengattung Hanf. Neben dem Gebrauch als Faser-, Heil- und Ölpflanze findet Hanf auch zur Herstellung von Rauschmitteln Verwendung.

**Gemulcht** Als Mulchen wird in Gartenbau und Landwirtschaft das klein- oder großflächige Bedecken des Bodens mit unverrotteten organischen Materialien (Mulch) bezeichnet.

**Giersch** gilt bei Gärtnern als ein lästiges »Unkraut«. Er breitet sich wuchernd aus und lässt sich wegen seiner unterirdischen Triebe nur schwer bekämpfen.

**Heckenbraunelle** Ein weit verbreiteter, häufiger Brut- und Sommervogel, der wegen des unauffälligen Gefieders meist nur durch seine Lautäußerungen auffällt.

**Kaliumdünger** Auch PK-Dünger oder Volldünger. Bestandteile sind die Hauptnährelemente Stickstoff, Phosphor und Kalium.

Kokosfaserbriketts Torffreies Pflanzsubstrat, das aus der äußeren Umhüllung der Kokosnuss gewonnen wird.

**Mönchsgrasmücke** Der typische Gesang dieses Singvogels beginnt mit einer leise schwätzenden Strophe und nimmt dann plötzlich an Lautstärke zu.

**Mulch** ist die günstigste Humusform. Als leicht abbaubarer Vegetationsrückstand bietet er gute Lebensbedingungen für Bodentiere, Pflanzen und Pilze.

Rotkehlchen Weit verbreiteter Singvogel, dessen Gesang etwa eine Stunde vor Sonnenaufgang beginnt und bis in die Dämmerung fast das ganze Jahr über zu hören ist.

**Stickstoffdünger** Da der Stickstoff als »Motor des Pflanzenwachstums« gilt, ist er die wichtigste Düngerform.

**Zaunkönig** Drittkleinster Singvogel Europas, der auch im Winter lebhaft singt.

#### ANMERKUNG DES VERLAGS

Das Spiel ist eine vereinfachte Darstellung des Anbaus von Gemüse, Obst und Kräutern. Es berücksichtigt nicht die unterschiedlichsten Sorten, die es von den einzelnen Pflanzen gibt und geht nicht auf individuelle Besonderheiten bestimmter Pflanzen ein. Es soll aber ein Grundverständnis vermitteln und einladen sein Gärtnerwissen durch Bücher, Zeitschriften oder das Internet zu vertiefen – und natürlich Anregungen für das Anlegen eines eigenen Nutzgartens liefern.

Alle Rechte vorbehalten © 2014 Grubbe Media GmbH www.grubbemedia.de

Idee und Konzeption: Gerhard Grubbe

Redaktion: Martina Dobrindt, Björn Hölle, Anne C. Repnow

**Design:** agenten.und.freunde, München, www.a-u-f.de Björn Hölle, Martina Dobrindt

Illustrationen: Sara Otterstätter

Bildnachweis: © Nenilkime/Shutterstock.com Produktion: LUDO FACT GmbH, www.ludofact.de



