Beide Seiten der Spielanleitung ausschneiden, die Rückseiten aneinander kleben und zweimal falten

Allmendoly

Wucher, Kohle, echte Blüten

Das Allmende-Kontor-Spiel für urbane GärtnerInnen mit viel Gemeinschaftssinn und grünen Daumen

Version April 2013 © www.bernoh.de

Spielausstattung

Inhalt

Spielfeld, 6 Spielfiguren, 22 Beetkarten, 12 Engagementkarten, 18 Ereigniskarten, 18 Allmendekarten und jede Menge Rosenkohle.

Was noch benötigt wird

2 Würfel, eine Hand voll Bohnen und Kürbiskerne.

- Die Bögen bitte im Copyshop auf Din A3-Papier (für sehstarke Menschen reicht zur Not auch Din A4) farbig ausdrucken lassen. Die Blätter mit der Rosenkohle bitte mehrmals drucken lassen, damit das frische Gemüse während des Spiels niemals aus geht.
- Die Beet-, Ereignis- und Allmendekarten als auch die Rosenkohle, die Spielfiguren und diese Spielanleitung werden entsprechend der Markierungen ausgeschnitten, gefaltet und geklebt.

DasSpiel in Kürze

In *Allmendoly* geht es darum, die Gärten des Allmende-Kontors zu bepflanzen und reichlich Ernte einzutragen, vor allem aber um gelebte Gemeinschaft, Teamgeist, ums Tauschen, Danken und Schenken. Es gewinnt derjenige Spieler mit dem größten Ertrag an Rosenkohle, der inoffiziellen Gemüseeinheit von *Allmendoly*. Die Rosenkohle kommt aus dem eigenen Garten oder ist der Ernte-Dank deiner Mitgärtner für deine Aktivitäten in der Gärtnerkommune. Die Spieler beginnen auf dem Start-Feld und würfeln ihre Spielfiguren im Uhrzeigersinn rund um den Spielplan. Landet eine Spielfigur auf ein Beet, für das noch niemand Verantwortung übernommen hat, so kann es der Spieler bepflanzen. Je fruchtbarer das Beet (siehe Beetkarte), desto mehr Arbeit und Zeit mit Anbau und Pflege muss anfangs reingesteckt werden. Daher wird der sich dadurch ergebende Ernteausfall in Rosenkohle, der auf dem jeweiligen Feld angegeben ist, an die Samenbank gereicht. Spieler werden von Mitgärtnern, die auf ihre Beeten landen, bei der Ernte unterstützt und können sich über höhere Ernteerträge freuen, während diese Mitgärtner ihre eigenen Beete etwas vernachlässigen und somit weniger ernten. Deshalb bekommt der Gärtner des besagten Feldes die auf den Beetkarten genannte Menge Rosenkohle von seinen Besuchern.
Da die Pflanzung von Bohnen und Kürbissen, die auf dem Allmende-Kontor bekanntlich gut gedeihen, die Ernte beträchtlich erhöht, sollte man möglichst viele von ihnen anbauen.
Auf den Engagement-Feldern können die Gärtner ihren Gemeinsinn und Teamgeist an den Tag legen und mit größter Dankbarkeit ihrer Mitgärtner rechnen. Die Anweisungen der Ereignis- und Allmendekarten müssen immer befolgt werden. Manchmal gehen Spieler auch zur 100%-Tempelhof-Demo und können in der Zwischenzeit weder bauen, bepflanzen noch giessen. Was tut bzw. lässt man nicht alles für die gute Sache!

Ziel des Spieles

Ziel ist es, als einziger Spieler dem totalen Ernteausfall zu entgehen und *Allmendoly* als fleißigster, aber auch als solidarischster Spieler zu beenden.

Vorbereitungen

- Die Ereignis- und Allmendekarten werden getrennt. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die entsprechend farbige Palette des Spielplans gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf Start.
- Die Spieler wählen einen Samenbankhalter. Der Samenbankier, der auch als Gärtner mitspielen darf, teilt an jeden Spieler Rosenkohle in folgender Sortierung aus:
  2 x 50 RK 2 x 20 RK 1 x 10 RK 1 x 5 RK 5 x 1 RK
- Der Samenbankier hat neben der Verwaltung der Rosenkohle weitere Aufgaben. Er nimmt den Ernteausfall der Gärtner bei Neubepflanzungen von Gärten entgegen und vergibt Samen von Bohnen und Kürbissen gegen Rosekohlespenden.
- Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel.

Das Spiel beginnt

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung weiter – um die Summe beider Würfel. Das Feld, auf dem seine Spielfigur landet, bestimmt, was weiter geschieht. Es können zwei und mehr Figuren auf einem Feld stehen. Bei einem Pasch (beide Würfel gleich) führt der Spieler seinen Zug in gewohnter Weise aus. Danach muß er noch einmal würfeln. Ist dies wiederum ein Pasch, muß er ein drittes Mal würfeln. Wirft der Spieler dreimal hintereinander einen Pasch, so darf er den dritten Zug nicht mehr ausführen, sondern muß sich mit seiner Spielfigur direkt zum Gartenpicknick begeben und pausiert für eine Runde.

Das Startfeld

Jedesmal, wenn ein Spieler in Pfeilrichtung mit seiner Figur das Feld Start erreicht oder passiert, ziehen er seine Ernte von 20 Rosenkohle ein. Aber sie ernten nichts, wenn sie zur Demo gehen und ihre Pflanzen während dessen verdursten lassen oder etwa versäumt haben, ihre Mitgärtner von der Teilnahme zu überzeugen!

Die Beete

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein freies Beet, so hat er die Chance, es zu bepflanzen. Will der Spieler anbauen, so gibt er den auf dem Feld aufgedruckten Ernteausfall in Rosenkohle an die Samenbank. Dafür erhält er die entsprechende Beetkarte, die er offen vor sich ablegen muß. Der Besitz der Beetkarte ermöglicht es dem Gärtner, von allen anderen Spielern, die seinen Garten besuchen, Hilfe bei der Pflege und Ernte des Beets einzufordern, was zur Ertragssteigerung führt. Diese geht auf Kosten des Ertrags der Beetbesucher, die sich ja währenddessen um ihre eigenen Gärten nicht kümmern können. Daher

erhält der Gärtner des Feldes von seinen Besuchern den auf der **Beetkarte** genannten Mehrertrag an Rosenkohle. Es ist von Vorteil, wenn ein Gärtner alle Gärten einer Nachbarschaft begrünt. Denn erst dann kann er Bohnen und Kürbisse anbauen. Nebenbei verdoppelt sich der Mehrertrag der bohnen- bzw. kürbislosen Beete. Der Anbau von Bohnen und Kürbissen erhöht den Ernteertrag beträchtlich, da diese auf dem Allmende-Kontor hervorragend gedeihen.

Engagementfelder

Wer auf einem dieser Felder landet, kann die betreffende Initiative ergreifen, sofern das Feld noch frei ist. Den Ertragsrückgang von 20 Rosenkohle durch den Zeitaufwand wird an die Samenbank gereicht. Der Dank der anderen ist dem aktiven Gärtner sicher. Die Höhe der Schenkungen seiner Mitgärtner, die auf dieses **Engagementfeld** landen, sind auf der zugehörigen Karte verzeichnet. Sie hängen davon ab, an wievielen Initiativen der Spieler beteiligt ist und ob er im Team arbeitet. Man kann nämlich auch einen anderen Gärtner mit ins Boot holen. Dadurch erhöht sich der Dank durch die restlichen Spieler erheblich.
Jeder engagierte Spieler, der eine Aufgabe übernimmt, für die sich bisher keiner gefunden hat, bekommt daher zwei **Engagementkarten**. Die zweite kann er, sofern er will, später an einen weiteren Ehrenamtler abtreten. Dieser muss auf dem betreffenden Feld stehen und willens sein, entsprechend Engagement zu zeigen. Da diese Mithilfe für den ersten Spieler einen konkreten Arbeitszeitgewinn darstellt, bekommt er den auf der Karte angegebenen Ernteausfall an Rosenkohle von seinem Kompagnion als Erntesteigerung zugeschoben. Dafür erübrigt sich aber dessen Ernte-Dank an den Erst-Engagierten. Nun erhalten beide den vielfachen Dank für so viel Teamgeist und Initiative. Frei nach der Devise: Wer sich nicht engagiert, verliert!

Neue Erde/Baumaterial

Landet ein Gärtner mit seiner Figur auf einem dieser Felder, wird die von ihm benötigte neue Erde bzw. Baumaterial mit der angegebenen Menge an Rosenkohle honoriert und dem Samenbankier überreicht.

Allmendefeld/Ereignisfeld

Kommt die Spielfigur auf einem dieser Felder, zieht man die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel und befolgt die angegebenen Anweisungen. Dann wird die Karte mit dem Text nach unten wieder unter den Stapel geschoben. Der Spieler, der die **Demo-Frei-Karte** zieht, hält diese zurück, um sie bei Bedarf einzusetzen. Oder er kann diese Karte im Spielverlauf an irgendeinen Spieler gegen Rosenkohle eintauschen bzw. verschenken, um sein schlechtes Gewissen zu beruhigen.

Picknick im Garten

Hier ruht sich der Gärtner eine Runde lang bei Kaffee und Kuchen aus.

Die Demo

Man geht zur **Demo**, wenn man

- auf das Feld **Bin auf der Demo** kommt, oder
- eine Ereignis- oder Allmendekarte **Gehe zur Demo** zieht, oder
- dreimal hintereinander einen Pasch wirft.

Achtung! Man kann (muss aber nicht) die **Demo** erst verlassen, wenn man

- im nächsten oder übernächsten Zug sein schlechtes Gewissen mit 5 Rosenkohle beruhigt, bevor man würfelt; oder
- einen Pasch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der Würfelaugen weiter. Noch einmal würfeln darf man dann allerdings nicht mehr. Hat der Spieler mit dem dritten Wurf noch keinen Pasch, muß er 10 Rosenkohle abgeben und zieht dann sofort mit der Summe der Augen seines dritten Wurfes weiter. Oder
- die **Demo-Frei-Karte** benutzt oder diese von einem anderen Spieler gegen Rosenkohle eintauscht bzw. geschenkt bekommt.

Bohnen

Ein Spieler kann nur dann Bohnen anbauen, wenn er alle Gärten der Nachbarschaft pflegt. Bohnen erhöhen den Ernteertrag erheblich, müssen aber erst von der Samenbank gegen Rosenkohle eingetauscht werden. Die Angaben stehen auf den jeweiligen **Beetkarten**. Bohnen können nur in der Zeit des eigenen Zuges angebaut werden. Insgesamt dürfen in jedem Garten bis zu 4 Bohnen liegen. Bohnen können durch die Samenbank wieder in Rosenkohle eingetauscht werden, wenn man unter Kohlemangel leiden sollte. Bohnen werden wie die Kürbiskerne auf das farbige Feld mit dem Nachbarschaftsnamen gelegt.

Kürbiskerne

Wenn ein Spieler in einem Beet seiner Nachbarschaft 4 Bohnen gesät hat, kann er sich bei der Samenbank gegen Rosenkohle einen Kürbiskern besorgen. Dafür muss er aber die 4 Bohnen abgeben. In jedem Garten kann nur ein Kürbis angebaut werden. Wo Kürbisse gedeihen, können keine weiteren Bohnen angebaut werden. Falls notwendig, können Kürbiskerne in Bohnen zurückverwandelt werden, um sich Rosenkohle zu verschaffen. Der Kürbiskern wird an die Samenbank zurückgegeben, dafür erhält der Spieler 4 Bohnen plus den angegebenen Tauschtarif einer Bohne in Rosenkohle.

Weitere Regeln

Unbebaute Beete und Engagementfelder können von den Spielern gegen Rosenkohle oder andere unbebaute Beete und Engagementfelder getauscht werden. Letztere nur, wenn kein Teampartner vorhanden ist oder dieser einverstanden ist. Somit kann der Partner also Einfluss auf den Tauschvorgang nehmen. Tauschvorschläge darf aber nur derjenige machen, der gerade am Zug ist. Es kann jedoch kein Beet mit einem anderen Spieler getauscht werden, wenn in der Nachbarschaft dieses Beetes oder im selbigen schon Bohnen oder Kürbisse angebaut wurden. Diese müssen erst von der Samenbank in Rosenkohle eingetauscht worden sein, gemäß der Angaben auf der entsprechenden **Beetkarte**.

Ohne Rosenkohle

Ein Spieler kann nur die Früchte seiner Arbeit, sprich Bohnen, Kürbissamen, Beete und Engagements in Rosenkohle umtauschen, wenn er am Zug ist. Ein Gärtner, der keine frei zur Verfügung stehende Rosenkohle mehr hat , also unheimlich Pech beim Gemüseanbau hatte, ungeschickt landwirtschaftete oder sich einfach nur zu wenig engagierte, muss das Feld verlassen. Die Beete werden frei und können neu vergeben werden.
Ein Mitgärtner, auf dessen Feld ein Spieler mit fast leerem Gemüsekorb, sprich ohne genügend Rosenkohle, gelandet ist, darf auf seinen Mehrertrag freiwillig verzichten. Tut er es nicht, so sei ihm aber verziehen. Schliesslich bricht für jeden Gärtner einmal der Winter an.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Gärtner übrig ist. Er hat durch sein nachhaltiges Gärtnern und seiner engagierte Teilnahme an der Gartengemeinschaft bewiesen, dass er ein würdiger Allmende-Kontorist ist. Weder Naturgewalten, harte Gartenarbeit noch nervenaufreibende Orga-Meetings haben ihn zermürben können. Aber allein macht das Gärtnern nun mal kein Spass, daher endet hier das Spiel. Oder aber es fängt erneut an.

Alternatives Ende

Der erste rosenkohllose Spieler scheidet wie üblich aus. Sobald der zweite Spieler keine Rosenkohle mehr hat, wird das Spiel beendet. Alle noch im Spiel verbliebenen Spieler zählen die auf den Beetkarten angegebenen Tauschwerte der Beete, Engagements und angebauten Bohnen und Kürbisse in Rosenkohle und addieren es mit ihren frei verfügbaren Rosenkohlbeständen. Der gemüsereichste Spieler gewinnt, dank seiner sozialen und gärtnerischen Fähigkeiten!

Es ist nur ein Spiel – GärtnerIn ärgere dich nicht!

Impressum

In dieser Spielanleitung wurde leider wegen Platzmangels auf eine gendergerechte Sprache überwiegend verzichtet. Frau möge es dem Verfasser verzeihen. Das Spiel darf kopiert und weitergereicht werden, solange dabei keine kommerziellen Absichten verfolgt werden.
Die Urheberrechte bleiben bei dem Gestalter und Verfasser des Spiels.
Für Anregungen und Verbesserungsvorschläge bin ich jederzeit dankbar.

bernoh
Berno Hellmann, Berthelsdorfer Straße 8, 12043 Berlin
Tel 0163 | 5698356
Mail atelier@bernoh.de

www.bernoh.de

bernoh
werkstatt für illustration
grafik
ausdruck

Allmendely

Wucher, Kohle, echte Blüten

Version April 2013 © www.bernoh.de

Start

Freies Rübien
Alvabeet
6 Rosenkohle

Königreich Topinambur
Generationen-garten
40 Rosenkohle

Spenden-dose

Königreich Topinambur
Unter den Birken
35 Rosenkohle

Allmende-Konto

Baumaterial
10 Rosenkohle

Pastinakistan
Karl Toffel
32 Rosenkohle

Allmende-Konto

Pastinakistan
El Tomato
30 Rosenkohle

Pastinakistan
Queer Leben
30 Rosenkohle

Bin auf der Demo

Kohlrabien
Wurzelglück
28 Rosenkohle

Bienen-gruppe

Kohlrabien
Wühlmaus-hausen
26 Rosenkohle

Kohlrabien
Brett Pitt
26 Rosenkohle

Social Seeds

Verlangte Saaten von Paprika
Laurs Garten
22 Rosenkohle

Allmende-Konto

Verlangte Saaten von Paprika
Alles Palettl
22 Rosenkohle

Picknick im Garten

Verlangte Saaten von Paprika
Beetmobil
24 Rosenkohle

Kürbistan
Karrotten-kommune
20 Rosenkohle

Allmende-Konto

Kürbistan
Neuköllner Parallelbeet
18 Rosenkohle

Kürbistan
Freistaat Pömpsbüttel
18 Rosenkohle

Organisation

Neusaatland
Bohn-a-Parte
16 Rosenkohle

Neusaatland
Vogelhaus-garten
14 Rosenkohle

Kompost

Neusaatland
Paarradieschen
14 Rosenkohle

100% THF

Zuchinien
Ernteglück
12 Rosenkohle

Zuchinien
Sesam öffne dich
10 Rosenkohle

Allmende-Konto

Zuchinien
Organic Tamagotchi
10 Rosenkohle

Wasser-stelle

Neue Erde
20 Rosenkohle

Allmende-Konto

Rosenkohle mit Hilfe der Schnittmarken ausschneiden, mittig falten und zusammenkleben

1 Rosenkohl

1

Allmendoly Samenbank

Brassica oleracea var. gemmifera

Rosenkohl

Brassica oleracea var. gemmifera

Rosenkohl

1 Rosenkohl

1

Allmendoly Samenbank

Brassica oleracea var. gemmifera

Rosenkohl

Brassica oleracea var. gemmifera

Rosenkohl

1 Rosenkohl

1

Allmendoly Samenbank

Brassica oleracea var. gemmifera

Rosenkohl

Brassica oleracea var. gemmifera

Rosenkohl

5 Rosenkohle

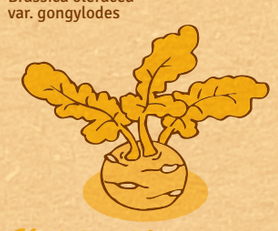
5

Allmendoly Samenbank

Brassica oleracea var. gongylodes

Kohlrabi

Brassica oleracea var. gongylodes



Kohlrabi

5 Rosenkohle

5

Allmendoly Samenbank

Brassica oleracea var. gongylodes

Kohlrabi

Brassica oleracea var. gongylodes

Kohlrabi

10 Rosenkohle

10

Allmendoly Samenbank

Brassica oleracea var. sabellica

Gruenkohl

Brassica oleracea var. sabellica

Gruenkohl

10 Rosenkohle

10

Allmendoly Samenbank

Brassica oleracea var. sabellica

Gruenkohl

Brassica oleracea var. sabellica

Gruenkohl

20 Rosenkohle

20

Allmendoly Samenbank

Brassica oleracea con- var. capitata var. rubra

Rotkohl

Brassica oleracea con- var. capitata var. rubra

Rotkohl

20 Rosenkohle

20

Allmendoly Samenbank

Brassica oleracea con- var. capitata var. rubra

Rotkohl

Brassica oleracea con- var. capitata var. rubra

Rotkohl

50 Rosenkohle

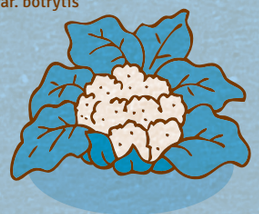
50

Allmendoly Samenbank

Brassica oleracea var. botrytis

Blumenkohl

Brassica oleracea var. botrytis



Blumenkohl

50 Rosenkohle

50

Allmendoly Samenbank

Brassica oleracea var. botrytis

Blumenkohl

Brassica oleracea var. botrytis

Blumenkohl

Ereigniskarten mit Hilfe der Schnittmarken ausschneiden, mittig falten und zusammenkleben

Ereigniskarte

Dein Beet sieht eher aus wie ein einziger Flohmarkt. Nur Gemüse und Blumen sucht man vergebens. Tausche 10 Rosenkohle gegen Samengut und tu endlich was dagegen.

Ereigniskarte

Deine Tomaten platzen vor Wut. Du hast sie wieder mal von oben gewässert anstatt an der Wurzel. Du verlierst 5 Rosenkohle.

Ereigniskarte

Deine wilde Rucola wächst dir über den Kopf. Ein Bio-Gemüsehändler nimmt sie dir für 3 Rosenkohle ab.

Ereigniskarte

Einmal Supergärtner sein! Setze dich ins Beetmobil. Wenn du über Start kommst, ernte 20 Rosenkohle.

Ereigniskarte

Demo-frei-Karte

Du bist in einen Nagel getreten und kannst daher nicht an der Demo 100% THF teilnehmen!

Ereigniskarte

Du gehst an einem heißen Tag zur Demo 100% THF und hast vergessen, vorher noch deinen Garten zu wässern. Laufe nicht über Start und ernte keine 20 Rosenkohle.

Ereigniskarte

Du hast zwei grüne Daumen. Dein Gemüse gedeiht prächtig. Rücke vor bis auf Start und ernte 20 Rosenkohle.

Ereigniskarte

Du hast viel Zeit für dein Beet, aber auch für die Gemeinschaft aufgewendet. Rücke vor bis auf Start und ernte 20 Rosenkohle.

Ereigniskarte

Diese Windhose passte dir so gar nicht. Sie hat einen Teil deiner Ernte vernichtet. Der Verlust beträgt pro Bohne 3 Rosenkohle und pro Kürbiskern 10 Rosenkohle.

Ereigniskarte

Demo-frei-Karte

Du wurdest an einer empfindlichen Stelle von einer Biene gestochen und kannst nicht an der Demo 100% THF teilnehmen!

Ereigniskarte

Du schlenderst nach getaner Arbeit übers Feld und hältst Ausschau nach dem Garten Eden. Rücke vor bis zum Paarradieschen. Wenn du über Start kommst, ernte 20 Rosenkohle.

Ereigniskarte

Du hast dich über Fruchtfolge und Mischkultur informiert und sie in die Praxis umgesetzt. Der Garten dankt es dir mit 10 Rosenkohle an Mehrertrag.

Ereigniskarte

Die Blätter deiner Kürbis- und Bohnenpflanzen sehen aus wie Dresdner Stollen. Mehltau! Ernteverlust pro Bohne 4 und pro Kürbiskern 12 Rosenkohle.

Ereigniskarte

Deine buntgefleckte Frucht bekommt den zweiten Preis im Zierkürbischönheitswettbewerb. Du erhältst 3 Rosenkohle.

Ereigniskarte

Dein Beet stinkt höllisch. Aber dank des Brennesselsuds wachsen dir deine Stangenbohnen gen Himmel, blattlausfrei. 5 Rosenkohle mehr Ertrag.

Ereigniskarte

Eine Wühlmaus-Großfamilie erkundet die faszinierende Unterwelt deines Gartens. 2 Rosenkohle deiner Ernte werden vernichtet.

Ereigniskarte

Dein Beet hast du aus kunststofffunierten Pressspanplatten gebaut, die nun vor sich hin gammeln und zerfallen. Tausche das Baumaterial aus. 5 Rosenkohle Ernteausfall.

Ereigniskarte

Dir wurde deine größte Zuchini geklaut. Aus lauter Frust boykottierst du deine Gartenarbeit für eine Woche und erntest daher 2 Rosenkohle weniger.

Allmendekarten mit Hilfe der Schnittmarken ausschneiden, mittig falten und zusammenkleben

Allmendekarte

Du hast deinem linken Nachbarn die größte Zuchini geklaut. Aus schlechtem Gewissen legst du ihm tags darauf heimlich 5 Rosenkohle auf seine Gartenbank.

Allmendekarte

Rücke vor bis zum nächsten Engagementfeld. Danke den Ehrenamtlern zusätzlich mit der gewürfelten Anzahl von Rosenkohle. Ist das Feld frei, kannst du dich engagieren.

Allmendekarte

Rücke vor bis zum nächsten Engagementfeld und danke es den Ehrenamtlern mit der doppelten Anzahl an Rosenkohle. Wenn das Feld frei ist, darfst du dich gerne engagieren.

Allmendekarte

Du planst einen Zierkürbisschönheitswettbewerb und und gehst daher zum Orga-Treff. Wenn du über Start kommst, ernte 20 Rosenkohle.

Allmendekarte

Du suchst dir Rat und Inspiration bei den erfahreren Gärtnern. Rücke vor bis zu dem tollen Generationengarten.

Allmendekarte

Du schwärmst für die Bienen, und diese schwärmen für dich und deinen kleinen Blumengarten. Dadurch steigert sich auch der Fruchtstand des Gemüsebeets. 5 Rosenkohle Mehrertrag.

Allmendekarte

Dank deines bemühten Gitarrenspiels laufen dir und deinen Mitgärtnern die Wühlmäuse weg. Alle danken es dir mit je 2 Rosenkohle.

Allmendekarte

Du hilfst einem deiner Mitgärtner beim Bau eines Beetes und haust dir dabei mit dem Hammer auf den Daumen. Als Trost erhältst du von ihm 3 Rosenkohle.

Allmendekarte

Du gehst durch die Beete und sammelst umherliegenden Müll ein. Dafür darfst du aus den Beeten jeder deiner Mitgärtner 2 Rosenkohle pflücken.

Allmendekarte

Du baust und baust und baust und nimmst den anderen so den Freiraum und die Sicht. Reumütig verkleinerst du dein Lebenswerk. 5 Rosenkohle Ernteausfall.

Allmendekarte

Du hast deinen Müll liegen gelassen! Gehe drei Felder zurück und nimm ihn gefälligst mit!

Allmendekarte

Dank deines bemühten Gitarrenspiels laufen dir deine Beetnachbarn davon. Bestimme einen Spieler, der lieber zur Demo geht, als noch einen weiteren schiefen Ton von dir zu hören.

Allmendekarte

Du gehst zur Demo 100% THF, hast aber vergessen, deinen übrigen Mitgärtnern von ihr in Kenntnis zu setzen. Laufe nicht über Start und ernte keine 20 Rosenkohle.

Allmendekarte

Happy Birthday! Du hast Geburtstag und gibst eine Gartenparty. Jeder deiner Mitgärtner schenkt dir 3 Rosenkohle für den Salat.

Allmendekarte

Du hast gegen Blattläuse ein Insektizid verwendet. Da diese auch Nutzinsekten töten, musst du nun die vergifteten Pflanzen entfernen – 10 Rosenkohle Ernteausfall.

Allmendekarte

Statt zu gärtnern, faulenzst du auf deiner Gartenbank und guckst den anderen bei der Arbeit zu. Dein Beet verwahrlost zusehens – 5 Rosenkohle Ernteausfall.

Allmendekarte

Deine Samenernte fällt sehr üppig aus. Die Allmende-Samenbank gibt dir für deine großzügige Samenspende 10 Rosenkohle.

Allmendekarte

In letzter Zeit hast du wenig für die Gemeinschaft getan und daher plagt dich ein schlechtes Gewissen. Du gibst jedem Engagierten, der in einem Team arbeitet, 5 Rosenkohle.

Beetkarten mit Hilfe der Schnittmarken ausschneiden, mittig falten und zusammenkleben

Spielfiguren mit Hilfe der Schnittmarken ausschneiden, mittig falten und bis auf die nach aussen geknickten Standflächen zusammenkleben.

Dilland

Alvabeet

Mehrertrag 1 RK

Bohne/Kürbiskern 5 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	1 RK
2 Bohnen	3 RK
3 Bohnen	9 RK
4 Bohnen	16 RK
1 Kürbiskern	25 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte Dilland Alfabeet

Dilland

Benjamin

Mehrertrag 1 RK

Bohne/Kürbiskern 5 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	2 RK
2 Bohnen	6 RK
3 Bohnen	18 RK
4 Bohnen	32 RK
1 Kürbiskern	45 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte Dilland Benjamin

Zuchinien

Organic Tamagotchi

Mehrertrag 1 RK

Bohne/Kürbiskern 5 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	3 RK
2 Bohnen	9 RK
3 Bohnen	27 RK
4 Bohnen	40 RK
1 Kürbiskern	55 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte Zuchinien Organic Tamagotchi

Zuchinien

Sesam öffne dich

Mehrertrag 1 RK

Bohne/Kürbiskern 5 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	3 RK
2 Bohnen	9 RK
3 Bohnen	27 RK
4 Bohnen	40 RK
1 Kürbiskern	55 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte Zuchinien Sesam öffne dich

Zuchinien

Ernteglück

Mehrertrag 1 RK

Bohne/Kürbiskern 5 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	4 RK
2 Bohnen	10 RK
3 Bohnen	30 RK
4 Bohnen	45 RK
1 Kürbiskern	60 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte Zuchinien Ernteglück

Neusaatland

Paarradieschen

Mehrertrag 2 RK

Bohne/Kürbiskern 10 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	5 RK
2 Bohnen	15 RK
3 Bohnen	45 RK
4 Bohnen	62 RK
1 Kürbiskern	75 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte Neusaatland Paarradieschen

Neusaatland

Vogelhausgarten

Mehrertrag 2 RK

Bohne/Kürbiskern 10 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	5 RK
2 Bohnen	15 RK
3 Bohnen	45 RK
4 Bohnen	62 RK
1 Kürbiskern	75 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte Neusaatland Vogelhausgarten

Neusaatland

Bohn-a-Parte

Mehrertrag 2 RK

Bohne/Kürbiskern 10 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	6 RK
2 Bohnen	18 RK
3 Bohnen	50 RK
4 Bohnen	70 RK
1 Kürbiskern	90 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte Neusaatland Bohn-a-Parte

Kürbistan

Freistaat Pömpsbüttel

Mehrertrag 3 RK

Bohne/Kürbiskern 10 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	7 RK
2 Bohnen	20 RK
3 Bohnen	55 RK
4 Bohnen	75 RK
1 Kürbiskern	95 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte Kürbistan Freistaat Pömpsbüttel

Kürbistan

Neuköllner Parallelbeet

Mehrertrag 3 RK

Bohne/Kürbiskern 10 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	7 RK
2 Bohnen	20 RK
3 Bohnen	55 RK
4 Bohnen	75 RK
1 Kürbiskern	95 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte Kürbistan Neuköllner Parallelbeet

Kürbistan

Karrottenkommune

Mehrertrag 3 RK

Bohne/Kürbiskern 10 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	8 RK
2 Bohnen	22 RK
3 Bohnen	60 RK
4 Bohnen	80 RK
1 Kürbiskern	100 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte Kürbistan Karrottenkommune

Beetkarten mit Hilfe der Schnittmarken ausschneiden, mittig falten und zusammenkleben

Vereinigte Saaten von Paprika

Alles Paletti

Mehrertrag 4 RK

Bohne/Kürbiskern 15 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	9 RK
2 Bohnen	25 RK
3 Bohnen	70 RK
4 Bohnen	87 RK
1 Kürbiskern	105 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte
Vereinigte Saaten von Paprika
Alles Paletti

Vereinigte Saaten von Paprika

Lauras Garten

Mehrertrag 4 RK

Bohne/Kürbiskern 15 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	9 RK
2 Bohnen	25 RK
3 Bohnen	70 RK
4 Bohnen	87 RK
1 Kürbiskern	105 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte
Vereinigte Saaten von Paprika
Lauras Garten

Vereinigte Saaten von Paprika

Beetmobil

Mehrertrag 4 RK

Bohne/Kürbiskern 15 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	10 RK
2 Bohnen	30 RK
3 Bohnen	75 RK
4 Bohnen	92 RK
1 Kürbiskern	110 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte
Vereinigte Saaten von Paprika
Beetmobil

Kohlrabien

Brett Pitt

Mehrertrag 4 RK

Bohne/Kürbiskern 15 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	11 RK
2 Bohnen	33 RK
3 Bohnen	88 RK
4 Bohnen	97 RK
1 Kürbiskern	115 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte
Kohlrabien
Brett Pitt

Kohlrabien

Wühlmaus-hausen

Mehrertrag 4 RK

Bohne/Kürbiskern 15 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	11 RK
2 Bohnen	33 RK
3 Bohnen	88 RK
4 Bohnen	97 RK
1 Kürbiskern	115 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte
Kohlrabien
Wühlmaushausen

Kohlrabien

Wurzelglück

Mehrertrag 4 RK

Bohne/Kürbiskern 15 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	12 RK
2 Bohnen	36 RK
3 Bohnen	85 RK
4 Bohnen	102 RK
1 Kürbiskern	120 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte
Kohlrabien
Wurzelglück

Pastinakistan

Queer Leben

Mehrertrag 5 RK

Bohne/Kürbiskern 20 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	13 RK
2 Bohnen	39 RK
3 Bohnen	90 RK
4 Bohnen	110 RK
1 Kürbiskern	127 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte
Pastinakistan
Queer Leben

Pastinakistan

El Tomato

Mehrertrag 5 RK

Bohne/Kürbiskern 20 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	13 RK
2 Bohnen	39 RK
3 Bohnen	90 RK
4 Bohnen	110 RK
1 Kürbiskern	127 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte
Pastinakistan
El Tomato

Pastinakistan

Karl Toffel

Mehrertrag 5 RK

Bohne/Kürbiskern 20 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	15 RK
2 Bohnen	45 RK
3 Bohnen	100 RK
4 Bohnen	120 RK
1 Kürbiskern	140 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte
Pastinakistan
Karl Toffel

Königreich Topinambur

Unter den Birken

Mehrertrag 7 RK

Bohne/Kürbiskern 20 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	17 RK
2 Bohnen	50 RK
3 Bohnen	110 RK
4 Bohnen	130 RK
1 Kürbiskern	150 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte
Königreich Topinambur
Unter den Birken

Königreich Topinambur

Generationen-garten

Mehrertrag 7 RK

Bohne/Kürbiskern 20 RK

Saatgut	Ernte
1 Bohne	20 RK
2 Bohnen	60 RK
3 Bohnen	140 RK
4 Bohnen	170 RK
1 Kürbiskern	200 RK

Bei Pflege der gesamten Nachbarschaft ist der Mehrertrag doppelt so hoch.

Beetkarte
Königreich Topinambur
Generationen-garten

Spielfiguren mit Hilfe der Schnitt-marken ausschneiden, mittig falten und bis auf die nach aussen geknickten Standflächen zusam-menkleben.

Beetkarten mit Hilfe der Schnittmarken ausschneiden, mittig falten und zusammenkleben

Wasserstelle

Tapfer füllst du regelmässig die Wassertanks. Man dankt dir es mit 2 RK.
Jedes weitere Engagement zusätzlich 5 RK.
Im Team plus 10 RK.

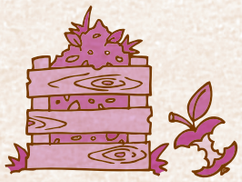
Engagementkarte
Wasserstelle
Ernteausfall 20 RK

Wasserstelle

Tapfer füllst du regelmässig die Wassertanks. Man dankt dir es mit 5 RK.
Jedes weitere Engagement zusätzlich 5 RK.
Im Team plus 10 RK.

Engagementkarte
Wasserstelle
Ernteausfall 20 RK

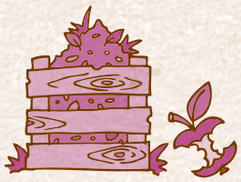
Kompost



Zärtlich pflegst du den Komposthaufen und hältst von ihm jeden Unrat fern. Man würdigt es dir mit 5 RK.
Jedes weitere Engagement zusätzlich 5 RK.
Im Team plus 10 RK.

Engagementkarte
Kompost
Ernteausfall 20 RK

Kompost



Zärtlich pflegst du den Komposthaufen und hältst von ihm jeden Unrat fern. Man würdigt es dir mit 5 RK.
Jedes weitere Engagement zusätzlich 5 RK.
Im Team plus 10 RK.

Engagementkarte
Kompost
Ernteausfall 20 RK

Organisation

Du engagierst dich mit Herz, Verstand und grünem Daumen für die Gemeinschaft. Der Dank ist 5 RK.
Jedes weitere Engagement zusätzlich 5 RK.
Im Team plus 10 RK.

Engagementkarte
Organisation
Ernteausfall 20 RK

Organisation

Du engagierst dich mit Herz, Verstand und grünem Daumen für die Gemeinschaft. Der Dank ist 5 RK.
Jedes weitere Engagement zusätzlich 5 RK.
Im Team plus 10 RK.

Engagementkarte
Organisation
Ernteausfall 20 RK

Social Seeds

Von der Kinderstube bis zum Sterbebeet begleitest du deine Zöglinge. 5 RK für den aufopfernden Pflegedienst.
Jedes weitere Engagement zusätzlich 5 RK.
Im Team plus 10 RK.

Engagementkarte
Social Seeds
Ernteausfall 20 RK

Social Seeds

Von der Kinderstube bis zum Sterbebeet begleitest du deine Zöglinge. 5 RK für den aufopfernden Pflegedienst.
Jedes weitere Engagement zusätzlich 5 RK.
Im Team plus 10 RK.

Engagementkarte
Social Seeds
Ernteausfall 20 RK

Bienengruppe

Du kümmerst dich wie ein fleißiges Bienchen um die Königin und deren Gefolge. Dir schenkt man dafür 5 RK.
Jedes weitere Engagement zusätzlich 5 RK.
Im Team plus 10 RK.

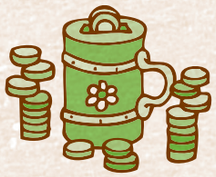
Engagementkarte
Bienengruppe
Ernteausfall 20 RK

Bienengruppe

Du kümmerst dich wie ein fleißiges Bienchen um die Königin und deren Gefolge. Dir schenkt man dafür 5 RK.
Jedes weitere Engagement zusätzlich 5 RK.
Im Team plus 10 RK.

Engagementkarte
Bienengruppe
Ernteausfall 20 RK

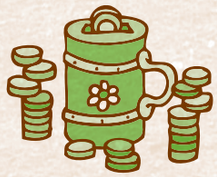
Spendendose



Für den grünen Zweck sammelst du jede Menge Spenden. Dir steckt man dafür 5 RK in deine Tasche.
Jedes weitere Engagement zusätzlich 5 RK.
Im Team plus 10 RK.

Engagementkarte
Spendendose
Ernteausfall 20 RK

Spendendose



Für den grünen Zweck sammelst du jede Menge Spenden. Dir steckt man dafür 5 RK in deine Tasche.
Jedes weitere Engagement zusätzlich 5 RK.
Im Team plus 10 RK.

Engagementkarte
Spendendose
Ernteausfall 20 RK