

Plantania

(Geländespiel)

Einführung

Stell dir vor du wohnst in der Märkischen Schweiz in einer Lebensgemeinschaft die autark leben will. Die Lebensgemeinschaft möchte ausschließlich vegan leben und auch nicht abhängig von Saatgutherstellern wie z.B. Monsanto sein. Daher hat die Gemeinschaft beschlossen, sich ausschließlich von Wildpflanzen zu ernähren und diese auch zur Herstellung von Medizin zu verwenden.

Da jedoch in der Natur nur eine begrenzte Anzahl von Wildpflanzen zur Verfügung steht, kann die Gemeinschaft, neben dem Sammeln von Wildpflanzen, auch ein eigenes Beet anlegen, wodurch sie die Pflanzen in regelmäßigen Abständen ernten kann.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam mit der eigenen Lebensgemeinschaft möglichst viele Produkte aus Wildpflanzen herzustellen. Um diese Produkte herstellen zu können benötigt man eine bestimmte Anzahl von bestimmten Pflanzen (siehe Produktübersicht). Für jedes hergestellte Produkt gibt es eine unterschiedliche Anzahl von Punkten (je nach Schwierigkeitsgrad, siehe Produkt-Übersicht). Diejenige Gemeinschaft, die während der Spielzeit die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen

Nun stellt sich die Frage wie komme ich an diese Wildpflanzen (der Gruppe eine Pflanzenkarte zeigen!)? Es gibt zwei Möglichkeiten die Pflanzen zu erhalten. Erstens: Es sind ca 500 solcher Wildpflanzenkarten auf dem gesamten Spielgelände verteilt. Diese Wildpflanzenkarten können während des gesamten Spiels „gepflückt“ (eingesammelt) werden. Zweitens: Jede Lebensgemeinschaft besitzt ein Beet, in dem Pflanzen im Frühling eingepflanzt und dadurch vermehrt werden können.

Geländebeschreibung:

Durchführung des Spiels:

Jahreszeiten/Spielzeit

In diesem Spiel ist es wichtig darauf zu achten, in welcher Jahreszeit man sich gerade befindet. Denn die unterschiedlichen Produkte können nur zu bestimmten Jahreszeiten hergestellt werden. Auf der Produktübersicht befinden sich in römischen Ziffern die möglichen Herstellungszeiträume. Dabei bedeutet: I= Winter, II=Frühling, III=Sommer, IV= Herbst.

Beispiel:

Auf der Produktübersicht steht bei dem Wildkräutersalat für die Herstellung: II, III, IV. Demzufolge kann ich den Wildkräutersalat nur im Frühling, Sommer oder Herbst herstellen.

Das Spiel beginnt im Winter. Den ersten Winter sollten die Spieler nutzen, um gemeinsam mit ihrer Lebensgemeinschaft ihre Samenbank zu errichten (siehe weiter unten), sich in der Bibliothek Informationen über die Pflanzen anzueignen (z.B. wo kommen die Pflanzen vor = wo kann ich die Pflanzen eher auf dem Spielgelände finden) und die ersten Pflanzen auf dem Gelände zu suchen/sammeln.

Der erste Winter dauert 20 Minuten. Danach folgen im 15 Min.-Rhythmus die anderen Jahreszeiten.

Die aktuelle Jahreszeit ist jederzeit am Marktplatz ersichtlich (Farbkalender: **Winter (weiß), Frühjahr (grün), Sommer (gelb) und Herbst (rot)**). Des Weiteren wird der Jahreszeitenwechsel durch ein Signal bekannt gegeben. Das Spiel wird über 2 Spieljahre gespielt und endet wieder mit einem Winter, in dem die letzten „Winterprodukte“ hergestellt werden können.

Samenbank

Zu Beginn des Spiels hat jede Lebensgemeinschaft (Gruppe) im ersten Winter Zeit, einen beliebigen Ort auf dem Gelände auszusuchen, wo sie ihre **Samenbank errichten** möchte. Dieser Ort wird durch ein farbiges Band markiert. Die Samenbank muss sich mindestens 10 m vom Marktplatz entfernt, d.h. außerhalb des Gebietes Trolleburg/Grillpavillon befinden. Dieser ausgewählte Ort (z.B. Sitzbank, Tisch o.ä.) dient dazu, Rohstoffkarten (Pflanzen) und Produkte zwischenlagern zu können. Er ist gleichzeitig ein Ort des Friedens, an dem keine Raubüberfälle passieren dürfen.

Rohstoffkarten (Pflanzenkarten)

Wie bereits erwähnt, sind auf dem gesamten Gelände unterschiedliche Wildpflanzenkärtchen (Größe ca. 7 x 4,5 cm) verteilt, welche „geerntet“ werden dürfen. D.h. jeder Spieler bzw. jede Gemeinschaft sollte diese Wildpflanzen sammeln, um sie entweder direkt zu Herstellung von Produkten zu nutzen oder diese im Beet der Gemeinschaft einzupflanzen, welches sich auf dem Marktplatz befindet.

Auf der Suche nach Wildpflanzen kann jeder Spieler **max. 6 Rohstoffkarten/Wildpflanzenkarten** bei sich tragen. Sollte ein Spieler merken, dass ein anderer Spieler unerlaubt mehr als 6 Karten bei sich trägt, hat er das Recht, vom „Schummler“ so viele Rohstoffkarten zu konfiszieren bis er selbst 6 Karten hat. Dabei darf sich der „Kontrollleur“ aussuchen, welche Karten er einkassieren oder sogar gegen eigene eintauschen möchte.

Hat ein Spieler also 1-6 Karten bei sich kann er sie entweder zur Samenbank bringen und dort zwischenlagern (in der Samenbank können beliebig viele Karten zwischengelagert werden), oder er bringt sie zum Marktplatz wo er sie entweder für die Herstellung von Produkten nutzt (eintauscht gegen Produkt-Karte), oder sie im Beet seiner Gemeinschaft einpflanzen (lassen) kann.

Auf den Rohstoffkarten ist unter anderem in römischen Zahlen die Erntezeit vermerkt. Diese ist wichtig, um zu wissen wann die Pflanze/Rohstoffkarte entweder für die Produktion genutzt oder aber wann sie aus dem Beet geerntet werden kann.

I= Winter, II=Frühjahr, III=Sommer, IV= Herbst

Räuber

Außerhalb des Marktplatzes und der Samenbanken der Gemeinschaften (in einem Abstand von ca. 10 Metern) können sich jedoch auch Räuber herumtreiben, welche versuchen, Rohstoffe (**keine Produkte!**) zu stehlen. Jeder Spieler kann auf dem Gelände andere (gegnerische) Spieler ausrauben, sofern diese Spieler **alleine unterwegs** sind. Sollten jedoch zwei Spieler (der gleichen Lebensgemeinschaft) gemeinsam unterwegs sein, hat der Räuber Angst und kann diese nicht überfallen.

Raubüberfall

Der Raubüberfall wird dem gegnerischen Spieler angekündigt indem er diesen berührt und ruft: „**Hände hoch dies ist ein Überfall!**“! Ein Raubüberfall kann funktionieren, kann aber auch schief gehen. Der Raubüberfall wird durch folgendes Spiel zwischen dem Räuber

und dem Opfer entschieden: Jeder der beiden Spieler überlegt sich im Stillen, ob er entweder einen Baum, eine Brennnessel oder aber ein Biber darstellen will. Dann sagen beide Spieler „Peng, Pang, Puff“ und stellen eines der drei Motive dar (Baum breitet die Arme als Krone aus, Brennnessel, bewegt alle Finger wird durcheinander, Biber nagt eifrig mit den Vorderzähnen).

Bei folgenden Kombinationen gewinnt der Spieler:

Baum – Brennnessel = Baum gewinnt, weil er die Brennnessel beschattet und sie nicht genügend Licht bekommt
Brennnessel – Biber = Brennnessel gewinnt, weil sie den Biber sticht
Biber – Baum = Biber gewinnt, weil der Biber den Baum anknabbert

Derjenige Spieler welcher gewonnen hat, **erhält so viele Rohstoffe** von dem anderen **wie er selbst bei sich trägt**. Bsp. Spieler A hat 3 Rohstoffe bei sich, Spieler B hat 4 Rohstoffe bei sich. Wenn Spieler A gewinnt kann er max. drei Rohstoffe von Spieler B erhalten. Spieler A darf sich jedoch aussuchen, welche Rohstoffe er von Spieler B haben möchte. Sollten beide Spieler mehr als 3 Rohstoffe bei sich haben kann derjenige welcher gewinnt aber max. bis auf sechs Rohstoffe auffüllen da er nicht mehr als 6 Rohstoffe tragen kann. Bsp. Spieler A und Spieler B haben beide 4 Rohstoffe bei sich. Spieler A gewinnt und dürfte theoretisch alle 4 Rohstoffe von Spieler B klauen, da er aber nur 6 Rohstoffe tragen kann, kann er sich nur 2 Rohstoffe von Spieler B aussuchen. Hat der Räuber **selbst keine** Rohstoffe bei sich kann er, wenn er gewinnt **dennoch 3 Rohstoffe stehlen**. Sollte das Opfer gewinnen jedoch keine Rohstoffe bei sich haben, hat dieses Pech gehabt und geht leer aus.

Marktplatz

Am Marktplatz können verschiedene Dinge erledigt werden. Direkt am Marktplatz gibt es eine **Bibliothek**, in der sich alle Spieler jederzeit über verschiedene Pflanzen informieren können.

Außerdem können am **Marktplatz** natürlich auch Rohstoffe und Produkte gehandelt werden. So können je 1x **Alkohol, Honig oder Wachs** gegen je 1x **Wildkräutersalat, Kräutersalz oder Tee** eingetauscht werden. Darüber hinaus können **3 Rapskarten gegen 1x Öl** eingetauscht werden. Außerdem können am Marktplatz auch alle Produkte hergestellt werden. Welche Produkte und wann und wie diese hergestellt werden können ist der **Produktübersicht** zu entnehmen.

Des Weiteren hat jede Lebensgemeinschaft am Marktplatz ein **Beet** zur Verfügung, in das sie **nur im Frühjahr! (Sommer, Herbst und Winter ist nicht möglich)** alle Pflanzen **außer Efeu** anpflanzen lassen kann. Möglichkeiten der Vermehrung und Ernte werden unter dem Punkt „Beet“ näher beschrieben.

In der Jahreszeit **Winter** findet auf dem Marktplatz eine **Pflanzenbörse** statt. D.h. in dieser Jahreszeit können alle Spieler untereinander ihre Pflanzen handeln. Dabei gilt das Prinzip der freien Marktwirtschaft. Jeder kann seinen Preis zum Tauschen der Pflanzen frei bestimmen, z.B. 2 Brennnesselpflanzen gegen 1 Raps.

Beet

Jeder Lebensgemeinschaft steht auf dem Marktplatz ein Beet zur Verfügung. Dort können max. 16 Pflanzen (pro Kästchen eine Pflanze) angepflanzt werden.

Nur im Frühjahr kann gepflanzt werden. Efeu ist die einzige Pflanze, die überhaupt nicht angepflanzt werden kann. Jede Pflanze welche im Frühjahr angepflanzt wurde, beginnt sofort zu wachsen (+ 1 Karte) und kann daher schon im selben Jahr während der Erntezeit geerntet werden (Erntezeit siehe Pflanzenkarte). Dies ist maximal 2x möglich, dann ist die Pflanze vollständig abgeerntet und nicht mehr vorhanden. Zum nächsten Frühjahr werden alle Pflanzen, welche im ersten Frühjahr angepflanzt und während des Jahres noch nicht völlig abgeerntet wurden, verdoppelt. Das bedeutet: Wenn ich eine Pflanze im Frühjahr angepflanzt habe kann ich diese im selben Jahr 1x zur Erntezeit ernten, sie bleibt also als 1 Pflanze erhalten und ich erhalte im Winter eine weitere Pflanze dazu ($1 \times 2 = 2$). Sollte die Pflanze, die im Frühjahr gepflanzt und durch den guten Zuwachs zu 2 Pflanzen wurde ($1 + 1 = 2$) während der Erntezeit gar nicht beerntet worden sein ($2 - 0 = 2$), so werden die vorhandenen Pflanzen verdoppelt, so dass im darauffolgenden Frühjahr 4 Pflanzen vorhanden sind. Hier ist eine Tabelle um es besser zu veranschaulichen:

Variante	Frühjahr	Sommer	Herbst	Winter	Frühjahr
1	Pflanze wird eingepflanzt, wächst und verdoppelt sich	Erntezeit* => keine Pflanze wird geerntet	Erntezeit* => 1 Pflanze wird geerntet	Pflanzen werden verdoppelt	2 Pflanzen stehen zur Verfügung
2	Pflanze wird eingepflanzt, wächst und verdoppelt sich	Erntezeit* => keine Pflanze wird geerntet	Erntezeit* => keine Pflanze wird geerntet	Pflanzen werden verdoppelt	4 Pflanzen stehen zur Verfügung
3	Pflanze wird eingepflanzt, wächst und verdoppelt sich	Erntezeit* => 1 Pflanze wird geerntet	Erntezeit* => 1 Pflanze wird geerntet	die max. Anzahl wurde geerntet, so dass sich die Pflanze nicht mehr im Beet befindet	Keine Pflanze steht mehr zur Verfügung

* Die Erntezeit ist auf der Pflanzenkarte ersichtliche, siehe römische Ziffern

Beinwell und Karde sind Pflanzen, von denen **im Winter die Wurzeln geerntet** werden zur Herstellung von Produkten. Für Pflanzen bedeutet der Verlust der Wurzel den Tod. Beinwell verfügt über solche Lebenskraft, dass auch aus beschädigten und kleinen Wurzelstücken wieder eine neue Pflanze austreiben kann. Die **Karde kann dagegen nur aus Samen vermehrt werden. Das heißt, beim Vorzeigen der Karte „Karde“ am Markplatz im Sommer erhält der Spieler zusätzlich eine Karte „Karden-Samen“.**

Für die Vermehrung der Karde im Beet gilt: **Pflanzt man die Kardenpflanze im Frühjahr**, so bildet sie bereits im Sommer **Samen** aus, die vom Spielleiter im Beet vermerkt und auf Wunsch **jederzeit ausgehändigt** werden. Die Pflanze vermehrt = verdoppelt sich im nächsten Frühjahr ($1 \times 2 = 2$), beide Pflanzen bilden **Samen** aus und stehen für die **Ernte im letzten Winter zur Verfügung**. Im ersten Jahr können Samen entweder gelagert (Samenbank) oder ausgesät (Beet) werden. Gelagerte Samen können als Nachweis, dass die Pflanzen dadurch erhalten wird, für die Produktkarte „Karden-Tinktur“ genutzt werden. Ausgesäte Samen bringen im nachfolgenden Frühjahr 1 Pflanze im Beet hervor, die wiederum Samen produziert (-> Samenbank, denn im Winter ist das Spiel vorbei!) und im **letzten Winter geerntet** werden kann.

Variante	Frühling	Sommer	Herbst	Winter	Frühling
1	1 Karde einpflanzen = man erhält 1x Samen der Pflanze (Samen können im Sommer, Herbst oder Winter ausgehändigt werden)			Mögliche Erntezeit*	Die Karde verdoppelt sich zwei Pflanzen sind im Beet und produzieren Samen
2	1 Karde einpflanzen = man erhält Samen welche im Beet beiben			Mögliche Erntezeit*	Die Karde verdoppelt sich und aus den Samen entsteht eine weitere Pflanze (insgesamt 3 Karden) welche 3x Samen produzieren
3		Karde wird erst im Sommer gefunden und kann am Marktplatz vorgezeigt werden => Dadurch erhält man 1x Samen welche entweder zur Tinktur genutzt werden können			

*Sollte die Pflanze im Winter geerntet werden, dann kann Sie sich im Frühjahr nicht mehr verdoppeln

Spielende

5 Minuten vor Ende ertönt ein doppelter Signalton, der allen Spielern das nahe Spielende ankündigt. Das Spiel endet mit einem 3-fachen Signalton. Wer sich zu diesem Zeitpunkt noch auf dem Marktplatz aufhält, kann seine Produktion und Ernte noch beenden und der Gemeinschaft gutschreiben lassen.

Material-Übersicht

752 Pflanzenkarten, nach Arten (13) sortiert in Schachteln,
davon:

deutsch	botanisch	Anzahl	verstecken
Beinwell	<i>Symphytum officinalis</i>	48	20-25
Brennnessel	<i>Urtica dioica</i>	80	30-50
Efeu	<i>Hedera helix</i>	32	32
Gänseblümchen	<i>Bellis perennis</i>	64	30
Giersch	<i>Aegopodium podagraria</i>	64	30
Holunder	<i>Sambucus nigra</i>	48	15-20
Oregano	<i>Origanum vulgare</i>	80	50
Pfefferminze	<i>Mentha x piperita</i>	80	50
Raps	<i>Brassica napus</i>	48	35
Schafgarbe	<i>Achillea millefolium</i>	64	30
Spitzwegerich	<i>Plantago lanceolata</i>	48	15-20
Thymian	<i>Thymus vulgaris</i>	48	20
Wilde Karde	<i>Dipsacus sylvestris (od. fullonum)</i>	48	20-25

Produkt-Übersicht, laminiert, 1x pro Gruppe

Produkt-Karten, für jedes Spiel neu ausdrucken (!)

Pflanzen-Info-Mappen für die Bibliothek, mind. 1-2x pro Gruppe!

Jahreszeitenkalender, Trillerpfeife

Bunte Bänder und Eimer, je 1x pro Gruppe, zur Markierung der „Samenbank“

Bibliothek-Tisch mit Papier und Bleistiften,

Marktstand-Tisch mit Bleistiften,

Pinnwand für Beete (vorbereitet, jeweils 16 Beetfelder pro Gruppe), Tesakrepp

Aktions-Übersicht nach Jahreszeiten/Spielzeit sortiert für Marktfrau/Gärtner (Spielleiter)

2018, Umweltbildungszentrum Drei Eichen, www.dreichen.de,
Philipp Jünemann, Charlotte Bergmann
Projekt der ANU Brandenburg, www.anu-brandenburg.de
Förderung: Ministerium f. Ländliche Entwicklung Landwirtschaft,
Umwelt und Landwirtschaft in Brandenburg

