

Das große Garten-Quizspiel

Grünes Wissen für Jung und Alt

für 3-6 Spieler ab 10 Jahren

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 6 Gießbert-Spielfiguren in den 6 Spielerfarben
- 6 Standfüße für die Gießbert-Spielfiguren
- 42 Pflanzenchips (7 Sorten -je 6 Stück)
- 55 Quizkarten „Mein Garten“
- 55 Quizkarten „Pflanzendoktor“
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Grünes Wissen für Jung und Alt? Ja, denn bei diesem Spiel können Jung und Alt auf unterhalt-same Weise eine Menge nützlicher Dinge lernen. Dies kommt dann allen Spielern beim Umgang mit ihren Blumen und Pflanzen zugute. Mit ihrem Gießbert von SWR4 Baden-Württemberg wandern Sie während des Spiels auf dem Spielplan durch die Landschaft des „Blühenden Barock“ in Ludwigsburg. Unterwegs beantworten Sie viele Quizfragen und versuchen, einen eigenen Garten anzulegen. Unterschiedliche Ereignisse erschweren mitunter die erfolgreiche Pflanzenpflege - deshalb freuen Sie sich, wenn Ihnen manchmal das Glück ein bisschen hilft. Geschickte Spieler können sogar das Wissen von erfahrenen Mitspielern „anzapfen“ und so diesen Erfahrungsaustausch für sich nutzen.

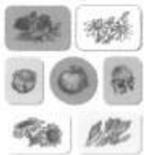
Ihr Spielziel ist es, einen eigenen Garten mit sieben gesunden Pflanzen anzulegen. Wem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel.



Spielvorbereitung



Legen Sie den **Spielplan** in die Mitte und wählen Sie jeweils einen **Gießbert** mit dem dazugehörigen Standfuß als Spielfigur. Stellen Sie Ihre Spielfigur auf das Startfeld beim Haupteingang.



Die **Pflanzenchips** sortieren Sie bitte nach den sieben Sorten und legen diese, mit der farbigen Seite nach oben, neben dem Spielplan bereit. Die farbige Seite dieser Pflanzenchips zeigt gesunde Pflanzen; die schwarz-weiße Rückseite nicht gesunde Pflanzen. Auf dem Spielplan hat dann jeder Spieler ein zur Farbe seiner Spielfigur passendes Beet.



Die beiden Stapel mit den **Quizkarten** (Mein Garten + Pflanzendoktor) legen Sie verdeckt auf die beiden passenden Felder des Spielplans.



Es beginnt, wer zuletzt eine Pflanze gegossen hat und schnappt sich den Würfel. Anschließend geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Auf geht's - der Garten lockt!

Wer an der Reihe ist, würfelt und führt zunächst die Aktion des Würfels aus:



Bei 1, 2, 3 und 4 Augen ziehen Sie Ihre Spielfigur entsprechend viele Felder auf dem Spielplan vorwärts. Das Feld, auf dem Sie landen, bestimmt nun die Folgeaktion.

Ist ein Feld bereits besetzt, müssen Sie auf dem nächstmöglichen Feld davor stehen bleiben. Auf den kleinen runden Feldern darf nur eine Spielfigur stehen, auf den ovalen Quizfeldern je zwei Figuren (→ Nachbarschaftshilfe). Das Überspringen anderer Figuren ist immer erlaubt. Sind Sie am Ende des Rundgangs angekommen, springen Sie direkt wieder auf das Startfeld und laufen von dort weiter.



Würfeln Sie den Gummistiefel, können Sie direkt auf ein beliebiges Feld springen.

Dies ist z.B. sinnvoll, um die Aktion „Nachbarschaftshilfe“ oder das Feld „Grüner Daumen“ ausnutzen zu können. Wenn Sie wollen, dürfen Sie auch rückwärts springen.



Würfeln Sie die Gießkanne, können Sie eine nicht gesunde Pflanze in Ihrem Beet wieder in eine gesunde verwandeln und den Chip dafür umdrehen. Die Gießkanne steht für lebensspendendes Wasser, aber auch für Dünger und Pflanzenschutz. Haben Sie gerade keine solche Pflanze, verschenken Sie die Gießkanne an einen Spieler Ihrer Wahl, der diese gerade benötigt. Ihre Spielfigur bleibt in jedem Fall stehen.

Die Aktionsfelder auf dem Spielplan:

Quizfelder „Mein Garten“ und „Pflanzendoktor“.



Hier zieht Ihr rechter Nachbar eine Karte vom entsprechenden Stapel und liest Ihnen die Frage vor. Beantworten Sie die



Frage richtig, dürfen Sie sich ein farbige Pflanze aus dem Vorrat in Ihr Beet legen.

Bitte nehmen Sie jedes Mal eine andere Pflanze, damit sich in Ihrem Beet am Ende sieben verschiedene Pflanzen befinden. Beantworten Sie die Frage falsch oder nicht, passiert gar nichts.

➔ *Siehe auch Nachbarschaftshilfe.*



Mangelnde Pflanzenpflege.

Die Ursachen können zu wenig Wasser, falscher Standort, Schädlinge oder auch mangelnde Bodenqualität sein. Landen Sie auf einem solchen Feld, müssen Sie den Chip einer Ihrer Beetpflanzen auf die schwarz-weiße Seite umdrehen. Jetzt sieht jeder: Diese Pflanze ist nicht gesund.

Abhilfe schafft dann die Gießkanne auf dem Würfel oder das Feld mit dem grünen Daumen. Haben Sie bereits alle sieben Pflanzen, dürfen Sie auch nach dem richtigen Beantworten einer Quizfrage den Chip mit einer nicht gesunden Pflanze umdrehen.



Der grüne Daumen. Der grüne

Daumen steht für erfolgreiche Pflanzenpflege und Pflanzenschutz. Landen Sie auf einem solchen Feld, können Sie - so vorhanden - den Chip einer nicht gesunden Pflanze in Ihrem Beet auf die gesunde, farbige Seite zurückdrehen.



Sehenswürdigkeiten im „Blühenden Barock“.

Sie können sich in Ruhe das Schloss ansehen, das Labyrinth erkunden, die Füße im Teich kühlen, im Cafe ein Eis schlecken - Sie sind jedenfalls beschäftigt. Landen Sie auf einem solchen Feld, bleiben Sie ohne weitere Aktion einfach stehen.



Nachbarschaftshilfe.

Sobald Sie neben einer zweiten Spielfigur auf einem Quizfeld landen, kommt es zur Nachbarschaftshilfe. Hier dürfen Sie sich mit dem Besitzer der ersten Spielfigur bei der Beantwortung der Quizfrage beraten. Antworten müssen aber Sie allein. Die Quizkarte liest Ihnen in diesem Fall ein nicht beteiligter Spieler vor.

Beantworten Sie die Frage richtig, bekommen Sie auch hier eine Pflanze für Ihr Beet. Allerdings auch Ihr Ratgeber, wenn der Tipp richtig war. Beantworten Sie die Frage aber falsch, müssen Sie eine Pflanze aus Ihrem Beet (so vorhanden) in den Vorrat zurücklegen. Ebenso Ihr Ratgeber, wenn sein Tipp zur falschen Antwort führte. Selbstverständlich können Sie auch nicht gesunde Pflanzen zurücklegen.

Es gewinnt der Spieler, in dessen Beet zuerst sieben gesunde Pflanzen wachsen.

Autor:

Christian Beiersdorf

Redaktion Quizfragen:

Christian Beiersdorf; Birgit Grimm, Carolin Krank, Dr. Folko Kullmann, Angelika Throll-Keller (KOSMOS-Gartenredaktion)

Projektabwicklung:

Christian Beiersdorf (Pro Spiel)

Gestaltung:

Anja Schmidt

Art.-Nr.: 692728

© 2003 KOSMOS Verlags GmbH

Postfach 1060 11

D-70049 Stuttgart

Tel.+49(0)711 2191-0

Fax+49(0)711 2191-422

Web: www.kosmos.de

E-Mail:info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten

Made in Germany





SWR4 Baden-Württemberg

Im Garten - Da sind wir daheim.

Gießbert - der Gartenfreund

Wenn Gießbert einen Lieblingsplatz hat, dann ist es sicherlich der Garten. Ob Frühling, Sommer, Herbst oder Winter: für Gießbert gibt es draußen immer was zu tun. Und **SWR4** begleitet ihn dabei

das ganze Jahr mit zahlreichen Sendungen.

Wie man den Garten am

besten vorbereitet, welche Pflanzen man wählt oder wie man sie pflegt - Gießbert weiß Rat. Schließlich hat er nicht umsonst einen grünen Daumen. Und ergibt sein Wissen gerne weiter an die Hörerinnen und Hörer von **SWR4**, die den Garten mindestens genau so lieben wie er.

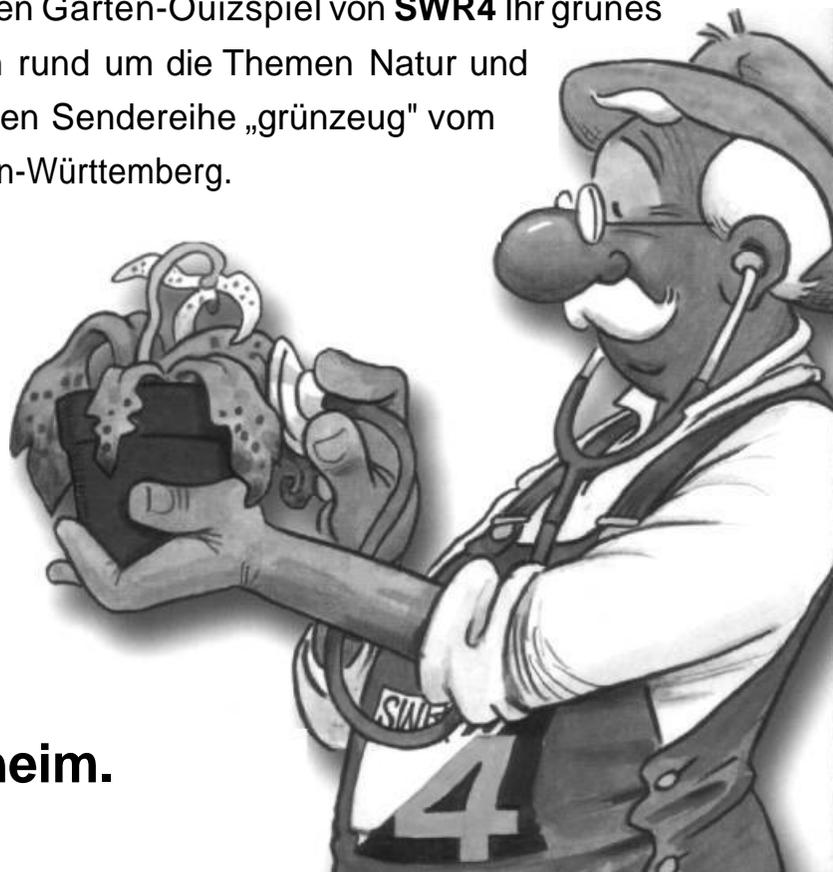


Das SWR4 Garten-Quiz

Mit Gießbert zusammen können Sie nun im großen Garten-Quizspiel von **SWR4** Ihr grünes

Wissen testen. Jede Menge Information rund um die Themen Natur und Garten erfahren Sie auch in der beliebten Sendereihe „grünzeug“ vom **SÜDWEST Fernsehen und SWR4 Baden-Württemberg**.

Weitere Informationen zu Gießbert, Garten und **SWR4 Baden-Württemberg** gibt es im Internet auf www.swr4.de oder beim Hörer-Service unter Telefon: **0 18 05/ 9 29-444**



Da sind wir daheim.