Cottage Garden – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält **2 Katzen** und **1 Pflanztisch**, auf dem er unten **3 orange** und **3 blaue Marker** legt und daran **2 Blumenbeete** (eins hell-, eins dunkelbraun) legt.
- Der **Spielplan** wird mit der richtigen Seite nach oben (1-3 oder 4 Spieler) ausgelegt.
- Dieser wird mit **16 Blumenplättchen** gefüllt.
- Der **Würfel** wird mit 1 (3-4 Spieler) oder 2 (1-2 Spieler) oben auf das Startfeld gelegt.
- Die übrigen **Blumenplättchen** werden in einer fortlaufenden Reihe ausgelegt und die **Schubkarre** wird an ihren Beginn gestellt.
- Die **Katzen** und **Blumentöpfe**, sowie **ein Beet** werden **als Vorrat** bereitgelegt.

Spielablauf:

Reihum sind die Spieler am Zug und führen vier Phasen aus:

- **Auffüllphase:** Liegen in der Reihe des Würfels **weniger als zwei Blumenplättchen**, so werden diese **aufgefüllt**. (Gegen Abgabe einer Katze auch bei mehr Plättchen!)
  - Ausgehend vom Würfel wird jedes Feld mit dem, der Schubkarre am nächsten liegenden Plättchen, gefüllt, bis die Reihe voll ist.
- **Pflanzphase:** Der aktive **Spieler nimmt entweder ein Blumenplättchen** aus der Reihe **oder einen Blumentopf** aus dem Vorrat und **legt** es **auf** eines seiner **Blumenbeete**.
  - Die Blumenplättchen dürfen beliebig gedreht und gewendet werden!
  - Abgebildete Blumentöpfe und Pflanzglocken dürfen überbaut werden!
  - Zusätzlich dürfen immer Katzen auf die Beete gelegt werden!
- **Wertungsphase:** Sind alle Felder eines Blumenbeets (mit Blumenplättchen, oder abgebildeten Pflanzglocken oder Blumentöpfen) gefüllt wird dieses gewertet.
  - Der Spieler setzt einen **orangenen Marker** um so viele Felder vor, wie **Blumentöpfe** im Beet sichtbar sind.
  - Entsprechend wird mit einem **blauen Marker** für die **Pflanzglocken** verfahren.
  - Wird der **dritte Marker einer Farbe** vom Startfeld weg bewegt, erhält der Spieler eine **Katze**, die er sofort einsetzen muss.
  - Überschreitet ein Marker die **rote Linie**, erhält der Spieler eine **Katze**. (max. 2)
  - Erreicht ein Marker das **Ziel**, so erhält der Spieler einen **Bienenkorb**.
  - Die **Blumenplättchen** des Beets werden hinten **in** der **Reihe** angelegt.
  - Der Spieler erhält das **Beet aus dem Vorrat** und legt sein Beet umgedreht dort hin.
- **Gärtnerphase:** Der **Würfel wird** ein Feld **weitergesetzt**.
  - Zieht er auf das Zielfeld wird er ein Feld weitergedreht.
  - Wird er auf die 6 gedreht beginnt die Schlussrunde.

Schlussrunde:

Alle Beete, die weniger als drei Blumenplättchen haben, werden ungewertet abgeräumt.

- Jedes Mal, wenn ein Spieler an den Zug kommt, verliert er zwei Punkte und muss einen orangenen Marker zwei Felder oder einen blauen ein Feld zurücksetzen.
- Spieler ohne Beete führen nur noch die Gärtnerphase aus. (keine Minuspunkte!)

Spielende:

Wenn kein Spieler mehr ein Blumenbeet hat, wird gewertet. Die Spieler erhalten Punkte entsprechend ihren Markern und zwei oder einen Zusatzpunkt für das Bienenkorbplättchen.

Siegpunktsammler
Der sympathische Spieleshop

Cottage Garden – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Pro Spieler: 2 Katzen, 1 Pflanztisch, mit Markern und 2 Blumenbeeten
- Spielplan mit richtigen Seite auslegen, mit 16 Blumenplättchen füllen, übrige in Reihe legen, Würfel auf Startfeld setzen
- Katzen, Blumentöpfe, 1 Beet als Vorrat bereitlegen

Spielablauf:

Spieler sind reihum am Zug und führen 5 Phasen aus:

- **Auffüllphase:** Bei weniger als zwei Blumenplättchen in Reihe auffüllen (durch Abgabe von Katze immer möglich!)
- **Pflanzphase:** Entweder 1 Blumenplättchen der Reihe oder ein Blumentopf pflanzen (Katzen können immer eingesetzt werden)
- **Wertungsphase:** Volle Blumenbeete werten
  - 1 Schritt mit orangenem Marker pro Blumentopf
  - 1 Schritt mit blauem Marker pro Pflanzglocke
  - Dritter Marker einer Farbe startet: Blumentopf
  - Rote Linie wird überschritten: Katze
  - Marker im Ziel: Bienenkorb
- **Gärtnerphase:** Würfel wird ein Feld weitergesetzt (bei Zielfeld weiterdrehen!)

Schlussrunde:

- Alle Beete mit weniger als drei Blumenplättchen ungewertet abräumen
- Pro Spielerzug zwei Minuspunkte
- Spieler ohne Beete führen nur noch Gärtnerphase aus (keine Minuspunkte!)

Spielende:

Spiel endet wenn kein Blumenbeet mehr im Spiel. Spieler erhalten Punkte entsprechend ihrer Markern und Bienenkörbe

Cottage Garden – Wie puzzle ich meinen Garten?

Gartenarbeit spaltet die Gesellschaft. Die einen hassen sie, die anderen lieben sie als ruhige, entspannende Tätigkeit mitten in der Natur. Bei *Cottage Garden* können nun die Menschen beider Parteien eine ruhige und **entspannte Stunde** erleben. Ob es mitten in der Natur ist, hängt nur davon ab, wo der Spieltisch aufgestellt wird.

Jeder Spieler möchte im Spiel Blumenbeete bepflanzen. Dazu darf er vom Spielplan tetris-artige Blumenplättchen nehmen und auf sein Blumenbeet **puzzlen**. Genommen werden darf aber immer nur aus der Reihe wo gerade der Würfel am Rand steht. Und dabei kann durchaus schon bedacht werden, wo der Würfel beim nächsten eigenen Zug steht, und ob es Plättchen gibt, die man jetzt noch nicht nehmen muss, weil sie bis dahin keiner wegnehmen kann.

Auf den Beeten sind Blumentöpfe und Pflanzglocken abgebildet. Diese möchte man tunlichst nicht überdecken (darf es aber!). Alle leeren Felder des Beets sollen aber überdeckt werden. Denn nur dann kann ich das Beet werten und erhalte Punkte für alle **Blumentöpfe** und **Pflanzglocken** die jetzt noch zu sehen sind.

Cottage Garden vom Erfolgsautor Uwe Rosenberg spielt sich nicht ganz so interaktiv wie sein Zweipersonenspiel Patchwork, in dem tetris-artigen Steine vernäht werden, fühlt sich aber ähnlich an. Hier kann jeder mehr für sich arbeiten, anderen Blumenplättchen wegnehmen ist oft nicht effektiv, viel sinnvoller ist es **vorauszuplanen**, damit Blumenplättchen, die man selbst gerne hätte, noch im Spiel sind, wenn man wieder am Zug ist.

Cottage Garden ist ein **tolles Spiel** für Familie und Gelegenheitsspieler, mit einfachen Regeln und einer Spielzeit von höchstens einer Stunde. Vielspielern bietet das Spiel oft zu wenig strategische Möglichkeiten, außerdem ist ihnen der Spielablauf teilweise zu repetitiv.

Rene‘ Puttin