VEGGIE MATCH

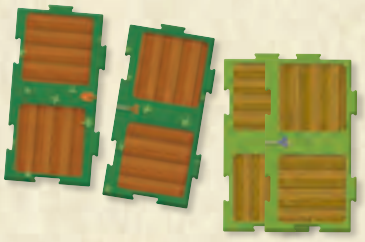
Ein gewitztes Gemüsespiel für
*3 bis 6 listige Landwirt*innen ab 8 Jahren*
von Yukihito Morikawa.



SPIELMATERIAL







6 Ackerpläne
(aus je 2 Hälften)



60 Ackerkarten
(Vorderseite: Gemüse mit Werten von -2 bis +4, sowie 9 Spezialkarten)



15 Gemüsemarker
(5 für jede der 3 Gemüsesorten)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

SPIELVORBEREITUNG

3 Personen



4 Personen



5 Personen



6 Personen



1 Wählt je 1 Schaufelfarbe und setzt den entsprechenden **Ackerplan** aus seinen beiden Hälften zusammen. Das ist jetzt euer **eigener Acker**. Baut aus den einzelnen Äckern dann die gemeinsame Spielfäche zusammen, indem ihr sie so anordnet, wie es für eure Gruppengröße links dargestellt ist. Die Seite mit den Körben benötigt ihr nur, wenn ihr mit mehr als 6 Personen spielen wollt (benötigt 2 Exemplare von *Veggie Match*, siehe Seite 8).

2 Mischt die 60 **Ackerkarten** und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Zieht dann jeweils 4 Karten und nehmt sie auf die Hand. Ihr dürft euch nur eure eigenen Karten ansehen.



Beispiel: Spielvorbereitung für 5 Personen



3 Legt die 15 **Gemüsemarker** als allgemeinen Vorrat bereit.

4 Wer zuletzt Brokkoli gegessen hat, beginnt das Spiel.



SPIELIDEE

Baut das beste Gemüse auf eurem Acker an und lasst die anderen fauliges Gemüse ernten. Für eine Ernte müsst ihr euch manchmal mit euren Mitspielenden absprechen – aber nicht immer müsst ihr halten, was ihr versprecht! Wer am Ende des Spiels das bessere Gemüse geerntet und die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

In *Veggie Match* seid ihr reihum am Zug. Wenn du am Zug bist, führe nacheinander die folgenden 3 Schritte aus:

1 ANBAUEN 2 ERNTEN 3 NACHZIEHEN

1 ANBAUEN

Wähle 1 Ackerkarte von deiner Hand und **lege sie auf ein freies Feld deiner Wahl** (auf deinem Acker oder dem einer anderen Person). Du musst 1 Karte legen, wenn du kannst. Wenn du keine Karte legen kannst, musst du passen. Das kann passieren, wenn alle Felder voll sind oder wenn du nur Spezialkarten (siehe Seite 6) auf der Hand hast, die du gerade nicht spielen darfst. In deinem nächsten Zug musst du dann wieder anbauen, falls möglich.



2 ERNTEN

Wenn jetzt irgendwo auf der gesamten Spielfläche **3 oder mehr Karten mit dem gleichen Gemüse in einer Reihe liegen** (hochkant, quer oder diagonal), wird diese Gemüsereihe geerntet. Beim **Ernten muss jede Person die Karten aus der Reihe nehmen, die auf ihrem eigenen Acker liegen**. Sammle alle deine geernteten Karten vor dir in einem verdeckten Stapel.

Es können auch mehrere Ernten in verschiedenen Richtungen oder Ernten mit mehr als 3 Karten ausgelöst werden.





Wenn du mindestens 1 Ernte in deinem Zug ausgelöst hast, **nimm dir 1 Gemüsemarker der Sorte, die geerntet wurde**. Auch wenn mehrere Ernten gleichzeitig ausgelöst wurden oder die Ernte nicht auf deinem Acker stattfand, bekommst du genau 1 Gemüsemarker. Wenn keine entsprechenden Gemüsemarker mehr im Vorrat liegen, bekommst du nichts.



Beispiel 1: Du legst die Brokkolikarte mit der -1 auf Annas Acker und löst damit eine Ernte aus. Anna erntet den -1 Brokkoli, Thomas erntet den +2 Brokkoli, und Angelie erntet den +1 Brokkoli. Du bekommst 1 Brokkolimarker, weil du die Ernte ausgelöst hast.



Beispiel 2: Du legst die Brokkolikarte mit der +2 auf Jans Acker und löst damit 2 Ernten in verschiedenen Richtungen aus (eine mit 4 Brokkoli). Nachdem die 3 betroffenen Personen die Brokkolikarten geerntet haben, bekommst du 1 Brokkolimarker.

3 NACHZIEHEN

Ziehe 1 Karte vom Stapel. Du musst jetzt wieder 4 Karten auf der Hand haben. Wenn der Stapel leer ist, überspringe diesen Schritt.

Jetzt ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. Spielt so lange, bis niemand mehr Karten auf der Hand hat oder alle Mitspielenden nacheinander passen mussten. Geht dann über zum **ENDE DES SPIELS** (siehe Seite 7).

SPEZIALKARTEN

SCHUBKARRE



(3 Karten)

Wenn du die Schubkarre ausspielst, lege sie auf ein freies Feld deiner Wahl. **Nimm dann 1 angebautes Gemüse von einem Feld deiner Wahl und lege es auf die Schubkarrenkarte**. Sollte unter dem Gemüse eine Schubkarre liegen, lege sie ebenfalls auf deine Schubkarrenkarte. Du darfst die Schubkarre nur spielen, wenn es mindestens 1 Gemüse auf der Spielfläche gibt. Die Schubkarre darf eine Ernte auslösen, muss sie aber nicht. Bei einer Ernte wird die Schubkarre auch geerntet, ist aber keine Punkte wert.

STURM



(3 Karten)

Spiele den Sturm als 1 Gemüsesorte deiner Wahl aus. Du musst den Sturm so platzieren, dass er mindestens 1 Ernte auslöst. Anstatt wie gewohnt zu ernten, **wirf alle an Ernten beteiligten Karten ab**. Du bekommst **keinen Gemüsemarker**. Wenn du mit dem Sturm keine Ernte auslösen kannst, darfst du ihn nicht spielen.

KORB



(3 Karten)

Spiele den Korb als 1 Gemüsesorte deiner Wahl aus. Du musst den Korb so platzieren, dass er mindestens 1 Ernte auslöst. Das Gemüse wird **wie gewohnt geerntet**, der Korb ist allerdings keine Punkte wert. **Du bekommst 1 Gemüsemarker von der geernteten Sorte**.
Wenn du mit dem Korb keine Ernte auslösen kannst, darfst du ihn nicht spielen.

ENDE DES SPIELS

Führt nun die Punktwertung durch:

Zählt alle Plus- und Minuspunkte auf eurem geernteten Gemüse zusammen. Es ist möglich, weniger als 0 Punkte zu haben.

+3 +3 +3

Vergleicht eure Gemüsemarker getrennt für jede Sorte: Wer die meisten Gemüsemarker in einer Sorte hat, erhält dafür 3 zusätzliche Punkte. Bei einem Gleichstand bekommt niemand Punkte.

Ackerkarten, die noch in eurer Hand sind oder auf eurem Acker liegen, sind keine Punkte wert.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

WERTUNGSBEISPIEL FÜR 3 PERSONEN





Ihr könnt 2 Exemplare von *Veggie Match* kombinieren, um mit bis zu **12 PERSONEN** zu spielen. Auf unserer Produktseite zum Spiel unter **pegasus.de** findet ihr die Anleitung zum Aufbau der Spielfläche.

IMPRESSUM

Spieldesign: Yukihito Morikawa (& Yoshihiko Koriyama für die Gemüsemarker-Mechanik)
Illustrationen: Ken Wong
Projektmanagement & Redaktion: Xavier Taverne
Grafikdesign: Cindy Roth & Doriane Frache
Übersetzung: Danni Loe

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Übersetzung & Redaktion: Simon Vierke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von IELLO SAS. © 2025 IELLO SAS. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH. v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de