

KRAUT & RUBEN

Doel van het spel

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

Spelmateriaal

- 0. 90 leg-kaartjes : telkens 16 tomaten, asperges, worteltjes en sla
- 1. telkens 7 klavertjes, paardebloemen, slakken en mollen
 - 0 6 groentetuintjes
 - 0 12 opdrachtskaartjes
 - 0 1 beker-kaartje voor snelle tuiniers (alleen voor meestertuinier-variant)

Spelvoorbereiding

0 Voor het eerste spel worden de groentetuintjes, de opdrachtskaartjes en alle andere kaartjes voorzichtig uit de kaders gedrukt.

0 De groentetuintjes worden in het midden op tafel gelegd. Er wordt telkens één tuintje meer gebruikt dan er spelers zijn (dus bij 3 spelers 4 tuintjes, bij 4 spelers 5 tuintjes en bij 5 spelers 6 tuintjes).

0 Elke speler ontvangt één mol-kaartje en legt dit zichtbaar voor zich.

0 De resterende leg-kaartjes worden gemengd en verdekt rondom de tuintjes gelegd.

0 Van de 12 opdrachtskaartjes ontvangt elke speler er één. Elke speler bekijkt zijn kaart in het geheim. De resterende opdrachtskaartjes worden terug in de doos gelegd.

0 Opdrachtskaarten : Op het einde van het spel waardeert elke speler zijn groentetuintje op basis van zijn geheime opdrachtskaart die hij bij het begin van het spel heeft gekregen.

Op een opdrachtskaart staat de volgende informatie :

f 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 groenten, die op de twee volgende regels staan afgebeeld, opbrengen. In de beste tuin komt de hoofdgroente 2 maal voor, niet meer en niet minder (donkergroene kolom) en leveren de twee onderstaande groenten 3 of 4 punten op. Heeft een speler 1 of 3 van zijn hoofdgroentes in zijn tuin, dan leveren de twee andere groenten 2 of 3 punten op (groene kolommen). De tuin waarin de hoofdgroente volledig afwezig is of 4 of meer maal voorhanden is de minst winstgevendende nl. 1 of 2 punten voor de andere twee groenten (lichtgroene kolommen).

f In elke opdracht is er ook een slechte groente (linksonder) die je per stuk 2 minpunten kost. Probeer deze groente zo veel mogelijk te vermijden.

f Bovendien ontvangt een speler op het einde van het spel per klaver-kaartje 1 punt, leveren een paardebloem en een mol hem niets op, en kost een slak 1 punt per stuk (onderaan opdrachtskaart). Deze 4 kaartjes leveren of kosten alle spelers altijd dezelfde hoeveelheid punten.

Spelverloop

0 De jongste speler begint het spel, daarna volgen de andere spelers in uurwijzerzin. Om beurten neemt een speler één van de verdeckte groentekaartjes en legt dit in een willekeurige groentetuin. Eén maal tijdens het spel kiest elke speler zich een tuintje en legt dit voor zich. Op het einde van het spel ontvangt elke speler alleen voor zijn eigen tuintje punten. Belangrijk is dat andere spelers ook kaartjes in andermans tuintjes mogen leggen !

0 Verloop van het spel :

f De speler die aan de beurt is, neemt een willekeurig verdekt groentekaartje (inclusief klaver en paardebloem) en moet dit onmiddellijk op een vrij veld in een willekeurige tuin leggen.

f Als een speler nog geen tuintje in bezit heeft genomen, mag hij dit vervolgens doen. Tip : Neem niet te snel een eigen tuintje in bezit !

f Daarna is de volgende speler aan de beurt.

0 Mol : Eén maal tijdens het spel mag een speler, in plaats van een groentekaartje te nemen, zijn mol-kaartje op een reeds in een tuintje liggende groente leggen en deze op die manier afdekken. Per tuin mogen er maximaal 2 mol-kaartjes gelegd worden. Op deze manier kan een speler een groente in de tuin van een andere speler ontwaarden, of een eigen hoofdgroente te veel in de eigen tuin doen verdwijnen, of een negatieve groente in de eigen tuin afdekken.

0 Slak : Met dit kaartje moet onmiddellijk - net zoals bij een mol - een reeds op tafel liggende groentekaartje afgedekt worden. Wordt er bij het begin van het spel reeds een slak-kaartje omgedraaid en liggen er nog geen groenten in de tuintjes, dan wordt de slak (uitzonderlijk) op een leeg veld gelegd. Net zoals bij een mol, mogen er maximaal 2 slakken liggen in elk tuintje. Als een slak-kaartje niet meer in een onafgewerkt tuintje gelegd kan worden, komt het terug in de doos terecht.

0 In bezit nemen van een groentetuintje : Dit kan slechts één maal tijdens het spel. Eén

maal tijdens het spel mag een speler - nadat hij een kaartje (eventueel een mol) genomen en gelegd heeft - een willekeurige tuin (inclusief alle daarin liggende kaartjes) die nog niemand toebehoorde bij zich nemen. Hij legt hem zichtbaar voor zich op tafel. Deze tuin levert op het einde van het spel alleen punten op voor deze speler. Belangrijk is dat andere spelers nog wel kaartjes in deze tuin mogen leggen. Elke speler mag tijdens het spel slechts één groentetuin bij zich nemen. De resterende tuin biedt meer keuzemogelijkheden tijdens het spel, maar wordt op het einde niet mee 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.

0 Eén veldje vrij in een tuintje : Is er in een tuin nog slechts één veldje vrij, dan mag alleen de eigenaar ervan er nog een groentenkaartje in leggen. Slakken en mollen mogen er nog wel door andere spelers in gelegd worden.

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

Einde van het spel

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

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

Varianten

0 Variant voor meester-tuiniers : Als de spelers voor een langere partij kiezen, worden er 3 spelronden afgewerkt. Na elke ronde worden de punten genoteerd. Pas na 3 ronden is dan de beste tuinier bekend. In deze variant wordt het beker-kaartje voor snelle tuiniers gebruikt. De speler die als eerste zijn tuintje voor zich neemt, ontvangt de beker en legt deze voor zich op tafel. Op het einde van een spelronde levert deze beker 3 extra punten op.

0 Variant voor 2 spelers : In deze variant worden er 5 groentetuintjes klaargelegd. Elke

speler neemt tijdens het spel - gespreid over twee beurten - 2 tuintjes voor zich. Elke speler krijgt bij het begin slechts één opdrachtskaart. Deze geldt dan voor zijn beide groentetuintjes. De overige spelregels blijven gelden.

K R A U T & R U B E N		
Kosmos	Fenchel, Gerd	1998
3 - 5 spelers	vanaf 8 jaar	45 min.

**8 Marc
Van
den
Branden,
Forum,
1998**

Invoer & Verkoop, Speciaalzaak Gezelschapsspellen Adriaensen, Cuperusstraat 7 - 8, 2018 Antwerpen, F 03/239.25.25