

# Gartenzwerge e.V.

## *Regeln für zwei Spieler*

Bei einer Runde Gartenzwerge e.V. zu zweit ist neben den beiden Spielern auch noch das Vereinsmitglied Hubertus Schmiedel beteiligt. Herr Schmiedel greift allerdings nur in die Handlung ein, wenn ein Zuchtpartner gesucht oder angeboten wird. Weder schickt er seine Zwerge zu Wettbewerben, noch versucht er sich in der Zucht neuer Exemplare - Gerüchten zufolge nutzt er seine Zwerge (und geliehene Zuchtpartner) hauptsächlich dazu, große Schlachten der englischen Rosenkriege in seinem Garten nachzustellen.

An folgenden Punkten ändern sich die gewohnten Spielregeln durch Herrn Schmiedels Mitwirken:

### ***Spielvorbereitung***

Nachdem beide Spieler sich ihre Zwerge und Bietchips genommen haben, suchen sie eine Blumensorte für Herrn Schmiedel aus und legen die Zwerge und den Garten dieser Sorte mit auf den Spieltisch. Ausser diesen Karten erhält Herr Schmiedel 5 Bietchips aus dem Vorrat (2 x 50; 2 x 100; 1 x 200).

### ***Einen Zuchtpartner suchen***

Beide Spieler machen ihre verdeckten Gebote wie nach den gewohnten Regeln. Nachdem beide ihre Gebote aufgedeckt haben, wird der Preis für einen Zuchtpartner aus Herrn Schmiedels Sammlung ermittelt, indem zufällig 2 seiner Bietchips gezogen werden. Zu dem Gesamtwert dieser beiden Bietchips wird der Grundwert des Zwerges addiert, für den der aktive Spieler einen Zuchtpartner sucht.

Wie im gewohnten Spiel macht das niedrigere Angebot das Rennen, falls nicht beide Angebote über dem vom aktiven Spieler gewählten Maximalgebot liegen.

Wenn das Angebot von Herrn Schmiedel den Zuschlag bekommt, zahlt der aktive Spieler die Blüten direkt an die Bank und erhält dafür aus Herrn Schmiedels Vorrat einen Zuchtpartner vom selben Rang wie der Zwerg, für den er auf Partnersuche gegangen ist. Die beiden Zwerge gehen dann wie gehabt in den Schuppen; nach der Zucht kommt der Schmiedelsche Zwerg zurück in den Vorrat.

### **Zur Zucht anbieten**

Prinzipiell wird hier genauso vorgegangen: nachdem die Gebote der beiden Spieler aufgedeckt sind, ermittelt man Herrn Schmiedels Gebot durch das zufällige Ziehen zweier Bietchips, zu denen der Wert des angebotenen Zwerges addiert wird. Das höchste Gebot gewinnt, wenn es über dem vom aktiven Spieler gewählten Mindestpreis liegt.

Macht Herr Schmiedel bei einer solchen Bietrunde das Rennen, kommt der angebotene Zwerg in den Schmiedelschen Garten, der Zwergenbesitzer entlässt das Geld aus der Bank und seinen Zwerg nach der Phase 3. Zucht zurück.

*Beispiel: In einer Zweierpartie sucht Christiane einen Zuchtpartner für ihren roten Zwerg. Sie nimmt versteckt ein Maximalgebot von 550 Blüten in die Biethand. Manuel wählt einen Preis von 500 Blüten für die Dienste seines noch unbeschäftigten orangenen Zwerges. Beide offenbaren gleichzeitig ihre Gebote und legen dann den Preis für einen Zwerg von Herrn Schmiedel fest: Aus seinen Bietchips ziehen sie zufällig einen 100er und einen 50er-Chip, was einen Gesamtpreis von 450 Blüten ergibt: 300 als Grundwert eines roten Zwerges plus 150 für die beiden gezogenen Bietchips. Christiane zahlt also 450 Blüten an die Bank und erhält dafür einen roten Zwerg von Herrn Schmiedel als Zuchtpartner, während Manuel leer ausgeht.*

### **Anmerkung**

Es ist durchaus möglich (und kann sogar sehr vorteilhaft sein), einen Zuchtpartner zu suchen oder feilzubieten, wenn der andere Spieler keine unbeschäftigten Zwerges mehr hat - man legt einfach sein Gebot fest und prüft, was Herr Schmiedel bietet.



© 2004

Argentum Verlag Roman Mathar, Im Klapperhof 33, 50670 Köln

Grafik: Georg von Westphalen (<http://www.vwcomics.de>)

Artikelnummer: 0001

**English rules at <http://argentum-verlag.de>**