

Beet hupferl




Gießen • Sprießen • Ernten

Kann Gemüse Durst haben? Natürlich! Es hat doch so lange nicht mehr geregnet. Jetzt sieht im Gemüsebeet alles furchtbar trocken aus. Wie toll wäre da ein Schluck Wasser, denken sich Gurken, Kohl und Kürbis. Und auch die Rote Beete ist schon ganz blass. Aber zum Glück habt ihr ja Gießkannen! Ein Spritzer genügt – schon sprießen die Karotten. Wollt ihr sie gleich ernten? Oh, aber was ist das denn?! Auch die Schnecken haben dieses Gemüse zum Fressen gerne ...

Zubehör




Vor dem 1. Spiel

 **Aufkleber anbringen:**
Beklebt alle 30 Plättchen auf einer Seite so:
je 5 mit Blaukraut, Gurke, Karotte, Kürbis, Rote Beete und
5 Plättchen mit einer Schnecke. Wollt ihr's noch schöner?
Dann beklebt auch die Rückseite der Plättchen mit „Erde“.

 So baut ihr die 4 Gießkannen zusammen:



 Legt jede Grasfläche auf eine Seitenfläche am Gartenrand.



Die Rückseiten der Plättchen müsst ihr nicht unbedingt bekleben. Aber sie verschönern das Beet. Wichtig ist, dass ihr die „Erde“ auf allen Plättchen möglichst gleich beklebt. Dann könnt ihr nicht erkennen, was sich auf der Vorderseite befindet.



Vorbereitung

vor jedem Spiel

Das Spiel findet in der Schachtel statt. Nehmt alles – außer dem Gemüsegarten mit Grasflächen – aus der Schachtel.

- Mischt alle Plättchen mit der Erdseite oben.
- Legt ein Plättchen auf jede Kuhle des Gartens, ohne nachzuschauen, was darunter zu sehen ist.
- Haltet die übrigen Plättchen als verdeckten Vorrat bereit.
- Legt alle Wassertropfen in die Schale.
- Jeder von euch nimmt sich eine Gießkanne.



Ziel

Wer kann durch geschicktes Gießen, mit Glück und gutem Gedächtnis das **meiste Gemüse ernten** und den gefräßigen Schnecken ausweichen?

Ablauf

Ihr spielt reihum. Wer zuletzt eine Karotte gegessen hat, beginnt. Wenn du an der Reihe bist, befüllst du deine Gießkanne mit **1 Wassertropfen** aus der Schale. Dann darfst du **gießen**. Entscheidet euch vor dem Spiel gemeinsam für eine der beiden Versionen, die dann für alle gilt:

Gießen ab 4 Jahre: 1 x direkt über dem Beet

Du darfst deine Gießkanne direkt über dem Beet ausschütten. Suche dir eine Kuhle aus, die du gießen möchtest.

Manchmal rollt der Wassertropfen aber trotzdem woanders hin ... na sowas ...!



Schau mal: Dein Wassertropfen versickert in der Kuhle. Und dort wächst jetzt Gemüse ... oder eine Schnecke kommt zum Vorschein.

Gießen ab 5 Jahre: 2 x vom Gras ins Beet oder 1 x direkt über dem Beet

Entscheide bei jedem Zug selbst, ob du

- 2 x vom Gras ins Beet oder
- 1 x direkt über dem Beet gießen möchtest.

So gießt du vom Gras ins Beet: Schütte den Tropfen über einer der 4 schrägen Grasflächen aus. Dies darfst du insgesamt 2 x tun. Jeder Tropfen muss **zuerst** die **Grasfläche** treffen, bevor er in eine Kuhle rollt.

... oder sobald ihr bereit dafür seid.

Die spezielle Beethupferl-Bewässerung übers Gras: Der Tropfen findet rollend seinen Weg zur Pflanze ... oder landet bei einer Schnecke.

Toll, 2 x hintereinander gießen! Aber überlege, wann es schlauer ist, nur 1 x, aber dafür gezielt zu gießen.



Die folgenden Regeln gelten für beide Versionen.

Gießt reihum weiter, bis entweder **3 gleiche Gemüse** oder **3 Schnecken** zu sehen sind:

3 gleiche Gemüse sind zu sehen:

Super! Ernte eines davon.

Nimm dieses Plättchen und lege es offen vor dir ab.

Die anderen beiden Plättchen (dieser Sorte) drehst du wieder um – und merkst dir am besten, was du gesehen hast ...
Die **Tropfen** aus **allen 3 Kühlen** legst du wieder in die Schale **zurück**.
Dann legst du auf die frei gewordene Kuhle wieder ein Plättchen vom Vorrat, mit der Erdseite oben.

2 Tropfen in derselben Kuhle: Plättchen steht aufrecht

Ein 2. Tropfen in derselben Kuhle stellt das Plättchen aufrecht. Dieses Plättchen zählt als **sichtbares Gemüse** oder **sichtbare Schnecke**.

3 Tropfen in derselben Kuhle: Soforternte

Landet sogar ein 3. Tropfen in derselben Kuhle?
Dann wäre noch mehr Wasser des Guten zu viel.
Ernte das Gemüse **sofort** - auch wenn noch nicht 3 davon im Beet zu sehen sind.
Leider gilt dasselbe auch für die **Schnecke**, die du **sofort aus dem Beet** nehmen musst.

Auch bei der Soforternte gilt: Nimm alle Wassertropfen aus den Kühlen derselben Sorte und lege sie zurück in die Schale. Entsprechende Plättchen drehst du wieder auf die Rückseite. Dann legst du auf die frei gewordene Kuhle wieder ein Plättchen vom Vorrat, mit der Erdseite oben.

3 Schnecken sind zu sehen:

Oje! Nimm eine Schnecke und lege sie offen vor dir ab. Leider wird sie dir am Ende des Spiels ein Gemüse wegfuttern.



Aber hoppla!
Bei doppelt so viel Wasser sprießt das Gemüse steil aus dem Boden.



Jedes Gemüse im Beethupferl-Garten benötigt nur 1 Tropfen Wasser.
Vermeide also, Gemüse doppelt zu gießen.
Denn dadurch kann der Nächste - mit dem 3. Tropfen - sofort ernten.



Seid ihr schon richtig tolle Gießer?

Dann spielt die **Soforternte** ab jetzt immer nach dieser Regel: Ein 3. Wassertropfen darf **nur vom Gras** aus in eine Kuhle rollen – also nie durch direktes Gießen über dem Beet.

Landet bei einem direkten Gießversuch versehentlich ein 3. Tropfen in einer Kuhle, dann darfst du das Gemüse nicht ernten und musst den 3. Tropfen wieder in die Schale zurücklegen. Die Schnecke müsstest du jedoch zu dir nehmen.

Ende

Das Spiel endet, wenn ihr

- das **letzte Plättchen** aus dem Vorrat ins Beet gelegt habt **oder**
- insgesamt **3 Schnecken** aus dem Garten geholt habt.

Jetzt **futtert** euch jede eingesammelte **Schnecke** ein eigenes geerntetes **Gemüse** weg.

Entscheidet selbst, welches und legt es beiseite. Danach schaut ihr, wer (noch) das **meiste Gemüse** besitzt.
Bist du das? Super! Dann hast du gewonnen! Es kann mehrere Gewinner geben.

Das kann dem besten Gärtner passieren! (Besondere Situationen)

- 🍃 Bleibt mal ein Tropfen **außerhalb der Kühlen** irgendwo im Gemüsegarten liegen? Dann darfst du ihn gleich noch einmal gießen.
- 🍃 Kullert mal ein Tropfen, den du gerade **entfernst**, aus Versehen in eine andere Kuhle? Dann hole ihn dort wieder heraus. Lege ihn in die Schale zurück und drehe das Plättchen wieder um.
- 🍃 Landet der **2. Tropfen** deines Spielzugs **direkt im Beet** - anstatt zuerst auf der Grasfläche? Wenn du nun **Gemüse** ernten könntest, darfst du dies nicht - sondern der nächste Spieler (bevor er gießt). Eine Schnecke müsstest du jedoch zu dir nehmen.
- 🍃 Bleibt mal ein Plättchen **waagrecht** liegen, **obwohl 2 Tropfen** in der Kuhle sind? Dann legst du einen der beiden Tropfen zurück in die Schale.
- 🍃 Wird ein Plättchen durch Tropfen **„weggeschoben“**? Dann legst du es einfach wieder zurück auf die Kuhle.

Variante: Lasst uns gemeinsam ernten!

Wenn ihr ausprobieren möchtet, ob ihr beim Ernten gemeinsam dem „Schnecken tempo“ voraus seid, dann spielt doch mal so:

Ihr habt jetzt ein **gemeinsames Ziel**:

Versucht zusammen von **jeder Gemüsesorte 2 Stück** (oder mehr) zu ernten, bevor ihr die 3. Schnecke aus dem Beet nehmen müsst.


Beim **Spielablauf** ändert sich nur dies:

Befindet sich der 3. Tropfen in einer Kuhle mit

- 🍃 **Gemüse**, dann nehmt ihr dieses **Gemüse aus dem Spiel**, denn das bekommt ihr nun nicht.
- 🍃 **Schnecke**, dann legt diese vor euch ab.

Habt ihr **3 Schnecken** aus dem Garten genommen, habt ihr leider **verloren**.

Gelingt es euch gemeinsam von **jeder Gemüsesorte 2 Plättchen** zu sammeln, habt ihr es super gemacht und zusammen **gewonnen**.



Mit den Regeln der Variante kannst du übrigens **auch alleine** „gegen die Schnecken“ spielen.



Bernhard Weber entwickelt seit über 20 Jahren Spiele zum Anfassen für Jung und Alt. Neben seiner Vorliebe für 3D-Welten legt der Wahl-Bonner wert auf Spiele mit möglichst einfachen Regeln und haptischen Erlebnissen.

Autor und Verlag danken allen, die beim Testen und Regellese geholfen haben.
Bernhard Weber widmet dieses Spiel Oskar und Merle.

Art.Nr.: 60 110 5172

Autor: Bernhard Weber
Illustration: Stefanie Reich
Satz & Layout: Matthias Holländer



4

2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
Zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de



Beet hupferl



Watering • Sprouting • Harvesting

Can vegetables be thirsty? Sure they can, if it hasn't rained for so long. Now everything in the vegetable bed looks awfully dry. Cucumber, cabbage, and pumpkin are thinking of how great a sip of water would be. And even the red beet has turned quite pale. But fortunately, you have watering cans! One splash is enough to let the carrots sprout. Do you want to harvest them straight away? Oh, but what is that?! The snails are also eager to feast on this vegetable...

Game Materials

2 sticker sheets:
25x vegetable
(5x each of red cabbage, cucumber, carrot, pumpkin, red beet)
5x snail
30x earth
12 as a reserve

30 tiles

4 watering cans

1 vegetable garden
with 16 places (hollows)

4 grass patches

20 water drops
(mini-marbles)

1 bowl for the drops

Before the 1st Game

Attach the stickers:

Put the stickers on **one side** of all 30 tiles in the following way:

5 times each with red cabbage, cucumber, carrot, pumpkin, red beet;

5 times with a snail. Do you want it to look even nicer? In this case, also attach the earth stickers on the back of the tiles.

This is how you put the **4 watering cans** together:



Place each **grass patch** on one side at the edge of the garden.



You don't necessarily have to stick the "earth" on the backs of the tiles; they add to the garden, though. If you do, it is important to attach the "earth" on all tiles in the same way, so that players won't be able to see what's on the front.



Set-up

before every game

The gameplay takes place inside the box. Take everything out of the box – except for the vegetable garden with the grass patches.

- Mix all tiles, with the earth side facing up.
- Put one tile on each hollow of the garden, without looking at what is at the tile's bottom.
- Keep the remaining tiles within reach as a face-down supply.
- Put all water drops in the bowl.
- Each of you takes one watering can.



Object of the Game

Who can harvest the most vegetables by watering cleverly, and with luck and good memory skills, while, at the same time, avoiding the greedy snails?

Course of the Game

Players play in turn. The player who last ate a carrot begins.

On your turn, you fill your watering can with 1 water drop from the bowl. Then you may water.

Before you start playing, agree on which one of the two versions to use; this then applies to all players:

Watering for players from 4 years and up:

1x directly from above the vegetable bed

You may empty your watering can directly above the vegetable bed.

Choose a hollow you want to water.



But sometimes, the water drop rolls somewhere else... gee...!



Look, your water drop seeps away in the hollow. And now a vegetable will grow there... or a snail will turn up.

Watering for players from 5 years and up:

2x from the grass into the vegetable bed or 1x directly from above the bed.

On each turn, choose whether you want to water

- 2x from the grass into the bed or
- 1x directly above the bed.

This is how you water from the grass into the vegetable bed:

Pour out the drop from above one of the 4 tilted grass patches. You may do this once or twice. Each drop first has to hit the grass patch, before it rolls into a hollow.



Great, you can water 2x in a row! But consider carefully when it might be smarter to water only 1x, but in a more precise way.

...or once you are ready for it.

The special "Beethupfer!" watering from the grass: The drop finds its way by rolling to the plant... or it ends up at a snail.

The following rules apply to both versions.

Keep watering, in turn, until either **3 vegetables** of the same kind or **3 snails** are visible.

3 vegetables of the same kind are visible:

Super! Harvest **one** of these.

Take this tile and place it face up in front of you.

Turn the other two tiles (of this kind) back over – after trying to memorize what you have seen...

Put the **drops** from **all 3 hollows** back into the bowl.

After that, put a new tile from the supply, with the earth side facing up, on the now-vacant hollow.

2 drops in the same hollow: The tile stands upright

A second drop in the same hollow makes the tile stand upright. This tile counts as a **visible vegetable** or as a **visible snail**.

3 drops in the same hollow: Immediate harvest

Does yet a third drop also land in the same hollow? In this case, any more water would be too much of a good thing. **Harvest** the vegetable **right away** – even if there are not yet 3 of them visible in the bed.

Unfortunately, this applies also to the **snail**:

You have to **immediately** take it from the bed.

The immediate harvest also comes with the same rule: Take all water drops out of the hollows of the same kind and put them back into the bowl. Turn the applicable tiles over on their back. After that, put a new tile from the supply, with the earth side facing up, on the now-vacant hollow.

Are you already really great with your watering cans?

If you are, use the following **immediate harvest** rule from now on: A third water drop may roll **only from the grass** into a hollow – but never by watering directly from above the vegetable bed.

If, in an attempt at watering directly, a third drop inadvertently lands in a hollow, you may not harvest the vegetable and have to put the third drop back into the bowl. You would have to take the snail, though.

3 snails are visible:

Oh dear! Take one of the snails and place it face up in front of you. At the end of the game, it will unfortunately eat one vegetable and thus take it away from you.



But upsy-daisy! With twice as much water, the vegetable pops up erect out of the ground.





Every vegetable in the "Beethupfer!" garden needs only 1 drop of water. Therefore, avoid watering a vegetable twice – since this enables the next player to add the third drop and harvest immediately.



End of the Game

The game ends when you

-  have placed the **last tile** from the supply into the vegetable bed **or**
-  have taken **3 snails** in total from the garden.

Now, **each snail** you have collected **eats one** of the **vegetables** you have harvested.

That vegetable is now **gone**, so pick one and put it aside. After that, check who (still) owns the **most vegetables**. Is it you? Super! You win! There can be more than one winner.

This can happen even to the best gardener! (Special situations)

- Does a drop remain **outside the hollows** somewhere in the vegetable garden?
In this case, you may use it again for watering right away.
- Has a drop that you are currently **removing** inadvertently rolled into a different hollow?
In this case, take it out of there, put it back into the bowl and turn the tile back over.
- Has the **second drop** on your game turn landed **directly in the vegetable bed** – instead of first landing on the grass patch? If you would have been able to harvest a **vegetable**, now you may not do it; instead, the next player can do that (before he waters). If it were a snail, you would have to take it, though.
- Does a tile remain in a **horizontal position, although there are 2 drops** in the hollow?
In this case, put one of the two drops back into the bowl.
- Has a tile been **“pushed off”** by drops? In this case, simply put it back on the hollow.

Variant: Let us harvest together!

If you want to try out whether you can move faster than “at a snail’s pace” when harvesting together, play this variant:

Here, you have a **common objective**:

Cooperatively, try to harvest **2 pieces (or more) of each kind of vegetable**, before you have to take the third snail from the vegetable bed.


This is the only change in the **course of the game**:

If the third drop is in a hollow with

- a vegetable**, remove this **vegetable from the game**, since you now don't get it;
- a snail**, place the snail in front of you.

Once you have taken **3 snails** from the garden, all of you **lose**, unfortunately.

If you together manage to **collect 2 tiles of each kind of vegetable**, you've done great and **win** the game together.



You can also use the rules of this variant to play **alone** “against the snails.”

The author and the publisher thank all those who helped with testing and rules reading.
Bernhard Weber dedicates this game to Oskar and Merle.

Art. no.: 60 110 5172

Author: Bernhard Weber

Illustration: Stefanie Reich

Setting and layout: Matthias Holländer

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“



2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
Zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de



Beet hupferl



Arrosez • Faites pousser • Récoltez

Un légume peut-il avoir soif ? Bien sûr ! Il n'a pas plu depuis si longtemps que le potager est terriblement asséché.

Un peu d'eau serait la bienvenue, pensent les concombres, les choux rouges et les citrouilles.

Même les betteraves sont bien pâles. Heureusement, vous avez des arrosoirs !

Quelques gouttes suffisent pour que les carottes poussent. Voulez-vous les récolter tout de suite ?

Oh, mais qu'est-ce que c'est que ça ?! Les escargots aussi adorent les légumes...

Contenu

2 planches d'autocollants :

5x 5 Légumes
(Chou rouge, Concombre,
Carotte, Citrouille, Betterave)

5x Escargots

30x Terre

12 de rechange

30 jetons

4 arrosoirs

1 potager
de 16 cases (creux)

4 bandes d'herbe

20 gouttes d'eau (billes)

1 coupelle pour les gouttes

Avant la première partie

Collez les autocollants :

Collez les 30 autocollants sur l'une des faces des jetons :

5 de chaque légume (Chou rouge, Concombre, Carotte, Citrouille, Betterave)

et 5 escargots. Collez également un autocollant « Terre » sur l'autre face.



Montage des 4 arrosoirs :



Installez les 4 bandes d'herbe tout autour du potager.

Vous n'êtes pas obligés d'ajouter un autocollant au dos des jetons, mais votre potager sera plus beau. L'important est que l'autocollant « Terre » soit bien centré sur tous les jetons pour ne pas identifier ce qui se trouve au recto.



Mise en place

avant chaque partie

Le jeu se déroule à l'intérieur de la boîte. Sortez tout ce qui s'y trouve à l'exception du potager et des bandes d'herbe.

- Mélangez tous les jetons, face Terre visible.
- Recouvrez chaque creux avec un jeton, sans regarder le dessin en dessous.
- Formez une réserve à côté de la boîte avec les jetons restants.
- Placez toutes les gouttes d'eau dans la coupelle.
- Choisissez chacun un arrosoir.



But du jeu

Avec un bon maniement de l'arrosoir, un peu de chance et une bonne mémoire, qui réussira à récolter le plus de légumes, tout en évitant les escargots affamés ?

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle. Le dernier joueur à avoir mangé une carotte commence. Quand vient son tour, le joueur remplit son arrosoir avec 1 goutte d'eau de la coupelle. Il peut ensuite arroser le potager. Avant le début de la partie, mettez-vous d'accord sur l'une des deux variantes ci-dessous qui s'appliquera à tout le monde :

Arrosage à partir de 4 ans : 1 fois au-dessus du potager

Un joueur peut faire tomber sa goutte d'eau directement au-dessus du potager. Il choisit le creux qu'il veut arroser.



Il arrive parfois que la goutte d'eau roule quand même autre part... Ça, alors... !



Regardez : la goutte d'eau s'infiltré dans le sol, faisant pousser un légume... à moins qu'un escargot n'apparaisse à la place !

Arrosage à partir de 5 ans :

2 fois au-dessus de l'herbe ou 1 seule fois directement au-dessus du potager.

À chaque tour, le joueur est libre de choisir s'il préfère arroser ...

- ... soit 2 fois au-dessus de l'herbe pour que l'eau coule jusqu'au potager ;
- ... soit 1 seule fois directement au-dessus du potager.

Comment arroser au-dessus de l'herbe :

Le joueur fait tomber sa goutte sur l'une des 4 pentes herbeuses. Il peut faire cette action 2 fois. La goutte doit d'abord toucher l'herbe avant de rouler dans un creux.



Cénil ! Vous pouvez arroser 2 fois de suite ! Mais réfléchissez bien quand il est plus judicieux de n'arroser qu'une seule fois mais directement au-dessus d'un creux.

... ou dès que vous êtes prêts.

Particularité de l'arrosage au-dessus de l'herbe : La goutte trouve son chemin en roulant jusqu'au légume... ou fait surgir un escargot.



Les règles qui suivent sont valables pour les deux variantes.

Continuez à arroser à tour de rôle jusqu'à ce que **3 légumes identiques** ou **3 escargots** soient sortis de terre.

3 légumes identiques sont sortis de terre :

Super ! Récoltez-en un :

prenez le jeton et placez-le devant vous, face visible.

3 escargots sont sortis de terre :

Oh, non ! Prenez l'un d'eux et placez-le face visible devant vous. À la fin de la partie, il mangera malheureusement un de vos légumes.

Remettez les deux autres jetons (de cette sorte) face cachée.

Essaye de mémoriser ce qui se cachait en dessous...

Remettez dans la coupelle les gouttes tombées dans ces 3 creux.

Recouvrez le creux libre avec un nouveau jeton de la réserve, face Terre visible.

2 gouttes d'eau dans le même creux : le jeton est en position verticale

Si une 2^e goutte tombe dans le même creux, le jeton se redresse. Le légume ou l'escargot représenté dessus est également considéré comme sorti de terre.

3 gouttes d'eau dans le même creux : récolte immédiate

Et si une 3^e goutte atterrit dans le même creux ?

Encore plus d'eau ne serait pas bon pour le légume.

Récoltez-le immédiatement, même s'il n'y a pas encore 3 légumes identiques sortis de terre dans le potager.

Cette règle s'applique malheureusement aussi aux **escargots** : vous le récupérez **immédiatement** devant vous.

Comme lors d'une récolte normale, sortez toutes les gouttes d'eau des creux où se trouvent des jetons de la même sorte que celui récolté immédiatement et replacez-les dans la coupelle. Remettez ces jetons face cachée. Recouvrez le creux libre avec un nouveau jeton de la réserve, face Terre visible.



Oh là, attention ! Avec deux fois plus d'eau, le légume pousse bien droit hors du sol.



Chaque légume du potager n'a besoin que d'1 seule goutte d'eau. Évitez d'arroser un légume deux fois pour empêcher un adversaire d'ajouter une 3^e goutte et de le récolter immédiatement.



Ça y est ? Vous êtes les pros de l'arrosage ?

Alors appliquez la règle suivante pour la **récolte immédiate** : la 3^e goutte doit avoir été versée sur **l'herbe** avant de rejoindre les deux autres, jamais directement au-dessus du creux.

Si une 3^e goutte tombe accidentellement dans un creux par un arrosage direct, le joueur ne peut pas récolter le légume et doit remettre la 3^e goutte dans la coupelle. Mais s'il s'agit d'un escargot, il est obligé de le récupérer.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que ...

... la réserve de jetons est épuisée ou

... 3 escargots ont été récupérés.

Chaque escargot récupéré par un joueur **mange** un de ses légumes récoltés.

À chacun de choisir lequel ; il le met alors de côté. Le joueur à qui il reste le **plus de légumes** remporte la partie ! Bravo ! Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Cela peut arriver, même au meilleur des jardiniers (situations particulières)

- 🍃 Si la goutte d'eau reste coincée **hors d'un creux**, le joueur peut la remettre dans son arrosoir et recommencer.
- 🍃 Si un joueur fait tomber la goutte qu'il est en train de retirer dans un autre creux, il la ressort, puis remet le jeton face cachée.
- 🍃 Si un joueur fait tomber la **2^{de} goutte** de son tour **directement** dans un creux, au lieu de toucher d'abord l'herbe, il n'a pas le droit de récolter le **légume** s'il le pouvait. C'est le joueur suivant qui le récolte (avant d'arroser). Si, par contre, il s'agit d'un escargot, le joueur dont c'était le tour est obligé de le récupérer.
- 🍃 Si un jeton reste **couché alors qu'il y a 2 gouttes** dans le creux, le joueur remet l'une d'elles dans la coupelle.
- 🍃 Si une goutte d'eau **déplace** un jeton, le joueur le replace au-dessus du creux.

Variante : Récolte commune

Si vous souhaitez vérifier si, ensemble, vous êtes plus rapides que les escargots à la course à la récolte, testez les règles suivantes :

Vous avez désormais un **but commun** :

Vous devez récolter ensemble **2 légumes** (ou plus)

de chaque sorte avant d'avoir récupéré le 3^e escargot du potager.

Le **déroulement de la partie** reste identique, aux exceptions suivantes :


Si une 3^e goutte atterrit dans un creux avec ...

🍃 ... **un légume** : **Écartez ce légume** du jeu ; vous ne le récoltez pas.

🍃 ... **un escargot** : Placez-le devant vous.

Si vous récupérez **3 escargots** du potager, vous avez malheureusement **perdu**.

Si vous parvenez tous ensemble à récolter **2 jetons Légume de chaque sorte**, félicitations, vous **remportez** la partie !



Ces règles permettent aussi de jouer **en solo** « contre les escargots ».

L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier toutes les personnes qui ont contribué aux tests et à la lecture des règles.
Bernhard Weber dédie ce jeu à Oskar et Merle.

Art.Nr.: 60 110 5172

Auteur : Bernhard Weber

Illustrations : Stefanie Reich

Mise en page : Matthias Holländer

Traduction : Eric Bouret



2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
Zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de



Beet hupferl



Annaffiare • Germogliare • Raccogliere

Le verdure possono avere sete? Naturalmente! Infatti, non piove da moltissimo tempo e le aiuole dell'orto sono terribilmente aride. Che bello sarebbe ricevere un sorso d'acqua, pensano i cetrioli, i cavoli e le zucche. Anche la barbabietola è già tutta pallida. Ma per fortuna avete pronti gli annaffiatori! Basta uno spruzzo e già le carote mettono i primi germogli. Avete voglia di raccoglierle subito? Ma attenzione! Guardate che cosa sta succedendo! Anche alle lumache sembrano piacere le verdure...

Contenuto

2 fogli di adesivi.
25 x verdure
(5 di ogni tipo: cavolo rosso, cetriolo, carota, zucca, barbabietola)
5 x lumaca
30 x terriccio
12 di riserva

30 gettoni

4 annaffiatori

1 Orto con
16 caselle (buche)


4 tappeti erbosi

4 tappeti erbosi

20 gocce d'acqua (biglie)

1 ciotola per le gocce

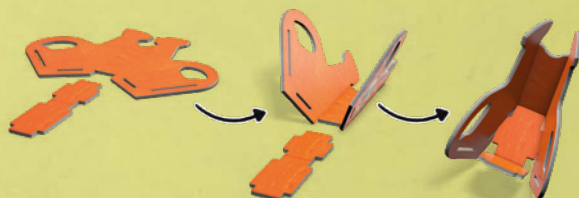
Prima di cominciare la prima partita

 Incollare gli adesivi:

Incollate un adesivo su un lato di ognuno dei 30 gettoni in questo modo:
5 di ogni tipo: cavolo rosso, cetriolo, carota, zucca, barbabietola e 5 gettoni con una lumaca. Volete abbellire ancora di più le cose? Allora incollate sul retro dei gettoni gli adesivi col terriccio.



 Ecco come assemblare i 4 annaffiatori:



 Disponete un tappeto erboso su ogni bordo dell'orto.

Non dovete per forza incollare un adesivo sul retro dei gettoni, anche se abbelliscono l'aiuola. Ma se lo fate, è importante incollare il "terriccio" sui gettoni sempre allo stesso modo. Così non sarà possibile riconoscere che cosa si trova sull'altro lato.



Preparazione

prima di ogni partita

Il gioco si svolge nella scatola. Togliete tutto dalla scatola, salvo l'aiuola con i tappeti erbosi.

- Mescolate tutti i gettoni tenendo la parte col terriccio in alto.
- Disponete un gettone su ogni buca dell'orto, senza guardare che cosa si trova sotto.
- Tenete gli altri gettoni pronti. Saranno le vostre riserve.
- Mettete tutte le gocce nella ciotola.
- Ognuno di voi si munisce di un annaffiatoio.



Obiettivo

Chi di voi riuscirà a raccogliere più verdura di tutti? Bisognerà che siate bravi ad annaffiare, e ci vorrà un po' di fortuna e una buona memoria... e dovrete riuscire a schivare le lumache!

Svolgimento

Giocate a turni seguendo sempre la stessa direzione di gioco. Comincia chi per ultimo ha mangiato una carota. Quando sei di turno, riempi l'annaffiatoio con 1 goccia d'acqua della ciotola. In seguito puoi annaffiare l'orto. Prima di giocare, mettetevi d'accordo su quale delle due versioni seguire.

Questa rimarrà la versione valida per tutti:

Annaffiare dai 4 anni: 1 x direttamente sopra all'aiuola

Puoi svuotare il tuo annaffiatoio direttamente sopra all'aiuola. Scegli una buca che vorresti annaffiare.



A volte però la goccia d'acqua rotola altrove... accipicchia...!



Guarda! Ora la tua goccia d'acqua si disperde nella buca. Lì crescerà della verdura... o apparirà una lumaca.

Annaffiare dai 5 anni: 2 x dall'erba verso l'aiuola oppure 1 x direttamente sopra all'aiuola.

Ogni volta che sei di turno, scegli se annaffiare

- 2 x dall'erba verso l'aiuola oppure
- 1 x direttamente sopra all'aiuola

Ecco come annaffiare dall'erba verso l'aiuola:

Fai cadere la goccia su uno dei 4 tappeti erbosi inclinati.

Puoi fare questo un totale di 2 volte.

Ogni goccia deve toccare l'erba prima di rotolare in una buca.



È fantastico poter annaffiare l'orto 2 volte di fila! Però rifletti bene se non sarebbe meglio farlo 1 volta sola, ma in modo più mirato.

...o appena sarete pronti.



Lo speciale sistema d'irrigazione Beethupferl che passa sull'erba: le gocce si fanno strada rotolando fino alla pianta... se non finiscono da una lumaca.



Le seguenti regole valgono per entrambe le versioni.

Continuate ad annaffiare a turni nella direzione di gioco, finché si vedono **3 verdure uguali** oppure **3 lumache**.

Se ci sono **3 verdure uguali**:

Fantastico! Raccogliane una.

Prendi questo gettone e disponilo davanti a te a faccia in su.

Gira di nuovo il resto dei gettoni (di questo tipo) a faccia in giù e cerca di ricordarti che cosa hai visto...

Rimetti le gocce di tutte e 3 le buche nella ciotola.

In seguito prendi dalle riserve un nuovo gettone e posalo sulla buca che si è liberata, con la parte del terriccio verso l'alto.

2 gocce nella stessa buca: il gettone sta in piedi

Una 2° goccia nella stessa buca tiene il gettone in piedi.

Questo gettone conta come verdura o lumaca **visibile**.

3 gocce nella stessa buca: raccolto immediato

C'è addirittura una 3° goccia che è finita nella stessa buca?

Più acqua di così non ci sta! **Raccogli la verdura immediatamente**, anche se non ce ne sono ancora 3 nell'aiuola.

Purtroppo lo stesso vale per la **lumaca**, che devi **prendere immediatamente dall'aiuola**.

Anche nel caso del raccolto immediato dovete togliere tutte le gocce dalle buche dello stesso tipo e rimetterle nella ciotola. Gira i gettoni corrispondenti a faccia in giù. In seguito prendi un gettone dalle riserve e disponilo sulla buca che si è liberata, con la parte del terriccio verso l'alto.

Se ci sono **3 lumache**:

Peccato! Prendi una lumaca e posala davanti a te a faccia in su. Purtroppo alla fine del gioco si mangerà una delle tue verdure.



Ma guarda un po'!
Con il doppio dell'acqua le verdure germogliano a più non posso.



A ogni verdura dell'orto serve 1 sola goccia d'acqua. Evita dunque di annaffiare una verdura due volte. Perché il prossimo giocatore potrebbe, con una 3° goccia, raccogliere la verdura immediatamente.



Siete già bravi ad annaffiare?

Allora d'ora in poi giocate il **raccolto immediato** sempre seguendo questa regola:


Una 3° goccia può rotolare in una buca **solo passando dall'erba**, e quindi mai annaffiando direttamente l'aiuola.

Se in un tentativo di annaffiare l'aiuola direttamente una 3° goccia finisce per sbaglio in una buca, non puoi raccogliere la verdura.

Rimetti la 3° goccia nella ciotola. La lumaca, tuttavia, dovresti prendercela.

Fine

Il gioco finisce

 se avete messo l'**ultimo** gettone delle riserve nell'aiuola **oppure**

 se avete preso in **totale 3 lumache** dall'orto.

A questo punto **ogni lumaca** che avete preso **si mangia una delle vostre verdure** raccolte.

Scegliete quale e mettetela da parte. In seguito stabilite a chi rimane (ancora) il **maggior numero di verdure**.

Sei forse tu? Fantastico! Allora hai vinto! Può esserci più di un vincitore.

Può capitare a tutti, anche al miglior giardiniere! (Situazioni particolari)

- Una goccia rimane da qualche parte in giro per l'orto, al di fuori delle buche?
In questo caso puoi annaffiare ancora una volta.
- Una goccia che stai levando rotola per sbaglio in un'altra buca?
Allora togliila da lì e rimettila nella ciotola. Gira di nuovo il gettone nella sua posizione iniziale.
- La 2° goccia del tuo turno finisce direttamente nell'aiuola, invece di passare prima sul tappeto erboso?
Se a questo punto potresti raccogliere della verdura, non ti è permesso.
Lo potrà fare il prossimo giocatore (prima di annaffiare). Una lumaca, tuttavia, dovresti prenderla.
- Un gettone rimane in posizione orizzontale nonostante si trovino 2 gocce nella buca?
Rimetti una delle due gocce nella ciotola.
- Un gettone viene spinto via da delle gocce? Rimettilo semplicemente sulla sua buca.

Variante: Facciamo il raccolto tutti insieme!

Volete scoprire se riuscite tutti insieme, con il vostro raccolto, a battere in velocità le lumache? Provate a giocare in questo modo:

Ora avete un obiettivo comune:

Cercate di raccogliere 2 (o più) pezzi di ogni tipo di verdura prima di dover prendere la 3° lumaca dall'orto.


Nello svolgimento del gioco cambia solo questo:

Se la 3° goccia si trova in una buca

- con della verdura, allora togliete questa verdura dal gioco. Non la ricevete.
- con una lumaca, allora disponetela davanti a voi.

Se avete tolto dall'orto 3 lumache, purtroppo avete perso tutti.

Se tutti insieme riuscite a raccogliere 2 gettoni di ogni verdura, siete stati bravissimi e vincete tutti insieme.

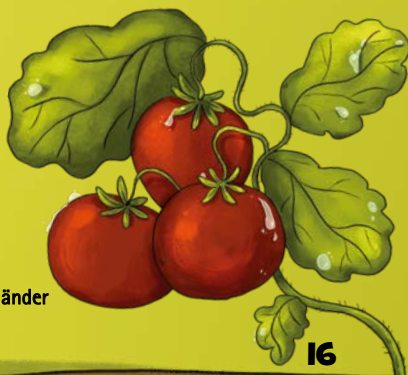


Con le regole di questa variante puoi anche giocare da solo "contro le lumache".

L'autore e la casa editrice ringraziano tutte le persone che hanno aiutato a testare il gioco e ne hanno verificate le regole.
Bernhard Weber dedica questo gioco a Oskar e Merle.

Art.Nr.: 60 110 5172

Autore: Bernhard Weber
Illustrazioni: Stefanie Reich
Impaginazione: Matthias Holländer
Traduzione: Sara Pirovino



2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
Zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de

