

# Die kleinen Gärtner

Auteur: Michael Rüttinger

Uitgegeven door Noris Spiele, 2000

Een wedstrijd om de mooiste tuin tussen 2 tot 4 kinderen vanaf 3 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de webmaster.

---

## Spelmateriaal

- 4 kleine speelbord als persoonlijk tuinperk
- 36 groentenkaarten (12 soorten x 3)
- 4 onkruidkaarten
- 4 ongediertekaarten
- 4 gieterkaarten
- spelregelboekje

## Spelvoorbereiding

- Elk kind krijgt een eigen klein speelbord, dat een tuinperk voorstelt waarvan de grond reeds voorbereid is om groenten te planten.
- De 48 kaarten (die allemaal dezelfde rugzijde hebben) worden goed gemengd en verdekt in het midden van de tafel gelegd (b.v. in een rechthoek van 6 op 8 kaarten).
- Tussen deze 48 kaarten zitten 36 groentenkaarten, 4 onkruid-, 4 ongedierte en 4 gieterkaarten.
- De jongste speler mag het spel beginnen.

## Doel van het spel

Elke speler probeert in zijn eigen tuinperk drie soorten groenten drie keer te planten, dus van drie verschillende soorten drie exemplaren te bekomen. Wie dit als eerste lukt, wint het spel.

Je moet echter wel opletten voor onkruid en ongedierte...

## Spelverloop

### Kaartje omdraaien en nemen

Iedere speler die aan de beurt komt, moet één kaartje naar keuze omdraaien. Daarbij kunnen de volgende situaties voorkomen:

1. Je draait een **groentenkaart** om:

- Als dit een groentenkaart is die je zelf nog niet bezit in je tuin en ook nog niet in bezit is bij een andere speler, mag je deze kaart op één van de negen velden van je tuin plaatsen.
- Als dit een kaartje is, die in het tuinperk van een andere speler ligt, moet je het kaartje terug omdraaien. Het blijft dan verdekt in het midden liggen.
- Als het een kaartje is dat je reeds zelf één of twee keer bezit in je eigen tuinperk, mag je het kaartje nemen en in je eigen tuintje planten.

2. Je draait één van de vier **ongediertekaarten** om:

- Als je een ongediertekaart omdraait, moet je een groentenkaart die reeds in je eigen tuin ligt, terug verdekt in het midden van de tafel leggen. Je mag kiezen waar.
- De omgedraaide ongediertekaart blijft in het spel door ze terug om te draaien. Je mag beslissen of je ze op dezelfde plaats omdraait of liever naar een andere plaats brengt.
- Wie geen groentenkaarten bezit op dit ogenblik, moet natuurlijk niets terugleggen.
- Ongediertekaarten herken je overigens aan een rode stip. Er is een bladluis, een rups en twee keer een naaktslak (omdat dit het slechtste is wat je in je tuin kan hebben...).

### 3. Je draait een **onkruidkaart** om:

- Als je een onkruidkaart omdraait (waarvan er vier in het spel voorkomen), moet je dat kaartje in je eigen tuin plaatsen.
- Om dit onkruid vervolgens te wieden (kaartje terug uit je tuin te verwijderen), moet je bij je volgende beurt - in plaats van een nieuw kaartje om de draaien - dit onkruidkaartje terug op een plaats naar keuze op tafel leggen. Je hebt als het ware eventjes werk in je eigen tuin met het wieden van onkruid alvorens je weer nieuwe groenten kan plaatsen.
- Onkruidkaartjes herken je aan een gele stip.

### 4. Je draait een **gieterkaartje** om:

- Als je een gieterkaartje omdraait, mag je meteen nog een twee extra kaartjes omdraaien. Je verzorgt immers je tuin heel goed zodat de groenten er heel goed groeien.
- Hopelijk draai je nu geen onkruid- of ongediertekaarten om.
- De gieterkaarten gaan helaas uit het spel.
- Er zijn er slechts vier, dus kan er maar vier keer geprofiteerd worden van dit voordeel.
- Indien bij je extra omgekeerde kaarten opnieuw een gieter voorkomt, mag je opnieuw twee extra kaarten omdraaien!
- Indien bij die extra omgekeerde kaarten één of twee onkruidkaarten voorkomen, begint het wieden pas als je opnieuw aan de beurt komt.
- Duiken er ongediertekaarten op, dan heb je helaas pech: je moet dan reeds geplante groentenkaarten terugleggen.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler erin slaagt om zijn eigen tuinperk met drie keer drie gelijke groentenkaarten te beplanten. Deze speler wint het spel en mag zich de beste tuinman noemen.

## Spelvariant

Bij deze variant moet je niet drie keer drie gelijke groenten planten. Elke speler mag elke groentenkaart die hij omdraait in zijn eigen tuintje inplanten.

Het kan dus voorkomen dat een speler negen verschillende groenten heeft, of van één soort drie, van enkele andere twee en van enkele soorten slechts eentje.

De spelregels voor ongedierte, onkruid en gieters blijven zoals bij het basisspel.

Wie als eerste negen groenten (om het even welke) in zijn tuin plant, wint het spel.

## Overzicht van de 12 soorten groentenkaarten:

- komkommer
- koolraap
- prei
- radijzen
- kropsalade
- bonen
- bloemkool
- wortelen
- rode bieten
- spinazie
- tomaten
- uien