

WALDGÄRTNER

Erschaffe einen Fruchtwald!

für 2-7 Spieler ab 10 Jahre, Spieldauer: 60-90 Minuten

Einführung

In einer Zeit, in der die Menschen sich wieder nach natürlicher Vielfalt und gesunder Nahrung sehnten, beschlossen sie, die Ära monokultureller Einöde, vergifteter Äcker und industriell gefertigter Nahrungsmittel hinter sich zu lassen – und jedem ein kleines Stück Land zur Selbstversorgung zur Verfügung zu stellen. Um die Landfläche optimal zu nutzen, griffen die Pfiffigsten unter ihnen auf eine Anbaumethode zurück, die die Dimension der Höhe miteinbezieht und natürlich gewachsene Etagen entstehen lässt: die Agroforstwirtschaft.

Und so waren sie geboren, die Waldgärtner, in deren Rolle die Spieler nun schlüpfen und vor der Aufgabe stehen, ihr Brachland in einen ertragreichen Waldgarten aus kulinarisch wertvollen Bäumen und Sträuchern zu verwandeln. Bei der Auswahl der Gehölze müssen sie den Licht- und Platzbedarf der Pflanzen ebenso berücksichtigen wie den Zeitpunkt ihrer Blüte und Fruchtreife.

Auch ein Garten, der Blattgemüse, bunte Blüten oder vielfältige Früchte liefert, kann dabei von Vorteil sein.

Von Bedeutung ist außerdem, ob das eine oder andere Exemplar einen Partner zur Befruchtung benötigt, denn sonst bleibt die begehrte Fruchternte aus... Wer am Ende den wertvollsten Waldgarten zusammengestellt hat, gewinnt.

Info: Alle in diesem Spiel vorkommenden Früchte und Samen sind essbar, manche jedoch nur in Teilen (z.B. nur das Fruchtfleisch der Kirsche oder nur der Kern der Mandel), andere müssen zum Verzehr bearbeitet werden (z.B. Quittenfrüchte oder Robinienhülsen).

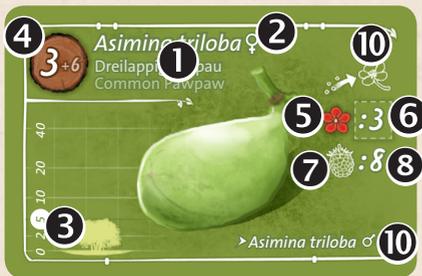
Alle Gehölze in diesem Spiel sind weitgehend winterhart und können in Mitteleuropa angepflanzt werden.

Spielmaterial

In der Spieleschachtel findet ihr:

- 224 Gehölzkarten: 64 europäische, 64 nordamerikanische und 96 asiatische Gehölze
- 1 Spielplan mit einem Jahreskreis und einem Feld für den Ablagestapel
- 1 Jahresphasenanzeiger
- 100 Ertragswürfel: 80 hellbraune (Wert 1) und 20 dunkelbraune (Wert 2)
1 dunkelbrauner Ertragswürfel entspricht 2 hellbraunen:  =  
Die Würfel in eurem Vorrat könnt ihr jederzeit ineinander umtauschen.
- 7 Augwürfel in den Spielerfarben Blau, Gelb, Grün, Rosa, Rot, Violett und Weiß
- 7 Karten „Vorratslager“ (mit einer Übersicht über Sonder- und Bonusaktionen auf der Rückseite)
- 9 Karten „Legeregeln“ (mit Zusatzaufgaben auf der Rückseite)

Bevor ihr das Spiel aufbaut, macht euch zunächst mit den Angaben auf den Gehölzkarten vertraut! Sie enthalten zu jedem Gehölz die folgenden Informationen:



- 1 Name:** wissenschaftliche, deutsche und englische Bezeichnung der Gehölzart
- 2 Geschlecht:** Die meisten Gehölze besitzen Blüten beiderlei Geschlechts. Manche jedoch sind rein männlich ♂ oder weiblich ♀.
- 3 Größe:** Die Gehölze sind in 5 Größenkategorien eingeteilt: Kleinsträucher und Kletterpflanzen (bis 2 m), Großsträucher (bis 5 m), Kleinbäume (bis 10 m), mittelgroße Bäume (bis 20 m) und Großbäume (bis 40 m).
„Sträucher“ bezeichnet alle Gehölze bis 5 m, „Bäume“ alle Gehölze über 5 m.

④ **Ertragswert:** Der Wert innerhalb der Holzscheibe gibt die Punkte an, die ihr erhaltet, wenn diese Karte am Spielende in eurer Auslage liegt. In einigen Fällen sind hier Zusatzpunkte (⊕X) angeführt, die ihr nur dann erhaltet, wenn die erforderliche Partnerpflanze ebenfalls in eurer Auslage vorhanden ist.

⑤ **Blütenfarbe:** Das Blütensymbol gibt die Blütenfarbe des Gehölzes an. Erscheint dort nur die Hintergrundfarbe der Karte, besitzt das Gehölz unscheinbare Blüten. Insgesamt kommen 7 verschiedene Blütenfarben im Spiel vor: weiß , gelb , rosa , rot , grün , violett  und unscheinbar .

⑥ **Blütezeit:** Hinter dem Blütensymbol ist die Jahresphase angegeben, in der die Blüten erscheinen: 1 = Vorfrühling, 2 = Erstfrühling, 3 = Vollfrühling, 4 = Frühsommer, 5 = Hochsommer, 6 = Spätsommer, 7 = Frühherbst, 8 = Vollherbst, 9 = Spätherbst, 0 = Winter

⑦ **Fruchttyp:** Das Fruchtsymbol gibt den Fruchttyp des Gehölzes an. Im Spiel kommen 12 verschiedene Typen von Früchten vor: Apfelfrucht , Balgfrucht , Beere , Fruchtverband , Hülse , Kapsel , Nuss , Samen , Sammelfrucht , Spaltfrucht , Steinfrucht  und Zapfen .

⑧ **Fruchternte:** Hinter dem Fruchtsymbol ist die Jahresphase angegeben, in der die Früchte erntereif sind.

⑨ **Blatternte:** Das Laubblatt  kennzeichnet Gehölze mit essbaren Blättern („Salatbäume“), die besonders im Frühling sehr nahrhaft sind. Dahinter ist der Erntezeitpunkt angegeben: Phase 3 (=Vollfrühling).

⑩ **Befruchtung:** Viele Pflanzen befruchten sich selbst („Selbstbefruchter“ ). Manche hingegen sind für eine (gute) Fruchtbildung auf andere Arten/Sorten angewiesen, die zusätzlich im Garten angepflanzt werden müssen („Fremdbefruchter“ ). Welche Pflanze benötigt wird, ist auf der Karte unten in spitzen Klammern (▷ ◁) angegeben.

Beispiele: Bei der Angabe  Prunus tomentosa  wird diese bestimmte Kirsch-Art benötigt. Bei der Angabe  Corylus  wird eine beliebige Hasel-Art benötigt.

⑪ **Stickstoffsammler:** Einige Pflanzen leben im Verbund mit Bakterien, die den Boden mit Nitrat anreichern. Sie sind durch ein  gekennzeichnet.

⑫ Auf der Kartenrückseite ist der Kontinent angegeben, aus dem das Gehölz ursprünglich stammt: AS (=Asien), EU (=Europa), NA (=Nordamerika)

Spielvorbereitung

① Legt den Spielplan in die Mitte und stellt den Jahresphasenanzeiger im Jahreskreis auf die „0“ (=Winter).

② Sortiert die Gehölzkarten nach Herkunft (AS, EU, NA). Je nachdem, wie viele Spieler ihr seid, kommen unterschiedliche Kartenstapel zum Einsatz:

- bei 2 Spielern der europäische oder amerikanische Kartenstapel,
- bei 3 Spielern der asiatische Kartenstapel,
- bei 4 Spielern der europäische und amerikanische Kartenstapel,
- bei 5 Spielern der asiatische und europäische oder der asiatische und amerikanische Kartenstapel,
- bei 6 und 7 Spielern der asiatische, europäische und amerikanische Kartenstapel.

Die nicht benötigten Kartenstapel legt ihr in die Spielschachtel zurück.

Besonderheit bei 6 Spielern: Nehmt die Hälfte der Karten des europäischen oder amerikanischen Stapels ebenfalls aus dem Spiel.

③ Mischt die Karten jedes Kontinents getrennt voneinander gut durch und teilt die Kontinente anschließend entsprechend der Spielerzahl in jeweils gleich große Angebotsstapel à 32 Karten auf.

Beispiel für 5 Spieler: Aus dem asiatischen Kartenstapel bildet ihr 3 Angebotsstapel und aus dem europäischen 2 Angebotsstapel.

④ Legt die Angebotsstapel verdeckt neben den auf dem Spielplan abgebildeten Würfelzahlen („1“ bis „6“) aus. Damit habt ihr jedem Stapel eine Nummer zugeordnet.

Besonderheit bei 7 Spielern: Da ihr 7 Angebotsstapel benötigt, legt ihr 2 Stapel neben der Würfelzahl „6“ aus. Beide werden damit der „6“ zugeordnet.

⑤ Legt neben dem Spielplan die Ertragswürfel bereit.

⑥ Nun erhält jeder Spieler einen Augwürfel, eine Karte „Vorratslager“ in der entsprechenden Farbe, eine Karte „Legeregeln“ sowie einen hellbraunen Ertragswürfel. Legt die Karten vor euch aus und platziert auf dem Vorratslager den Ertragswürfel als euren Vorrat.

⑦ Zuletzt zieht jeder Spieler eine Karte aus einem beliebigen Angebotsstapel und nimmt sie auf die Hand.



Spielablauf

Das Spiel verläuft über 21 Runden. Jede Runde entspricht einer Jahresphase und besteht jeweils aus 4 Schritten:

1. Jahresphase aktualisieren
2. Angebot aufdecken
3. Aktion auswählen
4. Handkarte ausspielen

Da bereits festgelegt ist, dass das Spiel in Phase „0“ beginnt, könnt ihr in der 1. Runde bei Schritt 2 beginnen.

Schritt 1: Jahresphase aktualisieren (entfällt in der 1. Runde)

Schiebt den Jahresphasenanzeiger um eine Jahresphase weiter.

Dann überprüft ihr, ob Gehölze in euren Gärten gerade blühen oder reifes Erntegut tragen. Dazu vergleicht ihr die Blüh- und Erntephasen auf den Gehölzkarten in eurer Auslage mit der aktuell angezeigten Jahresphase.

Für jedes Gehölz, das sich gerade in der **Blühphase** befindet, nehmt ihr 1 Ertragswürfel aus dem allgemeinen Vorrat und platziert ihn auf der entsprechenden Gehölzkarte. Dadurch ist im weiteren Spielverlauf ersichtlich, welche Pflanzen im Garten erfolgreich geblüht haben und Früchte ausbilden.

Beachtet dabei Folgendes:

- Der Ertragswürfel wird auf dem vorgegebenen Würfelfeld abgelegt.
- Bei Gehölzen, die auf Fremdbefruchtung angewiesen sind, hat das Würfelfeld einen gestrichelten Rand . Dort darf ein Ertragswürfel nur dann abgestellt werden, wenn der benötigte Partner (unten auf der Karte angegeben!) ebenfalls im Garten vorhanden ist. Andernfalls blüht die Pflanze umsonst und erhält keinen Ertragswürfel!
- Männliche Gehölze erhalten keinen Ertragswürfel: Sie liefern keine Früchte, werden aber als Befruchter benötigt!
- In der Runde, in der ein Gehölz gepflanzt wird, erhält es keinen Ertragswürfel.

Für jedes Gehölz, das sich gerade in der **Erntephase** befindet, erhaltet ihr einen Ertrag in euer Vorratslager:

- Bei der **Fruchternte** nehmt ihr den auf dem Würfelfeld liegenden Ertragswürfel von der Gehölzkarte. (Achtung: Bei Magnolie, Palmlilie und Judasbaum erfolgt die Ernte direkt in der Blühphase! – Von ihnen werden die Blüten gegessen.)
- Bei der **Blatternte** nehmt ihr den Ertragswürfel aus dem allgemeinen Vorrat.

Nach Phase 9 beginnt das Jahr wieder mit Phase 0.



Schritt 2: Angebot aufdecken

Deckt alle Karten, die verdeckt auf den Angebotsstapeln liegen, auf. Falls aus der vorherigen Runde noch Karten aufgedeckt sind, lasst sie einfach so liegen.

Schritt 3: Aktion auswählen

Wählt alle geheim je eine Aktion aus, die ihr durchführen möchtet. Dazu nehmt ihr euren Würfel und dreht die entsprechende Zahl hinter vorgehaltener Hand nach oben:

- Möchtet ihr eine der angebotenen Gehölzkarten erhalten, wählt ihr die entsprechende Nummer des Angebotsstapels: „1“ bis „6“.
- Möchtet ihr stattdessen eine Sonderaktion durchführen, wählt ihr grundsätzlich die „6“.

Achtung: Sonderaktionen sind mit Kosten verbunden. Um sie auszuwählen, müsst ihr über ausreichend viele Ertragswürfel verfügen!

Stellt nun euren Würfel – mit der Hand verdeckt – vor euch ab. Wenn ihr alle bereit seid, deckt ihr eure Zahl gleichzeitig auf. Anschließend stellt ihr das Ergebnis fest:

Gehölzkarte erhalten

- Wurde eine angebotene Karte von nur einem Spieler gewählt, nimmt der Spieler sie (kostenlos!) auf die Hand.
- Wurde eine angebotene Karte von mehreren Spielern gewählt, müsst ihr zunächst ermitteln, welcher der beteiligten Spieler den größten Vorrat besitzt. Dazu vergleicht ihr die Anzahl der Ertragswürfel in den Vorratslagern der jeweiligen Spieler.
 - Sollte hierbei ein Gleichstand herrschen, zählt ihr die künftigen Erträge (also die Ertragswürfel in den Gärten der Spieler) hinzu.
 - Sollte auch hierbei ein Gleichstand auftreten, legt ihr die begehrte Gehölzkarte auf den Ablagestapel, und alle beteiligten Spieler müssen eine verdeckte Karte vom gewählten Angebotsstapel ziehen.

Habt ihr den Spieler mit dem größten Vorrat ermittelt, muss dieser nun 1 Ertragswürfel abgeben und in den allgemeinen Vorrat legen. Dafür erhält er die von ihm gewählte Gehölzkarte auf die Hand.

Alle anderen beteiligten Spieler ziehen eine verdeckte Karte vom gewählten Angebotsstapel.

Sonderaktion durchführen

- Hat ein Spieler eine Sonderaktion („6“) gewählt, muss er warten, bis alle anderen Spieler ihre Karten erhalten haben. Dann darf er seine Aktion durchführen.
- Haben mehrere Spieler eine Sonderaktion („6“) gewählt, darf jeweils der Spieler, der über mehr Ertragswürfel verfügt, seine Sonderaktion zuerst durchführen. Bei Gleichstand müssen die Spieler sich einigen. Andernfalls verfällt die Aktion.
- Ihr könnt zwischen **2 Sonderaktionen** wählen:

1. Ein alternatives Angebot einholen (Kosten: 1 Ertragswürfel)

Ihr gebt 1 Ertragswürfel ab, legt alle offenen Angebotskarten auf den Ablagestapel und deckt anschließend die oberste Karte jedes Angebotsstapels auf. Von diesen Karten wählt ihr eine aus und nehmt sie auf die Hand.

2. Ein Sortiment durchsuchen (Kosten: 3 Ertragswürfel)

Ihr gebt 3 Ertragswürfel ab, wählt einen beliebigen Angebotsstapel oder den Ablagestapel aus und sucht euch daraus eine Karte für eure Hand heraus. (Ihr dürft euch alle Karten des ausgewählten Stapels anschauen, aber ihre Reihenfolge nicht verändern! Mehrere Stapel anzuschauen, ist ebenfalls nicht erlaubt!) Anschließend legt ihr den Stapel zurück.

Schritt 4: Handkarte ausspielen

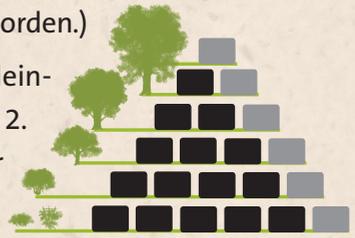
Ihr dürft stets nur 1 Karte auf der Hand haben. Immer wenn ihr durch eine Aktion eine zusätzliche Handkarte erhaltet, müsst ihr sofort eine von beiden ausspielen, d.h. sie entweder abwerfen (= *Gehölz verkaufen*) oder vor euch auslegen (= *Gehölz anpflanzen*).

Gehölz verkaufen: Ihr legt die Karte offen auf den Ablagestapel und erhaltet dafür aus dem allgemeinen Vorrat so viele Ertragswürfel, wie es der Kategorie des Gehölzes entspricht: 1 Ertragswürfel für einen Strauch (bis 5 m), 2 Ertragswürfel für einen Baum (> 5 m).

Gehölz anpflanzen: Ihr legt die Karte offen vor euch aus – jeder in seinen eigenen Garten. Dabei müsst ihr folgende **Legeregeln** beachten:

- Der Platz in eurem Garten ist begrenzt: Euch stehen 15 Pflanzplätze zur Verfügung, auf denen ihr 1 Großbaum, 2 mittelgroße Bäume, 3 Kleinbäume, 4 Großsträucher und 5 Kleinsträucher / Kletterpflanzen unterbringen könnt.
- Um eine optimale Fruchtentwicklung zu erzielen, müssen alle Gehölze ausreichend Sonnenlicht erhalten. Daher müsst ihr sie gestaffelt nach ihrer Größe von Süd nach Nord und in versetzten Reihen anordnen. (Die Tischkante stellt dabei den Süden dar, die Tischmitte den Norden.)

Das heißt: In die 1. Reihe dürft ihr nur Kleinsträucher und Kletterpflanzen setzen, in die 2. Reihe nur Großsträucher, in die 3. Reihe nur Kleinbäume, usw.



Die Markierungen am Rand der Gehölzkarten helfen euch, die Karten richtig anzulegen. Gleiche Markierungen werden immer passend aneinander gelegt.



- Die Position einmal gepflanzter Gehölze dürft ihr im weiteren Spielverlauf nicht mehr verändern.
- Wenn eine Gehölzreihe voll ist, dürft ihr dort gegen Bezahlung ein Zusatzgehölz pflanzen. Dafür müsst ihr die erforderliche Anzahl Ertragswürfel aus eurem Vorratslager in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Die Anzahl abzugebender Ertragswürfel richtet sich nach der Reihe, in der ihr das Zusatzgehölz auslegen wollt: 1 Ertragswürfel für die 1. Reihe , 2 Ertragswürfel für die 2. Reihe , etc.

Beachtet: In einer Reihe, in der bereits ein Zusatzgehölz vorhanden ist, darf kein weiteres gepflanzt werden! – Mit einer Ausnahme: Ihr dürft 2 zusätzliche Großbäume pflanzen. Der zweite zusätzliche Großbaum wird in die 6. Reihe gelegt und kostet daher 6 Ertragswürfel .

Besonderheit: Wenn ihr in einer Reihe ein männliches Gehölz besitzt, ist das Zusatzgehölz in dieser Reihe für euch kostenlos !

- **Stickstoffsammler** verdoppeln den Ertrag der Nachbarpflanzen: Wenn ihr ein mit  gekennzeichnetes Gehölz in euren Garten pflanzt, legt ihr einen dunkelbraunen Ertragswürfel aus dem allgemeinen Vorrat mittig auf jede angrenzende Gehölzkarte, auf die ein Pfeil zeigt. (Das können auch noch freie Pflanzplätze sein!). Sobald Gehölze auf diesen Plätzen blühen, legt ihr den dunkelbraunen Ertragswürfel auf das Würfelfeld (statt eines hellbraunen aus dem Vorrat).
- Vielfalt im Garten wird mit einer **Bonusaktion** belohnt: Sobald ihr 5 verschiedene Blütenfarben oder 6 verschiedene Fruchttypen in eurem Garten besitzt, dürft ihr von einem beliebigen Angebotsstapel 7 Karten ziehen. Von diesen wählt ihr eine Karte aus und nehmt sie auf die Hand. Die übrigen Karten legt ihr auf den Angebotsstapel zurück.

Anschließend müsst ihr sofort eine eurer beiden Handkarten ausspielen.

Besonderheit bei 2 Spielern: Für die Bonusaktion benötigt ihr nur 4 verschiedene Blütenfarben bzw. 5 verschiedene Fruchttypen.

Ende der Runde

Haben alle Spieler ihren Zug ausgeführt, beginnt die nächste Runde.

Spielende

Das Spiel geht zu Ende, wenn ihr das Jahr zwei Mal durchgespielt habt: Erreicht der Jahresphasenanzeiger nach zwei Durchläufen wieder die Winterphase (Runde „0“), beginnt die letzte Runde. Anschließend müsst ihr noch eure letzte Handkarte ausspielen. Dann erfolgt die Auswertung. Dazu addiert ihr die Ertragswerte der Gehölze, die sich in eurem Garten befinden.

Beachtet: Die Zusatzpunkte bei Fremdbefruchtern dürft ihr nur dann mitzählen, wenn die Partnerpflanze ebenfalls in eurem Garten wächst!

Außerdem liefert euch jeder Ertragswürfel, der sich jetzt noch in eurem Vorrat befindet, 1 Zusatzpunkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Erweiterung „Zusatzaufgaben“

Wenn ihr mit den Grundregeln vertraut seid, könnt ihr das Spiel noch um diese Variante erweitern:

Teilt zu Beginn des Spiels jedem Spieler zufällig eine Karte „Legeregeln“ zu. Die übrigen Karten legt ihr unbesehen in die Schachtel zurück.

Schaut euch anschließend die Rückseite eurer Karte an, ohne dass die Mitspieler Einsicht erhalten. Dort findet ihr eure Zusatzaufgabe. Wenn ihr diese am Ende des Spiels erfüllt habt, erhaltet ihr 10 Bonuspunkte.

Anm.: Die Aufgaben besagen, dass ein Spieler die meisten Pflanzen eines bestimmten Typs besitzen soll. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass er keine Bonuspunkte erhält, wenn er weniger oder gleich viele besitzt wie ein anderer Spieler.

Anmerkungen

- Der Ertragswert eines Gehölzes setzt sich aus vier Einzelbewertungen zusammen: Gehölzgröße, Fruchtgröße, Verwertbarkeit und Geschmack.
- Die Größenkategorien orientieren sich an Maximalwerten und setzen optimale Standortbedingungen voraus.
- Die Angaben zu den Blüh- und Erntephasen entsprechen den 10 phänologischen Jahreszeiten und beruhen auf eigenen Beobachtungen aus den Jahren 2010 bis 2020.
- Die Angaben zur Befruchtung stellen Richtwerte dar, wie die Gehölze überwiegend anzusehen sind. Grundsätzlich wirkt sich eine zweite Pflanze förderlich auf den Ertrag aus.
- Alle Angaben über die Gehölze können je nach Sorte und Standort mehr oder weniger deutlich variieren.
- Anregungen zu Verbesserungen und Ergänzungen nimmt der Autor gerne entgegen.

Variante „Direktverkauf“

In dieser Variante könnt ihr die Gehölze aus eurer Hand direkt an andere Mitspieler verkaufen:

Statt ein Gehölz für 1 bzw. 2 Ertragswürfel zu verkaufen, könnt ihr es einem anderen Mitspieler zum Kauf anbieten. Der Verkaufspreis beträgt 3 Ertragswürfel pro Gehölz. (Hier gibt es keinen Preisunterschied zwischen Strauch und Baum!) Dabei erhaltet ihr die Ertragswürfel direkt vom Mitspieler.

Übersicht über die Gehölzkategorien

Anzahl der im Spiel vorkommenden Gehölze,
eingeteilt in die Kategorien Größe und Herkunft:

	 NA	 EU	 AS	Summe
 Großbäume	10	10	14	34
 Mittelgroße Bäume	9	10	15	34
 Kleinbäume	13	12	19	44
 Großsträucher	15	16	23	54
 Kleinsträucher  +Kletterpflanzen	17	16	25	58
	64	64	96	224