

Gardening Guerilla

Ein Guerrilla Gardening Strategy Spiel

von Michael Straeubig, straeubig@i3games.de

Für 10 – 125 Spieler, Spielleitung

Spieldauer 2 bis 6 Monate

Gardening Guerilla ist ein Spiel über mehrere Monate für Gruppen von 3–5 Spielern. Das Ziel ist, die Pflanze mit dem längsten Stängel (Sprossachse) aufzuziehen.

Vorbereitung

Die Spielleitung legt das genaue Spielgebiet und die Spieldauer fest und kauft Samen oder Setzlinge einer oder mehrerer Pflanzensorten ein.

Tipp

Die Auswahl der Pflanzen kann abhängig von Standort, Jahreszeit und Umgebung des Spiels sein. Empfohlen werden Pflanzen, die einen deutlich identifizierbaren Hauptstängel besitzen.

Tipp

Das Spielgebiet sollte so gewählt werden, dass die Spieler autonom agieren aber sich auch gegenseitig entdecken oder beobachten können. Für 2 Fraktionen genügt etwa ein kleines Industriegebiet, für 5 Fraktionen bietet sich Campus-Größe an, für 25 Fraktionen eine größere Innenstadt. Es müssen auch genug Grünflächen oder begrünbare Flächen vorhanden sein.

Spielstart

- Die Spieler bilden möglichst gleichmäßig große Fraktionen

zu 3 bis 5 Personen.

- Jede Fraktion gibt sich einen Namen wie z.B. „Wurzelrebell“, „Los Rankos“, „Kakteenarmee“ oder „Che Blumenara“.
- Jede Fraktion bekommt von der Spielleitung eine festgelegte Anzahl von Samen sowie Informationen zu Spielgebiet und Spieldauer.

Spielzüge

Die Fraktionen können, während das Spiel läuft, folgende Spielzüge durchführen:

Einpflanzen

Eine Fraktion pflanzt Samen an einer oder mehreren Stellen im Spielgebiet (Pflanzorte) und dokumentiert dies mit einem Foto, Zeitpunkt und einer genauen Ortsbeschreibung (GPS-Koordinaten, Kartenmarkierung). Diese Dokumentation wird unverzüglich an die Spielleitung übermittelt. Dieser hält die Informationen geheim. Die erste Aussaat muss innerhalb der ersten 6 Tage des Spiels stattfinden.

Eigene Pflanzorte bewegen

Ein Pflanzort kann jederzeit bewegt werden. Der Pflanzort muss dabei komplett umgezogen werden, d.h. alle Pflanzen am Pflanzort müssen am neuen Pflanzort eingepflanzt werden. Der neue Pflanzort muss wiederum unverzüglich dokumentiert und an die Spielleitung kommuniziert werden.

Gegnerische Pflanzen bewegen

Die Spieler können Pflanzen anderer Fraktionen umpflanzen. Dabei müssen die Pflanzen jedoch zu einem bestehenden eigenen Pflanzort hinzugefügt werden. Ab dann zählen sie zu den eigenen Pflanzen.

Diese Aktion ist genauso zu dokumentieren und an die Spielleitung zu übermitteln. Fremde Pflanzorte müssen nicht komplett umgezogen werden. Pflanzen der anderen Fraktionen zu zerstören ist aber nicht erlaubt.

Tipps

Die Spieler stimmen sich innerhalb ihrer Fraktion ab, nach welcher Strategie sie Pflanzorte wählen, z.B. Sonneneinstrahlung, Entdeckungswahrscheinlichkeit etc. Sollen alle Samen sofort ausgesetzt oder welche in Reserve gehalten werden? Regelmäßig gießen und düngen erhöht z.B. die Entdeckungswahrscheinlichkeit. Zu häufige Ortsänderungen können das Wachstum beeinträchtigen. Auch mit den Pflanzen sprechen soll hilfreich sein.

Spielregeln

Erlaubt sind zum Beispiel:

- Andere Fraktionen in die Irre führen
- Versuchen, Verräter in der anderen Fraktion bestechen, um deren Pflanzorte herauszubekommen
- Einsatz von Superdünger

Nicht erlaubt sind:

- Die Dokumentation der Pflanzorte fälschen,
- Die Spielleitung in irgend eine Weise täuschen
- Ohne Aufforderung durch die Spielleitung zusätzliche Samen oder Pflanzen einsetzen
- Pflanzen ausserhalb des Spielbereichs bewegen
- Mit dem Flammenwerfer durch das Spielgebiet ziehen
- Die Spielleitung entführen, um an die Aufenthaltsorte der anderen Fraktionen zu kommen

Die eigenen Pflanzorte müssen für die anderen Fraktionen prinzipiell zugänglich sein. Zum Beispiel dürfen Pflanzen nicht in einem abgeschlossenen Raum aufgezogen werden, zu dem nur die eigene Fraktion den Schlüssel hat.

Jede Aktion (wie z.B. umpflanzen, dokumentieren und den neuen Ort an die Spielleitung schicken) müssen in einem Zug ausgeführt werden. Es ist beispielsweise nicht erlaubt, gegnerische Pflanzen auszugraben und dann zwischenzulagern.

Am Spiel unbeteiligte Pflanzen zu beeinträchtigen ist ein Regelverstoß. Generell verboten ist die mutwillige Zerstörung von Pflanzen oder Einrichtungen im Spielgebiet.

In allen Zweifelsfällen sollte die Fraktion die Spielleitung fragen. Bei Regelverstoß kann die Spielleitung Pflanzen einziehen oder Spieler vom Spiel ausschließen. Es gilt stets die Entscheidung der Spielleitung.

Spielende

Das Spiel endet zum vorher vereinbarten Zeitpunkt. Die Spieler gehen mit der Spielleitung gemeinsam zu den Pflanzorten und ermittelt den Gewinner. Gewonnen hat die Fraktion mit der längsten Sprossachse (Stängel der Pflanze, gemessen vom oberen Ende der Wurzel bis zur Spitze). Zusätzlich kann eine B-Note für ästhetische Kriterien vergeben werden. Die Spielleitung kann weitere Preise vergeben, z.B. für die ökologischste Fraktion (kein Kunstdünger) oder die kreativste Guerilla-Strategie.

Tipp

Die Spielleitung kann während der Spiels die Pflanzorte auf einer Karte mit Datum eintragen, und nach dem Ende von Gardening Guerilla den Spielverlauf und die Strategien mit den Fraktionen durchsprechen.

Lizenz

Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung–Nicht–kommerziell 3.0 Unported zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.