

Spielanleitung «Lämpä im Gartehuus»

Wer gewinnt den Preis «schönster einheimischer Garten»?

Lege den prächtigsten Garten in der Nachbarschaft an.

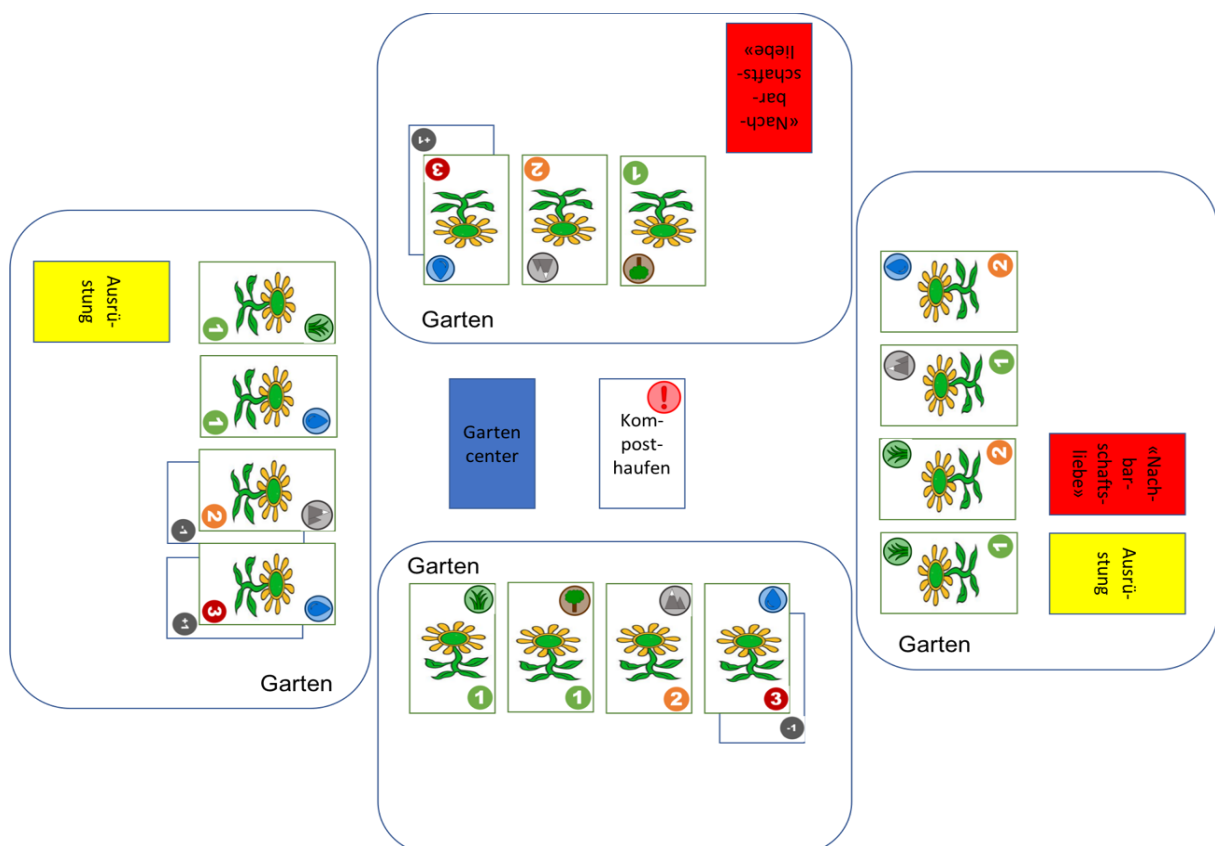
Sabotiere dabei deine Konkurrenten!

Ziel des Spiels:

Baue einen Garten mit einheimischen Pflanzen, wobei sich mindestens ein Vertreter aus den vier Habitaten Alpen, Wald, Wiese und Feuchtgebiet am Ende im Garten befinden muss. Gewisse Pflanzen weisen dabei spezielle Eigenschaften auf. Beispielsweise sind einige Pflanzen giftig, oder haben Resistenzen gegen gewisse Effekte.

Mit Ausrüstungs- und Nachbarschaftsliebekarten kannst du deinen Garten schützen oder die Gärten der anderen arg sabotieren (*böses Lachen*). Deine Gewandtheit im Gärtnern wird den Spielverlauf bestimmen. Mit Instantkarten kannst du das Spielen von Karten verhindern oder anderen unerwartet hereinpfeuschen, und nebenbei deine Beliebtheit beeinflussen. Doch halte Ausschau nach dem Wetter!

Die erste Person, die Pflanzen im Wert von 12 Punkten und mindestens ein Vertreter aus jedem Habitat im Garten besitzt, gewinnt den Wettbewerb und erhält den Preis «schönster einheimischer Garten».



Übersicht über einen möglichen Spielverlauf

Vorbereitung des Spieles:

Durchmische die Karten im Gartencenter (Nachziehstapel). Jeder Spieler (2-5, für mehr bislang nicht getestet) erhält 5 Karten zu Beginn und nimmt diese ins Gartenhaus (seine Hand). Falls eine Wetterkarte darunter ist, stecke diese zurück in das Gartencenter, mische dieses erneut und nimm eine neue Karte.

Der Spieler, der am meisten grün trägt oder auf eine andere Weise botanisch überzeugt, fängt an. Anschliessend verläuft die Runde im Gegenuhrzeigersinn.

Ablauf eines Spielzuges

Der Zug eines Spielers besteht aus 5 Phasen:

Zugbeginn: Effekte die zu Beginn des Zuges eintreten, werden nun ausgespielt.




Ziehphase: Ziehe eine Karte vom Gartencenter und nimm sie ins Gartenhaus.

Aktion 1: Spiele eine Karte aus dem Gartenhaus oder ziehe stattdessen eine weitere Karte.

Aktion 2: Spiele eine Karte aus dem Gartenhaus oder ziehe stattdessen eine weitere Karte. Pro Runde darf maximal eine Pflanzenkarte gespielt werden.

Rundenende: Falls du mehr als 7 Karten im Gartenhaus hast, wirf überschüssige Karten auf den Komposthaufen (Ablagestapel), damit du das Kartenlimit (7) nicht überschreitest.

Kartentypen:

Symbol	Name	Bedeutung
	Instant	Diese Karten können jederzeit gespielt werden (nicht nur in den Aktionsphasen deines Zuges). Wird eine Instant-Karte ausgespielt tritt der Effekt sofort ein und die Karte wird auf den Komposthaufen gelegt.
	Wetter	Wird eine Wetterkarte gezogen, wird diese sofort ausgespielt und der Effekt tritt ein. Dies zählt als eine Aktion: Das heisst, Du verlierst eine Aktionsphase deines Zuges. Die «Einspruch!!!»-Karte wirkt hier nicht.
	Ausrüstung	Diese Karten haben einen positiven Effekt auf einen Garten. Wird eine Ausrüstungskarte in einen Garten gespielt, bleibt sie dort, bis sie entweder verschoben oder zerstört wird.

Symbol	Name	Bedeutung
	«Nachbarschaftsliebe»	Diese Karten haben einen negativen Effekt in einem Garten. Wird eine Nachbarschaftsliebekarte in einen Garten gespielt, bleibt sie dort, bis sie entweder verschoben oder zerstört wird.
	Gärtnern	Diese Karten werden nicht in den Garten gespielt. Wird eine Gärtnern Karte ausgespielt tritt der Effekt ein und die Karte wird auf den Komposthaufen gelegt.
	Standort Wiese	Pflanzenkarten werden permanent in den Garten ausgespielt. Diese Vertreter sind auf Wiesen anzutreffen.
	Standort Wald	Pflanzenkarten werden permanent in den Garten ausgespielt. Diese Vertreter sind in Wäldern anzutreffen.
	Standort Alpen	Pflanzenkarten werden permanent in den Garten ausgespielt. Diese Vertreter sind auf (sub-)alpiner Höhe anzutreffen.
	Standort Feuchtgebiete	Pflanzenkarten werden permanent in den Garten ausgespielt. Diese Vertreter sind in Feuchtgebieten anzutreffen.
	Punkte einer Pflanzenkarte	Die Zahl basiert auf der Verbreitung (häufig, mässig, selten) und Gefährdung (rote Liste: nicht gefährdet, potenziell gefährdet, gefährdet) der entsprechenden Pflanze und zeigt an, wie viele Punkte die Pflanze einbringt.
		
		
	Effekte von Ausrüstungs- und Nachbarschaftsliebe-Karten auf einzelne Pflanzen	Diese Karten beeinflussen direkt die Punktezahl einer Pflanze. Daher werden sie hinter die entsprechende Pflanzenkarte gelegt, damit der Effekt klar ersichtlich ist. Wenn eine Pflanzenkarte zerstört oder ins Gartenhaus aufgenommen wird, werden diese Karten zerstört. Wandert die Karte von einem Garten in einen anderen Garten, bleiben die Effekte bestehen.
		

Spielende:

Spaß-/Profimodus: Die Person, die als erstes 12 Punkte erreicht und mindestens ein Vertreter jedes Standorts im Garten hat gewonnen. Das Spiel ist dann zu Ende und die Punkte aller Spieler werden ausgezählt.

Unterrichtsmodus: Nach einer gewissen Zeit (mindestens aber 20 Minuten) wird das Spiel gestoppt. Jeder Spieler, der in der aktuellen Runde noch nicht gespielt hat, kann noch einen letzten Zug machen. Die Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt, wobei es pro gepflanztes Habitat 3 Zusatzpunkte gibt. Hast Du beispielsweise 2 Alpenpflanzen und 4 Waldpflanzen in deinem Garten, erhältst Du 6 Zusätzliche Punkte.

Wichtige Begriffe:

Garten: Das Gebiet, indem deine Pflanzen, Ausrüstungs- und Nachbarschaftsliebekarten ausgelegt sind.

Gartencenter: Der Nachziehstapel, von dem neue Karten gezogen werden.

Kompost: Der Ablagestapel, auf dem zerstörte Karten aus dem Garten oder ausgespielte Karten mit einmaligen Effekten platziert werden.

Nachbarn: Alle Spieler einer Partie

Habitat: Die vier Standorte «Wiese», «Wald», «Alpen» und «Feuchtgebiete»

Pflanzen – Synergien:

Wenn gewisse Pflanzenkombinationen im Garten vorkommen, gibt es Extrapunkte. Es gibt einen Extrapunkt, wenn mindestens zwei Pflanzen mit folgenden Eigenschaften im Garten stehen:

- *Fleischfresser:* Alpen-Fettkraut, rundblättriger Sonnentau, südlicher Wasserschlauch
- *Offizinelle Pflanzen:* Arnika, gewöhnlicher Blutweiderich, Purpurweide
- *Kesselfallenblumen:* gefleckter Aronstab, gelber Frauenschuh
- *Knabenkräuter:* Fuchs' Knabenkraut, Helm-Knabenkraut
- *Küchenpflanzenverwandte:* wilde Karotte, gewöhnlicher Thymian
- *Nadelbäume:* gewöhnliche Fichte, Lärche, Waldkiefer, Weisstanne
- *Parasiten:* Vogel-Nestwurz, zottiger Klappertopf
- *Röhrichtbewohner:* breitblättriger Rohrkolben, Schilf, Sibirische Schwertlilie
- *Doppelgänger:* Bärlauch, Herbstzeitlose, Maiglöckchen

Glossar:

Ähre	Wuchsform bei der die Blüten unverzweigt entlang einer Achse angeordnet sind.
Alpin	Bezeichnet Höhen von 2000 - 3000 m ü. M.
Ausläufer	Seitensprosse von Pflanzen die der vegetativen Verbreitung dienen. Aus diesen wachsen neue Pflanzen, die Klone der Ursprungspflanze sind.
Blätterrosette	Abschnitt der Sprossachse an dem viele Blätter dicht gedrängt in einem Ring wachsen.
Chromosom	Fadenförmiges Gebilde im Zellkern, das aus dem Erbgut (Nukleinsäure) des Organismus besteht.
Cumarin	Ein geschmacksvoller, würziger Pflanzenstoff, der in grösseren Mengen gesundheitsschädlich ist, also bitte in Massen geniessen!
Cutin	Eine Substanz, die im wachsartigen Überzug von sogenannten cutinisierten Pflanzenzellen vorkommt und diese nahezu wasserundurchlässig macht.
Cutinase	Ein Enzym, welches Cutin spaltet und so den Zugang zu den cutinisierten Pflanzenzellen erleichtert.
Dolde	Wuchsform bei der die Blüten alle in einem ähnlichen Abstand von einem Punkt der Sprossachse ausgehen. Dies sieht ähnlich aus wie ein Blumenstrauss oder Feuerwerk.
Fleischfresser	Pflanzen die Nährstoffe durch die Zersetzung von Insekten gewinnen können.
Forstwirtschaft	Ein Zweig der Landwirtschaft, der sich mit der wirtschaftlichen Nutzung, der Pflege und dem Anbau des Waldes beschäftigt.
Glucose	Traubenzucker, die Hauptenergiequelle von lebenden Organismen.
Griffel	In einer Blüte gibt es ein sogenanntes Fruchtblatt (Karpell), das die Samenanlagen trägt und aus verschiedenen Teilen besteht. Der Griffel, auch Stylus genannt, ist der sterile Stiel, auf dem die Narbe sitzt.
Gründüngung	Das gezielte Anbauen von Pflanzen zur Bodenverbesserung im Acker-, Obst-, Wein- und Gartenbau, wobei diese Pflanzen in der Regel nicht geerntet werden.
Haartreppe	Behaarte Stelle im Kessel von Kesselfallenblumen, die den Insekten den Ausstieg erlauben und zeitgleich die Bestäubung gewährleisten.
Halbparasit	Mit Hilfe spezieller Saugorgane (Haustorien) entziehen diese Pflanzen ihrem Wirt Wasser und Nährsalze, besitzen aber Chloroplasten und können mittels Photosynthese Traubenzucker eigenständig herstellen.
Hochsteigend	In grossen Höhen vorkommend.

Kesselfallenblume	Blütenteile dieser Pflanzen sind zu einem fast geschlossenen Kessel umgebildet, um Insekten zur Bestäubung zu zwingen. Die angelockten Tiere rutschen in den Kessel und können erst nach der Bestäubung entkommen, über Haartreppen oder wenn die Blüte verwelkt.
Mastjahre	Jahre mit maximaler Samenproduktion bei Baumarten mit unregelmäßiger Fruchtbildung
Mitosehemmstoff	Ein Molekül, das den Prozess der Zellteilung stört.
Montan	Bezeichnet Höhen von 500 - 1000 m ü. M.
Mykorrhiza-Pilz	Pilz, der mit dem Feinwurzelsystem einer Pflanze (Baum) in Kontakt ist und Mineralstoffe wie Stickstoff (N) und Phosphor (P) an den Baum abgibt und im Gegenzug Traubenzucker von der Pflanze erhält.
Narbe	In einer Blüte gibt es ein sogenanntes Fruchtblatt (Karpell), das die Samenanlagen trägt und aus verschiedenen Teilen besteht. Die Narbe, auch Stigma genannt, ist zum Auffangen und Keimen von Pollen ausgebildet.
Nektartäuschblume	Blüte die keinen Nektar produziert und somit Bestäuberinsekten veräppelt.
Neophyt	Invasive, gebietsfremde Art, die nach 1492 (Stichtag: Entdeckung Amerikas) eingeführt wurde.
Nickend	An der Spitze in einem Bogen abneigende Wuchsform.
Ölkörperchen	Das fettreiche Anhängsel von Samen, die entweder durch Vögel oder Ameisen ausgebreitet werden sollen und allein für den Verzehr dieser Tiere bestimmt sind als Anreiz zum Wegtragen.
Parasit	Ein Organismus, der sich von anderen Lebewesen (Wirt) ernährt oder zu Fortpflanzungszwecken befällt, wobei der Wirt keinen Nutzen sondern eher einen Schaden daraus zieht.
Photosynthese	Prozess zur Erzeugung von energiereichen Biomolekülen wie Traubenzucker aus energieärmeren Stoffen (Wasser, Kohlendioxid) mithilfe von Lichtenergie.
Pollinium	plural: Pollinien; Meist klebrige Pollenmasse/Pollenpaket, das eine effektive Pollenverbreitung durch Insekten ermöglicht, bei denen diese an definierten Stellen des Körpers kleben bleiben und so zur nächsten Blüte transportiert werden.
Rispe	Wuchsform bei der die Blüten in stark verzweigten Auswüchsen aus der Sprossachse gebildet werden.
Röhricht	Bezeichnet die Pflanzengemeinschaft im Flachwasser und Uferbereich von Gewässern.

- Scheinblüte** Bei einer Scheinblüte sind mehrere kleine, oft stark reduzierte Blüten so angeordnet, dass sie wie eine grosse Blüte aussehen. Ein bekanntes Beispiel für eine Scheinblüte ist das Gänseblümchen, das in Wirklichkeit aus vielen kleinen Blüten aufgebaut ist.
- Sexualtäuschblume** Blüten, die mit Duft, Form und Farbe Insektenweibchen nachahmen und dadurch die Männchen anlocken, die versuchen sich mit den Blüten zu paaren. Diese übertragen dabei den Pollen.
- Sommergrün** Als sommergrün werden Bäume bezeichnet, die im Winter ihre Blätter verlieren. Bei den Nadeln handelt es sich ebenfalls um Blätter.
- Symbiose** Das Zusammenleben von Lebewesen verschiedener Arten zu gegenseitigem Nutzen.
- Offizinell** Offizin ist ein alter, deutscher Ausdruck für den Laborraum einer Apotheke. Als offizinell werden Pflanzenteile oder Wirkstoffe bezeichnet, die medizinisch verwendet werden.
- Verlandungszone** Übergang vom Wasser zum Land mit meist geringen Wassertiefen.
- Vollschmarotzer** Parasitäre Pflanzen, die in ihrer Ernährung völlig von ihren Wirtspflanzen abhängig sind.