

BOTANICUS

DAS GEWÄCHSHAUS

Mini-Erweiterung für das Expertenspiel

Du hast schon das Expertenspiel gespielt und bist auf der Suche nach neuen Herausforderungen und Möglichkeiten? Mit dieser Mini-Erweiterung kannst du in deinem neuen Gewächshaus nicht nur Pflanzen effizient aufziehen, sondern auch exotische Früchte kultivieren. Präsentiere sie zur richtigen Zeit in deinem Garten, um deine Gäste vor Begeisterung alles andere vergessen zu lassen. Doch die Früchte sind nicht nur schön anzusehen: Locke damit Tiere von ihren Beeten weg und schalte ihre Boni frei!

Diese Mini-Erweiterung bringt einige Änderungen mit sich. Wir empfehlen daher, sie nur zu spielen, wenn **du und die anderen Personen** am Tisch bereits mindestens eine Partie des Expertenspiels gespielt habt. Wir erklären im Folgenden nur **Änderungen** zum **Expertenspiel**. Alle Regeln, die hier nicht explizit erwähnt werden, bleiben bestehen.

Lasst euch die Früchte schmecken!

NEUES MATERIAL

Hier findest du eine Übersicht der neuen Elemente. Eine genauere Erklärung der Regeln folgt dann im jeweiligen Abschnitt.

Das **Gewächshaus** bietet dir zusätzliche Beete für deine Pflanzen und die Möglichkeit, sie effizienter zu gießen. Zudem kannst du dort einen besonderen Auftrag platzieren.

Früchte sind **Pflanzen der Stufe V** und Joker für Aufträge. Du kannst sie direkt auf Beete mit einem Tier einpflanzen.

Die **Spielplanergänzung** bringt neue zusätzliche Aktionen sowie eine Sonderwertung für Früchte.



1 Spielplan-
ergänzung



16 Früchte
(Pflanzen der Stufe V)



3 Runde Zielplättchen (3, 6, 9) &
3 Eckige Zielplättchen (5, 10, 15)



4 Gewächshhaustableaus



9 Siegpunktplättchen



2 Blumenplättchen



3 Erfüllt-Plättchen



1 Faltschachtel

Hinweis: Nach dem Spiel kannst du die Früchte und einen Teil der Pflanzen aus dem Basisspiel in der neuen Faltschachtel verstauen.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft.

Es fehlt etwas oder dein Spiel hat einen Produktionsfehler? Bitte wende dich an unseren Ersatzteil-Service: service@hans-im-glueck.de



ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Baue das **Expertenspiel** wie gewohnt auf und führe die Vorbereitungen aus (Basisregel, S. 2-4, Expertenregel, S. 1-2). Anschließend baust du die Minierweiterung auf. Wir zeigen dir hier den Aufbau für 4 Personen.

1 Alle nehmen sich ein **Gewächshaustableau** und drehen es auf die Seite **ohne** Positions-Symbol . Lege dein Gewächshaus **oben rechts** an dein Gartentableau an. Alle sollten nun ein identisches Gewächshaus haben.

Hinweis: Die 4 unterschiedlichen Gewächshäuser auf den Rückseiten werden für die Variante "Individuelle Gewächshäuser" benötigt.

2 Lege die **Spielplanergänzung** rechts unten neben den Spielplan an.

3 Nimm die 2 **neuen Blumenplättchen** und lege sie mit der **hellen Seite** nach oben auf die zwei passenden Felder auf der Spielplanergänzung.

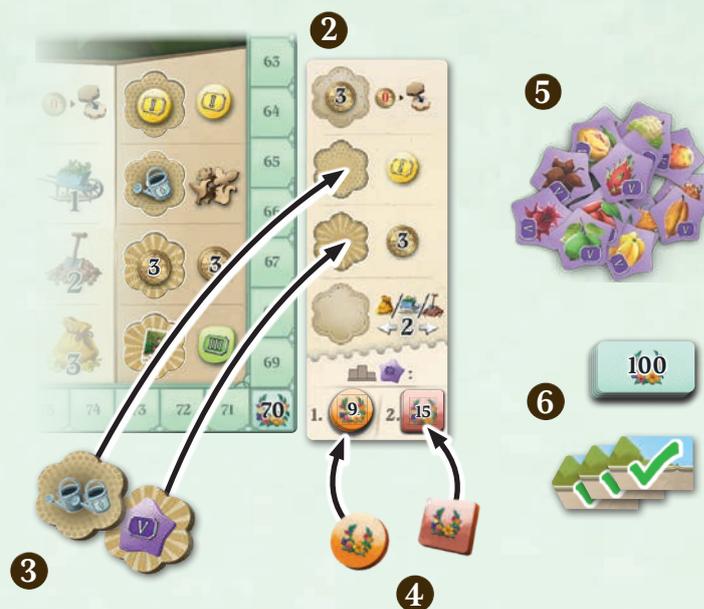
Hinweis: Du erkennst die neuen Plättchen an dem Symbol auf einer der beiden Seiten.

4 Sortiere die neuen **Zielpättchen** nach Form und Wert und mache daraus 2 Stapel mit jeweils dem **höchsten Wert** ganz oben. Lege die 2 Stapel auf die entsprechenden Felder auf der Spielplanergänzung.

- 3-Personen-Spiel: Lege jeweils das Plättchen mit dem höchsten Wert zurück in die Faltschachtel.
- 2-Personen-Spiel: Lege jeweils die Plättchen mit den beiden höchsten Werten zurück in die Faltschachtel.

5 Lege die **Früchte** mit dieser Seite nach oben griffbereit zu den anderen Pflanzen neben den Spielplan.

6 Lege die **Erfüllt-Plättchen & Siegpunktplättchen** neben dem Spielplan bereit.



ÄNDERUNG BEIM PERSÖNLICHEN AUFBAU

Du **darfst** nun **1 der 5 besonderen Aufträge**, die du beim Aufbau bekommen hast, auf den entsprechenden Platz auf deinem Gewächshaus legen. Die übrigen besonderen Aufträge ordnest du wie üblich den Standard-Aufträgen auf deinem Gartentableau zu und legst sie daneben.

Hinweis: Wenn du 1 besonderen Auftrag auf dein Gewächshaus gelegt hast, kann es sein, dass nun einem Standard-Auftrag auf deinem Gartentableau kein besonderer Auftrag zugewiesen ist.





FRÜCHTE



Deine Pflanzen können nun Früchte tragen, die vielerlei Vorteile mit sich bringen.

Erhältst du eine **Frucht** (Pflanze der Stufe V) durch das abgebildete Symbol, darfst du sie wie üblich einpflanzen. Lege sie mit der **Stufe V Seite nach oben** auf das gewählte Beet.

Du darfst eine Frucht, im Gegensatz zu anderen Pflanzen, auch direkt auf ein **Beet einpflanzen**, auf welchem noch ein **Tier** liegt. Nimm dafür zuerst das Tier von seinem Beet und lege es auf das zugehörige Feld. Du schaltest den Bonus für das Tier **sofort** frei. Danach legst du die Frucht auf das soeben frei gewordene Beet.

Achtung: Für die **Schlusswertung** zeigen die Früchte auf der Rückseite eine **Pflanze der Stufe I** 🍷.

Mehr dazu bei Schlusswertung: S.5.

Du erhältst eine Frucht und pflanzt sie auf das Beet mit dem Eichhörnchen ein. Zuerst entfernst du das Eichhörnchen und schaltest damit seinen Bonus frei. Danach legst du die Frucht auf das freigewordene Beet. Du erhältst nun sofort den Bonus von 6 Geld für die vollständig bepflanzte Spalte.

Joker für Aufträge

Die exotischen Früchte sind so faszinierend, dass sie die Schaulustigen vergessen lassen, welche Pflanze sie eigentlich sehen wollten.

Eine **Frucht** erfüllt die Anforderung für **eine beliebige einzelne Pflanze** eines Auftrages. Dieselbe Frucht kann für zwei verschiedene Aufträge auch jeweils die Anforderung für eine andere Pflanze erfüllen. Du kannst beliebig viele Anforderungen eines Auftrages mit der entsprechenden Anzahl an Früchten erfüllen.

Du erhältst eine Frucht und pflanzt sie ein. Die Frucht zählt für den Auftrag als beliebige Pflanze und erfüllt in diesem Fall die Anforderung von 1 Stufe IV Pflanze 🍷.

Dadurch erfüllst du den Standard-Auftrag und bekommst sofort 12 Siegpunkte. Auf den erfüllten Standard-Auftrag legst du nun den besonderen Auftrag, der sofort aktiv ist.

Auch diesen Auftrag erfüllst du direkt, nun zählt die Frucht als Level III Pflanze 🍷.

Du erhältst dafür 11 Siegpunkte.

DAS GEWÄCHSHAUS

Besonderer Auftrag

Hast du in der Vorbereitung einen besonderen Auftrag auf den Platz neben deinem Gewächshaus gelegt, ist dieser **mit Spielbeginn aktiv**.

Um diesen Auftrag zu erfüllen, musst du die angegebenen Pflanzen **in deinem Gewächshaus** haben. Erfüllst du den Auftrag, erhältst du wie üblich Siegpunkte und drehst das Plättchen um.

Wie du Pflanzen in deinem Gewächshaus einpflanzt, erklären wir dir gleich.

Du erhältst eine IIIer Pflanze 🍷 und pflanzt sie in deinem Gewächshaus an.

Dadurch erfüllst du den besonderen Auftrag und bekommst sofort 12 Siegpunkte.



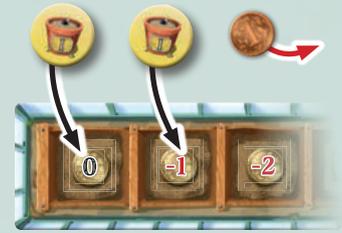


Pflanzen einpflanzen

Immer wenn du eine Aktion *Pflanze einpflanzen* erhältst, darfst du entscheiden, ob du die Pflanze in deinen **Garten** oder **in dein Gewächshaus** einpflanzt.

Wenn du das Gewächshaus wählst, darfst du auf ein **beliebiges Beet** darin einpflanzen. Zahle zuerst die **auf dem Beet abgebildeten Kosten** und lege dann die Pflanze darauf.

Du erhältst 2 Stufe I Pflanzen 🌱 und pflanzt sie in deinem Gewächshaus an. Die erste Pflanze ist kostenlos, für die zweite Pflanze bezahlst du 1 Geld an die Bank.



Pflanzen gießen



Dein Gewächshaus speichert Feuchtigkeit, was das Gießen viel effektiver macht.

Immer wenn du die Gießen-Aktion erhältst, darfst du wie üblich 1 beliebige Pflanze im Umkreis deines Gärtners gießen. **Zusätzlich** darfst du nun **alle Pflanzen in deinem Gewächshaus gießen**. Du darfst für jede Pflanze einzeln und in beliebiger Reihenfolge entscheiden, ob du sie gießen möchtest, oder nicht. Du darfst auch **nur** die Pflanzen in deinem Gewächshaus gießen, ohne eine Pflanze in deinem Garten zu gießen.

Erhältst du die **Gießen-Aktion** **mehrmals**, darfst du jedes Mal erneut entscheiden, welche Pflanzen in deinem Gewächshaus du gießen möchtest und welche nicht.

Wichtig: Nur in deinem Gewächshaus kannst du nun **Stufe IV Pflanzen** 🌱 gießen, um sie mit einer Stufe V Pflanze (Frucht) 🍎 zu ersetzen. Früchte kannst du nicht weiter gießen.

Hinweis: Wie üblich kannst du die Pflanzen in deinem Garten nur bis auf Stufe IV gießen.

Sonderfall: Es kann passieren, dass du einen Auftrag innerhalb einer Gießen-Aktion erfüllst. Du handelst dann wie üblich zuerst den Auftrag ab, bevor du mit der Aktion fortfährst.



Du erhältst die Gießen-Aktion und gießt eine Pflanze in deinem Garten. Zusätzlich entscheidest du dich, zuerst die linke Iler Pflanze 🌱 zu gießen, erfüllst damit sofort den Auftrag und erhältst 12 Siegpunkte.

Anschließend gießt du die beiden anderen Pflanzen.

Pflanzen auspflanzen



Immer wenn du deinen Gärtner bewegen kannst, darfst du nun **zusätzlich** auch Pflanzen **aus deinem Gewächshaus in deinen Garten** auspflanzen. Nimm dafür eine beliebige Pflanze aus deinem Gewächshaus und lege sie auf eines der Beete im **Umkreis deines Gärtners**.

Achtung: Du darfst **nur dann** auspflanzen, wenn du deinen **Gärtner bewegen** kannst:

- In Phase 1 deines Zuges *Deinen Gärtner bewegen*
- Wenn du eine Aktion *Deinen Gärtner bewegen* erhältst.

Das **Auspflanzen** einer Pflanze kostet dich **1 Bewegung oder 1 Geld**. Du darfst bei jedem Auspflanzen entscheiden, ob du dafür 1 Bewegung nutzt oder 1 Geld bezahlst.

Du darfst beliebig oft auspflanzen, auch zwischen 2 Bewegungen. Wenn du eine *Bewegen-Aktion* erhältst, kannst du auch nur auspflanzen, ohne deinen Gärtner zu bewegen.



Du erhältst eine Aktion mit 3 (kostenlosen) Bewegungen. Mit der ersten Bewegung gehst du mit deinem Gärtner nach oben.

Dann pflanzt du für 1 Bewegung die Frucht auf das Beet mit dem Schmetterling aus und schaltest damit sofort den Schmetterling-Bonus frei.

Die IVer Pflanze 🌱 pflanzt du für 1 Geld aus. Dann bewegst du deinen Gärtner mit der letzten Bewegung zurück an seinen Ausgangspunkt.





SPIELABLAUF

1. Erste Fruchtwertung



Ihr spielt **Runde eins** wie üblich. Sind alle Aktionsblumen in der letzten Spalte angekommen, habt ihr nun noch einen **zusätzlichen Zug**. Setzt dabei eure Aktionsblumen wie gewohnt auf ein Aktionsfeld auf der **Spielplanergänzung** ein. Die neue Leistenaktion erklären wir auf der nächsten Seite.

Sobald die letzte Person ihren Zug beendet hat, kommt es zur **ersten Fruchtwertung**.

Hinweis: Eine Erinnerung daran findest du unten auf der Spielplanergänzung.

Für die Fruchtwertung ermittelt ihr jeweils, wie viele Früchte ihr habt. Zählt die **Anzahl der Früchte** in eurem Garten und eurem Gewächshaus zusammen. Die Person mit den meisten Früchten nimmt sich als Preis **das oberste runde Zielplättchen** vom entsprechenden Stapel auf der Spielplanergänzung und erhält sofort die darauf abgebildeten Siegpunkte. Die Person mit den zweitmeisten Früchten erhält das darunterliegende Plättchen, usw. Bei Gleichstand entscheidet wie üblich die „am-weitesten-oben-Regel“ (Basisregel S. 7).

Hast du den **Kolibri** freigeschalten, bekommst du wie üblich sofort zusätzliche Siegpunkte für Zielplättchen.

Du musst **mindestens 1 Frucht** haben, um 1 Zielplättchen zu erhalten. Lege überflüssige Zielplättchen gegebenenfalls zurück in die Faltschachtel.

Nach der Fruchtwertung ist Runde eins beendet. Lege wie üblich alle Blumen in der bestehenden Reihenfolge als Stapel zurück auf das Startfeld auf dem Spielplan.

Es ist das Ende von Runde eins.
Du hast auf deinem Gartentableau und Gewächshaus tableau insgesamt 2 Früchte.
Rot und **Gelb** haben jeweils 1 Frucht und **Grün** hat keine Frucht. **Du** erhältst das erste runde Zielplättchen mit 9 Punkten.
Rot erhält das darunterliegende Plättchen mit 6 Punkten, weil ihre Blume über der **gelben** liegt. Zusätzlich erhält **Rot** 4 Punkte, da sie bereits den Kolibri freigeschalten hat.
Gelb erhält das Plättchen mit 3 Punkten.
Grün erhält nichts.

2. Zweite Fruchtwertung



Ebenso wie in Runde eins spielt ihr in **Runde zwei** jeweils 1 Zug mehr. Sobald der letzte Zug beendet wurde, kommt es nun zur **zweiten Fruchtwertung**.

Führt die Wertung wie in Runde eins durch. Es verändert sich nur, dass nun die **eckigen Zielplättchen** als Preise vergeben werden.

3. Schlusswertung



Nach der **letzten Aktion** im dritten Spielabschnitt gibt es keine weitere Fruchtwertung.

Die Früchte vergehen und werden wieder zu Sprösslingen. Dreht nun **alle Früchte** in eurem Garten und Gewächshaus auf die **Rückseite**. Für die **Schlusswertung** zählen sie nun als **Stufe I Pflanze**.

Die Pflanzen im Gewächshaus zählen **nicht** für die Spaltenwertung. Sie zählen jedoch für einige der **Spielendekarten** (siehe nächste Seite).

Du hast 3 der 4 abgebildeten Spalten komplett bepflanzt und wertest diese.
 In der Spalte ganz links und ganz rechts hat deine höchste Pflanze Stufe IV. Du bekommst dafür 2 x 16 Punkte.
 Für die dritte komplette Spalte bekommst du 10 Punkte, da hier deine höchste Pflanze Stufe III hat. Du bekommst also insgesamt 42 Punkte.

© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Birnauer Str. 15 / 80809 München
 info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de



Autoren: Vieri Masseini & Samuele Tabellini
 Illustrationen: Marcel Gröber
 Grafik: Franz-Georg Stämmele & Hans im Glück
 Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren Ersatzservice und vieles mehr findet ihr auf: www.cundco.de

Danksagung der Autoren: Ein herzliches Dankeschön an die "Botanicus Lover" Spielgruppe, die uns beim Testen dieser Mini-Erweiterung enorm unterstützt hat!

Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun: <https://www.hans-im-glueck.de/uber-uns/>





SPIELENDKARTEN

Hier findest du Erklärungen zu einzelnen Spielendekarten.



Du erhältst 1 Siegpunkt für jedes bepflanzte Beet, auch in deinem **Gewächshaus**.



Der Bereich für den besonderen Auftrag auf deinem Gewächshaus zählt **nicht** als erfüllter Standard-Auftrag.



Es zählen nur bepflanzte Beete auf deinem **Gartentableau**.



Du erhältst für die entsprechenden Pflanzen in deinem Garten **und** Gewächshaus die jeweiligen Siegpunkte.



Die Beete in deinem Gewächshaus zählen als eigene Reihe. Ist dein Gewächshaus vollständig bepflanzt, erhältst du 6 Siegpunkte.

NEUE LEISTENAKTION



Auf der Spielplanergänzung befindet sich folgende neue Aktion:

Du erhältst eine Aktion mit 2 Schritten auf 1 der 3 Leisten. Du darfst deine Figur mit dieser Aktion auf der ausgewählten Leiste ausnahmsweise nach **links oder nach rechts** bewegen. Du musst dabei **alle Schritte in dieselbe Richtung** machen und erhältst wie üblich alle Aktionen auf dem Feld, auf dem deine Figur stehen bleibt. Du darfst wie üblich auf Schritte für je 1 Siegpunkt verzichten, sowie zusätzliche Schritte für je 3 Geld kaufen (Basisregel, S. 9).

Solltest du auf dem **Startfeld** einer Leiste landen, **musst** du dort stehen bleiben und erhältst keine Aktion.

Ansonsten gelten alle Regeln des Expertenspiels.

WEITERES MATERIAL

Erfüllt-Plättchen



Wenn du einen Standard-Auftrag erfüllst und daneben kein besonderer Auftrag liegt, erhältst du wie üblich Siegpunkte. Lege dann als Erinnerung ein Erfüllt-Plättchen auf den erfüllten Auftrag.

Siegpunktplättchen



Sobald du **100 Siegpunkte** erreichst, nimmst du dir ein **Siegpunktplättchen**, anstatt wie im Basis-spiel beschrieben deinen Gärtner hinzulegen. Lege es mit der 100 nach oben vor dir ab. Sobald du 200 Punkte erreichst, drehst du das Plättchen um.

VARIANTE: INDIVIDUELLE GEWÄCHSHÄUSER

Habt ihr schon ein paar Runden mit den Gewächshäusern gespielt und habt Lust auf Abwechslung und eine neue Herausforderung?

In dieser Variante spielt ihr mit den **Rückseiten** der Gewächshaustableaus. Diese zeigen **4 individuelle Gewächshäuser**, die sich in der Anzahl der Beete und den Kosten für das Einpflanzen unterscheiden.

Drehe alle Gewächshaustableaus auf die Rückseite mit dem **Positions-Symbol**  unten rechts. Alle nehmen sich nun das Gewächshaus mit dem Symbol **passend zu ihrem Gartentableau** und legen es an.

Wichtig: Ist auf deinem Gewächshaus kein Platz für einen besonderen Auftrag abgebildet, kannst du diesem keinen besonderen Auftrag zuweisen.

Ansonsten gibt es keine Änderungen beim Aufbau oder den Regeln.





FAKTEN ÜBER FRÜCHTE

Für die botanisch Interessierten unter euch haben wir hier ein paar Fakten über die Früchte im Spiel zusammengetragen. Dies sind keine Regeln oder anderweitig relevante Informationen für das Spiel.



Averrhoa carambola

Familie: Sauerkleegewächse (Oxalidaceae). Die aus Südostasien stammende **Sternfrucht** ist eine Art der Gurkenbäume. Ihre im Querschnitt fünfzackigen Früchte werden häufig dekorativ in Desserts und Cocktails verwendet. In der traditionellen chinesischen Medizin gilt die Frucht als Wundheilmittel und fiebersenkend.



Anacardium occidentale

Familie: Sumachgewächse (Anacardiaceae). Der Cashewkern ist der allseits bekannte essbare Samen des Cashewbaumes. Doch auch der weniger bekannte **Cashewapfel**, der verdickte Blütenstiel der eigentlichen Frucht, ist eine Delikatesse.



Passiflora ligularis

Familie: Passionsblumengewächse (Passifloraceae). Die Süße **Granadilla** ist eine Passionsfruchtart mit einer glatten, orangefarbenen Schale und einem äußerst süßen, aromatischen Fruchtfleisch. Die an einer Liane reifende Frucht ist nach der Maracuja die wirtschaftlich wichtigste Art der Passionsblumen.



Theobroma cacao

Familie: Malvengewächse (Malvaceae). Die **Kakaoschote** des ganzjährig blühenden Baumes ist vor allem für die Verarbeitung zu Kakao und Schokolade bekannt. Das süße Fruchtfleisch der Schote ist roh genießbar und erinnert an Litschi, Mango und Zitrusfrüchte.



Hibiscus sabdariffa

Familie: Malvengewächse (Malvaceae). Die **Roselle** ist nicht nur für ihre leuchtend roten Blüten bekannt, sondern auch für ihre fleischigen Kelchblätter, die zu köstlichen Süßspeisen, Limonaden und Likören verarbeitet werden. In getrockneter Form wird sie wegen ihrer vermeintlich blutdrucksenkenden Wirkung als Teegetränk serviert.



Salacca zalacca

Familie: Palmengewächse (Arecaceae). Die aus Indonesien stammende Frucht der Salakpalme ist in eine braune, schuppenartige Schale gehüllt. Daher wird sie umgangssprachlich auch „**Schlangengrucht**“ genannt. Ihr Geschmack ist eine exotische Mischung aus süß-säuerlichen Noten, die an Birne, Litschi und Ananas erinnern.



Pandanus tectorius

Familie: Schraubenbaumgewächse (Pandanaeae). Die **Pandanus** umfasst mehr als 600 Arten immergrüner, höchst ausdauernder Pflanzen. Die Fruchtverbände einiger Arten bilden orangefarbene bis rötliche Fruchtverbände mit einem intensiven Vanille-Aroma. Diese werden roh, gekocht oder geröstet oder zu einem Brei fermentiert.



Ziziphus vulgaris

Familie: Kreuzdorngewächse (Rhamnaceae). Die **Jujube**-Frucht schmeckt frisch ähnlich wie ein Apfel, entwickelt durch Trocknung jedoch ein Aroma, das an Datteln erinnert – daher die Bezeichnung „Chinesische Dattel“. Seit Jahrhunderten wird sie in der traditionellen chinesischen Medizin für ihre vermeintlich gesundheitsfördernden Eigenschaften geschätzt.



Solanum muricatum

Familie: Nachtschattengewächse (Solanales). Die **Pepino** hat ein süßes, saftiges Fruchtfleisch, das an Melone und Birne erinnert, und wird daher auch als Melonenbirne bezeichnet. Der ursprünglich aus den Anden stammenden Pflanze wird eine anti-karzinogene Wirkung zugeschrieben.



Psidium guajava

Familie: Myrtengewächse (Myrtaceae). Die **Guave** ist besonders reich an Vitamin C und hat ein unverwechselbares süßsaureres Aroma, das an Birnen und Erdbeeren erinnert. Die Frucht wird in vielen tropischen Ländern zu Säften, Marmeladen und Desserts verarbeitet.



Blighia sapida

Familie: Seifenbaumgewächse (Sapindaceae). Die **Akee** ist die Nationalfrucht Jamaikas und wird dort häufig zusammen mit gesalzenerem Fisch als traditionelles Gericht zubereitet. Es sollte jedoch nur das nussig schmeckende Fleisch der reifen Früchte verzehrt werden, da der Verzehr von unreifen sowie überreifen Exemplaren zu Vergiftungserscheinungen führen kann.



Annona cherimola

Familie: Annonengewächse (Annonaceae). Die **Cherimoya**, auch Zimtapfel genannt, hat ein cremiges, süßes Fruchtfleisch mit Aromen von Banane, Ananas und Erdbeere. Schon der Autor Mark Twain bezeichnete sie als „köstlichste Frucht, die der Menschheit bekannt ist“. Heutzutage wird die Frucht auch gefroren mit einem Löffel gegessen, daher die Bezeichnung „ice cream fruit“.



Cucumis metuliferus

Familie: Kürbisgewächse (Cucurbitaceae). Das Innere der stacheligen **Horngurke** hat eine geleeartige Konsistenz mit einem erfrischenden, leicht säuerlichen Geschmack, der an Gurke und Limette erinnert. Ihr auffälliges Aussehen, das an einen stacheligen Kürbis erinnert, macht sie zu einer beliebten Dekofrucht.



Selenicereus undatus

Familie: Kakteengewächse (Cactaceae). Die **Drachengrucht** ist bekannt für ihre leuchtend pinke Schale und ihr weißes oder pinkes Fruchtfleisch, welches von schwarzen Samen durchsetzt ist. Sie ist reich an Antioxidantien und Ballaststoffen. Der ganzjährig tragende Kaktus kann an tropischen Standorten bis zu 100 kg Früchte pro Jahr liefern.



Morinda citrifolia

Familie: Rötengewächse (Rubiaceae). Trotz ihres eigentümlichen Geruches nach faulem Käse erfreut sich die **Noni** in der asiatischen Küche größter Beliebtheit. Neben ihrer kulinarischen Verwendung wird ihr Saft als angeblich gesundheitsförderndes Getränk serviert.



Opuntia ficus-indica

Familie: Kakteengewächse (Cactaceae). Diese ursprünglich aus Mexiko stammende **Kaktusfeige** wächst auf dem bis zu 4 m hohen Opuntienkaktus. Ihre kulinarische Zubereitung erfordert größte Sorgfalt, da ihre Stacheln die Schale bedecken und vorsichtig entfernt werden müssen.

