



Applejack

1-4 8+ 30 min

Uwe Rosenberg / Lukas Siegmon

The GAME BUILDERS

Mehrere tausend verschiedene Apfelsorten gibt es auf der Welt. In diesem Spiel kümmert ihr euch um sieben von ihnen. Vor euch liegt eine weite Streuobstwiese, ihr bepflanzt sie mit Apfelbäumen, die unterschiedlich viele Früchte tragen. Euer Ziel ist es, möglichst viele Äpfel einer Sorte bei einer Ernte zusammenzubringen. Zugleich wollt ihr ertragreich Bienenkörbe miteinander verbinden, denn ohne Bienenkörbe keinen Honig, und ohne Honig keine Bienen und keine Äpfel – wem gelingt es am besten, diese beiden Aufgaben beim Legen der Plättchen miteinander zu verbinden?

Wir danken allen, die Applejack getestet haben!

Uns noch bekannt sind: *Birgit Acker, David Bendfeld, Erica Caraça, Israel Cendrero, Michael Fuchs, Gerrit Gericke, Alva Hanson, Leif Hanson, Raimundo Henriques, Stefan Kalveram, Mike Keller, Jannick Kescenti, Julian Kescenti, Roman Kescenti, Carsten Lassmann, Martina Lassmann, Citie Lo, Raquel Raimundo, Björn Reinartz, Felix Potthast, Sheila Santos, Elke Schwarz, Christian Seidel, Karthik Setty, Lukas Siegmon, Julian Steindorfer, Christian Tööörner, Marco Vicente, Suzan Vissering und Eerko Vissering.*

Ein besonderer Dank für ihre Unterstützung geht an:

Carsten Burak, Volker Nattermann, Dirk Schröder und Karina Weening.

Das Spielmaterial

100 Baumplättchen

Rückseite (Wiesenseite) Vorderseite (Baumseite)



7 **Apfelplättchen** (nur für die Variante »Apfelplättchen« benötigt)

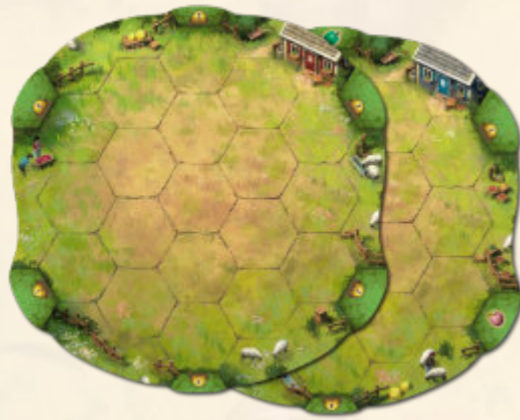


148 **Honigplättchen** (108 Tropfen, 28 Waben, 12 Honiggläser)



4 doppelseitige Streuobstwiesen

(A-Seite für das Basisspiel, B-Seite für die Variante »Individuelle Streuobstwiese«)



1 **Würfel** (der Applejack)



2 doppelseitige Erntepläne

(für das Spiel zu zweit und zu dritt sowie für das Spiel zu viert und das Solospiel)



1 **Spielanleitung**
1 **Wertungsblock**

Das Spielziel

Durch das geschickte Legen der Baumplättchen auf eurer Streuobstwiese sowie die regelmäßigen Apfelernten sammelt

ihr Honig. Es gewinnt, wer nach der Schlusswertung den meisten Honig eingeheimst hat!

Der Spielaufbau

Wir erklären euch das Spiel zunächst für 2 bis 4 Personen. **Die Soloregeln findet ihr auf Seite 10.**

Streuobstwiesen

Nehmt euch je eine Streuobstwiese und legt sie mit der Seite A vor euch aus. Überzählige Wiesen legt ihr zurück in die Schachtel. Die Bienenkörbe in den Baumecken der A-Seite haben bei allen Plänen die gleichen Werte. Die B-Seite benötigt ihr für die Variante »Individuelle Streuobstwiese«.



Honig

Breitet die Honigplättchen unsortiert neben der Spielfläche aus.



Ernteplan und Würfel

Legt den für die Personenzahl passenden Ernteplan in die Mitte. Dreht den Würfel auf die 1 und setzt ihn auf das Startfeld:



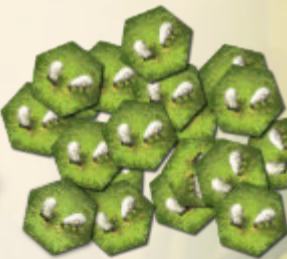
Starthonig

Bestimmt, wer startet. Diese Person bekommt 16 Honig in den persönlichen Honigvorrat. *Im Spiel zu zweit* erhält die andere Person 20 Honig. *Im Spiel zu dritt* bekommen die beiden anderen Personen im Uhrzeigersinn 19 bzw. 22 Honig (siehe Beispiel auf dieser Seite). *Im Spiel zu viert* bekommen die Mitspielenden im Uhrzeigersinn 18, 20 und 22 Honig.



Baumplättchen

Mischt die Baumplättchen verdeckt und legt sie als allgemeinen Vorrat in Reichweite für alle bereit. Legt in die sieben Mulden des Auswahlplans nun je 2 **aufgedeckte Plättchen** aus diesem Vorrat.



Der Spielverlauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt einen kompletten Spielzug aus. Die Zugreihenfolge ändert sich während des Spiels nicht. Ob ihr an der Reihe seid, erkennt ihr auch immer an dem Feld, auf dem sich der Würfel gerade befindet.

Euer Spielzug

Euer Spielzug besteht aus **fünf Schritten**, die ihr nacheinander durchführt:

1. Baumplättchen auswählen/verdeckt ziehen

Schaut auf das Feld mit dem Würfel! Ihr wählt ein **Baumplättchen**, das sich in einer der beiden Mulden neben diesem Feld befindet. Alternativ könnt ihr auch ein verdecktes Baumplättchen aus dem allgemeinen Vorrat ziehen. Es ist nicht erlaubt zu passen.

Hinweis: Solltet ihr während des Spiels Schwierigkeiten bekommen, die benachbarten Mulden korrekt zuzuordnen, dann orientiert euch bei der »Suche« nach den richtigen Mulden an den Baumreihen bis zum Spielplanrand hin. So erkennt ihr leicht, aus welchen Mulden ihr auswählen dürft. Die Baumreihen sind in gerader Linie aufgezo-gen, auch wenn sie nicht durch Linien verbunden sind.

2. Baumplättchen bezahlen oder auf Wiesenseite drehen

Wollt ihr ein Plättchen in Schritt 3 mit der Baumseite platzieren, müsst ihr jetzt seinen Preis in Honig bezahlen. Der Kaufpreis ist auf dem Plättchen in den Bienenkörben angegeben. Auf vielen Plättchen ist er mehrfach notiert. Zahlt den Preis so, als stünde er nur ein einziges Mal auf dem Plättchen. Wollt oder könnt ihr den Preis nicht bezahlen, dreht ihr das Plättchen auf die Wiesenseite mit den Schafen. Ihr erhaltet dann sofort 2 Honig, müsst das Plättchen in Schritt 3 aber mit der Wiesenseite nach oben platzieren.



Die Person, die startet, ist immer an der Reihe, wenn sich der Würfel auf einem -Feld befindet, Person 2 ist immer auf dem , Person 3 immer auf dem und Person 4 ist schließlich immer auf dem an der Reihe.



Ihr habt die Auswahl zwischen den Plättchen, die vor und hinter dem Feld mit dem Würfel in den Mulden liegen. Oder ihr zieht verdeckt aus dem Vorrat.



Der Kaufpreis eines Baumplättchens wird euch durch die Zahl in den Bienenkörben auf dem Plättchen (5) angezeigt, egal wie oft diese Zahl dort abgebildet ist.



Dreht ihr ein Baumplättchen auf die Wiesenseite, erhaltet ihr sofort 2 Honig. Dafür bietet euch das Plättchen sonst keine Vorteile.

3. Baumplättchen platzieren

Legt das neu erworbene Baumplättchen auf ein beliebiges freies Feld eurer Streuobstwiese. Es muss nicht an andere Baumplättchen oder Randfelder angrenzen.

4. Honigbelohnung einsammeln

Prüft die Kanten des neu gelegten Plättchens. Schaut, ob ihr zwei Zahlen in den Bienenkörben miteinander verbinden könnt. Ihr erhaltet dann sofort den **niedrigeren** der beiden Zahlenwerte in Honig ausbezahlt. Es passiert gelegentlich, dass ihr beim Legen eines Baumplättchens mehrere Zahlenverbindungen herstellt; dann bekommt ihr auch für jede dieser Verbindungen den niedrigeren Zahlenwert in Honig.

In den Ecken eurer Streuobstwiese findet ihr auch Bienenkörbe mit Zahlen. Diese könnt ihr – genauso wie die Körbe auf euren Plättchen – zur Herstellung von Zahlenverbindungen nutzen.

5. Applejack weiterziehen

Setzt den Würfel auf dem Ernteplan im Uhrzeigersinn um ein Feld weiter. Beachtet dabei Folgendes:

- **Ernten:** Wenn ihr beim Versetzen des Würfels ein oder zwei Äpfel überquert, unterbrecht das Spiel kurz. Ihr alle bekommt dann Honig für Äpfel bestimmter Sorten (siehe »Ernte«).
- **Auffüllen:** Stellt euch der Würfel nach dem Versetzen **nur maximal 1 Baumplättchen** in den beiden Mulden **zur Auswahl**, dann legt bitte in **jede** der sieben Mulden **genau 1 neues Baumplättchen** dazu und deckt es auf. Beginnt mit der Mulde, die im Uhrzeigersinn als nächste auf den Würfel folgt. In einer Mulde dürfen beliebig viele Baumplättchen liegen.
- **Neuer Umlauf:** Befindet sich der Würfel zum Ende eines Spielzuges auf dem innersten Feld des Ernteplans, dann versetzt ihn bitte über die Brücke zurück auf das Startfeld und dreht den Würfel um eine Augenzahl höher. Nehmt zuvor eine Blütenwertung vor (siehe »Blütenwertung«). Das Blütensymbol auf dem Ernteplan erinnert euch an die Sonderwertung.



Ihr könnt das Baumplättchen auf ein beliebiges freies Feld eurer Streuobstwiese platzieren. Ihr müsst nicht anlegen.



Immer, wenn ihr beim Legen eines Baumplättchens zwei Zahlen verbindet, dürft ihr die **niedrigere Zahl** der beiden verbundenen Zahlen als Honigbelohnung einsammeln. Im Beispiel links erhaltet ihr also $4+5=9$ Honig.

$$4 + 5 = +9$$



Der Würfel wandert über den hellgrünen und dann über den roten Apfel. Ihr führt erst eine Ernte (siehe S. 6) für die hellgrüne Apfelsorte durch. Danach führt ihr eine Ernte für die rote Apfelsorte durch.

Erreicht der Würfel das innerste Feld des Plans, versetzt ihr ihn über die Brücke zurück auf das Startfeld. Führt zuerst eine **Blütenwertung** durch und dreht den Würfel danach eine Augenzahl höher.

Der Würfel erreicht das -Feld. In den beiden benachbarten Mulden liegt nur noch 1 Baumplättchen. Ihr füllt sofort jede Mulde mit 1 Plättchen aus dem Vorrat auf.

Die Ernten

Immer wenn ihr beim Versetzen des Würfels ein oder zwei Äpfel überquert, gibt es eine Ernte für die entsprechende Apfelsorte. Überquert ihr zwei Äpfel, erntet ihr beide Sorten nacheinander und getrennt voneinander.

So ermittelt ihr den Ertrag eurer Ernte:

Schaut, auf welchen Baumplättchen die Apfelsorte vorkommt, die geerntet wird. Hängen diese Plättchen zusammen, bilden sie ein Gebiet. Zählt in jedem dieser Gebiete alle Äpfel der Apfelsorte, die geerntet wird, zusammen. Zieht von der Summe jeweils die Augenzahl des Würfels ab. Seid ihr über Null, bekommt ihr sofort das Ergebnis in Honig ausgezahlt. Seid ihr unter oder gleich Null, passiert nichts; ihr müsst keine Strafe zahlen!



$$3 \text{ rote Äpfel} - 2 = +1$$

Beim zweiten Umlauf des Würfels: Ihr erntet die roten Äpfel. Die roten Äpfel liegen jeweils auf benachbarten Baumplättchen und bilden ein Gebiet. Ihr zählt also 3 rote Äpfel. Davon zieht ihr die Augenzahl des Würfels (2) ab. Ihr erhaltet 1 Honig als Ernteertrag.



Der Würfel wandert über den hellgrünen und dann über den roten Apfel. Ihr führt erst eine Ernte für die hellgrüne Apfelsorte durch. Danach führt ihr eine Ernte für die rote Apfelsorte durch.



Ihr erntet die hellgrünen Äpfel. Ihr habt zwei Gebiete, in denen hellgrüne Äpfel zusammenhängen. Ihr zählt einmal oben 2 hellgrüne Äpfel. Unten zählt ihr 3 hellgrüne Äpfel. Davon zieht ihr jeweils die Augenzahl des Würfels (1) ab. Ihr erhaltet oben 1 Honig und unten 2 Honig, zusammen 3 Honig als Ernteertrag.

$$2 \text{ hellgrüne Äpfel} - 1 = +1$$

$$3 \text{ hellgrüne Äpfel} - 1 = +2$$

$$+1 + 2 = +3$$

Hätte sich auf diesem Plättchen auch ein hellgrüner Apfel befunden, hättet ihr sogar 6 hellgrüne Äpfel auf nur einem zusammenhängenden Gebiet ernten dürfen. Folglich wäre euer Ernteertrag nach Abzug der Augenzahl des Würfels von eins in diesem Fall 5 Honig gewesen.

Die Blütenwertung

Zweimal im Spiel wird der Würfel vom innersten Feld des Ernteplans über die Brücke auf das Startfeld gesetzt und überquert dabei die Blüte. Ihr führt dann die Blütenwertung durch. **Einmal** beim ersten Umlauf, **zweimal** beim zweiten Umlauf. Wie oft die Wertung durchgeführt wird, erkennt ihr auch an der Zahl des Würfels. Ihr erhaltet jetzt so viel Honig, wie ihr Blüten auf euren Baumplättchen habt. Die Blüten müssen dafür **nicht** benachbart sein und zusammenhängende Gebiete bilden. **Ihr zieht auch nicht die Augenzahl des Applejack-Würfels ab.**

Beim ersten Umlauf Applejacks über den Ernteplan werdet ihr öfter in die Situation kommen, euch ein zur Auswahl stehendes Plättchen nicht leisten zu können. Ihr müsst so abwägen, in welche Richtung ihr eure Streuobstwiese entwickeln möchtet. Mit der ersten Blütenwertung werdet ihr dann immer mehr Lage sein, euch jedes Baumplättchen kaufen zu können. Damit soll es euch möglich sein, eure Streuobstwiese jetzt zu füllen, wie ihr es euch vorgenommen habt, ohne dass es euch noch am Honig mangelt.



Der Würfel zieht über die Brücke wieder auf das Startfeld und überquert dabei das Blütensymbol. Ihr wertet nun die Blüten. Da der Würfel eine 2 zeigt, führt ihr diese Blütenwertung zweimal durch.

Erst danach wird der Würfel eine Augenzahl höher gedreht.



$$3 \text{ Blüten} + 1 \text{ Blüte} = +4$$

$$2 \times +4 = +8$$

Alle Blüten (3+1=4) werden gezählt, auch wenn sie nicht zusammenhängen. Die Augenzahl des Würfels wird nicht abgezogen. Ihr erhaltet 4 Honig bei der Blütenwertung. Führt ihr sie zweimal durch, wie im Beispiel oben verlangt, so erhaltet ihr zweimal 4 Honig, also 8 Honig.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald alle Spieler ihre Streuobstwiese vollständig gefüllt haben. Der Würfel zeigt zu diesem Zeitpunkt die Augenzahl 3 an und liegt auf dem Feld mit dem Herbstlaub wie rechts zu sehen (dem Spielendfeld).

Führt nun die Schlusswertung so durch, wie in dem Beispiel auf der folgenden Seite gezeigt. Es gewinnt, wer von euch den meisten Honig sammeln konnte. Bei Gleichstand wird gemeinsam gewonnen.



Zeigt der Würfel drei Augen und erreicht das Spielendfeld, führt die Person, die am Schluss spielt, den letzten Spielzug durch. Danach endet das Spiel.

Die besondere Symbolik des Spielendfeldes zeigt euch an, wann beim dritten Umlauf des Applejack-Würfels das Spiel zu Ende ist. Ansonsten ist dieses Feld ein Feld wie alle anderen Felder.

Die Schlusswertung

1. Bei der **letzten Ernte** wird jede Apfelsorte noch einmal geerntet von Braun bis Gelb. Dabei zieht ihr jeweils die Augenzahl des Würfels (-3) ab.

5		-		=	
5		-		=	
1		-		=	Keine Wertung
6		-		=	
11		-		=	
6		-		=	
1		-		=	Keine Wertung

× 2



3. **Bonus für verschiedene Sorten.** Für 4/5/6/7 verschiedene Sorten, die ihr bei der letzten Ernte gewertet habt, erhaltet ihr 4/11/21/35 zusätzlichen Honig. Im Beispiel wurden alle Sorten bis auf Hellgrün und Gelb mit wenigstens einem Honig gewertet, macht als Bonus 11 Honig für 5 verschiedene Sorten.

4/5/6/7 = / / /

Hinweis: Ihr müsst **wenigstens 4 zusammenhängende Äpfel** einer Sorte haben, damit sie euch in der letzten Ernte Honig bringen und für die Bonuswertung zählen!

4. **Letzte Blütenwertung.** Für jede Blüte auf euren Baumplättchen erhaltet ihr 1 Honig. Im Beispiel sind das 12 Honig.

12 =

5. **Honig im Vorrat.** Addiert jetzt noch den Honig in eurem persönlichen Vorrat zum **Schlussergebnis**.

=

Optionale Regeln

Individuelle Streuobstwiese

Ihr spielt mit der Rückseite (Seite **B**) eurer Streuobstwiese. Sie ist in Bezug auf die Werte in den Baumecken jeweils individuell gestaltet. Statt Zahlen findet ihr dort in den Ecken zum Beispiel auch Äpfel abgebildet, die ihr mit benachbarten Baumplättchen erschließen und bei den Ernten als Apfel der jeweiligen Farbe werten könnt.

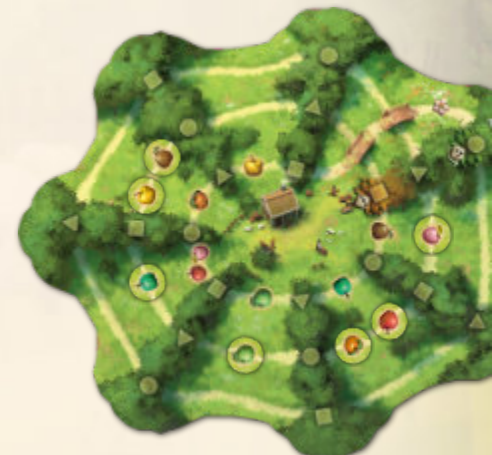
Der orangefarbene Apfel in der Baumecke der Streuobstwiese darf mitgeerntet werden. Ihr zählt also in diesem Beispiel bei einer Ernte 4 orangene Äpfel.



Apfelplättchen

Überdeckt mit den 7 Apfelplättchen (zufällig oder nach euren Wünschen) die ersten 7 der aufgedruckten Äpfel eines Umlaufs auf dem Ernteplan (siehe Beispiel). Ihr ändert somit für das Spiel jeweils die Reihenfolge der ersten sieben Ernten eines Umlaufs.

Ihr verändert mit den Apfelplättchen die Reihenfolge der sieben ersten Ernten eines Umlaufs: In diesem Fall beginnt ihr mit der Ernte der rosa Äpfel statt der braunen Äpfel.



Zusätzliches Baumplättchen


In einer der Ecken, oben rechts, neben eurer Streuobstwiese seht ihr das Häuschen von Applejack. Platziert dort analog zu den Mulden zu Spielbeginn genau 1 zusätzliches Baumplättchen und deckt es auf. Sobald ihr am Zug seid und ein Baumplättchen wählt, dürft ihr auch das Plättchen in der Ecke neben eurer Obstwiese auswählen (statt eines aus den Mulden zu wählen oder verdeckt zu ziehen). Bezahlt das Plättchen wie gewohnt oder dreht es auf die Wiesenseite und platziert es dann auf euer Wiese. Zieht danach sofort verdeckt ein weiteres Plättchen aus dem Vorrat und platziert es aufgedeckt auf dem freigewordenen Platz neben eurer Streuobstwiese.

Platziert an diese Stelle eures Streuobstwiesenplans zu Beginn des Spiels ein zusätzliches Baumplättchen. Es steht euch immer zur Auswahl, sobald ihr am Zug seid.



Alternativ dürft ihr ein Baumplättchen, das euch in den Mulden angeboten wird oder das ihr verdeckt aus dem Vorrat zieht, anstelle des zusätzlichen Baumplättchens neben eurer Streuobstwiese ablegen. Bezahlt dann wie gewohnt das so ersetzte Plättchen oder dreht es auf die Wiesenseite und platziert es danach auf eurer Streuobstwiese. So habt ihr auch die Möglichkeit, euch ein Baumplättchen aus den Mulden, das ihr noch nicht bezahlen könnt oder wollt, für einen späteren Zug »aufzubewahren«.

Ihr dürft ein Plättchen aus den Mulden nehmen und neben euren Plan legen und stattdessen das dort liegende Plättchen für eure Streuobstwiese auswählen.

Für das Solospiel benötigst du den -Ernteplan. Er hat als Besonderheit ein Feld in der Mitte des Plans, um das 3 Ablageplätze für Baumplättchen angeordnet sind. Du startest mit **14 Honig**. Bestücke die sieben Mulden nur mit jeweils **1 Plättchen** statt mit 2 Baumplättchen. Lege auch 1 Baumplättchen auf einen der vorgedruckten Ablageplätze neben dem Feld in der Mitte des Plans.

Du spielst nach den Regeln des Mehrpersonenspiels, mit diesen Ausnahmen: Ziehst du auf das Feld in der Mitte des Plans, erhältst du sofort Honig in Höhe der offen sichtbaren Honigsymbole. Du hast nun die Auswahl unter den Baumplättchen, die auf den Ablageplätzen liegen. Hast du jetzt nur ein oder kein Baumplättchen zur Auswahl, füllst du sofort **nur** die Ablageplätze (nicht die Mulden) auf, bis dort **2 Baumplättchen** liegen. Sobald du nach den üblichen Regeln die Mulden auffüllst, legst du auch **1 Plättchen** auf einen der Ablageplätze in der Mitte. Allerdings können hier immer nur maximal drei Baumplättchen Platz finden.

Blütenwertungen gibt es im Verlauf des Spiels nicht. Das Spiel endet wie im Mehrpersonenspiel: Der Würfel liegt auf dem Spielende-feld (es ist das Feld in der Mitte des Plans) und zeigt den Wert 3 an. Deine Streuobstwiese ist vollständig gefüllt.

Führe die Schlusswertung dann genauso wie im Mehrpersonenspiel durch, also auch mit einer einfachen Blütenwertung.

Dein Ziel ist es, auf 65 Honig zu kommen. (Wenn du sogar auf 80 Honig kommst, ist dies ein herausragendes Ergebnis. Du sammelst im Solospiel weniger Honig als im Mehrpersonenspiel, da es nur eine Blütenwertung am Schluss des Spiels und weniger Ernten gibt.)

Die optionalen Regeln »Individuelle Streuobstwiese«, »Apfelplättchen« und »Zusätzliches Baumplättchen« dürfen auch im Solospiel verwendet werden.

Sollten alle 3 aufgedruckten Ablageplätze leer sein, wenn du auf das Feld in der Mitte ziehst, erhältst du sofort 3 Honig (die sichtbaren Symbole). Danach füllst du die Ablageplätze mit genau zwei Baumplättchen auf.



Im Solospiel hast du auf diese Mulde mit Zug 2 und 4 Zugriff.

Im Solospiel gibt es während des Spiels keine Blütenwertung. Du findest deshalb auch weder Brücke noch Blüte, bevor du auf das Startfeld zurückkehrst.

In der Kampagne legst du die mitgenommenen Plättchen zu Beginn auf die aufgedruckten Ablageplätze – anstelle des sonst dort platzierten Plättchens.

Kampagne

Du spielst die Kampagne über vier Partien. Nach der ersten Partie kannst du eines der Plättchen, das du auf deiner Streuobstwiese ausgelegt hast, mit in die nächste Partie nehmen, nach der zweiten zwei und nach der dritten Partie nimmst du drei Baumplättchen mit in das abschließende vierte Spiel. Dies müssen nicht dieselben Plättchen sein; das Baumplättchen, das du nach der ersten Partie mitgenommen hast, muss also zum Beispiel nicht eines der zwei Plättchen sein, die du nach der zweiten Partie mitnimmst.

Lege deine mitgenommenen Baumplättchen zu Beginn einer Partie immer auf die aufgedruckten Ablageplätze neben dem Feld in der Mitte ab (anstelle des sonst dort platzierten Plättchens)! Du wirst also in der vierten Partie alle mitgenommenen Baumplättchen nur dann auf deiner Streuobstwiese auslegen können, falls du auf dem Feld in der Mitte immer eines dieser Plättchen wählst, das dritte mit deinem allerletzten Zug.

Der Apfel, wie wir ihn kennen und schälen, ist der Kulturapfel. Er gehört zur großen Familie der Rosengewächse und ist deshalb nicht nur mit den Rosen verwandt, sondern auch mit Erdbeere, Kirsche, Pflaume, Mandel und, natürlich, der Birne (mit der er sich allerdings ungern vergleichen lässt).

Ursprünglich kommt unser Tafelapfel vermutlich aus Asien und lässt sich auf den asiatischen Wildapfel zurückführen. Im Raum des heutigen Kasachstan müssen ihn dann die Menschen vor einigen tausend Jahren das erste Mal kultiviert haben. Tatsächlich ist im Namen der kasachischen Stadt Almaty mit »Alma« das kasachische Wort für Apfel enthalten. Spätestens mit den Römern sollen Apfelbaum und Obstanbau dann auch nach Deutschland gekommen sein.

In ihrer Sprache, dem Latein, haben die Römer den Apfel übrigens »Malus« also »Böser« bzw. »böse Frucht« genannt oder besser geschimpft. Das hängt möglicherweise mit dem schlechten Ruf zusammen, den der Apfel in mancher Geschichte genießt. So soll die griechische Göttin Eris den sogenannten Zankapfel zwischen die Göttergrößen Hera, Athene und Aphrodite geworfen haben; mit der Aufschrift »Für die Schönste«. Den anschließenden Zank der drei Göttinnen musste der Jüngling Paris entscheiden. Er wählte die Liebesgöttin Aphrodite, durfte mit ihrer Hilfe die ebenfalls sehr schöne Helena entführen und löste so den Trojanischen Krieg aus. Natürlich hat auch die Bibel dem Apfel (vermeintlich) ein wenig erbauliches Denkmal gesetzt, essen doch Adam und Eva verbotenerweise ein Äpfelchen vom Baum der Erkenntnis. Dass in der Bibel nur unbestimmt von einer »Frucht« die Rede ist, geschenkt. Wer glaubt nicht, dass ein schmackhafter Apfel sogar den Rauswurf aus dem Paradies wert ist.

Durch Kreuzung und Veredlung gibt es heute inzwischen mehrere tausend verschiedene Apfelsorten, vom Aachener Hausapfel bis zum Zwiebelborsdorfer. Und beim Mehrsortenbaum oder Familienbaum

ist es durchaus üblich, dass an seinen Zweigen gleich drei oder vier dieser Sorten reifen. Ja, in Schleswig-Holstein soll es einen stolzen Baum geben, der mehr als 100 verschiedene Apfelsorten trägt! Indes hatte es diese apfelige Vielfalt auch in Deutschland eine Zeit lang schwer und drohte zu verschwinden.

Heute versucht man deshalb wieder, die Vielfalt der Apfelsorten zu erhalten. Dazu trägt unter anderem die Anlage von Streuobstwiesen bei. Auf ihr dürfen und sollen die Bäume sich auswachsen dürfen. Sortenvielfalt ist dabei ausdrücklich erwünscht, gerne mit regional-typischem Einschlag. Und natürlich spielt auch die im Namen enthaltene Wiese eine wichtige Rolle. Auf ihr gedeihen Kräuter und Gräser und sie bietet vielen Tieren ein Zuhause: An erster Stelle natürlich den Bienen, die für das Bestäuben der Obstbäume sorgen. Apropos tierische Besucher: Neben der Heugewinnung werden Streuobstwiesen sogar für die Viehhaltung genutzt. Am geeignetsten ist dabei das Schaf, da es leiser auftritt als Rind oder Pferd (was den Boden weniger belastet), aber laut genug, um Wühlmäuse zu vertreiben. Außerdem ist sein Kot wirklich Gold wert: Er dient als natürliche Düngung und lockt Insekten an, die wiederum Vögel anziehen, die dann dankenswerterweise manchen Baumschädling gleich mitverspeisen ...

Bleibt noch die Frage, was es mit dem Applejack auf sich hat?

Die Antwort findet sich in den USA. Die dortigen kolonialen Siedler machten einen Apfelbrandy, der eine Zeit lang sehr populär war. Dafür ließen sie frisch gegärten Cider über den Winter draußen in der Kälte stehen. Das Wasser gefror zu Eis und wurde abgeschlagen; zurück blieb ein Getränk mit stark erhöhtem Alkoholgehalt. Und da dieses Frosten wohl »Jacking« genannt wurde, hatte man auch gleich einen passenden Namen für das Gebräu. Wir bleiben mit unserem Applejack, den ihr auf dem Cover seht, aber lieber bei einem nichtalkoholischen Apfelliebhaber. Das passt auch besser zum berühmten englischen Sprichwort: »An apple a day keeps the doctor away«.

Spielzug-Übersicht

1. Baumplättchen auswählen/verdeckt ziehen



Du hast die Auswahl zwischen den Plättchen, die vor und hinter dem Würfel in den Mulden liegen. Oder du ziehst verdeckt aus dem Vorrat.

2. Baumplättchen bezahlen oder auf Wiesenseite drehen



Der Kaufpreis wird durch die Zahl auf dem Plättchen (5) angegeben, egal wie oft diese Zahl dort abgebildet ist.

Drehst du das Plättchen auf die Wiesenseite, erhältst du sofort 2 Honig.

3. Baumplättchen platzieren



Du kannst das Baumplättchen auf ein beliebiges freies Feld deiner Streuobstwiese platzieren. Du musst nicht anlegen.

4. Honigbelohnung einsammeln




Immer, wenn du beim Anlegen zwei Zahlen verbindest, darfst du die **niedrigere Zahl** der beiden verbundenen Zahlen als Honigbelohnung einsammeln.

5. Applejack weiterziehen



Der Würfel wandert über den hellgrünen und dann über den roten Apfel. Ihr führt erst eine Ernte für die hellgrüne Apfelsorte durch. Danach führt ihr eine Ernte für die rote Apfelsorte durch.

Der Würfel erreicht das -Feld. In den beiden benachbarten Mulden liegt nur noch 1 Baumplättchen. Du füllst sofort jede Mulde mit 1 Plättchen aus dem Vorrat auf.