VEGGIE MATCH

MIT 2 EXEMPLAREN SPIELEN

Mit 2 Exemplaren von Veggie Match können bis zu 12 Personen im Modus „Alle gegen Alle“ spielen oder bis zu 10 Personen in Zweierteams gegeneinander antreten!

Yukihito Morikawa
Ken Wong

ALLE GEGEN ALLE

Im Modus „Alle gegen Alle“ spielt ihr wie gewohnt einzeln gegeneinander. Im Spiel mit mehr als 6 Personen gibt es ein paar **Änderungen in der Spielvorbereitung und der Punktwertung**, die hier erklärt werden. Alle anderen Regeln bleiben unverändert und werden hier nicht erneut aufgeführt.

ÄNDERUNGEN PUNKTWERTUNG:

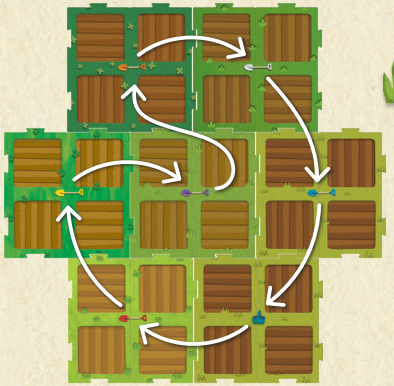
Vergleicht wie gewohnt eure Gemüsemarker getrennt für jede Sorte: **Wer die meisten Gemüsemarker in einer Sorte hat, erhält dafür 5 zusätzliche Punkte, wer die zweitmeisten hat, erhält 3 zusätzliche Punkte.** Bei einem Gleichstand bekommt keine der am Gleichstand beteiligten Personen die Punkte.
Beispiel: Wenn 2 Personen die meisten Brokkolimarker haben, erhält niemand 5 Punkte, aber die 1 Person mit den zweitmeisten Brokkolimarkern, erhält weiterhin 3 Punkte.

ÄNDERUNGEN SPIELVORBEREITUNG:

1 Baut aus den einzelnen Ackerplänen die gemeinsame Spielfläche so auf, wie sie für eure Gruppengröße dargestellt ist. Ackerpläne mit der gleichen Farbe könnt ihr unterscheiden, indem ihr einen auf die Schaufel- und einen auf die Korbseite dreht.

Die Pfeile zeigen die Zugreihenfolge für die mitspielenden Personen an. Teilt die Ackerpläne so zu, dass **die Zugreihenfolge mit eurer Sitzordnung übereinstimmt.**

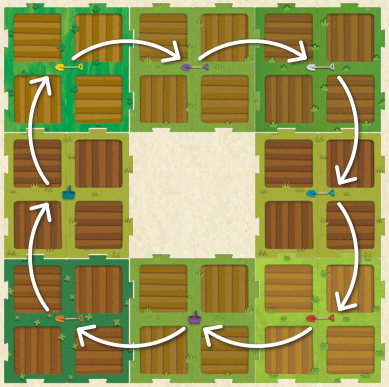
7 PERSONEN



2 Mischt alle 120 Ackerkarten und **legt dann 15 davon zurück in die Schachtel**, ohne sie anzuschauen.
Zieht jeweils 4 Karten und nehmt sie auf die Hand. Bildet aus den übrigen Ackerkarten einen verdeckten Stapel.

3 **Legt alle 30 Gemüsemarker** als allgemeinen Vorrat bereit.

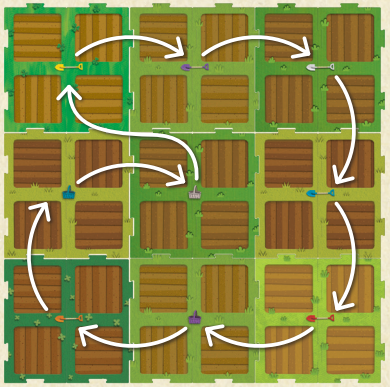
8 PERSONEN



2 Mischt alle 120 Ackerkarten und **legt dann 16 davon zurück in die Schachtel**, ohne sie anzuschauen.
Zieht jeweils 4 Karten und nehmt sie auf die Hand. Bildet aus den übrigen Ackerkarten einen verdeckten Stapel.

3 **Legt alle 30 Gemüsemarker** als allgemeinen Vorrat bereit.

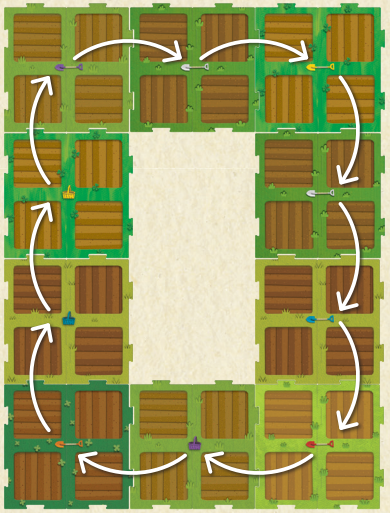
9 PERSONEN



2 Mischt alle 120 Ackerkarten und **legt dann 12 davon zurück in die Schachtel**, ohne sie anzuschauen.
Zieht jeweils 4 Karten und nehmt sie auf die Hand. Bildet aus den übrigen Ackerkarten einen verdeckten Stapel.

3 **Legt alle 30 Gemüsemarker** als allgemeinen Vorrat bereit.

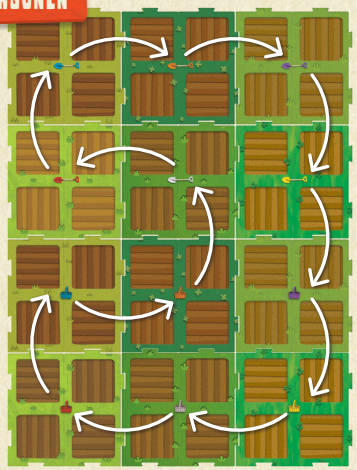
10 PERSONEN



2 Mischt alle 120 Ackerkarten und **legt dann 20 davon zurück in die Schachtel**, ohne sie anzuschauen.
Zieht jeweils 4 Karten und nehmt sie auf die Hand. Bildet aus den übrigen Ackerkarten einen verdeckten Stapel.

3 **Legt alle 30 Gemüsemarker** als allgemeinen Vorrat bereit.

12 PERSONEN



2 Mischt alle 120 Ackerkarten.
Zieht jeweils 4 Karten und nehmt sie auf die Hand. Bildet aus den übrigen Ackerkarten einen verdeckten Stapel.

3 **Legt alle 30 Gemüsemarker** als allgemeinen Vorrat bereit.

ZWEIERTEAMS

Im Modus „Zweierteams" könnt ihr eure Züge zu zweit aufeinander abstimmen, um noch mehr Punkte zu sammeln. Für diesen Modus gibt es ein paar **Änderungen in der Spielvorbereitung und der Punktwertung**, die hier erklärt werden. Alle anderen Regeln bleiben unverändert und werden hier nicht erneut aufgeführt.

ÄNDERUNGEN PUNKTWERTUNG:

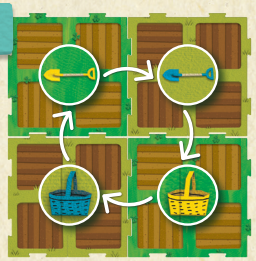
Bevor ihr mit der Punktwertung beginnt, **sammelt jedes Zweierteam die Gemüsemarker und geernteten Ackerkarten von beiden Mitgliedern zusammen.** Führt dann die Punktwertung für jedes Zweierteam durch. **Folgt für die Punktwertung den gewohnten Regeln der Anleitung**, es gibt keine weiteren Änderungen (anders als im Modus „Alle gegen Alle").
Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand teilen sich die Teams den Sieg.

ÄNDERUNGEN SPIELVORBEREITUNG:

1 Baut aus den einzelnen Ackerplänen die gemeinsame Spielfläche so auf, wie sie für eure Gruppengröße dargestellt ist. Verwendet immer jeweils **2 Ackerpläne mit der gleichen Farbe**, um anzuzeigen, welche 2 Personen in einem Team sind (z. B. blaue Schaufel und blauer Korb).

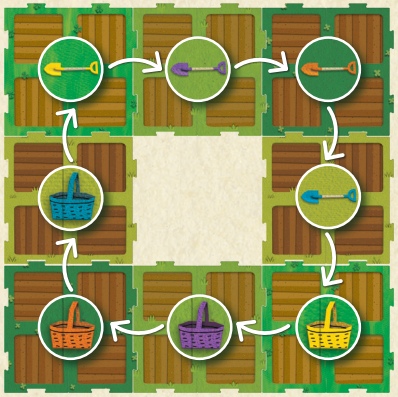
Die Pfeile zeigen die Zugreihenfolge für die mitspielenden Personen an. Teilt die Ackerpläne so zu, dass **die Zugreihenfolge mit eurer Sitzordnung übereinstimmt.**

2 ZWEIERTEAMS

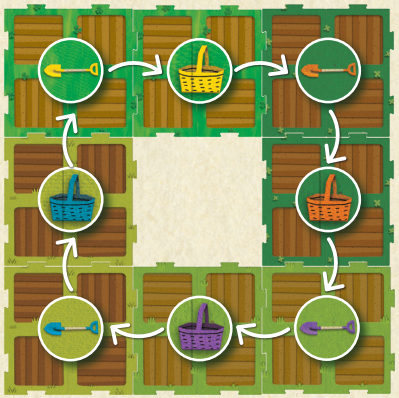


Folgt der gewohnten Spielvorbereitung in der Anleitung.
Verwendet nur die **60 Ackerkarten und 15 Gemüsemarker** von 1 einzelnen Exemplar.

4 ZWEIERTEAMS



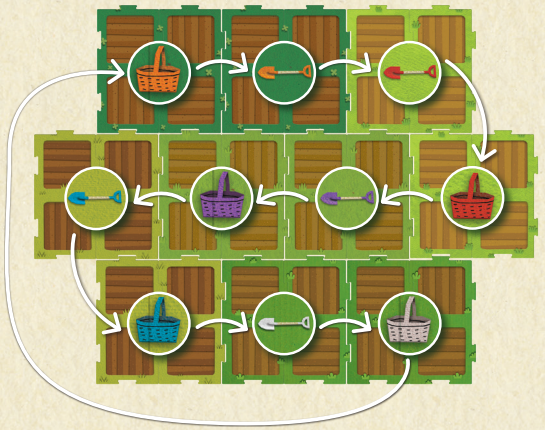
ODER



2 Mischt alle 120 Ackerkarten und **legt dann 16 davon zurück in die Schachtel**, ohne sie anzuschauen.
Zieht jeweils 4 Karten und nehmt sie auf die Hand. Bildet aus den übrigen Ackerkarten einen verdeckten Stapel.

3 **Legt alle 30 Gemüsemarker** als allgemeinen Vorrat bereit.

5 ZWEIERTEAMS



2 Mischt alle 120 Ackerkarten und **legt dann 20 davon zurück in die Schachtel**, ohne sie anzuschauen.
Zieht jeweils 4 Karten und nehmt sie auf die Hand. Bildet aus den übrigen Ackerkarten einen verdeckten Stapel.

3 **Legt alle 30 Gemüsemarker** als allgemeinen Vorrat bereit.

KARTEN ZURÜCKSORTIEREN

1 Exemplar von *Veggie Match* enthält folgende Ackerkarten:



Pegasus Spiele