

UNBEETABLE

Willkommen zum Garten-Wettbewerb! Du und all die anderen Gärtner(innen) streben nach dem Unbeetable-Pokal, welcher für den besten Küchengarten verliehen wird. Im Laufe eines Jahres investierst du viel Blut, Schweiß und Tränen in das Säen, Wachsen und Ernten deiner Pflanzen, um so Punkte zu erzielen. Leider machen dir die anderen dabei das Leben schwer. Oder wirst du stattdessen zum Alptraum der anderen? Wer zum Winteranfang am meisten Punkte erreicht hat, bekommt den Unbeetable-Pokal verliehen.

Pflanzenkarte



Aktionskarte



Rückseite der Pflanzen- und Aktionskarten



Frühling

Sommer

Herbst

Jahreszeiten-Karten



Frühling

Sommer

Herbst

Winter



Beispiel für einen Garten mit 2x2-Raster

VORBEREITUNG

Legt die Jahreszeiten-Karten erstmal zur Seite. Sortiert die anderen Karten nach ihren Rückseiten in 3 Stapel (Frühling, Sommer und Herbst). Unter den Frühlings-Karten befinden sich 8 Karten mit dem Symbol der Startpflanze. Nehmt euch jeweils 2 davon und legt sie auf Stufe 1 vor euch aus. Dies ist der Beginn eures Gartens. Legt alle ungenutzten Startpflanzen wieder zurück zum Frühlings-Stapel. Mischt jeden der 3 Stapel separat, legt sie verdeckt bereit und zieht dann jeweils 5 Karten vom Frühlings-Stapel.

Legt die Jahreszeiten-Karte "Frühling" offen in die Mitte. Nehmt dann die Jahreszeiten-Karte "Sommer" und mischt sie unter die letzten 10 Karten des Frühlings-Stapels. Mischt auf die gleiche Weise den "Herbst" in die letzten 10 Sommer-Karten und den "Winter" in die letzten 10 Herbst-Karten. Haltet die 3

Stapel während der gesamten Partie getrennt voneinander. Zu Beginn der Partie steht euch nur der Frühlings-Stapel zur Verfügung.

Im Laufe der Partie werdet ihr eure Pflanzenkarten in einem bestimmten Raster auslegen. Die Maximalgröße eures Gartens hängt von eurer Anzahl ab. Seid ihr zu zweit, ist die Maximalgröße ein 3x3-Raster aus Pflanzenkarten. Seid ihr zu dritt oder zu viert ist es hingegen ein 2x2-Raster.

Bestimmt, wer die Partie beginnt.

Startpflanze



EUER SPIELZUG

Jeder Zug besteht aus folgenden 3 Schritten:

1. Die Jahreszeiten-Aktion
2. Karten spielen
3. Handkarten auffüllen

Die Jahreszeiten-Aktion

Jede Jahreszeit hat ihre eigene Aktion, bzw. ihren eigenen Effekt. Im Frühling führt das Wetter zu gutem Wachstum, du musst daher 1 Pflanze in deinem Garten um 1 Stufe wachsen lassen. Im Sommer ist das Wetter sowohl gut für Wachstum als auch zum Ernten, du musst daher 1 Pflanze um 1 Stufe wachsen lassen und dann alle Pflanzen in deinem Garten ernten. Im Herbst liegt der Fokus auf der Ernte, du musst daher alle deine Pflanzen ernten. Die Jahreszeiten-Karten haben Symbole, um euch an ihre Aktionen zu erinnern.



Lasse 1 Pflanze um 1 Stufe wachsen



Ernte alle Pflanzen



Karten spielen

Du kannst bis zu 3 Karten von deiner Hand spielen oder deine gesamten 5 Handkarten auf einmal abwerfen. Pflanzenkarten kannst du nur deinem eigenen Garten hinzufügen, Aktionskarten kannst du



hingegen auf jeden Garten spielen. Die beiden Kartenarten werden später ausführlicher erklärt.

Handkarten auffüllen

Fülle deine Hand wieder auf 5 Karten auf, indem du Karten von den Jahreszeiten-Stapeln ziehst. Zu Beginn kannst du nur vom Frühlings-Stapel ziehen, bis die nächste Jahreszeiten-Karte gezogen wurde.

Ziehst du eine Jahreszeiten-Karte, lege sie so auf die vorherige, dass diese verdeckt wird. Ab sofort gilt die neue Jahreszeit mit ihrem Effekt. Fülle deine Hand dann weiter auf 5 Karten auf.

Sobald die Sommer-Karte gezogen wurde, kannst du auch vom Sommer-Stapel ziehen. Gleiches gilt entsprechend für den Herbst. Du kannst weiterhin Karten eines Stapels früherer Jahreszeiten ziehen, sofern noch verfügbar.

Dann ist die Person links von dir am Zug.

ENDE DER PARTIE

Wenn ihr die Winter-Karte zieht, endet die Partie sofort. Wer am meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Punkte im Garten ausliegen hat.

PFLANZENKARTEN

Es gibt verschiedene Arten von Pflanzen, aber jede davon zeigt 4 Stufen auf der Karte: 1) Setzling, 2) im Wachstum, 3) reif, 4) verwelkt. Je nach Art führt das Ernten einer Pflanze zu einer gewissen Anzahl von (Minus-) Punkten. Jede Pflanze belegt 1 Feld im Raster deines Gartens und kann je 1 Aktionskarte pro Typ aufnehmen. Pflanzenkarten kannst du nur in deinen eigenen Garten legen. Legst du eine Pflanzenkarte, beginnt sie immer auf Stufe 1. Pflanzenkarten können nur durch Aktionskarten entfernt werden.



bekommst du (Minus-)Punkte entsprechend ihrer aktuellen Stufe. Entferne die Pflanze nach dem Ernten nicht, sie bleibt (auf aktueller Stufe) liegen und kann erneut geerntet werden.

Nimm Karten vom Abwurfstapel, um deine Punktzahl festzuhalten: Die Kartenrückseiten zeigen oben und unten jeweils 1 oder 2 Punkte. Lege sie überlappend als Punktereihe vor dir aus. Sollten die Karten des Abwurfstapels nicht ausreichen, so drehe einzelne Karten deiner Punktereihe um 90° (5 Punkte pro gedrehter Karte).

Du kannst niemals weniger als 0 Punkte haben.



Punktestapel
10 Punkte

Dauerhafte Effekte

-  **Marienkäfer**
Schützt diese Pflanze vor Blattläusen. Legst du einen Marienkäfer auf Blattläuse (oder anders herum), entferne beide Karten.
-  **Blattläuse**
Blockiert diese Pflanze. Sie kann dadurch nicht wachsen oder geerntet werden. Kann durch Marienkäfer entfernt werden.
-  **Hagel**
Bei der Ernte ist diese Pflanze 1 Punkt weniger wert.
-  **Kompost**
Bei der Ernte ist diese Pflanze 1 Punkt mehr wert.
-  **Unkraut**
Unkraut blockiert 1 Feld im Garten. Du kannst diese Aktionskarte in jeden Garten spielen, der mind. 1 unbesetztes Feld hat. Unkraut kann nur durch einen Spaten oder Flut entfernt werden.

Entfernte Karten

Wird eine Pflanzenkarte entfernt, legt sie und alle darunter liegenden Aktionskarten auf den Abwurfstapel. Werft genutzte oder entfernte Aktionskarten ebenfalls sofort ab.



Pflanze auf Stufe 3
+5 Punkte

$$+ \text{☀️} = +6 \text{ Punkte}$$

Kompost
+1 Punkt
Schutz durch Marienkäfer



Wachsen

Du kannst Pflanzen durch Jahreszeiten-Aktionen oder bestimmte Aktionskarten wachsen lassen. Wenn eine Pflanze wächst, drehe die Karte auf die nächste Stufe (90° gegen den Uhrzeigersinn). Eine Pflanze auf Stufe 4 (verwelkt) kann nicht weiter wachsen und bleibt liegen.



Ernten

Du kannst Pflanzen durch Jahreszeiten-Aktionen oder bestimmte Aktionskarten ernten. Erntest du eine Pflanze,

AKTIONSKARTEN

Es gibt 9 verschiedene Typen von Aktionskarten. 4 davon sind einmalige Aktionen, 4 haben dauerhafte Effekte, die letzte ist Unkraut. Legt Karten mit dauerhaften Effekten so unter die Pflanzenkarte, dass der untere Teil mit dem Effekt sichtbar bleibt. Aktionskarten können in jeden Garten gespielt werden, auch eure eigenen.

Einmalige Aktionen

-  **Gießkanne**
Lasse 1 Pflanze um 1 Stufe wachsen.
-  **Spaten**
Entferne 1 Pflanzenkarte oder 1 Unkraut.
-  **Flut**
Entferne 1 komplette Reihe oder Spalte (Pflanzenkarten und Unkraut) aus 1 Garten.
-  **Sonne**
Ernte 1 Pflanze.



MITWIRKUNG

Spielidee: Nick Eulink & Maikel Leemans

Illustration: Gustavo Forstenua

Grafikdesign: Vicky Trouerbach

Veröffentlichung: Jolly Dutch

Version: 2022

Deutsche Übersetzung: Philipp Kühnl, unterstützt von Markus Jost, für The Geeky Pen

NOCH FRAGEN ZUM SPIEL
ODER DEN REGELN?

