

7+

2-5

30'

D

DAS HOCHBEET VON SCHALOTTENBURG

Lauter Fanfaren schallen durch das sonst so ruhige Städtchen Schalottenburg! Gemüse-Athleten unterschiedlichster Herkunft ziehen mit ihren Flaggen durch die Straßen. Das kann nur eines bedeuten: Der jährliche Gemüseschaukampf steht vor der Tür! Schnell versammeln sich alle Bürger von Schalottenburg, um ihre Teams anzufeuern, die in der erdigen Hochbeet-Arena gegeneinander antreten. Natürlich wird auch dieses Jahr wieder viel gedrängelt, geschoben und geschubst, mit dem Ziel, möglichst große Formationen gleicher Gemüsesorten zu bilden. Wem das am besten gelingt, wird den begehrten Pokal in den Himmel von Schalottenburg stemmen!

SPIELINHALT

15 HOLZMARKER
jeweils 3 Stück in 5 Farben



42 GEMÜSEPLÄTTCHEN
jeweils 6 Stück von 7 verschiedenen Motiven

1 SPIELPLAN
„Hochbeet-Arena“

5 WERTUNGSTAFELN
in 5 Farben

1 SPIELANLEITUNG

1 STARTSCHALOTTE

1 POKAL

5 ABWISCHBARE STIFTE
mit Schwämmchen

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, die meisten Punkte zu erlangen, indem du die Gemüseplättchen gekonnt in Szene setzt und so die größten zusammenhängenden Gruppen bildest. Die besten Positionen im dicht gedrängten Gemüsebeet werden dir zum Sieg verhelfen.



Hallo und herzlich willkommen in meinem beschaulichen Städtchen! Ich bin Charlotte, die Bürgermeisterin von Schalottenburg, und freue mich darauf, euch ein wenig herumzuführen!

SPIELVORBEREITUNG

1

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2

Mischt alle **Gemüseplättchen** verdeckt und legt anschließend **36** davon wie folgt auf den Spielplan:

- 🍎 Legt zunächst **16 Plättchen verdeckt** in einem 4x4 Raster in der Mitte auf.
- 🍎 Legt anschließend die restlichen **20 Plättchen offen** rundherum aus.
- 🍎 Von den übrigen 6 Plättchen zieht ihr **alle jeweils 1** und legt es verdeckt vor euch ab. Die restlichen Plättchen legt ihr unbesehen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie für das aktuelle Spiel nicht mehr.

2

GEORG

1

3

6

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2

1

2



3

Nehmt euch alle jeweils 1 Wertungstafel und 3 Holzmarker einer Farbe sowie 1 abwischbaren Stift und legt alles vor euch bereit.

Hinweis: Im Spiel zu viert oder fünft benötigt ihr nur jeweils 2 Holzmarker!



Schreibt euren Namen in das weiße Feld links oben auf eurer Wertungstafel.



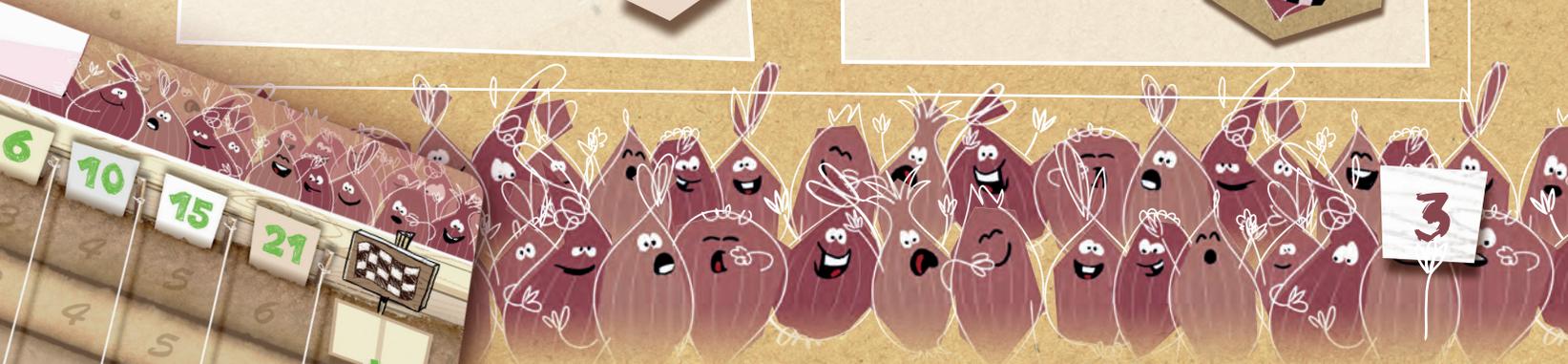
4

Legt den Pokal vorerst beiseite – ihr benötigt ihn erst bei Spielende.



5

Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie erhält die Startschalotte.



SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Ein Spiel verläuft über mehrere Runden.
Eine Runde besteht immer aus 2 Phasen:

1

HOCHBEET-GERANGEL

2

GEMÜSE-WERTUNG



Achtung, fertig, gleich geht's lo-hoos! Seid ihr auch schon so aufgeregt?

PHASE 1: HOCHBEET-GERANGEL

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du das vor dir liegende **Plättchen** und schiebst es mit der **Gemüseseite nach oben** an einer beliebigen Stelle von außen in das Hochbeet hinein.

Stelle anschließend einen deiner **Holzmarker** auf dieses Plättchen. Nimm danach das auf der gegenüberliegenden Seite des Hochbeets herausgeschobene Plättchen zu dir und die nächste Person ist an der Reihe.

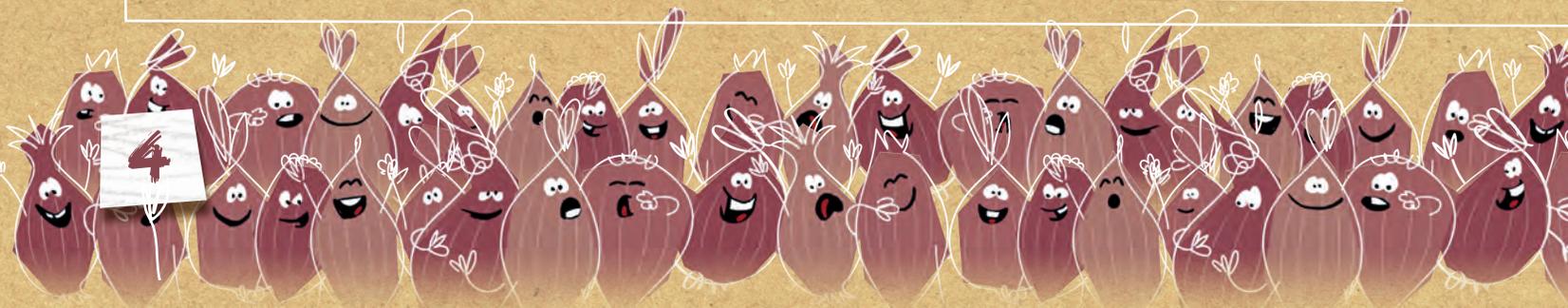
Schalottenburgischer Profi-Tipp:

Für eine einfachere Handhabung empfehle ich, immer zuerst das hintere Plättchen der gewählten Reihe herauszunehmen, bevor du das neue Plättchen vorne einschiebst!



Wichtig: Plättchen im Hochbeet, auf denen ein Holzmarker steht, ganz gleich welcher Farbe, dürfen **niemals** aus dem Hochbeet hinausgeschoben werden!
Ein Hinausschieben eines gerade eingeschobenen Plättchens ist somit nicht erlaubt.

4



BEISPIEL „HOCHBEET-GERANGEL“

1

Sophie möchte ihre Tomate in das Hochbeet einschieben.



2

Sie nimmt dazu zuerst die Möhre auf der gegenüberliegenden Seite der gewählten Reihe heraus und legt sie vor sich ab. Danach schiebt sie die Tomate vorne in die Reihe hinein.

3

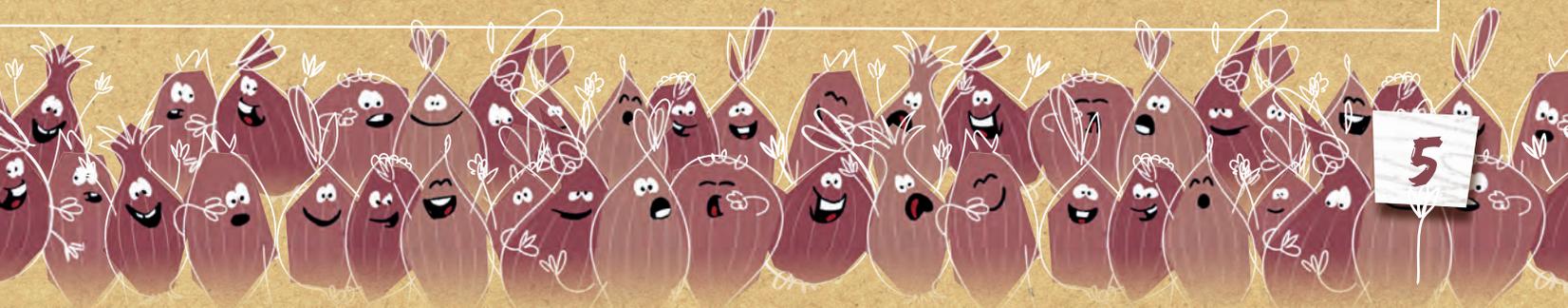
Jetzt stellt sie noch einen ihrer Holzmarker auf die hineingeschobene Tomate.



Spielt so lange weiter, bis alle ihren letzten Holzmarker eingesetzt haben. Danach folgt

PHASE 2

5



PHASE 2: GEMÜSE-WERTUNG

Ihr erhaltet nun **Punkte** für die Gemüsesorten, auf denen eure Holzmarker liegen.

- Markiert auf euren **Wertungstafeln** so viele Felder, wie die Anzahl der jeweiligen Plättchen mit gleicher Gemüsesorte ausmacht, die senkrecht oder waagrecht direkt miteinander verbunden sind.



Achtung! Bitte hört mir jetzt gut zu – es folgt eine sehr wichtige Benimmregel, die alle befolgen müssen:

Nur wenn du MEHR Plättchen einer Gemüsesorte verbunden hast als in den Runden zuvor, darfst du die entsprechenden Felder auf deiner Wertungstafel ankreuzen.

Kannst du in einer Runde die Anzahl einer Gemüsesorte nicht erhöhen, markierst du auch keine weiteren Felder auf deiner Wertungstafel!

- Nehmt anschließend alle **Holzmarker** zu euch zurück.
- Reicht die **Startschalotte** an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter und beginnt eine neue Runde mit Phase 1.



SPIELEND

Das Spiel endet, sobald nur noch **3 oder weniger verdeckte Gemüseplättchen** im Hochbeet liegen. Spielt die aktuelle Runde noch zu Ende und tragt dann die Punktewerte pro Gemüsesorte rechts in eure Wertungstafel ein.

Zählt anschließend alle Punktwerte zusammen und tragt die **Summe** rechts unten auf eurer Wertungstafel ein.

Es gewinnt, wer das höchste Ergebnis erzielt hat. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr Punkte mit nur 1 Gemüsesorte sammeln konnte. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Überreicht den **Pokal** an den oder die Gewinner.



	1	3	6	10	15	21	
Tomate	X	X	X	X			10
Zucchini	X						1
Broccoli	X	X					0
Erbsen	X	X	X				3
Blaukraut	X	X	X	X			0
Erbsen	X	X	X	X			6
Summe							30

So werden die Werte richtig eingetragen:
Für 4 markierte Tomaten erhältst du 10 Punkte! Satt, oder?

Herzlichen Glückwunsch! Ist der Pokal nicht wundervoll? Du darfst ihn bis zum nächsten Wettkampf behalten. Bitte pass gut auf ihn auf – wir brauchen ihn wieder!



Huch, war das vielleicht aufregend! Ich hoffe, ihr hattet genauso viel Spaß am diesjährigen Schaukampf wie ich und ihr konntet euren Aufenthalt in Schalottenburg genießen. Vielleicht sehen wir uns ja bald wieder, wenn es dann erneut heißt: GERANGEL IM GEMÜSEBEET! Ich freu mich schon auf euch!



Illustration und Layout: Lars Besten

Wenn ihr zu „Das Hochbeet von Schalottenburg“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien
oder an info@piatnik.com

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

