

# Beet hupferl



## Gießen • Sprießen • Ernten

Kann Gemüse Durst haben? Natürlich! Es hat doch so lange nicht mehr geregnet. Jetzt sieht im Gemüsebeet alles furchtbar trocken aus. Wie toll wäre da ein Schluck Wasser, denken sich Gurken, Kohl und Kürbis. Und auch die Rote Beete ist schon ganz blass. Aber zum Glück habt ihr ja Gießkannen! Ein Spritzer genügt – schon sprießen die Karotten. Wollt ihr sie gleich ernten? Oh, aber was ist das denn?! Auch die Schnecken haben dieses Gemüse zum Fressen gerne ...

### Zubehör

2 Aufkleberbogen:

25 x Gemüse  
(je 5 x Blaukraut, Gurke,  
Karotte, Kürbis, Rote Beete)  
5 x Schnecke  
30 x Erde  
12 als Reserve

30 Plättchen

4 Gießkannen

1 Gemüsegarten  
mit 16 Feldern (Kuhlen)

4 Grasflächen

20 Wassertropfen (Kugeln)

1 Schale für die Tropfen

### Vor dem 1. Spiel

**Aufkleber anbringen:**

Beklebt alle 30 Plättchen auf **einer** Seite so:  
je 5 mit Blaukraut, Gurke, Karotte, Kürbis, Rote Beete und  
5 Plättchen mit einer Schnecke. Wollt ihr's noch schöner?  
Dann beklebt auch die Rückseite der Plättchen mit „Erde“.

So baut ihr die **4 Gießkannen** zusammen:



Legt jede **Grasfläche** auf eine Seitenfläche am Gartenrand.



Die Rückseiten der Plättchen müsst ihr nicht unbedingt bekleben. Aber sie verschönern das Beet. Wichtig ist, dass ihr die „Erde“ auf allen Plättchen möglichst gleich beklebt. Dann könnt ihr nicht erkennen, was sich auf der Vorderseite befindet.



# Vorbereitung

vor jedem Spiel

Das Spiel findet in der Schachtel statt. Nehmt alles – außer dem Gemüsegarten mit Grasflächen – aus der Schachtel.

- Mischt alle Plättchen mit der Erdseite oben.
- Legt ein Plättchen auf jede Kuhle des Gartens, ohne nachzuschauen, was darunter zu sehen ist.
- Haltet die übrigen Plättchen als verdeckten Vorrat bereit.
- Legt alle Wassertropfen in die Schale.
- Jeder von euch nimmt sich eine Gießkanne.



## Ziel

Wer kann durch geschicktes Gießen, mit Glück und gutem Gedächtnis das **meiste Gemüse ernten** und den gefräßigen Schnecken ausweichen?

## Ablauf

Ihr spielt reihum. Wer zuletzt eine Karotte gegessen hat, beginnt. Wenn du an der Reihe bist, befüllst du deine Gießkanne mit **1 Wassertropfen** aus der Schale. Dann darfst du **gießen**. Entscheidet euch vor dem Spiel gemeinsam für eine der beiden Versionen, die dann für alle gilt:

### Gießen ab 4 Jahre: 1 x direkt über dem Beet

Du darfst deine Gießkanne direkt über dem Beet ausschütten. Suche dir eine Kuhle aus, die du gießen möchtest.

Manchmal rollt der Wassertropfen aber trotzdem woanders hin ... na sowas ...!



Schau mal: Dein Wassertropfen versickert in der Kuhle. Und dort wächst jetzt Gemüse ... oder eine Schnecke kommt zum Vorschein.

### Gießen ab 5 Jahre: 2 x vom Gras ins Beet oder 1 x direkt über dem Beet

Entscheide bei jedem Zug selbst, ob du

- 2 x vom Gras ins Beet oder
- 1 x direkt über dem Beet gießen möchtest.

So gießt du vom Gras ins Beet: Schütte den Tropfen über einer der 4 schrägen Grasflächen aus. Dies darfst du insgesamt 2 x tun. Jeder Tropfen muss **zuerst** die **Grasfläche** treffen, bevor er in eine Kuhle rollt.

... oder sobald ihr bereit dafür seid.

Die spezielle Beethupferl-Bewässerung übers Gras: Der Tropfen findet rollend seinen Weg zur Pflanze ... oder landet bei einer Schnecke.



Toll, 2 x hintereinander gießen! Aber überlege, wann es schlauer ist, nur 1 x, aber dafür gezielt zu gießen.

Die folgenden Regeln gelten für beide Versionen.



Gießt reihum weiter, bis entweder **3 gleiche Gemüse** oder **3 Schnecken** zu sehen sind:

### 3 gleiche Gemüse sind zu sehen:

Super! Ernte eines davon.

Nimm dieses Plättchen und lege es offen vor dir ab.

Die anderen beiden Plättchen (dieser Sorte) drehst du wieder um – und merkst dir am besten, was du gesehen hast ...  
Die **Tropfen** aus **allen 3 Kühlen** legst du wieder in die Schale **zurück**.  
Dann legst du auf die frei gewordene Kuhle wieder ein Plättchen vom Vorrat, mit der Erdseite oben.

### 2 Tropfen in derselben Kuhle: Plättchen steht aufrecht

Ein 2. Tropfen in derselben Kuhle stellt das Plättchen aufrecht. Dieses Plättchen zählt als **sichtbares Gemüse** oder **sichtbare Schnecke**.

### 3 Tropfen in derselben Kuhle: Soforternte

Landet sogar ein 3. Tropfen in derselben Kuhle?  
Dann wäre noch mehr Wasser des Guten zu viel.  
**Ernte** das Gemüse **sofort** - auch wenn noch nicht 3 davon im Beet zu sehen sind.  
Leider gilt dasselbe auch für die **Schnecke**, die du **sofort aus dem Beet** nehmen musst.

Auch bei der Soforternte gilt: Nimm alle Wassertropfen aus den Kühlen derselben Sorte und lege sie zurück in die Schale. Entsprechende Plättchen drehst du wieder auf die Rückseite. Dann legst du auf die frei gewordene Kuhle wieder ein Plättchen vom Vorrat, mit der Erdseite oben.

### 3 Schnecken sind zu sehen:

Oje! Nimm eine Schnecke und lege sie offen vor dir ab. Leider wird sie dir am Ende des Spiels ein Gemüse wegfuttern.



Aber hoppla!  
Bei doppelt so viel Wasser sprießt das Gemüse steil aus dem Boden.



Jedes Gemüse im Beethupferl-Garten benötigt nur 1 Tropfen Wasser.  
Vermeide also, Gemüse doppelt zu gießen.  
Denn dadurch kann der Nächste - mit dem 3. Tropfen - sofort ernten.



Seid ihr schon richtig tolle Gießer?

Dann spielt die **Soforternte** ab jetzt immer nach dieser Regel: Ein 3. Wassertropfen darf **nur vom Gras** aus in eine Kuhle rollen – also nie durch direktes Gießen über dem Beet.

Landet bei einem direkten Gießversuch versehentlich ein 3. Tropfen in einer Kuhle, dann darfst du das Gemüse nicht ernten und musst den 3. Tropfen wieder in die Schale zurücklegen. Die Schnecke müsstest du jedoch zu dir nehmen.

## Ende

Das Spiel endet, wenn ihr

- das **letzte Plättchen** aus dem Vorrat ins Beet gelegt habt **oder**
- insgesamt **3 Schnecken** aus dem Garten geholt habt.

Jetzt **futtert** euch jede eingesammelte **Schnecke** ein eigenes geerntetes **Gemüse** weg.

Entscheidet selbst, welches und legt es beiseite. Danach schaut ihr, wer (noch) das **meiste Gemüse** besitzt.  
Bist du das? Super! Dann hast du gewonnen! Es kann mehrere Gewinner geben.

## Das kann dem besten Gärtner passieren! (Besondere Situationen)

- 🍃 Bleibt mal ein Tropfen **außerhalb der Kühlen** irgendwo im Gemüsegarten liegen? Dann darfst du ihn gleich noch einmal gießen.
- 🍃 Kullert mal ein Tropfen, den du gerade **entfernst**, aus Versehen in eine andere Kuhle? Dann hole ihn dort wieder heraus. Lege ihn in die Schale zurück und drehe das Plättchen wieder um.
- 🍃 Landet der **2. Tropfen** deines Spielzugs **direkt im Beet** - anstatt zuerst auf der Grasfläche? Wenn du nun **Gemüse** ernten könntest, darfst du dies nicht - sondern der nächste Spieler (bevor er gießt). Eine Schnecke müsstest du jedoch zu dir nehmen.
- 🍃 Bleibt mal ein Plättchen **waagrecht** liegen, **obwohl 2 Tropfen** in der Kuhle sind? Dann legst du einen der beiden Tropfen zurück in die Schale.
- 🍃 Wird ein Plättchen durch Tropfen **„weggeschoben“**? Dann legst du es einfach wieder zurück auf die Kuhle.

## Variante: Lasst uns gemeinsam ernten!

Wenn ihr ausprobieren möchtet, ob ihr beim Ernten gemeinsam dem „Schnecken tempo“ voraus seid, dann spielt doch mal so:

Ihr habt jetzt ein **gemeinsames Ziel**:

Versucht zusammen von **jeder Gemüsesorte 2 Stück** (oder mehr) zu ernten, bevor ihr die 3. Schnecke aus dem Beet nehmen müsst.


Beim **Spielablauf** ändert sich nur dies:

Befindet sich der 3. Tropfen in einer Kuhle mit

- 🍃 **Gemüse**, dann nehmt ihr dieses **Gemüse aus dem Spiel**, denn das bekommt ihr nun nicht.
- 🍃 **Schnecke**, dann legt diese vor euch ab.

Habt ihr **3 Schnecken** aus dem Garten genommen, habt ihr leider **verloren**.

Gelingt es euch gemeinsam von **jeder Gemüsesorte 2 Plättchen** zu sammeln, habt ihr es super gemacht und zusammen **gewonnen**.



Mit den Regeln der Variante kannst du übrigens **auch alleine** „gegen die Schnecken“ spielen.



**Bernhard Weber** entwickelt seit über 20 Jahren Spiele zum Anfassen für Jung und Alt. Neben seiner Vorliebe für 3D-Welten legt der Wahl-Bonner wert auf Spiele mit möglichst einfachen Regeln und haptischen Erlebnissen.

Autor und Verlag danken allen, die beim Testen und Regellese geholfen haben.  
**Bernhard Weber** widmet dieses Spiel Oskar und Merle.

Art.Nr.: 60 110 5172

Autor: Bernhard Weber  
Illustration: Stefanie Reich  
Satz & Layout: Matthias Holländer



2023 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
Zoch-verlag.com  
service.zoch-verlag.de

