

SPIELANLEITUNG



ZOFF AM
ZAUN

Ki Mansell

SPIELIDEE

Pflanzt Gemüse in euren Garten. Dabei müssen sie bestimmte Muster bilden. Nur dann könnt ihr sie ernten, um Punkte zu bekommen. Nutzt Werkzeuge, um das Beste aus eurem Garten herauszuholen – oder euer Gegenüber zu ärgern. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

SPIELMATERIAL

-  Diese Spielanleitung
 -  1 Punkteleiste (Schachteleinsatz)
 -  2 Gartenzwerge (rosa und blau)
 -  1 Startmarker
 -  1 Spielbrett
 -  1 Trampolin
 -  1 Beutel
 -  60 Gemüse-Plättchen (12 von jeder Art)
 -  1 Umschlag mit 8 Plättchen
- (Verwendet sie erst nach eurer ersten Partie.)

GEMÜSE-PLÄTTCHEN

Vorderseite
(2 Gemüse)

Rückseite
(1 Gemüse)



SPIELAUFBAU

-  Setzt euch gegenüber voneinander und legt das Spielbrett zwischen euch. Dreht es so, dass der eine Garten zu dir zeigt und der andere zu deinem Gegenüber. Die Hecke ist zwischen euch. Legt das Trampolin an die Hecke an, dort wo der Pfeil ist.



-  Legt die Punkteleiste bereit. Stellt die Gartenzwerge auf Feld 0.

GARTEN VON ROSA
HECKE
GARTEN VON BLAU

3

Öffnet den
Umschlag erst nach
eurer ersten Partie
(siehe S. 8-10).

3

In jedem Garten gibt
es 4 Werkzeug-Felder.

3 Legt die 60 Gemüse-Plättchen in den Beutel. Zieht 6 zufällige heraus. Legt 1 davon auf das Trampolin und die übrigen 5 auf die 5 Hecken-Felder.

WICHTIG:
Gemüse-Plättchen auf
dem Trampolin und der
Hecke zeigen immer mit
der Seite mit 2 Gemüse
nach oben.

4 Wer von euch zuletzt eine
Tomate gegessen hat, beginnt.
Diese Person nimmt sich den
Startmarker und behält ihn bis
zum Spielende.

09/09/2024 17:39

SCGR01DE_GARDENRUSH_RULES_20240903.indd 3

SPIELABLAUF

Ihr seid abwechselnd am Zug, bis das Spielende ausgelöst wird.
In deinem Zug musst du immer **genau 1** von zwei Aktionen nutzen:



LEGE 1 PLÄTTCHEN

(siehe unten)

ODER

ERNTE 1 GEMÜSEBEET

in deinem Garten (siehe S. 6)

LEGE 1 PLÄTTCHEN

1. Wähle 1 der 5 Gemüse-Plättchen von der Hecke und lege es auf ein freies Feld in deinem Garten:



Ist das Feld in **derselben Spalte** wie das Hecken-Feld, von dem du das Plättchen genommen hast, lege das Plättchen mit der Seite mit 2 Gemüse nach oben.



Ist das Feld in einer **anderen Spalte**, lege das Plättchen mit der Seite mit 1 Gemüse nach oben.

Hinweis: Ein freies Feld ist ein Feld, auf dem kein Plättchen liegt. Du kannst ein Plättchen niemals auf ein anderes Plättchen legen oder ein bereits vorhandenes Plättchen ersetzen.

2. Füll die Hecke auf: Schiebe die übrigen Plättchen auf der Hecke weg vom Pfeil, um die Lücke zu schließen, falls eine entstanden ist. Lege dann das Plättchen vom Trampolin auf das Hecken-Feld direkt neben dem Trampolin ①. Ziehe 1 Plättchen aus dem Beutel und lege es auf das Trampolin, mit der Seite mit 2 Gemüse nach oben ②.

vorher



nachher



3. Hast du das Gemüse-Plättchen auf 1 der 4 Werkzeug-Felder in deinem Garten gelegt, darfst du zum Schluss die zugehörige Bonusaktion nutzen (siehe S. 7).



Beispiele:

a. **Blau** legt 1 Kartoffel-Plättchen auf ein Feld, das in derselben Spalte ist wie das Hecken-Feld, von dem sie es genommen hat. Sie lässt es auf der Seite mit 2 Gemüse liegen ①. Danach füllt sie die Hecke wieder auf ②.

b. In ihrem nächsten Zug legt **Blau** ein Kartoffel-Plättchen von der Hecke auf das Werkzeug-Feld ①. Da dieses Feld in einer anderen Spalte ist als das Hecken-Feld, von dem sie das Kartoffel-Plättchen genommen hat, dreht sie es auf die Seite mit 1 Gemüse. Danach füllt sie die Hecke auf ②. Zum Schluss nutzt sie die Bonusaktion des -Feldes: Sie darf noch 1 Plättchen in ihren Garten legen. Sie wählt das Karotten-Plättchen, das sie gerade vom Trampolin auf die Hecke gelegt hat. Weil sie es in dieselbe Spalte legt wie das Hecken-Feld, von dem sie es genommen hat, lässt sie es auf der Seite mit 2 Gemüse liegen ③.



WICHTIG: Du kannst niemals ein Plättchen direkt vom Trampolin nehmen und in deinen Garten legen – du darfst nur 1 der 5 Plättchen von der Hecke nehmen!





ERNTET 1 GEMÜSEBEET

- Um ein Gemüsebeet in deinem Garten zu ernten, muss es eines der **Muster** erfüllen, das für dieses Gemüse vorgegeben ist:



Die Ausrichtung des Gemüsebeets spielt keine Rolle – du darfst das Muster beliebig drehen.

- Erntest du ein Gemüsebeet, musst du die Plättchen, die du für das Muster brauchst, entweder abwerfen oder umdrehen: Plättchen mit 1 Gemüse wirfst du ab und Plättchen mit 2 Gemüse drehst du um auf die Seite mit 1 Gemüse.
Hinweis: Das betrifft nur die Plättchen, die du für das Muster brauchst. Abgeworfene Plättchen kommen nicht zurück in den Beutel.
- Rücke deinen Gartenzwerg auf der Punkteleiste so viele Felder vor wie die Anzahl Gemüse-Plättchen, die du geerntet hast.

Beispiel: *Blau* hat mehrere Gemüsebeete zur Auswahl, die sie ernten kann: Sie kann ein Beet mit 2 Karotten-Plättchen ernten, oder ein Beet mit 1 oder 3 Brokkoli-Plättchen (in zwei möglichen Ausrichtungen), oder ein Beet mit 1 Kartoffel-Plättchen (die Muster mit 3 und 5 Kartoffel-Plättchen erfüllt sie nicht). Sie entscheidet sich, ein Beet mit 3 Brokkoli-Plättchen zu ernten (weiß umrandet). Sie wirft die 2 Brokkoli-Plättchen mit 1 Brokkoli ab **1** und dreht das Brokkoli-Plättchen mit 2 Brokkoli um auf die Seite mit 1 Brokkoli **2**. Sie rückt ihren Gartenzwerg auf der Punkteleiste 3 Felder vor, weil sie ein Beet mit 3 Gemüse-Plättchen geerntet hat.



WICHTIG: Die beiden Gartenzwerge können niemals gleichzeitig auf demselben Feld sein (außer auf Feld 0).

Ist dein Gartenzwerg auf demselben Feld wie der gegnerische Gartenzwerg, nachdem du ihn vorgerückt hast, rücke deinen 1 Feld weiter auf das nächste Feld.

- Ist dein Gartenzwerg auf einem -Feld, nachdem du ihn vorgerückt hast, darfst du die Bonusaktion von einem beliebigen Werkzeug-Feld nutzen, das in **deinem** Garten sichtbar ist (also von einem Werkzeug-Feld, auf dem kein Plättchen liegt).

Beispiel: *Blau* erhält 3 Punkte, aber weil der Gartenzwerg von *Rosa* auf diesem Feld steht, rückt *Blau* ihren Gartenzwerg 1 Feld weiter, auf Feld 4.



SPIELENDE

Das Spiel endet entweder, wenn ihr beim Auffüllen der Hecke kein Plättchen auf das Trampolin legen könnt, weil der Beutel leer ist, ODER wenn eine Person am Ende ihres Zuges mind. 40 Punkte hat. Hast du den Startmarker und löst du in deinem Zug das Spielende aus, ist dein Gegenüber noch einmal am Zug. Ist der Beutel leer, legt ihr beim Auffüllen der Hecke einfach keine Plättchen mehr auf das Trampolin. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!



BONUSACTIONEN DER WERKZEUG-FELDER



Lege 1 Plättchen in deinen Garten (wie bei der Aktion auf S. 4–5).

Hinweis: Denke daran, die Hecke aufzufüllen, bevor du diese Bonusaktion nutzt.



Ernte 1 Gemüsebeet in deinem Garten (wie bei der Aktion auf S. 6).



Bewege 1 Plättchen in deinem Garten auf ein anderes freies Feld in deinem Garten. Es darf nicht das Plättchen sein, das du auf dieses Werkzeug-Feld gelegt hast.

Hinweis: Bewegst du ein Plättchen auf ein Werkzeug-Feld, darfst du auch dessen Bonusaktion nutzen.



Drehe 1 Gemüse-Plättchen in deinem oder dem gegnerischen Garten um.

Hinweis: Es darf auch das Plättchen sein, das du auf dieses Werkzeug-Feld gelegt hast. Du darfst ein Plättchen von der Seite mit 1 Gemüse auf die Seite mit 2 Gemüse drehen oder umgekehrt.

Bonusaktionen sind immer freiwillig. Möchtest du eine Bonusaktion nutzen, musst du sie aber sofort nutzen und vollständig ausführen.



Auf der letzten Seite der Spielanleitung ist noch mal eine Übersicht über alle Bonusaktionen.

Beispiel: *Blau* legt ein Brokkoli-Plättchen auf das -Feld ①. Dann füllt sie die Hecke auf. Danach bewegt sie ein Karotten-Plättchen auf das -Feld ②. Dadurch darf sie ein Gemüsebeet ernten. Sie wählt ihr Gemüsebeet mit 3 Brokkoli-Plättchen ③.



*In ihrem nächsten Zug legt *Blau* ein Kartoffel-Plättchen auf das -Feld ①. Dann füllt sie die Hecke auf. Danach dreht sie ein Kartoffel-Plättchen um auf die Seite mit 2 Kartoffeln ②.*



STOPP!
Lest erst nach eurer
ersten Partie weiter.

MEHR WERKZEUGE - UND MAULWÜRFE!



*Sobald ihr Garden Rush
besser kennt, verwendet
die 8 Werkzeug-Plättchen
aus dem Umschlag für noch
mehr Spielspaß!*



SPIELAUFBAU

Nachdem ihr die 6 Gemüse-Plättchen auf die Hecke und das Trampolin gelegt habt, legt die **8 Werkzeug-Plättchen** in den Beutel. Zieht ihr ein Werkzeug-Plättchen heraus, legt es **immer** mit der **Werkzeug-Seite** nach oben auf das Trampolin.

LEGE 1 PLÄTTCHEN

Du darfst die Aktion **Lege 1 Plättchen** ab sofort auch nutzen, um 1 Werkzeug-Plättchen von der Hecke zu wählen und es auf ein freies Feld in deinem Garten zu legen, aber **nicht auf ein Werkzeug-Feld**. Anders als bei Gemüse-Plättchen spielt es keine Rolle, in welche Spalte du das Werkzeug-Plättchen legst – du legst es immer mit der Werkzeug-Seite nach oben. Nachdem du die Hecke aufgefüllt hast, darfst du die Bonusaktion des Werkzeug-Plättchens nutzen, das du gerade gelegt hast (siehe S. 9–10).



Du darfst die Aktion **Lege 1 Plättchen** auch nutzen, um 1 Werkzeug-Plättchen auf der Hecke auf die Maulwurf-Seite umzudrehen und es auf ein freies Feld im **gegnerischen** Garten zu legen, aber **nicht auf ein Werkzeug-Feld**. Maulwürfe sind zu nichts gut – sie nehmen einfach nur Platz weg.



Nachdem du ein Werkzeug-/Maulwurf-Plättchen in einen Garten gelegt hast, kann es **niemals** umgedreht werden (anders als Gemüse-Plättchen). Es bleibt bis zum Spielende auf dieser Seite liegen.



Du kannst Werkzeug-/Maulwurf-Plättchen niemals auf ein Werkzeug-Feld bewegen.



Ist dein Gartenzwerg auf einem **Werkzeug-Feld**, nachdem du ihn vorgerückt hast, darfst du die Bonusaktion von einem beliebigen Werkzeug-Feld oder Werkzeug-Plättchen nutzen, das in deinem Garten sichtbar ist, **ODER** 1 Maulwurf-Plättchen aus deinem Garten in den gegnerischen Garten bewegen (siehe S. 10).

BONUSAKTIONEN DER WERKZEUG-PLÄTTCHEN



Nachdem du die Hecke aufgefüllt hast, vertausche 2 nebeneinander liegende Plättchen auf der Hecke miteinander. Lege dann 1 dieser Plättchen in deinen Garten (wie bei der Aktion auf S. 4-5).

Hinweis: Du darfst nur Plättchen auf der Hecke vertauschen, nicht das Plättchen auf dem Trampolin.



Beispiel: Blau legt das -Plättchen in ihren Garten ①. Nachdem sie die Hecke aufgefüllt hat ②, vertauscht sie das Auberginen-Plättchen mit dem Tomaten-Plättchen ③. Dann legt sie das Tomaten-Plättchen in ihren Garten. Weil sie es in dieselbe Spalte legt wie das Hecken-Feld, von dem sie es genommen hat, lässt sie es auf der Seite mit 2 Tomaten liegen ④. Danach füllt sie die Hecke wieder auf.



Wähle 1 Gemüseart und wirf ALLE Gemüse-Plättchen dieser Art von der Hecke ab (**nicht vom Trampolin**). Du erhältst 1 Punkt für jedes abgeworfene Plättchen. Schiebe die übrigen Plättchen auf der Hecke weg vom Pfeil, um die Lücken zu schließen, und füll die Hecke so oft auf wie nötig, damit wieder auf allen Hecken-Feldern und dem Trampolin Plättchen liegen.

Beispiel: Blau legt das -Plättchen in ihren Garten ①. Nachdem sie die Hecke aufgefüllt hat ②, wirft sie 3 Brokkoli-Plättchen ab (auch das, das sie gerade vom Trampolin auf die Hecke gelegt hat) und erhält dafür 3 Punkte ③. Das Brokkoli-Plättchen auf dem Trampolin (das sie gerade aus dem Beutel gezogen hat) bleibt aber liegen. Sie schiebt die übrigen Plättchen auf der Hecke weg vom Pfeil und füllt die Hecke so oft wieder auf, bis auf allen Hecken-Feldern und dem Trampolin Plättchen liegen ④.





Wähle 1 Spalte und drehe **ALLE** Gemüse-Plättchen in **beiden** Gärten um auf die andere Seite. Das Plättchen auf der Hecke in dieser Spalte wird nicht umgedreht.

Hinweis: Du drehst nur Gemüse-Plättchen um. Werkzeug-/Maulwurf-Plättchen werden nicht umgedreht. Du darfst eine andere Spalte wählen als die Spalte, in die du dieses Werkzeug-Plättchen gelegt hast.

Beispiel: **Rosa** legt das -Plättchen in seinen Garten **1**. Nachdem er die Hecke aufgefüllt hat **2**, nutzt er die Bonusaktion und wählt die mittlere Spalte. Er dreht die Karotten-, Brokkoli- und Auberginen-Plättchen in seinem Garten um **3**. Das Maulwurf-Plättchen darf er aber nicht umdrehen. Dann dreht er das Tomaten- und Kartoffel-Plättchen im Garten von **Blau** um. Das -Plättchen darf er aber nicht umdrehen **4**. Das Tomaten-Plättchen auf der Hecke wird nicht umgedreht **5**.



Wähle 1 Werkzeug-Feld oder Werkzeug-Plättchen, das im **gegnerischen** Garten sichtbar ist, und nutze es für dich selbst.

Hinweis: Du kannst nicht das -Plättchen wählen.

Beispiel: **Blau** legt das -Plättchen in ihren Garten **6**. Nachdem sie die Hecke aufgefüllt hat, sieht sie sich die Werkzeug-Felder und Werkzeug-Plättchen in **Rosas** Garten an (, , und). Sie wählt das -Feld und nutzt seine Bonusaktion: Sie erntet 1 Gemüsebeet mit 5 Kartoffeln in ihrem eigenen Garten **7** und erhält dafür 5 Punkte.



Ist dein Gartenzwerg auf einem -Feld, nachdem du ihn vorgerückt hast, darfst du entweder ganz normal die Bonusaktion von einem beliebigen Werkzeug-Feld oder Werkzeug-Plättchen nutzen, das in deinem Garten sichtbar ist, ODER 1 Maulwurf-Plättchen aus deinem Garten auf ein freies Feld im gegnerischen Garten bewegen. Du darfst aber nur 1 von beidem machen – entweder du nutzt 1 Bonusaktion, oder du bewegst 1 Maulwurf.

Denke daran: Du kannst ein Maulwurf-Plättchen niemals auf ein Werkzeug-Feld legen oder bewegen.



WICHTIGE REGELN

- Die beiden Gartenzwerge können niemals gleichzeitig auf demselben Feld der Punkteleiste sein (außer auf Feld 0).
- Plättchen auf der Hecke und dem Trampolin müssen immer mit der Seite mit 2 Gemüse oder mit der Werkzeug-Seite nach oben zeigen. Ein Gemüse-Plättchen auf der Seite mit 2 Gemüse drebst du nur um, wenn du ein Gemüsebeet erntest oder es auf ein Feld legst, das in einer anderen Spalte ist als das Hecken-Feld, von dem du es genommen hast. Ein Werkzeug-Plättchen drebst du nur um auf die Maulwurf-Seite, wenn du es in den gegnerischen Garten legst.
- Darfst du durch eine Bonusaktion eine weitere Bonusaktion nutzen, musst du erst die eine Bonusaktion vollständig ausführen, bevor du die nächste Bonusaktion nutzen darfst.
- Denke daran, die Hecke aufzufüllen, bevor du eine Bonusaktion nutzt.
- Um ein Gemüsebeet zu ernten, muss es eines der Muster erfüllen, das für dieses Gemüse vorgegeben ist. Du darfst das Muster beliebig drehen.
- Abgeworfene Plättchen (durch das Ernten oder die Bonusaktion vom 🍎-Plättchen) kommen nicht zurück in den Beutel. Ihr dürft euch die abgeworfenen Plättchen jederzeit ansehen.
- Legt die Werkzeug-Plättchen erst in den Beutel, **nachdem** ihr die Hecke und das Trampolin vorbereitet habt. Zu Spielbeginn dürfen keine Werkzeug-Plättchen auf der Hecke und dem Trampolin liegen.
- Durch die 🍔-Felder auf der Punkteleiste darfst du 1 Maulwurf aus deinem Garten in den gegnerischen Garten bewegen statt 1 Bonusaktion von einem Werkzeug zu nutzen.
- Werkzeug-/Maulwurf-Plättchen kannst du niemals auf Werkzeug-Felder legen oder bewegen. Nachdem sie in einen Garten gelegt wurden, können sie außerdem niemals umgedreht werden.

KI MANSSELL



Viel Spaß mit Zoff am Zaun! Dieses 2-Personen-Spiel ist während des Corona-Lockdowns in Neuseeland entstanden. Damals ist eine Spielidee in mir aufgekeimt und heraus kam dieses vegetarisch-taktische Duell. Ihr wetteifert darum, den besten Gemüsearten anzulegen. Mit jedem Zug werden die taktischen Entscheidungen schwieriger. Überlege gut, wo du dein Gemüse anpflanzt: Nur wenn du es auch ernten kannst, bringt es dir Punkte. Ansonsten nimmt es wertvollen Platz im Garten weg ... Wer von euch hat den grüneren Daumen?

PAUL MAFAYON





DEIN ZUG:

LEGE 1 PLÄTTCHEN

◀ ODER ▶

ERNTET 1 GEMÜSEBEET

in deinem Garten

BONUSAKTIONEN DER WERKZEUG-FELDER



Lege 1 Plättchen in deinen Garten.



Ernte 1 Gemüsebeet in deinem Garten.



Drehe 1 Gemüse-Plättchen in deinem oder dem gegnerischen Garten um.



Bewege 1 Plättchen in deinem Garten auf ein anderes Feld in deinem Garten (aber nicht das Plättchen, das du auf dieses Werkzeug-Feld gelegt hast).

BONUSAKTIONEN DER WERKZEUG-PLÄTTCHEN



Vertausche 2 nebeneinanderliegende Plättchen auf der Hecke miteinander, dann lege 1 davon in deinen Garten.



Wähle 1 Gemüseart und wirf ALLE Gemüse-Plättchen dieser Art von der Hecke ab (nicht vom Trampolin). Du erhältst 1 Punkt für jedes abgeworfene Plättchen.



Wähle 1 Spalte und drehe ALLE Gemüse-Plättchen in beiden Gärten um (nicht das Plättchen auf der Hecke).



Wähle 1 Werkzeug-Feld oder Werkzeug-Plättchen, das im gegnerischen Garten sichtbar ist, und nutze es für dich selbst.



BONUSAKTIONEN DER PUNKTELEISTE

Nutze die Bonusaktion von 1 Werkzeug-Feld oder Werkzeug-Plättchen, das in deinem Garten sichtbar ist.

◀ ODER ▶



Bewege 1 Maulwurf-Plättchen aus deinem Garten auf ein freies Feld im gegnerischen Garten.

Denke daran: Du kannst es nicht auf ein Werkzeug-Feld bewegen.

