

HOMEFARMING

Das Spiel

Ihr Lieben,

wer von euch bestellt seinen eigenen kleinen Garten am cleversten? Wer erntet am meisten und schützt seine Federfreunde am besten vor Habicht und Fuchs?

Bei diesem Spiel gewinnt, wer seinen Garten am besten bewirtschaftet. Drei Jahre (also Spielrunden) habt ihr Zeit, eure Gärten zu bestellen, Gemüse und Obst anzupflanzen und euch eine bunte Hühnertruppe in den Garten zu holen. Teilt eure Zeit und den Platz im Garten



schlau ein, damit ihr möglichst viel erreichen könnt. Besorgt euch Saatgut, sät es im richtigen Monat in die Beete, kümmert euch um das Gemüse und eure Federfreunde und vergesst nicht, zum passenden Zeitpunkt zu ernten. Denn erst mit der Ernte ergattert ihr wertvolle Lecker-Punkte, die euch zum Sieg führen.

Natürlich werdet ihr mit allerlei Plagen zu kämpfen haben: gefräßige Schnecken nagen an euren Pflanzen, der gefürchtete Kartoffelkäfer droht eure Ernte zu vernichten und Fuchs und Habicht haben es auf eure Hühner abgesehen. Wer hier nicht clever vorsorgt, kann viel verlieren. Denn das Pflanzen allein reicht nicht, um als Homefarmer erfolgreich zu sein. Am Ende zählt, was geerntet auf dem Teller liegt.

Und das Schöne ist: alles, was hier spielerisch funktioniert, hilft euch auch im echten Garten. Sogar komplizierte Themen wie Fruchtfolge und Fruchtwechsel könnt ihr hier ganz nebenbei verinnerlichen. Je öfter ihr spielt, desto mehr Wissen sammelt ihr über den Nährstoffbedarf von Pflanzen, ihre botanischen Familien und die Beetplanung im Gartenjahr.

Dieses Spiel ist ein nachhaltiger Spaß für die ganze Familie! Und jetzt: Macht's euch lecker zu Hause!

Eure Judith

Ziel des Spiels

Jeder Spieler und jede Spielerin bekommt einen „eigenen Garten“ in Form einer Ablagetafel, auf dem Obst und Gemüse angepflanzt und Hühner gehalten werden können. Wer im Verlauf von drei Gartenjahren seine Beete am schlauesten plant und sich am besten auf Dürren, Schädlinge und andere Plagen vorbereitet, der gewinnt. Denn erst die Ernte bringt die begehrten Lecker-Punkte. Und wer am Ende die meisten Lecker-Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

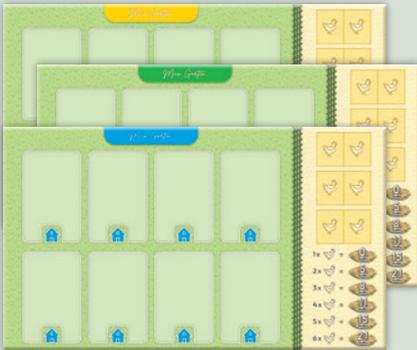
1 Spielplan

Vorderseite Basis-Spiel



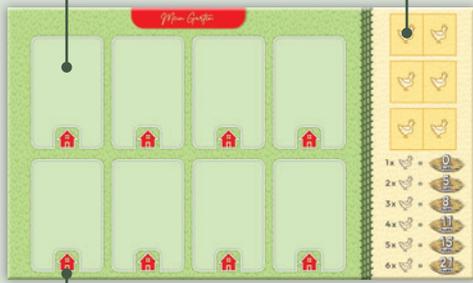
4 Ablagetafeln – Mein Garten

in den Farben gelb, grün, blau und rot



Beet-Felder

für den Anbau von Obst und Gemüse



Hühnerstall

mit Hühner-Feldern und Punkteübersicht

Gewächshaus-Plätze
für die Profi-Variante

1 Start-Marker



5 Punkte-Marker



40 Kümmel-Marker



24 Hühner-Chips



Vorderseite

1 Gartenjahr-Marker



52 Aktions-Chips

je 13 pro Farbe



Rückseite

112 Karten

84 Pflanzen-Karten

Obst

Holunder

Holunder

Holunderbäume sind sehr gesungame Pflanzen. Sie mögen es halbschattig und brauchen keinen aufwendigen Schnitt. Im Mai könnt ihr die schönen, weißen Blütenolden ernten und Sirup und Holunderblütengelee daraus machen. Eine tolle Basis auch für Salatdressings. Die Beeren lassen sich spater ebenfalls zu Saft oder Gelee verarbeiten.

Gemüse Schwachzehrer

Radieschen

Radieschen

Radieschen sind super pflegeleicht. Ihr könnt sie auch problemlos in einem Blumenkasten auf der Fensterbank oder auf eurem Balkon anpflanzen. Einmal in der Erde, braucht ihr sie nur noch vorsichtig zu gießen und nach 4 bis 6 Wochen könnt ihr die Radieschen auch schon ernten. Aber Achtung! In den sehr warmen Monaten gehen sie schnell in Blüte.

schwach

Gemüse Mittelzehrer

Fenchel

Fenchel

Fenchel wächst schnell, aber es gibt ein paar Dinge zu beachten. Vorziehen könnt ihr schon ab April, aber drauBen wächst der Fenchel erst ab Mitte Mai, wenn es keinen Frost mehr gibt. Achtet darauf, dass der Fenchel nicht austrocknet, sonst geht er schnell in Blüte. Ernten könnt ihr schon nach etwa 10 Wochen. Auch das Grün ist essbar.

mittel

Gemüse Starkzehrer

Knollensellerie

Knollensellerie

Knollensellerie wächst nur langsam und benötigt viele Nährstoffe. Man braucht also etwas Geduld. Er gehört aber zu den Sorten, die man spät im Herbst noch ernten und an einem dunklen, trockenen Ort auch sehr gut lagern kann. Ab Mitte Mai könnt ihr die vorgezogenen Pflanzen an einen sonnigen bis halbschattigen Platz in euer Beet pflanzen.

stark



Auf den Karten in diesem Spiel habt ihr alle wichtigen Informationen, die ihr für eure Beetplanung benötigt: Vorzucht im Haus, Aussaat- und Erntezeit, Zehrgrad und botanische Familie. Ihr könnt die Karten also wunderbar für eure Beetplanung im echten Garten nutzen. Noch mehr Tipps findet ihr in meinem Online-Magazin unter www.Homefarming.de

Vorderseite

Rückseite

10 Gewächshäuser für die Profi-Variante



10 Plage-Karten

Rückseite

Kohlweißling

Die hübschen Raupen lieben Kohlpflanzen. Ihr verliert je 2 Lecker-Punkte für jeden Chinakohl und Kohlrabi in eurem Garten.

Vorderseite

18 Bauvorhaben-Karten für die Profi-Variante

Rückseite

Wassertonne

Eine Wasserversorgung in deinem Garten schützt vor jeder Dürre. Du verlierst keine Lecker-Punkte bei der Plagekarte 'Dürre'. Der Bau kostet dich 2 Aktions-Markern. Für den Bau erhältst du sofort einmalig 9 Lecker-Punkte.

Vorderseite

Name Salatgurke

Familienfarbe (hier orange für Kürbisgewächse)

Foto

Aussaatzeitraum (hier Mai und Juni)

Erntezeitraum (hier Juni bis Oktober)

Ablagen für die Kümmer-Marker

Zehrgrad (hier rot für Starkzehrer)

Angabe Lecker-Punkte +3, +7

Gewächshaus-Ablage für die Profi-Variante



Einige Gemüsesorten müssen im echten Leben früh im Jahr vorgezogen werden, bevor sie nach drauBen gepflanzt werden können. Im Spiel lassen wir diesen Schritt aus, damit es nicht zu kompliziert wird. Aber damit ihr die Karten auch für eure Beetplanung benutzen könnt, habe ich euch die jeweiligen Monate markiert. Für die Anzucht steht das Pflänzchen, für Ernte und Aussaat im Winter das heller unterlegte Feld. Im Spiel machen wir im Winter nämlich eine Arbeitspause, damit ihr die nächste Runde vorbereiten könnt. Im echten Garten könnt ihr es euch auch im Winter lecker machen.



Spielaufbau

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Spielmaterialien vorsichtig aus der Stanztafel.

1. Platziert den **Spielplan** in der Tischmitte.

Wählt dabei aus, ob ihr die Basis-Variante oder Profi-Variante spielen möchtet.

6. Eine Person erhält den **Start-Marker**.

Diese Person startet die erste Runde.

2. Verteilt die **Ablagetafeln** und die farblich passenden **Aktions-Chips**.

(2 Personen je 8 Chips, 3 Personen je 10 Chips, 4 Personen je 12 Chips)



7. Sortiert die Spielkarten wie abgebildet:

Die **Plage-Karten** und **Bauvorhaben-Karten** legt ihr jeweils als verdeckte Stapel bereit. Danach sortiert ihr die **Pflanzen-Karten** in vier Stapel (Obst, Gemüse-Starkzehrer ●, Gemüse-Mittelzehrer ●, Gemüse-Schwachzehrer ●), mischt diese gut durch und legt sie wie abgebildet offen aus. Nun bildet ihr die **Auslage**, indem ihr von jedem Pflanzen-Kartenstapel jeweils drei Karten aufgedeckt unter den zugehörigen Stapel auslegt.

Wir sind alles plastikfrei konzipiert – dadurch ist das Spielmaterial vielleicht nicht „unverwü- stlich“, aber dafür umweltfreundlicher, was mir hier wichtiger war. Geht also liebevoll mit dem Spielmaterial um.

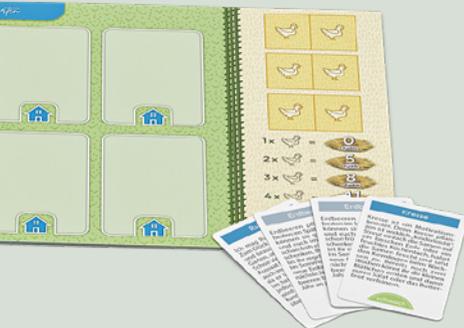
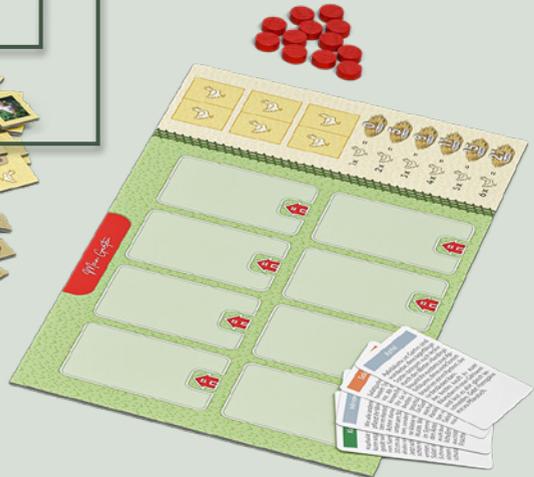


3. Legt pro Person einen der **Aktions-Chips** als **Punkte-Zähler** auf das Startfeld der Punkte-Leiste.



4. Legt den **Gartenjahr-Marker** auf die Gartenjahr-Anzeige.

5. Legt die **Hühner-Chips** & die **Kümmern-Marker** bereit.



8. Spielt ihr die **Basis-Variante** könnt ihr die **Gewächshäuser** und die **Bauvorhaben-Karten** zurück in die Schachtel legen.

9. Wenn ihr das Spielmaterial ausgelegt habt, **erhalten alle noch vier Handkarten.**

Zieht hierfür nacheinander von jedem der vier Pflanzen-Kartenstapel (Obst und Gemüse) jeweils zwei Karten und wählt aus den so erworbenen Karten vier Stück aus. Das ist euer persönlicher Pflanzenvorrat für das erste Gartenjahr. Die nicht ausgewählten Karten legt ihr wieder unter die entsprechenden Stapel.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer den Start-Marker hat, beginnt.

Erste Schritte – Tutorial

Das Tutorial hilft euch, die grundlegenden Aktionen des Spiels zu verstehen. Danach seid ihr bereit, euren Garten zu bewirtschaften.

Das Tutorial könnt ihr gemeinsam oder jeder einmal für sich durchspielen. Dafür führt ihr im folgenden mehrere Aktionen hintereinander durch. Im Spiel selbst, hat jede Person nur eine Aktion, bevor die nächste Person an der Reihe ist.

Sucht für das Tutorial aus dem Stapel der Gemüse-Karten mit mittlerem Zehrgang eine der Karten „Möhren“ aus und legt sie in eure vorbereitete Auslage.



In diesem Beispiel beginnt die Person mit der Farbe Rot.

Wenn du an der Reihe bist machst du Folgendes:
Du suchst dir eine **Aktion auf dem Spielplan** aus, die du ausführen möchtest, legst deinen **Aktions-Chip darauf** ab und **führst die Aktion aus**.

Für das Tutorial üben wir das Ganze nun gleich mit drei Aktionen. Nimm dir dafür drei deiner Aktions-Chips.



1) Saatgut kaufen:

Du startest im März und besorgst dir erst einmal das Saatgut, welches du in dein Beet aussäen möchtest. In unserem Tutorial sind das die „Möhren“: Dafür legst du einen der Aktions-Chips auf das erste Aktions-Feld – „Saatgut kaufen“. Anschließend führst du die Aktion aus und nimmst dir die Karte „Möhren“ aus der Auslage auf die Hand in deinen Vorrat.



2) Saatgut aussäen:

Im nächsten Schritt möchtest du die Möhren in deinem Garten aussäen. Den Aussaatzeitraum erkennst du an den grün markierten Monaten auf der linken Seite der Gemüse-Karte. Im Spiel säst du die Möhren ab März aus. Du kannst also bereits ein Aktions-Feld „Aussäen“ im März wählen, um die Möhren auszusäen. Dafür legst du den zweiten deiner Aktions-Chips auf dem Feld „Aussäen“ ab. Anschließend führst du die Aktion aus und säst die Möhre in deinen Garten, indem du die Karte mit der Bildseite nach oben auf ein freies Beet-Feld deiner Ablagetafel legst.





3) Ernte

Den Erntezeitraum deines Gemüses erkennst du an den orange markierten Monaten auf der rechten Seite der Karte. Hier siehst du, dass der „Erntezeitraum“ der Möhren im Juni beginnt.

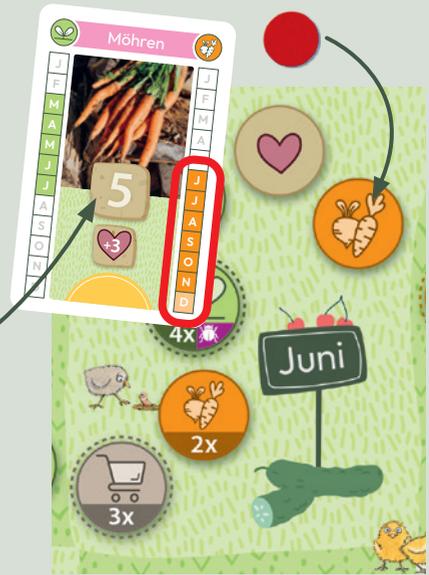
Damit du die Möhren ernten kannst, musst du also ein Aktions-Feld „Ernten“ im Juni auswählen.

Platziere dort deinen dritten Aktions-Marker. Um das Ernten nun auszuführen und Punkte zu sammeln, schaust du auf der Gemüse-Karte,

wie viele Lecker-Punkte dir diese einbringt.

Bei den Möhren sind das fünf Lecker-Punkte.

Setz deinen Punkte-Zähler auf der Punkte-Leiste fünf Felder vorwärts und lege die Karte „Möhren“ aus deinem Garten auf den Ablagestapel, den ihr in der Tischmitte bildet.



Nun kennst du die wichtigsten Aktionen des Spiels. Jetzt sind die anderen Spielenden an der Reihe, die grundlegenden Aktionen auszuprobieren – oder ihr beschließt, das Spiel zu starten.

Sobald ihr das Tutorial abgeschlossen habt, setzt ihr eure Punkte-Zähler wieder auf das Startfeld und mischt die Gemüse-Karte „Möhren“ in den entsprechenden Stapel zurück.

Sammelt eure Aktions-Marker wieder ein.

Jetzt könnt ihr in euer erstes Gartenjahr starten.



Setzt eure Aktions-Chips im Verlauf des Spiels clever ein und plant gut, was ihr wann machen wollt. Es nützt nichts, wenn ihr am Ende ganz viel eingesät habt, aber nichts mehr ernten könnt, weil der Winter kommt oder ihr den Erntezeitraum verpasst habt und der Salat geschossen und der Kohlrabi holzig geworden ist.



Spielablauf im Überblick

Ihr spielt insgesamt drei Gartenjahre durch. Für jedes Gartenjahr habt ihr eine bestimmte Anzahl an Aktionen (Aktions-Chips) die ihr in diesem Gartenjahr machen könnt.

Wie im echten Leben habt ihr auch im Spiel nicht unendlich Zeit, sondern ihr müsst euch eure Zeit gut einteilen und schlau planen.



Am Ende eines Gartenjahres bekommt ihr eure Aktions-Chips wieder zurück, um mit ihnen im nächsten Gartenjahr wieder richtig durchzustarten.

Spielverlauf

Wenn ihr am Zug seid, dürft ihr immer genau eine Aktion wählen, die ihr im Anschluss ausführen möchtet. Dafür legt ihr zuerst einen Aktions-Marker auf das ausgewählte Aktions-Feld auf dem Spielplan und führt daraufhin die ausgewählte Aktion durch.

Bei der Auswahl eines Aktions-Feldes gibt es zwei Regeln:

1) Jedes Aktions-Feld darf nur ein einziges Mal belegt werden.

Liegt bereits ein Aktions-Chip darauf, kann diese Aktion nicht noch einmal ausgewählt werden. Ihr müsst also eure Mitgärter und Mitgärtnerinnen im Auge behalten.

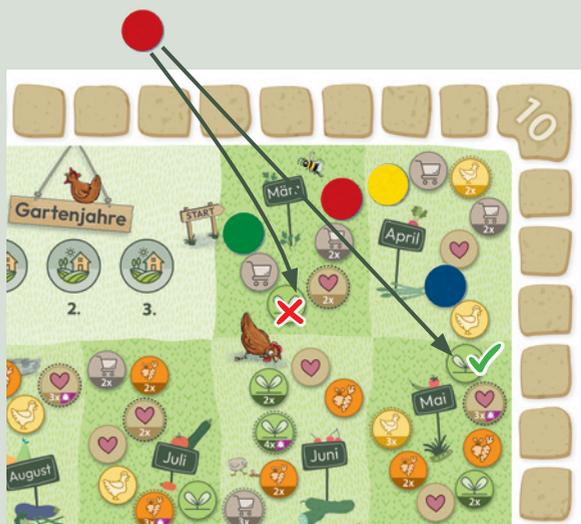
2) Beachtet den Verlauf des Jahres! Ihr dürft immer nur ein freies Aktions-Feld wählen, das im Zeitverlauf später liegt als das Aktions-Feld, das IHR SELBST davor schon belegt hat.

Wenn ihr schon im April gegärtnert habt, dürft ihr nicht einfach zurückspringen in den März, denn Zeitreisen sind beim Homefarming nicht möglich. Das Jahr schreitet unaufhörlich vorwärts und ihr müsst sehen, wo ihr bleibt mit dem, was ihr alles vorhabt im Garten.

Beispiel:

Judith hat in ihrem letzten Zug die Aktion „Zwei Mal Saatgut kaufen“ im Monat März gewählt und hat einen ihrer roten Aktions-Chips auf das entsprechende Aktions-Feld gelegt. Jetzt möchte sie das gekaufte Gemüse einsäen.

Im März gibt es noch ein freies Aktions-Feld „Aussäen“. Aber da Judith bereits einen Aktions-Chip auf ein Feld dahinter gelegt hat, darf sie dieses Feld nicht mehr nutzen. Die Felder im April sind bereits von Anderen belegt. Sie entscheidet sich für das Aktions-Feld „Einsäen“ im Mai und legt ihren Chip auf das entsprechende Feld.



Aufgepasst! Einige Aktions-Felder sind mit einer gestrichelten Linie umrandet. Wollt ihr diese Aktion ausführen, müsst ihr **zwei Aktions-Chips auf das Feld legen**. Sie kosten also mehr. Allerdings könnt ihr bei diesen auch Zeit sparen, da ihr die gewählte Aktion, wie angegeben, mehrfach ausführen dürft.



Die Aktionen



Saatgut kaufen

Wenn ihr mit eurem Aktions-Chip neues Saatgut besorgen möchtet, dann könnt ihr euch so viele Pflanzen-Karten aus der Auslage nehmen, wie das Aktions-Feld angibt (normalerweise eine Karte) und diese auf die Hand nehmen. So erweitert ihr euren Vorrat. Dabei könnt ihr die 12 ausliegenden, sowie die oberste Karte des Pflanzen-Kartenstapels auswählen. Ihr könnt unterschiedliche Obst- und Gemüsesorten wählen. Ein Handkartenlimit gibt es nicht. Am Ende eures Zuges werden die Lücken in der Auslage wieder aufgefüllt.



Aussäen

Wählt eine Pflanzen-Karte eurer Hand aus, die ihr aussäen möchtet, und legt sie mit der Bildseite nach oben auf ein beliebiges freies Beet-Feld in eurem Garten. (Ihr könnt so viele Pflanzen-Karten aussäen, wie das Aktions-Feld vorgibt). **Achtet dabei auf die Aussaatzeiträume.** Ihr könnt die Samen nur in die Erde bringen, wenn ihr ein Aktions-Feld gewählt habt, das einem Aussaatmonat der Pflanze entspricht, die ihr anpflanzen wollt.

Beispiel: Die Gemüse-Karte „Radieschen“ könnt ihr im März und April in eines eurer Beet-Felder aussäen. Um das zu tun, müsst ihr also ein Aktions-Feld in einem dieser Monate belegen.



Obst-Besonderheiten: Obstbäume und Sträucher werden traditionell im Herbst gepflanzt. Das heißt, sie bringen erst im nächsten Jahr Ertrag. Wenn ihr Obst einpflanzt, legt ihr die Karte deshalb mit der Rückseite nach oben in euren Garten. Sie wird am Ende des Gartenjahrs umgedreht und bringt ab dem nächsten Jahr Lecker-Punkte.

Tip: Obst solltet ihr am besten gleich im ersten Gartenjahr pflanzen, denn dann könnt ihr im zweiten und dritten Jahr ernten.



Ernten

Wenn ihr euren Aktions-Chip auf ein Aktions-Feld „Ernten“ legt, dürft ihr so viel Pflanzen-Karten ernten, wie auf dem Aktions-Feld angegeben sind. Und auch hier gilt: nur wenn ihr ein Aktions-Feld gewählt habt, dass einem Erntemonat eurer Pflanze entspricht, dürft ihr ernten.

Wenn ihr geerntet habt, bekommt ihr Lecker-Punkte. Wie viele, könnt ihr auf dem Lecker-Punkte-Feld der Pflanzen-Karte unterhalb des Fotos ablesen. Bewegt dann euren Punkte-Zähler um die entsprechende Anzahl auf der Punkte-Leiste voran.

Beispiel: Die Gemüse-Karte „Radieschen“ könnt ihr im April und Mai ernten, sie gibt euch vier Lecker-Punkte.



Habt ihr euch zusätzlich noch um eure Pflanze gekümmert (siehe Aktion „Kümmern“ – Seite 10), dürft ihr die angegebenen Lecker-Punkte noch zusätzlich auf der Punkte-Leiste vorwärtsziehen. Die Kümmer-Marker legt ihr zurück in den Vorrat.

Ihr beendet euren Zug mit dem Ablegen der geernteten Karte auf dem Ablagestapel.

Solltet ihr während eures Zuges über das Startfeld der Punkte-Leiste ziehen, dürft ihr euch einen Punkte-Chip nehmen. So könnt ihr euch die Gesamtpunktzahl besser merken.

+40

Obst-Besonderheiten: Bei einigen Obstbäumen wie der Kirsche werden zwei Pflanzen im Garten benötigt, damit sie Früchte tragen. Du kannst sie erst ernten und Punkte erhalten, wenn du zwei Pflanzen in deinem Garten eingesät hast. Nur dann kannst du deinen Ertrag auch mittels Kümmer-Markern steigern.

Nach dem Ernten von Obst drehst du die Karte in deinem Beet um (nicht auf den Ablagestapel legen!). Dein Obst bleibt im Beet und bringt dir im nächsten Jahr erneut Früchte, die du ernten kannst.



Zusätzlich zu den aus dem Tutorial bekannten Aktionen gibt es noch diese Aktionen:



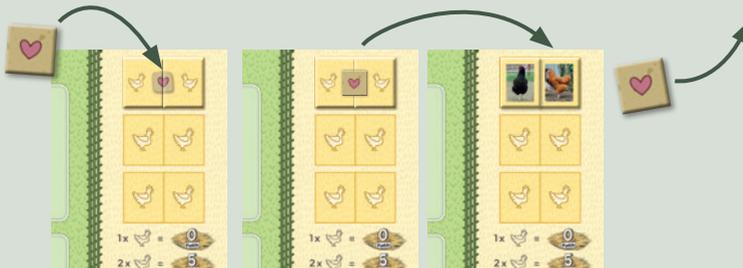
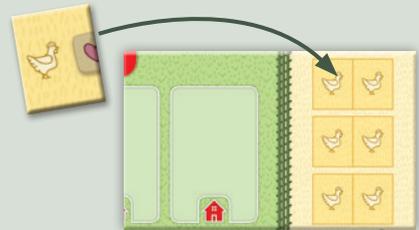
Kümmern

Nehmt euch so viele Kümmer-Marker, wie auf dem Aktions-Feld angegeben ist und legt sie **sofort** auf die entsprechende Pflanze oder Hühner, um die ihr euch in diesem Spielzug kümmern möchtet. Kümmer-Marker geben euch zusätzliche Lecker-Punkte, denn Pflanzen gedeihen besser, wenn sie gut umsorgt werden, und glückliche Hühner legen bekanntlich leckerere Eier.



Hühner einziehen lassen

Nehmt euch so viele Hühner, wie auf dem Aktions-Feld angegeben ist und legt sie auf die dafür vorgesehenen Hühnerstall-Felder eurer Ablage-tafel. Legt die Hühner zunächst verdeckt in den Hühnerstall. Natürlich müsst ihr euch um die Hühner kümmern. Ein Kümmer-Marker gilt für zwei Hühner. Sobald ihr einen Kümmer-Marker eingesetzt habt, dürft ihr also bis zu zwei Hühner auf die Bildseite drehen. Den Kümmer-Marker legt ihr danach zurück in den Vorrat. Hühner, um die ihr euch kümmert, sind zufrieden, legen Eier und bringen am Ende des Jahres zusätzliche Lecker-Punkte.



Eine kurze Übersicht über die Aktionen findet ihr auch noch einmal auf Seite 16 der Anleitung.

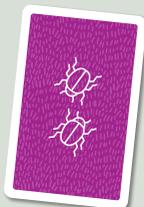
Am Ende eines Gartenjahrs dürft ihr eure Hühner behalten. Allerdings müsst ihr sie wieder umdrehen. Denn bevor sie im nächsten Jahr wieder zufrieden Eier legen, müsst ihr euch wieder um sie kümmern.

In euren Stall dürfen maximal sechs Hühner einziehen. Das ist eine gute Größe für die Haltung im Garten – auch eine kleine Truppe von vier Hühnern ist eine gute Idee. Einzeln solltet ihr Hühner niemals halten, denn dann sind sie einsam.



Plagen

Wird ein Aktions-Feld gewählt, auf dem ein zusätzliches lilafarbenes Schädlingssymbol abgebildet ist, müsst ihr noch VOR dem Ausführen der Aktion die oberste Karte vom „Plagen-Karten-Stapel“ ziehen. Die darauf abgebildete Plage betrifft dann ALLE Spielerinnen und Spieler. (Kleiner Spoiler: In der Variante für Profis könnt ihr euch auf diese Plagen vorbereiten, aber in der Basis-Variante seid ihr den Plagen leider noch ausgeliefert.)



Folgende Plagen gibt es:

Schädlinge

Schädlinge wie Kohlweißling oder Möhrenfliege betreffen nur bestimmte Pflanzen. Schaut nach, ob ihr so eine Pflanze in eurem Garten angebaut habt. Falls ja, seid ihr vom jeweiligen Schädling betroffen und führt sofort die auf der Karte angegebene Aktion aus. Habt ihr keine der angegebenen Pflanzen in eurem Garten, habt ihr Glück gehabt. Pflanzen, die ihr noch nicht eingesät habt, sind nicht betroffen.



Habicht und Fuchs

Habicht und Fuchs sind die größten Feinde der Hühner und reduzieren euren Hühnerbestand wie auf der Karte angegebenen. Schrecklich, aber wahr!



Wühlmäuse und Nacktschnecke

Wühlmäuse und Nacktschnecken sind auch im echten Garten eine fiese Plage, denn sie sind ziemlich schnell damit, euch alles wegzufressen.



Dürre

Eine Dürre betrifft alle Spieler und Spielerinnen. Ihr verliert sofort die angegebene Zahl an Lecker-Punkten.



Ende des Gartenjahres – Gartenruhe

Hat eine Person keine Aktions-Chips mehr, spielen die anderen noch so lange weiter, bis entweder **keiner mehr Aktions-Chips hat oder niemand mehr eine Aktion ausführen kann/möchte**. Dann ist das Gartenjahr zu **Ende**. Die Symbole am Ende des Jahres zeigen euch, wie ihr das Gartenjahr nun auswerten könnt und wie ihr das nächste Gartenjahr vorbereitet.



Hühnerwertung

Schaut, ob ihr euch ausreichend um eure Hühner gekümmert habt, und zählt alle Hühner, von denen ihr das Foto sehen könnt. Nur diese sind zufrieden und dürfen gewertet werden. Schaut dann in eurem Hühnerstall auf eurer Ablagetafel nach, wie viele Lecker-Punkte ihr für eure Hühner bekommt, und zieht mit eurem Punkte-Zähler auf der Punkte-Leiste die entsprechende Anzahl vorwärts. Dreht dann die Hühner wieder auf die Rückseite – im nächsten Jahr müsst ihr euch wieder um sie kümmern.



Kartenreset

- **Die Obstkarten** in eurem Garten dreht ihr für das nächste Gartenjahr um, sodass sie mit der Bildseite nach oben in eurem Garten liegen. Im folgenden Jahr darf geerntet werden.
- **Nicht geerntete Gemüse-Karten**, die noch auf den Beet-Feldern, in eurem Garten liegen, werden auf den Ablagestapel gelegt. Hier habt ihr leider umsonst eingesät.
- **Die Karten vom Ablagestapel und von der Auslage** sortiert ihr in die jeweiligen Stapel zurück. Mischt die Stapel und erneuert die Auslage.
- **Alle Plagen-Karten** kommen zurück auf den Plage-Karten-Stapel. Mischt die Plagen-Karten und legt den Stapel verdeckt bereit für die nächste Runde.



Aktions-Chips

Nehmt eure Aktions-Chips wieder zurück, sodass ihr sie im nächsten Jahr wieder einsetzen könnt.

Wichtig! Achtet darauf, dass ihr nicht versehentlich auch euren farbigen Punkte-Zähler von der Punkte-Leiste entfernt.



Start-Marker

Der Start-Marker geht an die im Uhrzeigersinn nächste Person. Diese beginnt die nächste Runde.



Start-Marker



Gartenjahr-Marker

Schiebt den Gartenjahr-Marker auf das nächste Gartenjahr. Habt ihr bereits das dritte Gartenjahr gespielt, endet das Spiel.



Ende des Spiels

Das Spiel endet mit dem Ende des dritten Gartenjahrs.

Meine Güte, war das eine leckere Zeit! Drei Jahre lang hattet ihr den eigenen Obst- und Gemüseladen direkt vor der Haustür. Aber wer von euch hat nun die BESTE Ernte eingefahren und hat die glücklichsten Hühner und damit die meisten Eier im Stall?



Wertet eure Lecker-Punkte ein letztes Mal aus und kürt den besten Homefarmer oder die beste Homefarmerin am Tisch. Vergesst dabei nicht eventuell gesammelte Punkte-Marker, die vor euch liegen!

Die Person mit den meisten Lecker-Punkten gewinnt das Spiel!

Aber am Ende habt ihr sogar alle gewonnen. Denn ihr habt spielerisch so viel gelernt, dass beim Gemüseanbau im echten Garten fast nichts mehr schiefgehen kann. Und wenn ihr noch mehr lernen wollt, dann spielt jetzt die Variante für Profis.

Variante für Profis

Ihr Lieben,



Ihr könnt das Spiel auch in der **Variante für Profis** spielen, denn hier warten noch mehr Herausforderungen auf euch, denen ihr euch spielerisch nähern könnt, um gegen die echten Herausforderungen in eurem Garten draußen noch besser gewappnet zu sein. In dieser Variante könnt ihr auch **Gewächshäuser bauen**, um euren Ertrag zu steigern oder ein **Hühnergehege**, **Wasserversorgung** oder **Schneckenzäune anlegen**, um euch vor den Plagen und den Feinden eurer Hühner zu schützen.

Außerdem nehmen wir auch die komplizierten Themen **Fruchtfolge** und **Fruchtwechsel** beim Bewirtschaften der Beete in den Blick – ein Thema, das viele Homefarmer auch nach vielen Jahren noch nicht so richtig verinnerlicht haben. Wir nähern uns auch diesen Herausforderungen spielerisch.

Auf den Karten ist am unteren Rand der **Nährstoffbedarf** des Gemüses in Form eines Ampelsystems angegeben (● = Schwachzehrer, ● = Mittelzehrer, ● = Starkzehrer). Dies ist wichtig für **die Fruchtfolge**. Das heißt, wenn in einem Beet im Vorjahr ein Starkzehrer gepflanzt war, ist das Beet ausgegaut und bietet keine Nährstoffe mehr für einen weiteren Starkzehrer.

Auch **den Fruchtwechsel** schauen wir uns an. An dem farbigen Hintergrund des Pflanzennamens oben auf der Karte könnt ihr die botanische Familie ablesen, zu der die jeweilige Pflanze gehört. Meine Faustregel lautet hier: Pflanz kein Gemüse aus der gleichen botanischen Familie im nächsten Jahr an die gleiche Stelle im Beet. Auch das werden wir in der Profi-Variante beherzigen und „üben“.

Eure Judith



Spielvorbereitung für die Profi-Variante

Bereitet das Spiel wie in der Basis-Variante beschrieben vor. Wenn ihr die Profi-Variante spielen wollt, dreht ihr den Spielplan auf die Profi-Variante um (siehe Abbildung) – und legt die orangene Seite des Gartenjahr-Markers auf das erste Gartenjahr.

Außerdem legt ihr zusätzlich die Gewächshäuser sowie die Bauvorhaben-Karten bereit.



Weitere Aktionen der Profi-Variante:



Bauen

Um zu bauen, müsst ihr immer **zwei Aktions-Chips** auf ein Aktions-Feld „Bauen“ legen. Dann könnt ihr aus den folgenden Bauvorhaben wählen:

Gewächshaus

Wenn ihr Gemüse mit dem Gewächshaus-Symbol auf der Karte in euren Garten aussäen möchtet, müsst ihr in der Profi-Variante auch tatsächlich ein Gewächshaus bauen, um ernten zu können. Ihr könnt ein Gewächshaus auf ein freies Beet oder ein Beet mit einer bereits ausliegenden Gemüse-Karte bauen.

Nehmt euch, nachdem ihr eure Chips auf das entsprechende Aktions-Feld „Bauen“ gelegt habt, ein Gewächshaus aus dem Vorrat und stellt es auf das Symbol in eurem Garten. **Ein Gewächshaus gibt euch schon beim Bau sofort einmalig drei Lecker-Punkte.**

Beim Ernten kommen dann noch die Lecker-Punkte, die die Gemüse-Karte mit dem Gewächshausymbol anzeigt, hinzu.

Jede andere Pflanze, die ihr im Gewächshaus anbaut, gibt euch einen zusätzlichen Lecker-Punkt, wenn ihr sie erntet.



Obst-Besonderheiten: Obst – bis auf die Erdbeeren – bauen wir nicht im Gewächshaus an.

Schutz vor Schädlingen und Plagen

Ihr könnt euch auch für eines der vier anderen Bauvorhaben entscheiden, die euch vor Plagen schützen und teilweise zusätzliche Lecker-Punkte bringen.

Nehmt euch, nachdem ihr zwei Chips auf das Aktions-Feld „**Bauen**“ gelegt habt, die Karte des Bauvorhabens, für das ihr euch entschieden habt und legt sie neben eurer Ablagetafel ab. Sind darauf Lecker-Punkte angegeben, zieht ihr eure Punkte-Zähler sofort die entsprechende Anzahl vorwärts.



Folgende Bauvorhaben gibt es:

- Eine **Wassertonne** schützt vor Dürre. Wenn ihr eine Wassertonne aufgestellt habt, verliert ihr keine Lecker-Punkte, wenn eine Dürre über euren Garten hereinbricht.
- Das eingezäunte und mit Netzen oder Maschendraht auch von oben gesicherte **Hühnergehege** schützt eure Hühner vor Habicht und Fuchs.
- Ein **Gemüseschutznetz** schützt eure Pflanzen vor lästigen fliegenden Schädlingen.
- Der **Schneckenzaun** macht eure Pflanzen für die Schleimis unerschbar.
- Das **Wühlmausgitter** schützt eure Wurzeln vor den gefräßigen Nagern.



Am Ende eines Gartenjahrs müsst ihr eure Bauvorhaben nicht wieder abgeben. Sie bleiben euch für das komplette Spiel erhalten.

Fruchtwechsel und Fruchtfolge

Fruchtwechsel und Fruchtfolge sorgen dafür, dass der Boden nicht einseitig ausgelaugt wird. Auch Pflanzenkrankheiten und Schädlingen kann man so nachhaltig vorbeugen. Dafür müsst ihr in den Blick nehmen, was im Beet VORHER an dieser Stelle gewachsen ist – sowohl die botanischen Familien der Pflanzen, als auch ihr Zehrgrad spielen nun eine Rolle.

Einen Überblick über die botanischen Familien sowie Zehrgrade findet ihr auf Seite 16 der Anleitung.



Wenn ihr in der Profi-Variante ein Gemüse erntet, entfernt ihr die Karte nach dem Ernten und dem Ende des Gartenjahres NICHT aus eurem Garten, sondern ihr dreht diese nur um. So könnt ihr euch beim nächsten Bepflanzen des Beetes daran erinnern, was hier vorher gepflanzt war.

Sät ihr später im Jahr oder im kommenden Jahr eine Pflanze auf demselben Beet-Feld an müsst ihr Folgendes beachten:

1) Fruchtwechsel:

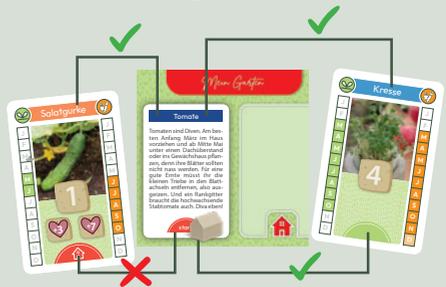
Das neue Gemüse muss zu einer ANDEREN botanischen Familie gehören.

2) Fruchtfolge:

Der Zehrgrad muss ein ANDERER sein als bei der Pflanze, die zuvor dort angebaut war.

Beispiel:

Judith hat in ihrem letzten Zug Tomaten geerntet und würde gern Salatgurken auf dem Feld aussäen. Die Salatgurke gehört zu einer anderen Familie als die Tomate, ist aber genau wie diese ein Starkzehrer. Also darf Judith die Salatgurke nicht auf dem Feld, auf dem sie die Tomaten geerntet hat, aussäen. Sie entschließt sich deshalb für die Kresse, welche zu einer anderen botanischen Familie gehört und einen anderen Zehrgrad hat.



Beim Bewirtschaften eures eigenen Beetes ist das Beachten der Fruchtfolge etwas komplizierter als im Spiel. Hier ist es ideal, wenn ihr die folgende Reihenfolge beachtet:

Starkzehrer = ● → Mittelzehrer = ● → Schwachzehrer = ●

Die Aktionen im Überblick



Saatgut kaufen:
Pflanzen-Karte aus der Auslage auf die Hand nehmen.



Aussäen:
Pflanzen-Karte auf Beet-Feld ablegen – „Aussaatmonat“ dabei beachten.



Ernten:
Planzen-Karte von dem Beet-Feld nehmen oder umdrehen und angegebene Lecker-Punkte vorwärtsziehen.



Kümmern:
Kümmer-Marker aus dem Vorrat nehmen und sofort auf Pflanzen-Karte oder Hühner-Chip legen.



Hühner einziehen lassen:
Hühner-Chip aus dem Vorrat nehmen und verdeckt in den Hühnerstall legen.



Plagen:
Plage-Karte nehmen und vor der eigentlichen Aktion sofort ausführen (jede Person).

Für Profis:



Bauen:
Entweder: Eine Bauvorhaben-Karte nehmen, neben die Ablage-tafel legen und entsprechende Lecker-Punkte vorwärtsziehen. Oder: Ein Gewächshaus aus dem Vorrat auf ein Beet-Feld ablegen und sofort drei Lecker-Punkte vorwärtsziehen.



Ende des Gartenjahres – Gartenruhe



Hühner werten und umdrehen



Gartenjahr-Marker verschieben



Start-Marker weitergeben



Aktions-Chips wieder aufteilen



Karten vorbereiten:
- Obstkarten umdrehen
- Nicht geerntete Gemüse-Karten und Ablagestapel mischen und Auslage erneuern
- Plage-Karten vorbereiten

Die botanischen Familien im Überblick

Wichtig ab dem zweiten Gartenjahr der Profi-Variante – zum Beachten des Fruchtwechsels (gleiches darf nicht auf gleiches gesät werden).

● Baldriangewächse

● Doldenblütler

● Gänsefuß-/Fuchsschwanzgewächse

● Hülsenfrüchte/Schmetterlingsblütler

● Knöterichgewächse

● Korbblütler

● Kreuzblütler

● Kürbisgewächse

● Liliengewächse

● Nachtschattengewächse

● Quellkrautgewächse

● Rosengewächse

● Süßgräser

Zehrgrade

Wichtig ab dem zweiten Gartenjahr der Profi-Variante – zum Beachten der Fruchtfolge (gleiches darf nicht auf gleiches gesät werden).



stark



mittel



schwach

Spielidee: Judith Rakers und Michael Kallauch
Grafik: Michaela Kienle – Fine Tuning,
Sandra & Oliver Freudenreich
Redaktion: Julia Coschurba & Christin Ganasinski

Unter Verwendung von Fotos und Abbildungen von: Jukers
Media and More GmbH sowie ©stock.adobe.com, © Freepik.com

© 2024 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7 • 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

Art.-Nr.: 683450

Hinweise zu
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal