



Der **Frühling** naht, junge Pflanzentriebe beginnen aus dem wenig ansehnlichen, noch grau-braunen Winterboden zu sprießen, hie und da regt sich schon eine bunte Knospe und auch die Kleintierwelt beginnt sich zu rühren. Ein Weckruf für alle (Hob-

by-)Gärtner, die Wachstumsperiode hat begonnen – jetzt heißt's ran ans Gemüse! Dass sich auch spielerisch dieses Thema erschließen lässt, wollen wir gleich dreifach demonstrieren und schicken Sie vorerst zum Schreber-Garteln, ehe wir den Blüten-Be-

stäubungsvorgang simulieren und anschließend gar zum Schlossgärtner von Versailles gekürt werden wollen. Wohl gelingt's und hoffentlich kommt kein Fro/ust!

SPIELWIESE: COTTAGE GARDEN von Uwe Rosenberg für 2 - 4 GärtnerInnen

AN DIE BEETE, FERTIG, LOS!

Ja, der Frühling ist da und es juckt uns in den Fingern, den Garten mit frischen Pflanzen zu befüllen. Doch unsere Beete bieten einerseits nicht unbegrenzt Platz für all die schönen Blumen und Lücken andererseits sind ein klares No-Go! Wie arrangiere und komplettiere ich meine Beete am besten? Zum Glück gibt es auch Blumentopf- und Pflanzglocken-Pflanzen... und noch unsere Katzen!

Fast wie am Fließband werden von uns (Schreber-)Gärtnern nach und nach unterschiedliche Beete abwechselnd mit den verschiedensten Gewächsen bestückt und fertiggestellt. Das bringt uns Punkte, und zwar entsprechend der Topf- bzw. Pflanzglockenzahl auf dem Beet, die wir auf gleich zwei eigenen Punkteleisten vorrücken. Sträucher, Kräuter, Hecken oder Blumen sind dabei „nur“ von ästhetischer Bedeutung, es sei denn ein Topf „versteckt“ sich darunter. Lücken darf es keine geben, doch nicht immer bietet die Raster-artig aufgebaute Gärtnerei das exakt Passende. Zudem ist in jedem Zug nur ein kleiner, dauernd wechselnder Teil des immer wieder aufgefüllten Pflanzen-Angebots verfügbar, was übrigens mittels eines cleveren, nicht ganz unbekanntem Mechanismus erreicht wird, an den Kenner sich aus Spielen wie *Kupferkessel* oder *Guatemala-Cafe* erinnern werden. Doch wer aussetzt, darf einen Topf zum Lückenstopfen nehmen und/oder mit Katzen (!) auffüllen. Letztere erhält man bei Überschreiten einer Linie auf der Punkteleiste, die sich nicht nur wegen ungewohnter auf das Spiel entscheidenden Einflussnehmender Funktionalitäten von normalen Punkteleisten erheblich unterscheidet, sondern darüber hinaus von gleich sechs Markierungs-

Steinen bevölkert wird und bei „20“ endet - nach acht bzw. 16 Feldern. Faszinierend wie gelungen!

Obwohl sich freilich noch vieles ändern kann, wird zum Vorausplanen angeregt, was zusätzlich unterstützt wird, da jederzeit sichtbar ist, wer wann auf welchen Bereich Zugriff haben wird und auch was die niedliche Karton-Scheibtruhe an Nachschub anliefern wird. Ja sogar das nächste verfügbare Beet kann vorab gemustert und als mehr oder weniger begehrenswert eingestuft werden, da es sich u.a. im Sieg – pardon- Topfpunkte-Potential von anderen Beeten unterscheidet.

Dank nur insgesamt moderater Interaktion und vor allem (lohnendem) parallelem Grübeln kommt es nur selten zu störenden Tüftel-Unterbrechungen. Nach sechs Rundläufen endet der clevere Bepflanzungs-Corso mit einer ausgeklügelten Abschluss-Phase, die dem hohen Niveau des Spiels ein gebührendes Finale bietet.

Mit hohem Aufforderungscharakter ausgestattet, schlägt das Herz jedes Pflanzenfreundes dank der liebevollen Gestaltung höher, das



FAZIT

10

THOMAS BAREDER

Cottage Garden ist ein attraktiv gestaltetes, taktisches Legespiel mit kaum spürbarem Glücksfaktor sowohl für Familien, als auch für Freundesrunden und zu zweit. Ein wenig vorausschauende Planung bezüglich kommenden Blumenplättchen erleichtert den Beete-Befüllungs-Prozess, die Interaktion kann uns ein Schnippchen schlagen. Sehr gut ausgewogen und definitiv stimmig: Ein Spiel für alle, die Pflanzen, Ästhetik und eher ruhigere Spiele mögen, die grauen Zellen aber nicht ruhen lassen wollen. Top in allen Besetzungen!



des Spiele-Kenners dank der sehr gut abgestimmten Mechanismen. Eigentlich bereits für Kinder ab dritter Schulstufe geeignet, so sie mehr als zwei Katzen verwenden dürfen.