

Durchs Gartenjahr

Auteur: Sven Jenckel

Uitgegeven door Ravensburger, 1986

Een leerrijk spel waarbij je een jaar lang gewassen zaait of plant en op het gepaste tijdstip vruchten oogst - voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar.

Inhoud:

- een speelbord
- 4 pionnen
- een dobbelsteen
- 60 kaarten
- 150 chips

Doel van het spel:

- Elke speler doorloopt met zijn pion op het speelbord de twaalf maanden van een jaar. Afhankelijk van het moment op het jaar kan hij planten of oogsten.
- Voor elke plant die hij kan oogsten, ontvangt een speler een chip (= zegepunt). Woelmuizen, slakken, vorst of droogte kunnen dit echter verhinderen. Alleen passende voorzorgsmaatregelen (= hulpkaarten) kunnen hieraan verhelpen.
- Wie uiteindelijk de meeste punten kon verzamelen, wint.

Voorbereiding:

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Elke speler kiest een pion, plaatst deze op het startvak en krijgt 15 chips.
- Iemand wordt verkozen tot spelleider. Deze speler deelt de kaarten uit, geeft de puntenchips en controleert de plant- en oogsttijden.
- De kaarten zijn in twee groepen verdeeld: er zijn gewaskaarten en hulpkaarten. Op elke gewaskaart zijn zowel de plant- of zaaimaanden als de oogstmaanden ingekleurd. Plant- of zaaimaanden zijn in het groen ingekleurd, de oogstmaanden daarentegen hebben de rode kleur. De hulpkaarten zijn enkel van belang als een speler met zijn pion op een speciaal gebeurtenisvak komt waar hij punten moet afgeven. Dit kan hij daar dan verhinderen indien hij over de passende kaart beschikt.
- 28 kaarten hebben een donkergroene achterkant. Deze kaarten worden eerst gebruikt. De resterende kaarten zijn lichtgroen van kleur en zijn pas vanaf februari/maart nuttig.
- De donkergroene kaarten wordt apart geschud. Elke speler krijgt er 4 en legt deze open voor zich op tafel. Dit zijn de planten die reeds bij het begin van het spel in zijn tuintje aanwezig zijn. Het is mogelijk dat hierbij ook een of meer hulpkaarten voorkomen.
- Heeft een speler een hulpkaart bekomen, dan mag hij deze - indien gewenst - terug onder de stapel schuiven en een nieuwe kaart nemen. Hij mag dit eventueel meermaals herhalen. Het is ook toegestaan om meerdere hulpkaarten op deze manier te ruilen voor gewaskaarten.
- Nadat iedereen zijn startkaarten voor zich heeft opgelegd, worden alle resterende kaarten (lichtgroene en donkergroene door elkaar) in één verdekt stapel geschud en op het juiste vak ('Kartenvorrat') in het midden van het speelbord gelegd. Hierna kan het eigenlijke spel beginnen.

Spelverloop:

- De jongste speler begint en dobbelt. Daarna verplaatst hij zijn pion evenveel velden als aangegeven.
- Komt er op het doelveld een tekening voor, dan moet deze speler de bijbehorende actie uitvoeren. Zie hiervoor het overzichtsblad achteraan.

- Na het verplaatsen van zijn pion neemt de speler aan beurt de bovenste kaart van de stapel. Nu kunnen zich verschillende mogelijkheden voordoen:
 - De kaart toont een gewas dat geplant of gezaaid kan worden in de maand waarin de pion van deze speler zich bevindt (zie hiervoor de groen gekleurde maanden!), dan mag de speler deze kaart behouden en voor zich op tafel leggen. Hij heeft op deze manier iets geplant of gezaaid in zijn tuin.
 - Het gewas op de kaart kan niet in deze maand geplant of gezaaid worden... De speler moet deze kaart dan op de aflegstapel leggen. Deze speler mag geen nieuwe kaart nemen.
 - De getrokken kaart is een hulpkaart. De speler mag zelf beslissen of hij de kaart al dan niet behoudt. Een kaart die hij behoudt, wordt open op tafel gelegd. Andere kaarten worden op de aflegstapel gelegd. In beide gevallen mag een nieuwe kaart genomen worden. Opgelet: de 'woelmuis' kan in geen enkel geval op de aflegstapel gelegd worden! (zie verder)
- Hierna controleert de speler aan beurt al zijn openliggende gewaskaarten. Hij kijkt daarbij naar de oogstperiode (zie rood gekleurde maanden). Voor elk gewas dat in deze maand geoogst kan worden, ontvangt hij een puntenschijfje. Let wel: gewassen die in deze beurt geplant werden, kunnen pas eerst in een volgende beurt geoogst worden!
- Bepaalde gewassen zullen wellicht meerdere beurten naeen punten opleveren. Alle gewassen waarvan de oogstperiode voorbij is, worden uit de tuin verwijderd en op de aflegstapel gelegd.
- Na de oogstfase is steeds de volgende speler aan de beurt.
- Indien de kaartstapel in het midden opgebruikt is, wordt de aflegstapel genomen, geschud en verdekt op het andere vak geplaatst.

Speleinde:

- Het spel eindigt nadat de eerste drie spelers het doelveld bereikt hebben. Dit doelveld moet niet met een gepast aantal dobbelsteenogen bereikt worden.
- De speler die als eerste het doelveld bereikt, krijgt van elke andere speler drie puntenchips. De tweede speler ontvangt telkens twee schijfjes van de spelers die nog niet zijn aangekomen. De derde speler tenslotte krijgt nog één fiche van de overblijvende speler.
- De speler met de meeste chips heeft gewonnen.

Gebeurtenissen op het speelbord en de hulpkaarten:

Op het speelbord zijn verschillende gebeurtenissen aangebracht zoals die in de loop van een jaar kunnen voorkomen. Bereikt een speler zo'n veld met zijn pion, dan kan hij daardoor punten bijwinnen of verliezen. Om een negatieve gebeurtenis te verhinderen, moet een speler de passende hulpkaart inzetten. Hierdoor moet deze speler geen puntenschijfjes ingeven. De uitgespeelde kaart komt op de aflegstapel terecht.

a) **Overzicht van de gebeurtenissen op het speelbord:**

- Glad ijs (2 x): de vorst heeft je verrast... je hebt vergeten te strooien... betaal 2 chips (hulpkaart = burenhulp)
- Bloemenruiker (5 x): iemand schenkt je een bloemenruiker... je krijgt 1 (of 2) chips
- Sneeuw (1 x): jouw sneeuwman is de mooiste... je krijgt 1 chip
- Kaarten (5 x): je mag twee kaarten van de stapel nemen i.p.v. één
- Vorstschade (3 x): je verliest 2 punten t.g.v. vorstschade (hulpkaart = afdekfolie)
- komposthoop (2 x): je noeste arbeid wordt beloond: je ontvangt 1 chip
- Vogels (4 x): vogels hebben het zaaigoed weggepikt of aan je bessen gezeten... geef 2 punten in (hulpkaart = vogelverschrikker of afdeknet)
- Slakken (4 x): slakken hebben je planten beschadigt... je verliest 2 punten (hulpkaart = egel)

- Droogte (2 x): je was op reis en hebt je plant geen water gegeven... geef 2 chips in (hulpkaart = burenhulp)
- Rupsen (1 x): rupsen hebben in je tuin de planten aangevreten... 2 schadepunten
- Onweer (2 x): een onweer met hagel heeft schade aangericht... geef 2 schijfjes in (hulpkaart = afdekfolie)
- Tuinfeest (1 x): je geeft een tuinfeest... je krijgt 2 punten

b) Overzicht van de hulpkaarten:

- Containerplanten: Dit zijn planten die in speciale bloempotje werden gekweekt en nagenoeg het hele jaar verkocht worden. Deze planten kunnen dan ook het gehele jaar door in de tuin geplant worden. Met behulp van deze kaart kan een speler elk gewas dat het bijbehorende symbool (= een bloempotje) vertoont, op elk moment van het jaar planten. Na het inzetten van zo'n kaart wordt deze op de aflegstapel gelegd.
- Woelmuis: De speler die de woelmuis trekt, moet 3 chips (als schade) inleveren. Deze woelmuis blijft bij deze speler totdat iemand anders een 6 dobbelt. Daarna verhuist de woelmuis naar die speler. Ook hij moet dan 3 schadepunten betalen. Dit doorgeven gebeurt telkens als iemand een 6 dobbelt. Wordt dit vergeten, dan kan dit niet op een later moment 'ingehaald' worden.
- Burenhulp: Je buur helpt je en giet je planten als je op reis bent en strooit bij glad ijs.
- Folie of net: Hiermee kun je de planten in je tuin beschermen tegen vorst en onweer of verhinder je de volgels om je bessen op te eten.
- Vogelverschrikker: Deze jaagt de vogels weg van je pas gezaaide veld en van je bessenstruiken.
- Egel: Een egel in je tuin is goud waard: hij eet die vervelende slakken op.

Date Last Modified: 21-11-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief