

Chill & Chili

Mit Wasser
wird's krasser!



Chill & Chili

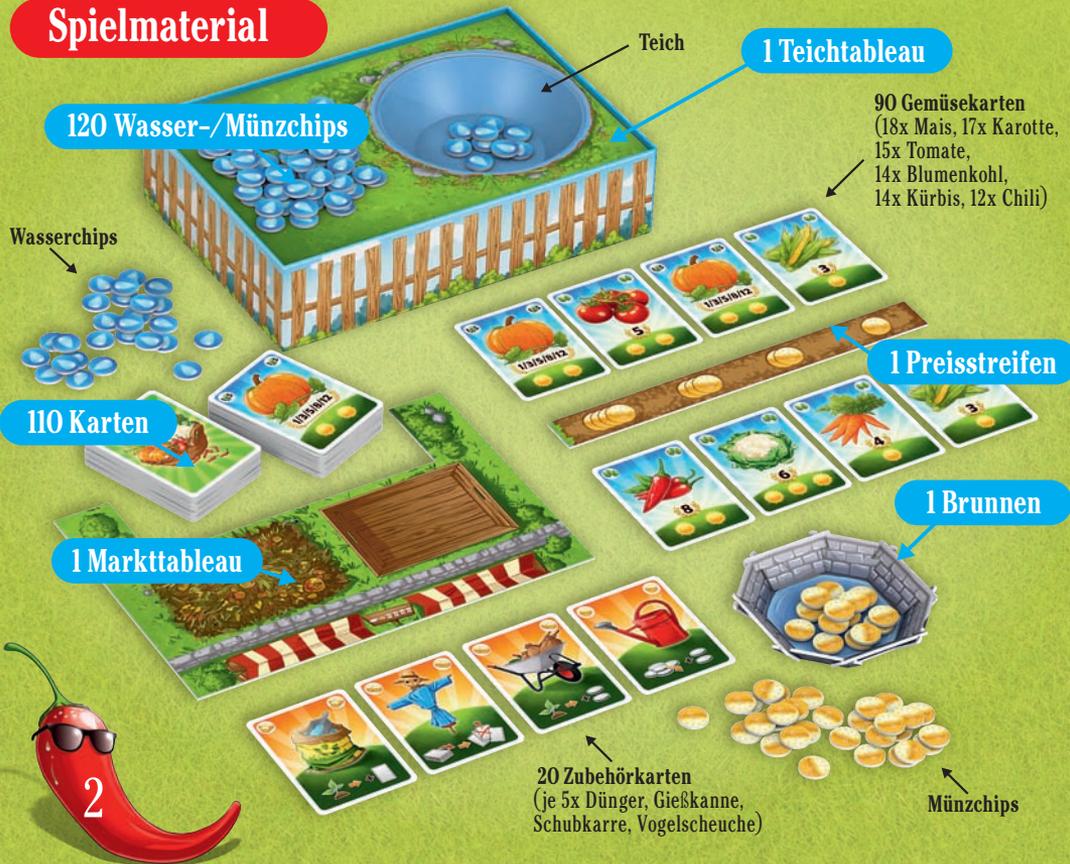
Das bauernstarke Gemüseanbauspiel
für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.



Spielidee

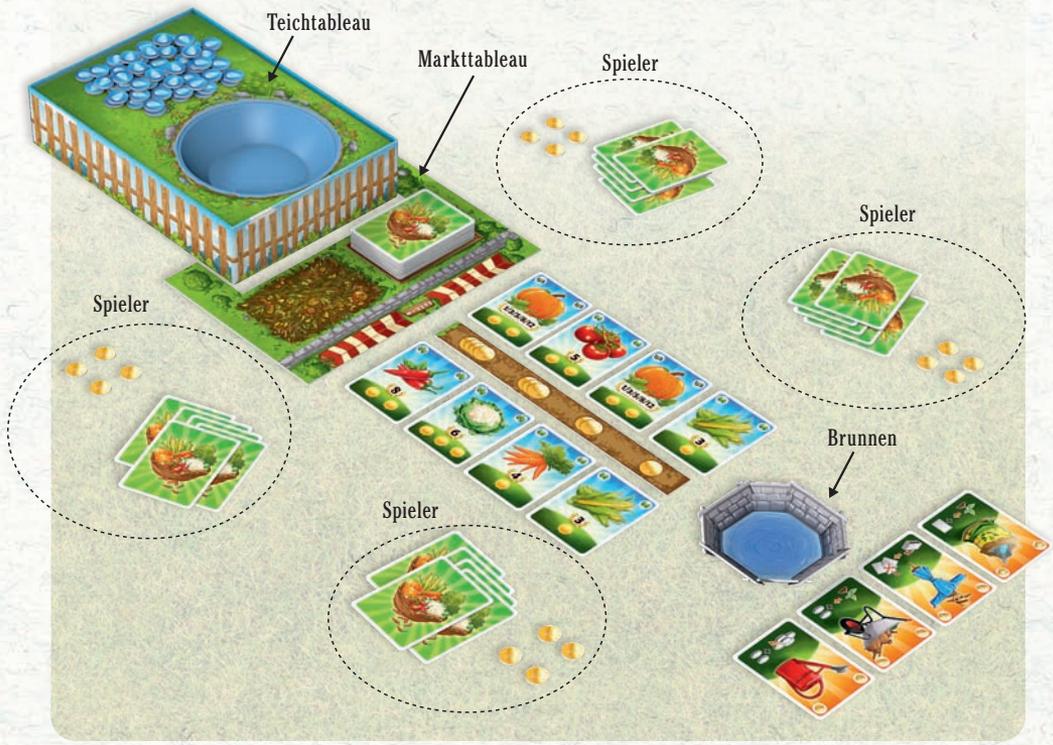
Jeder Spieler besitzt einen Bauernhof und ist bemüht, möglichst viel ertragreiches Gemüse auf seinen Feldern anzubauen. Dazu benötigen die Spieler – je nach Sorte – eine bestimmte Anzahl an Gemüsekarten. Das angepflanzte Gemüse sorgt später für Siegpunkte. Richtig viele Siegpunkte bekommen die Spieler, wenn sie ihr Gemüse gut gewässert haben. Da heißt es, geschickt anpflanzen und im richtigen Moment den Mitspielern das benötigte Wasser abzugraben.

Spielmaterial



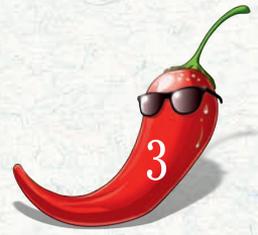
Spielvorbereitung

Der Spieler, der zuletzt etwas angepflanzt hat, wird Startspieler. Er legt das Teichtableau an den Schachteleinsatz sowie das Markttableau an die Schachtel. Er mischt alle Gemüsekarten gründlich und verteilt an jeden Spieler **verdeckt 5 Karten**. Anschließend legt er offen zwei Reihen mit jeweils 4 Karten an das Markttableau an (siehe Abbildung). Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel auf das entsprechende Feld des Markttableaus gelegt. Zwischen die beiden Kartenreihen wird der Preisstreifen so gelegt, dass die abgebildete 4er-Münzgruppe direkt neben dem Markt liegt. An das Ende der beiden Kartenreihen wird der Brunnen gestellt. Die Zubehörkarten werden entsprechend sortiert in 4 Stapeln hinter dem Brunnen ausgelegt.



Jeder Spieler erhält **4 Chips**, die er mit der Geldseite nach oben vor sich ablegt. Bei weniger als 5 Spielern werden unterschiedlich viele Chips entfernt* und zurück in die Schachtel gelegt. Alle restlichen Chips (bei 5 Spielern alle) werden mit der Wasserseite nach oben auf das Teichtableau gelegt.

- * 2 Spieler: 60 Chips entfernen
- 3 Spieler: 40 Chips entfernen
- 4 Spieler: 20 Chips entfernen



Spielablauf

Der Zug eines jeden Spielers beginnt **immer** damit, dass er einen Wasserchip vom Teich tableau in den Teich schiebt. Da das jedoch leicht vergessen werden kann, wird ein Spieler zu Beginn des Spieles zum Gärtner bestimmt um die Mitspieler (und sich selber) genau an diesen ersten Schritt im Zug zu erinnern, sofern es nötig werden sollte.

Anschließend muss sich der Spieler **für genau 1** der folgenden 3 Aktionsmöglichkeiten **entscheiden**:

- A Eine Karte kaufen
- B Gemüse anpflanzen oder Zubehör auslegen
- C Chips aus dem Teich nehmen

Nachdem er eine Aktion ausgeführt hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Auch dieser Spieler beginnt seinen Zug, indem er zuerst **1 Wasserchip in den Teich** schiebt.

A) Eine Karte kaufen

Der Spieler muss sich entscheiden, ob er **1 Zubehörkarte** oder **1 Gemüsekarte** erwerben will. Entscheidet er sich für eine **Zubehörkarte**, muss er den auf der Karte abgebildeten Betrag an Geldchips **in den Brunnen** werfen. Die Zubehörkarte nimmt er auf die Hand. Die Spieler dürfen jedes Zubehör nur einmal besitzen.

Beispiel: *Nina kauft sich 1 Gießkanne, die sie auf die Hand nimmt. Dafür wirft sie 1 Münze in den Brunnen.*

Entscheidet sich der Spieler für eine **Gemüsekarte**, kann er sich entweder die **oberste Karte** des Nachziehstapels **kostenlos** nehmen, oder er kauft eine der offen ausliegenden Gemüsekarten. Dafür muss er dann 1, 2, 3 oder 4 Münzen, abhängig von der Position der Karte (siehe Abbildung), in den Brunnen werfen. Die erworbene Karte nimmt er dann **auf die Hand**. Eine Lücke, die durch einen Kauf entstanden ist, wird sofort aufgefüllt, indem die teureren Karten nach rechts aufrücken (diese werden damit billiger) und auf der teuersten Position eine neue Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt wird.



Beispiel: Marie kauft die Tomaten. Sie wirft 2 Münzen in den Brunnen und nimmt dafür die Karte auf die Hand. Die Karotte und der Blumenkohl werden nach rechts geschoben und auf den frei gewordenen leeren Platz direkt neben dem Markttableau wird eine neue Karte gelegt.



Das **Handkartenlimit** liegt bei **7 Karten**. Sollte ein Spieler eine 8. Karte ziehen, muss er sofort eine seiner Karten auf den Ablagestapel (Kompost) werfen um das Limit wieder einzuhalten.

Sollte der **Nachziehstapel** aufgebraucht sein, wird der Kompoststapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

B) Gemüse anpflanzen oder Zubehör auslegen

Der Spieler kann entweder:

- eine Gemüsesorte anpflanzen **oder**
- eine Zubehörkarte vor sich auslegen



Ein Beet mit Karotten

Eine Gemüsesorte anpflanzen

Um eine Gemüsesorte anzupflanzen, wird je nach Gemüsesorte eine bestimmte Anzahl an Karten dieser Sorte benötigt. Diese müssen alle auf einmal ausgelegt werden. **Die Zahl der Blätter** in den Ecken der Gemüsekarten oben rechts bzw. links gibt an, **wie viele Karten des entsprechenden Gemüses benötigt** werden. Bei Tomate, Karotte und Mais werden jeweils genau 2 und bei Blumenkohl und Chili jeweils genau 3 Karten benötigt.

Diese Anzahl **muss genau** eingehalten werden. Mehr oder weniger Karten auszulegen, ist nicht erlaubt, selbst wenn der Spieler mehr Karten



dieser Sorte auf der Hand hat. Es ist aber durchaus möglich, in späteren Runden dieselbe Gemüsesorte in einem weiteren Beet erneut anzupflanzen.

Die ausgelegten Karten werden so übereinander angeordnet, dass man die Sonnen auf den Karten erkennen kann, aber nur die Siegpunkte der obersten Karte zu sehen sind. Diese 2er- bzw. 3er-Stapel werden Beet genannt. Bei Spielende bringen alle Karten in einem Beet zusammen die auf der obersten Karte angegebenen Siegpunkte. Zum Beispiel bringen 2 Karottenkarten bei Spielende somit 4 Siegpunkte.



Der Kürbis stellt einen kleinen Sonderfall dar. Für ihn ist keine feste Anzahl an Karten vorgegeben. Ein Spieler kann 1-5 Kürbiskarten zusammen in einem Beet anpflanzen. Auch beim Kürbis gilt: Das Beet ist nach dem Ausspielen/Anbauen abgeschlossen und es können zu diesem Beet keine weiteren Kürbiskarten hinzuzufügt werden. Es ist aber durchaus erlaubt, in späteren Runden weitere Kürbisbeete auszulegen. Diese neuen Beete können auch eine andere Anzahl an Kürbiskarten beinhalten.

Alle Karten einer Gemüsesorte weisen immer dieselben Siegpunkte auf, variieren allerdings leicht in der Anzahl der Sonnen und somit in ihrem Wasserbedarf (Ausnahme: Kürbis). Karten mit weniger Sonnen sind lukrativer, da sie weniger Wasser benötigen, um doppelte Siegpunkte zu erzeugen (s.u.).

Folgende Grundregeln müssen beachtet werden:

- Jeder Spieler kann beliebig viele Beete (auch mit selben Gemüsesorten) anpflanzen (vor sich ablegen).
- In einem Zug kann **immer nur eine Gemüsesorte** mit genau der erforderlichen Anzahl an Karten in einem Beet angepflanzt werden.
- In einem Beet können sich Karten mit unterschiedlich vielen Sonnen befinden.
- Ein Beet wird ausschließlich mit einer Gemüsesorte bepflanzt.
- Ein Beet ist nach dem Auslegen abgeschlossen und kann später nicht erweitert werden.

Eine Zubehörkarte vor sich auslegen

Eine ausliegende Zubehörkarte bringt seinem Besitzer **bis zum Spielende** dauerhafte Vorteile. Es gibt folgende Karten:

Dünger

Immer wenn der Spieler **Gemüse anpflanzt**, erhält er sofort die **oberste Karte vom Nachziehstapel** kostenlos.



Schubkarre

Immer wenn der Spieler **Gemüse anpflanzt**, erhält er sofort **2 Chips aus dem Brunnen**. Dabei kann er wählen, ob er sich die beiden Chips als Geld oder als Wassertropfen (s.u.) nehmen möchte.



Gießkanne

Immer wenn sich der Spieler **Chips aus dem Teich nimmt**, erhält er sofort **2 zusätzliche Chips aus dem Brunnen**. Dabei kann er wählen, ob er sich die **beiden** Chips als Geld oder als Wassertropfen (s.u.) nehmen möchte.



Vogelscheuche

Immer zu Beginn seines Zuges darf sich der Spieler, nachdem er einen Chip in den Teich geschoben hat, die **oberste Karte vom Nachziehstapel auf die Hand** nehmen. Anschließend muss er aber **eine Karte** von seiner Hand **auf den Kompost** legen. Diese Aktion ersetzt nicht den normalen Zug des Spielers, sondern der Spieler ist danach ganz normal mit seinem Zug an der Reihe.



C) Chips aus dem Teich nehmen

Der Spieler nimmt sich **die Hälfte** (aufgerundet) **aller im Teich befindlichen Chips**. Nun muss er sich entscheiden, ob er diese Chips als **Geld oder Wasser** verwenden will.

Geld

Entscheidet sich der Spieler für Geld, dreht er alle Chips so, dass die Münzseite oben liegt und legt sie vor sich ab. Chips, die als Münzen abgelegt wurden, können nur zum Bezahlen verwendet werden. Sie dürfen später nicht in Wasser umgewandelt werden.



Wasser

Entscheidet sich der Spieler für Wasser, dreht er alle Chips so, dass sie einen Wassertropfen zeigen. Damit muss er sofort seine Beete bewässern. Die Wassertropfen werden auf die Sonnen der Gemüsekarten gelegt. Auf jeder Sonne ist genau Platz für einen Wassertropfen. Die Wassertropfen können beliebig auf verschiedene Beete verteilt werden und kein Beet muss sofort vollständig mit Wassertropfen versorgt werden. Es dürfen in späteren Runden auf allen noch immer freien Sonnen Wassertropfen abgelegt werden. Sollten die Sonnen auf allen Karten belegt sein, kommen die überzähligen Wassertropfen in den Brunnen. Ein Beet, das komplett mit Wassertropfen versorgt ist, bringt am Spielende doppelte Siegpunkte. Fehlt allerdings auch nur ein Wassertropfen, gibt es nur die aufgedruckten, einfachen Siegpunkte.

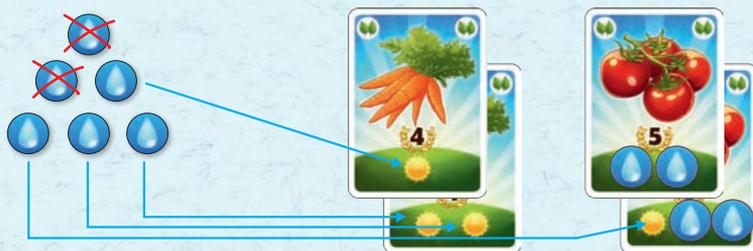


Noch einmal: Die entnommenen **Chips** können nicht in Wassertropfen und Geld **aufgeteilt** werden. Der Spieler muss sich immer für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden.

Beispiel: *Im Teich liegen 11 Chips. Nina gönnt ihrem nachfolgenden Mitspieler die vielen Chips nicht. Außerdem möchte sie ihre beiden Beete vollständig bewässert haben. Deshalb entscheidet sie sich, aufgerundet 6 Chips zu entnehmen. Damit bedeckt sie mit 1 Wassertropfen die letzte Sonne auf ihrem Tomatenbeet (am Spielende nun 10 statt 5 Punkte wert) und legt weitere 3 Wassertropfen auf ihr Beet mit Karotten (am Spielende nun 8 statt*



4 Punkte wert). 2 Wassertropfen bleiben übrig, die sie in den Brunnen wirft. Sie kann die beiden Chips nicht als Münzen ablegen. Alternativ hätte sie sich auch die kompletten 6 Chips als Münzen nehmen können.



Frisches Gemüse

Ein Spieler hat zu Beginn seines Zuges immer die Möglichkeit, für frisches Gemüse zu sorgen. Dies kann er **einmalig** und **zusätzlich** in seinem Zug tun. Er bezahlt **1 Münze**, die er in den Brunnen wirft, und entfernt dafür die **4 Gemüsekarten einer Reihe** am Markt. Die Karten kommen auf den Kompoststapel. Anschließend legt er – beginnend am Markttabelleau – 4 neue Karten vom Nachziehstapel aus und führt dann seinen eigentlichen Zug aus.



Spielende

Wird der **letzte Chip in den Teich** geschoben, endet das Spiel, sobald der aktuelle Spieler mit seinem Zug fertig ist. Jeder Spieler zählt nun die Punkte wie folgt:

- Jedes Beet, auf dem noch mindestens **1 Sonne zu sehen** ist, bringt die **einfache Punktzahl** der obersten Karte.
- Jedes Beet, das **vollständig mit Wassertropfen** versorgt ist (alle Sonnen abgedeckt), bringt die **doppelte Punktzahl**.
- **1 Handkarte** bringt **1 Punkt**.
- **3 Münzen** bringen **1 Punkt**.

Der Spieler, der nun die meisten Punkte hat, gewinnt. Sollte es dabei zu einem Gleichstand kommen, gewinnt von den Spielern derjenige, der mehr Beete angepflanzt hat. Sollte es noch immer keinen eindeutigen Sieger geben, gibt es mehrere Gewinner.

GAMEPLAY
VIDEO 



Verlag und Autor bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr.49338

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

