

Rote Bete liefert Käthe

Familienspiel

für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Spieldauer: 10 bis 30 Minuten

(abhängig von der Spielerzahl)

Spieleautorin:

Christiane Knepel

info@stadt-land-spiel.com

www.stadt-land-spiel.com



Tante Käthe hat es dank ihrer weiten Ländereien und ihrer absoluten Wucherpreise auf dem Wochenmarkt zu beachtlichem Reichtum gebracht. An ihren Marktständen hat sie über viele Jahre hinweg ihr Gemüse verkauft und äußerst profitable Summen einstreichen können. Nun sucht sie unter ihren Nichten und Neffen einen geeigneten Nachkommen, der ihre Marktstände übernehmen soll und ihrer Geschäftstüchtigkeit in nichts nachsteht!

Spielmaterial:

4 Spielfiguren (= Marktstände)

1 Würfel

Ca. 40 rote Scheiben (= Gemüsekörbe)

Jeder Spieler benötigt noch Zettel und Stift zum Notieren seiner Punkte.

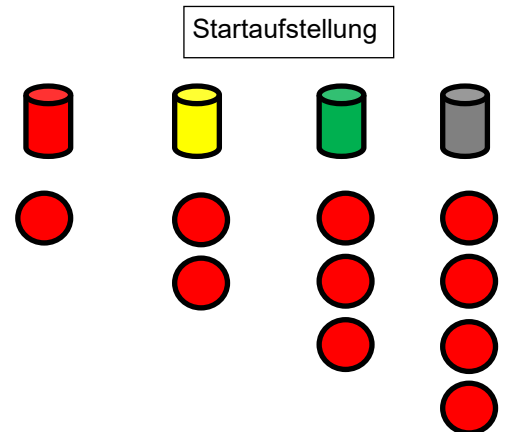
Ziel des Spiels:

Mit dem Verkauf von Roter Bete, Kartoffeln, Gurken und Schwarzwurzeln die meisten Punkte zu machen nach den Wettbewerbsregeln von Tante Käthe.

Vor dem Spiel:

Die vier Spielfiguren werden in der Mitte des Tisches in einer Reihe aufgestellt. Sie stehen für die vier Marktstände Rote Bete (Rot), Kartoffeln (Gelb), Gurken (Grün) und Schwarzwurzeln (Schwarz).

Der Würfel und die roten Scheiben (= Gemüsekörbe) liegen am Rande des Tisches bereit. Für die Startaufstellung werden die vier Marktstände mit Gemüsekörben ausgestattet wie im Bild rechts gezeigt, die Scheiben werden in einer Reihe davor ausgelegt.



Spielverlauf:

Wer zuletzt auf dem Wochenmarkt einkaufen war, wird zum Startspieler ernannt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, würfelt zweimal. Eine Würfelzahl dient dazu, Gemüsekörbe anzuliefern, die andere Würfelzahl dient dazu, Gemüse vom Stand wegzunehmen. Nachdem der Spieler das erste Mal gewürfelt hat, **muss er sich entscheiden, ob er gemäß der Würfelzahl Gemüse zuführen oder abführen will**. Hat er im ersten Wurf Gemüse angeliefert, muss er im zweiten Wurf Gemüse wegnehmen. Dafür hat Käthe folgende Regeln aufgestellt:



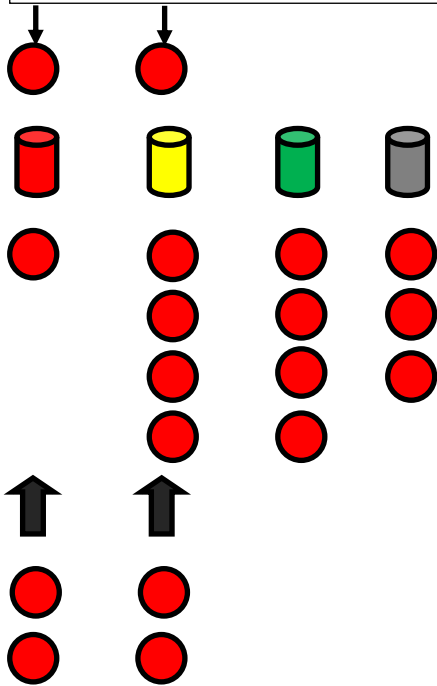
Jeder Marktstand darf 0 bis 7 Körbe besitzen. Man darf also nicht in den Minusbereich gehen und auch nicht die 7 überschreiten.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die erwürfelten Gemüsekörbe den Marktständen zuzuordnen:

1. Die Körbe werden nur einem einzigen Marktstand zugeführt (z. B. fünf Gemüsekörbe gehen an den Marktstand Rote Bete).
2. Die Körbe werden von nur einem einzigen Marktstand weggenommen (z.B. fünf Gemüsekörbe werden vom Marktstand Rote Bete entfernt).
3. Die erwürfelte Zahl an Körben wird auf verschiedene Marktstände verteilt (z. B. zwei Körbe gehen an den Stand Schwarzwurzeln und drei Körbe gehen an den Gurkenstand).
4. Die erwürfelte Zahl an Körben wird von verschiedenen Marktständen abgezogen (z. B. zwei Körbe werden vom Stand Schwarzwurzeln entfernt und drei Körbe werden vom Gurkenstand entfernt).



Diese Scheiben markieren nur, an welchen Ständen der Spieler im ersten Wurf aktiv war.



In diesem Beispiel wurde eine 4 gewürfelt. Spieler A entscheidet, dass er den ersten Wurf dafür verwenden will, Gemüsekörbe anzuliefern. Er teilt die 4 auf wie folgt: 2 Körbe gehen an den roten Rote-Bete-Stand und 2 Körbe gehen an den gelben Kartoffelstand.

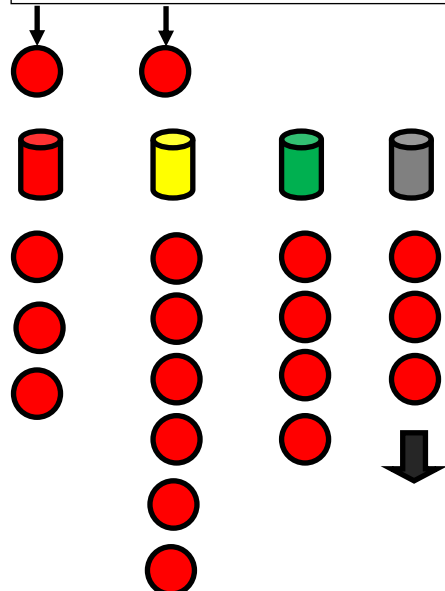
Im zweiten Wurf muss Spieler A das Würfelergebnis nun dafür verwenden, um Körbe abzuziehen.

Dabei darf er nicht an den gleichen Marktständen aktiv sein, an denen er im ersten Wurf schon aktiv war (in diesem Fall also Rot und Gelb).

Damit niemand hier durcheinander kommt, legt man zur Markierung jeweils eine Scheibe hinter die Marktstände, an denen man im ersten Wurf aktiv war. Die anderen Marktstände stehen dann für den zweiten Wurf noch zur Verfügung (in diesem Fall Grün und/oder Schwarz).

Nun würfelt der Spieler ein zweites Mal. Hat er beim ersten Wurf Körbe zugeführt, muss er nun Körbe abführen. Hat er beim ersten Wurf Körbe abgeführt, muss er nun Körbe zuführen. Es gelten für den zweiten Wurf die gleichen Regeln wie für den ersten Wurf. Es sei nochmals erwähnt, dass der Spieler nicht den gleichen Marktstand / die gleichen Marktstände bedienen darf, an denen er im ersten Wurf schon aktiv war.

Diese Scheiben markieren nur, an welchen Ständen der Spieler im ersten Wurf aktiv war.



Unser Spieler aus dem Beispiel oben war an den Ständen Rot und Gelb schon aktiv, diese sind tabu. Er würfelt nun eine 3. Da er eben Körbe angeliefert hat, muss er nun 3 Körbe abführen. Er darf jetzt nur noch die Stände Grün und/oder Schwarz bedienen. Er beschließt, alle drei Körbe vom schwarzen Schwarzwurzel-Stand zu entfernen. Damit hat der schwarze Marktstand derzeit keine Körbe mehr und zählt gleich bei der Wertung nicht mehr mit.

Hat der Spieler zweimal gewürfelt und entsprechend Körbe geliefert und weggenommen, erfolgt sofort der Gemüseverkauf = Wertung.

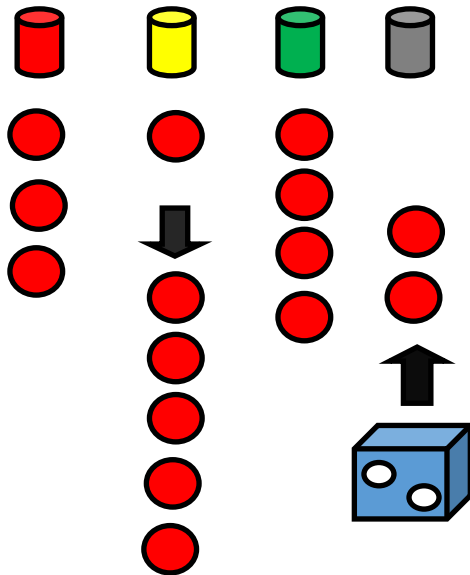
Der Spieler darf aber nur den Marktstand werten, der gerade die wenigsten Körbe hat. Jeder einzelne Korb zählt nun so viele Punkte wie der aktuell am besten bestückte Stand an Körben zu bieten hat.

In unserem Beispiel hat nun der rote Stand mit 3 Körben die wenigsten (die Körbe von dem schwarzen Stand wurden ja weggenommen). Der gelbe Stand hat mit 6 Körben die meisten Körbe von allen Ständen. Jeder Korb vom roten Stand ist nun 6 Punkte wert. Da der rote Stand 3 Körbe hat, erhält der Spieler nun $3 \times 6 = 18$ Punkte für den Verkauf der roten Bete. Er notiert auf seinem Zettel folglich „Rote Bete 18“.

Der Spieler darf jeden Marktstand nur ein einziges Mal werten. Er darf immer nur den Marktstand werten, der aktuell gerade die wenigsten Körbe hat. Zu Beginn des Spiels hat der Spieler noch die vier Marktstände zur Auswahl. Mit jeder erfolgten Wertung schränken sich seine Möglichkeiten immer weiter ein.

Haben mehrere Stände gleich wenig Körbe, sucht der Spieler aus, welches Gemüse er werten will. Marktstände ohne Körbe zählen bei der Wertung nicht mit. Auch diesen Umstand kann sich der Spieler für die Wertung zunutze machen!

Der Spieler **muss** werten, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet, er darf nicht darauf verzichten, weil ihm z. B. die Punktzahl nicht hoch genug ist.



Nach der Wertung werden am Stand mit den meisten Körben (der eben als Multiplikator diente) alle Körbe bis auf einen entnommen und zurück in den Vorrat gelegt. So geht dieser Stand mit nur einem Korb wieder ins Rennen.

Haben mehrere Stände gleich viele Körbe, sucht der Spieler einen Stand aus, der als Multiplikator dienen soll und entfernt von diesem Stand die Körbe.

Wurden in einem Zug von einem Marktstand alle Körbe entfernt, wird hier nach der Wertung noch einmal zusätzlich gewürfelt. Der leere Marktstand bekommt eine Extralieferung. Es werden so viele Körbe nachgeliefert wie die gewürfelte Zahl vorgibt. In unserem Beispiel würde dies den schwarzen Stand betreffen.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

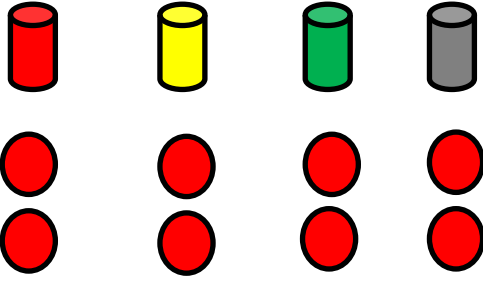
Ein Spieler kann einen Zug nicht durchführen / nicht werten:

Den ersten Zug sollte der Spieler immer durchführen können. Liegen gerade sehr wenig Körbe vor den Marktständen, so dass er z. B. bei einer gewürfelten 6 keine 6 Körbe abziehen könnte, muss er in jedem Fall 6 Körbe zufügen. Liegen umgekehrt gerade sehr viele Körbe vor den Marktständen, so dass er bei einer gewürfelten 6 keine 6 Körbe mehr zufügen könnte (jeder Stand darf nur 7 Körbe fassen!), dann muss er im ersten Zug in jedem Fall Körbe abziehen.

Kann ein Spieler seinen zweiten Zug nicht durchführen, weil er im zweiten Wurf zu viele Körbe hinzufügen müsste, als die Marktstände aufnehmen könnten oder zu viele Körbe entfernen, die an den Marktständen gar nicht mehr vorhanden sind, muss der Spieler für diese Runde eine Null notieren und die Wertung entfällt. Die Scheiben, die er im ersten Wurf aber entfernt oder zugefügt hat, bleiben genauso liegen. Es werden trotzdem die Körbe vom Stand mit den meisten Körben reduziert wie oben beschrieben. Falls der Spieler gleich im ersten Zug alle Körbe eines Marktstandes entfernt hat, werden auch diese wieder „nachgewürfelt“ wie oben beschrieben.

Ebenso kann der Spieler nicht werten, wenn der Stand mit den wenigsten Körben ein Stand ist, den er bereits gewertet hat. Auch dann muss er eine Null notieren und führt den zweiten Zug nicht mehr aus, wenn nach dem Würfeln schon absehbar ist, dass er nicht den gewünschten Marktstand werten kann.





Absoluter Gleichstand:

In diesem Beispiel haben alle Stände gleich wenig bzw. gleich viele Körbe. Es darf also jeder Stand gewertet werden und ein beliebiger anderer Stand ist der Multiplikator ($2 \times 2 = 4$ Punkte).

Der Stand, der dann als Stand mit den meisten Körben gilt, muss auch hier nach der Wertung bis auf einen Korb alle anderen abgeben.

Spielende:

Konnte ein Spieler alle vier Marktstände werten, kündigt er dies laut an. Die laufende Runde wird noch beendet, so dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren.

Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der bei der Roten Bete die meisten Punkte gemacht hat, weil dies Käthes Lieblingsgemüse ist. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen die Spieler ehrenvoll den Sieg!

