



Kraut & Rüben  
Kosmos, 1998  
FENCHEL Gerd  
3 - 5 spelers vanaf 8 jaar  
± 45 minuten

## Inleiding

Alle spelers willen de mooiste groentetuin hebben. Elke speler ontvangt een eigen geheime opdracht die hij zo goed mogelijk tracht te vervullen. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, legt iedere speler in elke ronde een groentekaartje in een willekeurige tuin. Eenmaal in de loop van het spel moet men beslissen om een nog vrije tuin in zijn bezit te nemen.

Maar pas op: de andere spelers mogen desondanks nog altijd groenten in uw tuin leggen. Als alle tuinen zijn gevuld, wordt er afgerekend en kan er worden vastgesteld welke speler de beste tuinman is.

## Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel op basis van zijn opdrachtkaart de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

### 90 legkaartjes

telkens 16x tomaat, asperges, wortelen, sla

telkens 7x klaver, paardenbloem, slak

5x mol



### 6 tuintjes



## 12 opdrachtkaartjes



## 1 beker voor de snelle tuinier

(wordt alleen gebruikt in de variant van de meestertuinier)



## Spelvoorbereiding

Voor het allereerste spel moeten de groentetuintjes, de opdrachtkaartjes en alle andere legkaartjes voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt.

- ⇒ De groentetuintjes worden open in het midden van de tafel gelegd. Er wordt telkens één tuintje meer gebruikt dan er spelers zijn (dus bij 3 spelers worden er 4 tuintjes gelegd, bij 4 spelers 5 tuintjes en bij 5 spelers 6 tuintjes).
- ⇒ Elke speler ontvangt één molkaartje en legt dit zichtbaar voor iedereen op de tafel.
- ⇒ De resterende legkaartjes worden zeer grondig gemixt en verdekt rondom de tuintjes gelegd.
- ⇒ Van de 12 opdrachtkaartjes ontvangt elke speler er verdekt één. Elke speler bekijkt zijn geheime opdrachtkaart zeer nauwkeurig en toont ze zeker niet aan de medespelers. De resterende opdrachtkaartjes worden verdekt terug in de doos gelegd.


# De opdrachtkaarten

Aan het einde van het spel waardeert elke speler zijn groentetuintje op basis van zijn geheime opdrachtkaart die hij aan het begin van het spel heeft gekregen.

## De informatie op de opdrachtkaart

Op de **bovenste regel** staat de **hoofdgroente** voor deze opdracht afgebeeld. Deze groente levert zelf geen punten op.

- De **frequentie van de hoofdgroente** bepaalt echter wel hoeveel punten de twee groentes, die op de twee volgende regels staan afgebeeld, opleveren.
- In de **beste tuin** komt de **hoofdgroente** exact **tweemaal** voor, niet meer en niet minder (de donkergroene kolom) want dan leveren de twee onderstaande groentes **3 of 4** punten op.
- Als een speler **1 of 3** van zijn hoofdgroentes in zijn tuin heeft staan, dan leveren de twee andere groentes **2 of 3** punten op (groene kolommen).
- In een tuin waarin de **hoofdgroente** volledig **afwezig** is of **viermaal of meer** voorhanden is, leveren de twee andere groentes maar **1 of 2** punten op (de lichtgroene kolommen).

tomatentuin					
	0	1	2	3	4+
	1	2	3	2	1
	2	3	4	3	2
	-2	0	1	0	-1
					
					
					
					

### Voorbeeld

In dit voorbeeld (de tomatentuin) is het duidelijk dat de tuinier best twee tomaten heeft want dan leveren de wortelen en de sla zeer veel punten op. In zijn tuin moet de speler asperges vermijden.

- Op elke opdrachtkaart staat er ook een slechte groente afgebeeld (linksonder) die de speler **per stuk 2 minpunten** kost. Probeer deze groente zo veel mogelijk te vermijden.
- Aan het einde van het spel ontvangt iedere speler **per klaverkaartje 1 punt**. Een molkaartje en een paardbloem leveren niets op en **een slak kost 1 minpunt per stuk** (deze gegevens staan onderaan op de opdrachtkaart).
- Opmerking**  
*De waarde voor de klaverkaartjes, molkaartjes, paardbloemkaartjes en slakkenkaartjes is voor alle spelers gelijk. Alle andere informatie op de opdrachtkaart is voor elke speler verschillend.*

## Spelverloop

De **jongste speler** begint het spel. Daarna volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee, de andere spelers.

In zijn beurt neemt een speler één van de verdeckte groentekaartjes en legt dit in een willekeurige groentetuin.

Eenmaal in de loop van het spel **kiest** elke speler zich **één tuintje** en legt dit voor zich op de tafel. Aan het einde van het spel ontvangt elke speler alleen voor zijn eigen tuintje punten.

Belangrijk is dat **alle spelers in alle tuintjes** kaartjes mogen afleggen !

## Verloop van een spelronde

- De speler die aan de beurt is, neemt **een willekeurig verdekt** groentekaartje (de klaverkaartjes en de paardebloemkaartjes worden ook aanzien als groentekaartjes) en moet dit **onmiddellijk op een vrij veld in een willekeurige tuin** leggen.
- Als een speler **nog geen tuintje in zijn bezit** heeft genomen, dan **mag** hij dit daarna doen.
- Tip: Neem niet te snel een eigen tuintje in bezit !**
- Daarna is de volgende speler aan de beurt.

### De mol

**Dit kan slechts éénmaal tijdens het spel.**

Een speler mag **in plaats van een groentekaartje** te nemen, **zijn molkaartje** op een groentekaartje in een tuintje naar keuze leggen en op deze manier de groente afdekken.

#### **Opmerking**

*Per tuin mogen er **maximaal 2 molkaartjes** worden gelegd.*



#### **Tip**

Op deze manier kan een speler in de tuin van een andere speler een groente ontwaarden, een eigen hoofdgroente die te veel in de eigen tuin ligt doen verdwijnen of een negatieve groente in de eigen tuin afdekken.

### De slak



Met dit slakkenkaartje moet onmiddellijk, net zoals bij het molkaartje, een groentekaartje in een tuin worden afgedekt.

Als er aan het begin van het spel al een slakkenkaartje wordt omgedraaid en er liggen nog geen groenten in de tuintjes, dan wordt de slak (hoogst uitzonderlijk) op een leeg veld gelegd.

#### **Opmerking**

*Net zoals bij een mol, mogen er **maximaal 2 slakken** liggen in elk tuintje.*

#### **Tip**

Als een slakkenkaartje niet meer in een onafgewerkt tuintje kan worden gelegd, wordt het terug in de doos gelegd.

### Het in bezit nemen van een groentetuintje

**Dit kan slechts éénmaal tijdens het spel.**

Een speler mag nadat hij een kaartje heeft gelegd (dat kan ook een molkaartje zijn) een willekeurige tuin die nog aan geen enkele speler toebehoorde bij zich nemen. De speler legt de tuin, inclusief de daarop liggende kaartjes, vóór zich op de tafel.

Deze tuin levert aan het einde van het spel alleen punten op voor deze speler. Belangrijk is dat andere spelers nog wel kaartjes in deze tuin mogen leggen.

#### **Opmerking**

*Hoewel er één tuintje meer ligt dan er spelers zijn, mag elke speler tijdens het spel slechts één groentetuin bij zich nemen. De resterende tuin biedt meer keuzemogelijkheden tijdens het spel, maar wordt aan het einde niet gewaardeerd.*

#### **Tip**

**Neem niet te snel** een eigen tuintje want op deze manier verraad je welke groenten belangrijk zijn voor je opdracht. **Wacht anderzijds ook niet te lang** want anders loop je het risico de tuin te moeten nemen die overblijft.

## Nog één veldje vrij in een tuintje

Als er in een tuintje **nog slechts één veldje vrij** is, dan mag **alleen de eigenaar** ervan er nog een groentekaartje in leggen. **Slakken en mollen mogen er nog wel** door de andere spelers in worden gelegd.

## Een tuintje is klaar

Als een speler zijn eigen **tuintje volledig** heeft **gevuld** met groenten, is hij klaar. Hij mag dan **geen enkel kaartje meer in een tuin** leggen, dus ook geen molkaartje. Ook de andere spelers mogen geen mollen of slakken meer in dit tuintje leggen. De speler moet gewoon wachten tot alle andere spelers hun tuintje hebben afgewerkt.

## Einde van het spel

Als alle spelers hun tuintje hebben afgewerkt, is het spel voorbij.

De spelers bepalen de opbrengst van hun tuintje aan de hand van hun opdrachtkaart. De tuin die over is gebleven, wordt niet gewaardeerd. De speler die de meeste punten heeft verzameld, is de beste tuinier en wint het spel. Bij een gelijkstand wint van die spelers diegene die als eerste zijn tuintje heeft genomen.

### Voorbeeld

De speler had als opdrachtkaartje een tomatentuin. In zijn tuintje heeft hij drie tomaten als hoofdgroente. Dit betekent dat de vierde kolom wordt gebruikt om de punten te berekenen.



de vierde kolom wordt gebruikt!

tomatentuin					
	0	1	2	3	4+
	1	2	3	2	1
	2	3	4	3	2
	-2	0	1	0	-1

### De behaalde punten:

- 2 wortelen x 2 punten	=	4 punten
- 2 sla x 3 punten	=	6 punten
- 1 asperge	=	- 2 punten
- 1 klaver	=	1 punt
- 1 slak	=	- 1 punt
- 1 paardebloem	=	0 punten
- 1 mol	=	0 punten

---

**TOTAAL** = **8 punten**

## Spelvarianten

### De variant voor de meestertuinier

Als de spelers kiezen voor een spel met een langere duur dan worden er **3 spelrondes na elkaar** afgewerkt. Na elke ronde worden de punten genoteerd. Pas na 3 rondes is dan de beste tuinier gekend.

In deze variant wordt **het bekerkaartje** voor de snelle tuiniers gebruikt. De speler die als eerste een tuintje in bezit neemt, ontvangt de beker en legt deze vóór zich op de tafel. Aan het einde van een spelronde levert deze **beker 3 extra punten** op.



### De variant voor 2 spelers

In deze variant worden er **5 groentetuintjes** klaargelegd. Elke speler neemt tijdens het spel **twee tuintjes in zijn bezit**. De twee tuintjes mogen **niet in één speelbeurt** van een speler in bezit worden genomen.

Elke speler krijgt bij het begin slechts één opdrachtkaart. Deze geldt dan ook voor zijn beide groentetuintjes. De overige spelregels blijven gelden.