











#### 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 ...

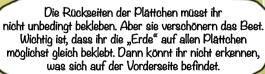


#### Aufkleber anbringen:

Beklebt alle 30 Plättchen auf einer Seite so: ie 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.



# 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: I 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 iedem Zug selbst, ob du

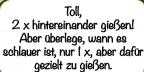
2 x vom Gras ins Beet oder1 x direkt über dem Beet

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.

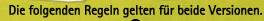
Die spezielle Beethupferl-Bewässerung übers Gras: Der Tropfen findet rollend seinen Weg zur Pflanze ... oder landet bei einer Schnecke.

.. oder sobald ihr

bereit dafür seid.







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.

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.

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

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

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.

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

Auch bei der Soforternte gilt: Nimm alle Wassertropfen aus den Kuhlen 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.

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

oder 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 Kuhlen 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 iedoch 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 "Schneckentempo" 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.

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

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.



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 Regellesen 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

