



Entdeckt das geheime Leben der Bienen! Innerhalb unseres globalen Ökosystems spielen Bienen eine grundlegende Rolle. Auf ihrem Flugweg von Blüte zu Blüte, sammeln sie wertvollen Nektar und bestäuben ganz nebenbei die besuchten Pflanzen. Diese einfache Handlung stellt das Wachstum der Pflanzen sicher und trägt grundlegend dazu bei, weltweit eine gesunde Umwelt zu erhalten. BEEZ lädt die Spieler ein, die Herausforderungen der Bienen zu entdecken. Doch nur wer die Aufträge im Blick hat, kann aus dem gesammelten Nektar auch das Optimum an Honig herausholen.

Inhalt

- 4 Waben** (je 9 pro Farbe)
- 4 Bienen mit Bienenstock in Spielerfarbe**
- 1 Startfläche**
- 15 Blüten** (je 3 pro Farbe)
- 4 Spielsteine in Spielerfarben**
- 5 Blätter**
- 45 kleine Nektar-Steine** (je 9 pro Farbe)
- 18 Auftragskarten** (je 6 pro Honigsorte)
- 1 Beilage „Kartenerklärung“**
- 1 Wertungsblock**
- 10 große Nektar-Steine** (je 2 pro Farbe)

Spielziel

Sammelt mit eurer Biene den Nektar der Blüten. Achtet dabei auf eure Auftragskarten, um möglichst viel Nektar passend zu diesen zu sammeln und daraus die meisten Honigtropfen zu machen. Wer am Spielende den meisten Honig hat, gewinnt.

Eine Blumenwiese im Frühling: Wenn sich die Blüten geöffnet haben, verströmen sie einen Duft, der Bienen magisch anzieht. Die Honigbienen fliegen von Blüte zu Blüte, sammeln Pollen und Nektar und bestäuben die Pflanzen nebenbei auch gleich. Bienen sind ungemein wichtig für unser Ökosystem, denn über 75 % aller Nutz- und Kulturpflanzen sind auf die Bestäubung durch Bienen angewiesen.

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler nimmt eine **Wabe** (A), einen **Spielstein** (B) und die farblich passende **Biene mit Bienenstock** (C).

 Legt den Spielstein auf Feld „0“ der Zählleiste eurer Wabe.
- Baut das Blumenfeld wie folgt auf:
 (Den Aufbau für 2 Spieler findet ihr auf Seite 6.)
 - Legt die **Startfläche** (D) in die Tischmitte. Platziert ein **Blatt** (E) und eine **Blüte einer jeden Farbe** (F) beliebig um die Startfläche herum.
 - Legt jetzt **alle übrigen Blüten** und **zwei Blätter** beliebig darum ab, so dass ein möglichst symmetrisches Feld ohne Lücken entsteht. Achtet darauf, dass gleichfarbige Blüten **nicht** nebeneinander liegen. Legt alle übrigen Blätter zurück in die Schachtel.
 - Bestückt nun die Blüten mit dem **Nektar**, in Form von Nektar-Steinen. Auf die drei markierten Stellen kommen drei farbgleiche **kleine Nektar-Steine** (G). Außer auf die fünf Blüten, die an die Startfläche angrenzen, kommt in das Zentrum aller anderen Blüten ein farbgleicher **großer Nektar-Stein** (H).
- Wer als Letzter ein Honigbrot gegessen hat, wird Startspieler. Der Spieler, der **rechts** vom Startspieler sitzt, platziert als Erster seine **Biene** (C) so auf einem **freien** äußeren Feld der Startfläche, dass sie mit ihrem schwarzen Kopf in **Pfeilrichtung** schaut. Wiederholt dies reihum **gegen den Uhrzeigersinn**, bis alle Spieler ihre Biene auf der Startfläche platziert haben.
- Sortiert die **Auftragskarten** (I) nach den, an den unterschiedlichen Deckelfarben erkennbaren Honigsorten, mischt die Karten je Sorte separat und legt sie als **drei verdeckte Stapel** bereit. Eine Übersicht der Auftragskarten findet ihr in der Beilage „Kartenerklärung“.
 - Zieht die oberste Karte von jedem Stapel und legt die drei Karten **offen** neben dem Blumenfeld aus. Diese drei Karten sind **gemeinschaftliche Aufträge**, die ihr alle erfüllen könnt.
 - Zieht dann jeder eine Karte von jedem Stapel, so dass jeder von euch drei Karten hat. Schaut euch diese gut an und wählt **zwei** der drei Karten aus, die ihr als eure **Geheimaufträge** verdeckt vor euch ablegt. Die dritte Karte kommt verdeckt zurück in die Schachtel.
 - Legt die restlichen Karten der drei Stapel verdeckt zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht mehr.
- Legt die **Beilage „Kartenerklärung“** (J) und den **Wertungsblock** (K) bereit.

Für ein einziges 500 g-Glas Honig müsste eine einzelne Biene 40.000 Mal aus dem Bienenstock ausfliegen und 1,5 kg Nektar sammeln. Dabei würde sie eine Strecke zurücklegen, die drei Erdumrundungen entspricht. Gut, dass sie kein Einzelkämpfer ist, sondern mit mehreren zehntausend Tieren als Volk im Bienenstock zusammenlebt.

Spielablauf

Jeder Zug besteht aus den folgenden drei Phasen:



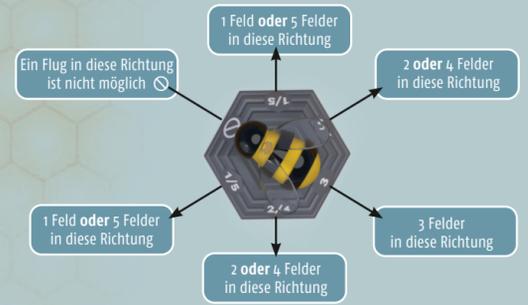
Der Startspieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Phase 1: Flugplanung

In dieser Phase planst du mit Hilfe deiner Biene und ihrem Bienenstock den Flug. Du legst fest, wie weit und in welche Richtung sie fliegen wird.

Eines vorab: Jede Blüte, jedes Blatt und die Startfläche bestehen aus je 7 sechseckigen **Feldern**, auf denen jeweils eine Biene stehen kann.

Auch der Bienenstock ist sechseckig. 5 seiner 6 Seiten zeigen in eine mögliche Flugrichtung der Biene. Zusätzlich sind diesen Seiten Werte zugeordnet, die für die entsprechende Flugweite stehen.
 Die 6. Seite, in deren Richtung deine Biene blickt, zeigt das Symbol ☉. In diese Richtung kann sie **niemals** fliegen!



Plane in folgenden Schritten:

- Verschaffe dir am Bienenstock einen Überblick, in welche Richtungen und wie weit deine Biene fliegen kann. **Entscheide** dich jetzt für eine Richtung. Gibt es zwei Möglichkeiten, (z. B. 2/4) musst du dich für einen Wert entscheiden.
- Jetzt **musst** du deine Biene in die Richtung **drehen**, in die sie in Phase 2 fliegen soll. Es ist nicht erlaubt, auf das Drehen der Biene zu verzichten.



Beispiel: Martins Bienenstock zeigt ihm, welche Flugrichtungen für seine Biene möglich sind. Der rote Pfeil markiert die Richtung, die nicht möglich ist. Er entscheidet sich, dass seine Biene 2 Felder in Richtung der blauen Blüte fliegen soll und dreht sie in diese Richtung.

Phase 2: Fliegen und Nektar sammeln

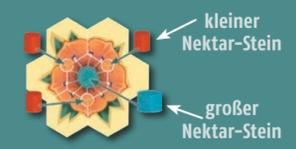
In dieser Phase fliegt die Biene los und sammelt Nektar.

Flugregeln:

- Bewege deine Biene so viele Felder voran, wie dir der Bienenstock in die Richtung erlaubt, die du in Phase 1 geplant hast.
- Dein Flug muss immer auf einem Feld einer Blüte, eines Blattes oder der Startfläche enden, auf dem keine Biene steht.
- Deine Biene fliegt immer in einer geraden Linie, ein Kurvenflug ist nicht erlaubt.
- Deine Biene darf über andere Bienen hinweg fliegen.
- Sie darf niemals das Blumenfeld verlassen, um z.B. am Rand den Flug abzukürzen.
- Würde dein Flug auf einem, mit einer Biene besetzten Feld oder außerhalb des Blumenfeldes enden, kannst du den Flug nicht ausführen. Kehre zurück zu Phase 1 und plane einen anderen Flug.
- Für den seltenen Fall, dass deiner Biene kein regulärer Flug möglich ist, darfst du sie, unabhängig von deiner ursprünglichen Planung, auf einem angrenzenden Feld platzieren und dort neu ausrichten.

Nektar sammeln:

- Ist deine Biene auf einem Feld gelandet, an dessen Rand ein **kleiner Nektar-Stein** liegt, darfst du diesen jetzt einsammeln und vor dir ablegen.
- Konntest du ein Feld im **Zentrum einer Blüte** erreichen, auf dem ein **großer Nektar-Stein** liegt, darfst du dir **diesen** und zusätzlich, sofern vorhanden, **einen** beliebigen angrenzenden **kleinen Nektar-Stein** nehmen.
- Hast du das Zentrum einer Blüte erreicht, dessen großer Nektar-Stein bereits gesammelt wurde, darfst du dir, sofern noch vorhanden, **einen** angrenzenden kleinen Nektar-Stein nehmen.
- Jetzt ist dein Flug beendet und es geht mit Phase 3 weiter.



Das komplexe Zusammenspiel von Arbeiterinnen, Königin und Drohnen ist perfekt durchorganisiert. Die Arbeiterinnen erfüllen viele unterschiedliche Aufgaben, von der Brutpflege bis hin zum Futtersammeln. Das einzige vermehrungsfähige weibliche Wesen im Bienenvolk ist die Königin. Und die männlichen Drohnen haben nur eine Aufgabe: die Königin auf ihrem Hochzeitsflug zu begatten.

2

3

4

Beispiel: Martin erreicht in einem Flug über 5 Felder das Zentrum der pinkfarbenen Blüte. Er nimmt sich den großen weißen Nektar-Stein und zusätzlich einen kleinen pinkfarbenen Nektar-Stein und legt sie erst einmal vor sich ab.

Konntest du kein Feld erreichen auf bzw. an dem Nektar liegt, gehst du in diesem Flug leer aus. Dein Flug ist beendet und der nächste Spieler ist dran. Phase 3 entfällt in diesem Fall.

Ausnahme: Felder mit Wassertropfen

Endet der Flug deiner Biene auf einem Blatt und dort auf einem Feld mit einem Wassertropfen erfrischt sie sich und darf sofort einen weiteren Flug planen und durchführen.



Tipp: Es ist nicht immer sinnvoll oder auch nicht in jedem Flug möglich, Nektar zu sammeln. Aus taktischen Gründen kann es von Vorteil sein, auf das Sammeln in einem Flug zu verzichten, obwohl man einen Nektar-Stein nehmen könnte. So kann die Biene besser platziert werden, um in einem späteren Flug z. B. einen Nektar-Stein in einer bestimmten Farbe zu sammeln.

Phase 3: Nektar einlagern und Honig machen

Jetzt wird es Zeit, den gesammelten Nektar einzulagern und Honig zu machen!

Konntest du in Phase 2 Nektar sammeln, musst du ihn jetzt in deiner Wabe einlagern. Jede Wabe hat 19 Kammern, die in 5 Reihen angeordnet sind. Die fünf Reihen sind mit Ziffern versehen, die den möglichen Zugweiten entsprechen. Den Nektar **musst** du in einer freien Kammer, in einer Reihe mit der Zahl einlagern, die der absolvierten Flugweite entspricht. Große und kleine Nektar-Steine sind dabei gleichwertig, du behandelst sie gleich. Einmal platzierte Nektar-Steine darfst du nicht mehr versetzen. Für jeden platzierten Nektar verschiebst du den Spielstein auf der Zählleiste deiner Wabe um ein Feld nach rechts weiter.

Die Anzahl an Kammern ist begrenzt! Wenn du keine passende freie Kammer mehr zur Verfügung hast, kannst du den Nektar-Stein nicht in deiner Wabe einlagern und musst ihn zurück auf seinen ursprünglichen Platz auf der Blüte legen. Konntest du 2 Nektar-Steine sammeln und hast nur Platz für einen davon, darfst du dir aussuchen, welchen du einlagern und welchen du auf die Blüte zurücklegen möchtest. Für den Fall, dass du auf den großen Nektar-Stein verzichtest, legst du ihn zurück auf das Zentrum der Blüte und stellst deine Biene anschließend darauf ab.



Beispiel: Martin hatte in einem Flug über 5 Felder das Zentrum der pinkfarbenen Blüte erreicht. Entsprechend seiner Zugweite von 5 Feldern, muss er beide Nektar-Steine in je eine Kammer einer 4er/5er-Reihe legen. Er legt den kleinen pinkfarbenen Nektar-Stein in der oberen Reihe, und den großen weißen Nektar-Stein in der unteren Reihe ab. Anschließend bewegt er seinen Spielstein um 2 Felder auf der Zählleiste nach rechts.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **12 oder mehr Nektar-Steine** in seiner Wabe einlagern konnte und mit seinem Spielstein das letzte Feld der Zählleiste erreicht hat. Spielt die Runde noch zu Ende, so dass alle gleich oft am Zug waren.

Jetzt beginnt die Wertung, bei der ihr ermittelt, wie viele Honigtropfen ihr aus eurem Nektar erhaltet. Deckt dazu nun eure Geheimaufträge auf. Beginnend mit dem Startspieler, zählt jeder die Honigtropfen zusammen, die er für die drei gemeinschaftlichen Aufträge **und** seine Geheimaufträge erhält.

Achtung: Jeder Nektar-Stein kann pro Auftragskarte nur einmal gewertet werden. Allerdings kann ein Nektar-Stein jeweils in Verbindung mit mehreren Auftragskarten auch mehrmals gewertet werden.

Notiert auf dem Wertungsblock, wie viele Honigtropfen ihr sammeln konntet. Wer die meisten Honigtropfen gesammelt hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr große Nektar-Steine sammeln konnte. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.

Wertungsbeispiel:



Martin erhält je 2 Honigtropfen für jede unterschiedliche gesammelte Farbe in seiner Wabe.
= 10 Honigtropfen

Für je 3 weiße und 3 pinkfarbene Nektar-Steine, die er als einfarbige Bögen anordnen konnte, erhält Martin je 4 Honigtropfen.
= 8 Honigtropfen

Martin hat die beiden 4er/5er-Reihen belegt.
= 12 Honigtropfen

Martin konnte nicht alle Kammern in der Mitte der Wabe belegen.
= 0 Honigtropfen

Für die, in einer horizontalen und einer diagonalen Reihe angeordneten 3 Nektar-Steine in unterschiedlichen Farben, erhält Martin pro Reihe 3 Honigtropfen.
= 6 Honigtropfen

Insgesamt erhält Martin
36 Honigtropfen

ALTERNATIVER SPIELAUFBAU:

Wenn ihr das Spiel kennt, könnt ihr das Blumenfeld auch nach eigenen Vorstellungen aufbauen und **alle Blätter** verwenden.

Beginnt den Aufbau wie im Spiel zu dritt oder viert – mit der Startfläche, einem Blatt und fünf verschiedenfarbigen Blüten. Alle anderen Blüten und Blätter könnt ihr beliebig darum herum anordnen. Ihr solltet Lücken vermeiden und jede Blüte/ jedes Blatt (sofern möglich) an jeweils mindestens 2 andere Blüten/ Blätter angrenzen lassen. Blüten der gleichen Farbe sollten nicht nebeneinander liegen.



REGEL FÜR 2 PERSONEN

Im Zwei-Spieler-Spiel ändert sich der Aufbau des Blumenfeldes:

Beginnt das Blumenfeld wie im Spiel zu dritt oder viert, aufzubauen, indem ihr fünf verschiedenfarbige Blüten und ein Blatt um die Startfläche herum legt. Dann benötigt ihr jedoch nur **5 weitere Blüten** einer jeden Farben und **ein Blatt**, um das Blumenfeld zu komplettieren. Legt jeweils drei Felder an zwei gegenüberliegenden Seiten an. Achtet wieder darauf, dass gleichfarbige Blüten **nicht** nebeneinander liegen.



Alle übrigen Regeln sind identisch.

REGEL FÜR EXPERTEN

Für ein anspruchsvolleres Spiel ändert sich Folgendes:

1. Spielvorbereitung, Punkt 4:

Sortiert die **Auftragskarten** nach den drei Honigsorten, mischt diese je Sorte und legt sie als **drei verdeckte Stapel** bereit. Sucht aus dem Stapel der Honigsorte mit lilafarbenem Deckel die nebenstehende Karte heraus und legt sie als **ersten gemeinschaftlichen Auftrag offen** neben dem Blumenfeld aus. Zieht anschließend die oberste Karte der beiden anderen Stapel und legt diese beiden Karten **offen** neben der ersten Auftragskarte aus, um die gemeinschaftlichen Aufträge zu komplettieren. Fahrt dann mit der Vorbereitung wie im Spiel für 3 und 4 Spieler fort und zieht eure **Geheimaufträge**.



2. Phase 3 – Regel zum Einlagern des Nektars:

Sobald du den ersten Nektar-Stein eingelagert hast, musst du jeden zukünftig einzulagernden Nektar-Stein **angrenzend an bereits eingelagerte** platzieren. Auch hier gilt: Hast du einen Nektar-Stein platziert, darfst du ihn nicht mehr versetzen.



Alle übrigen Regeln sind identisch.

Beispiel: Martin hatte in einem Flug über 5 Felder das Zentrum der pinkfarbenen Blüte erreicht. Jetzt muss er den pinkfarbenen und den weißen Nektar-Stein in 2 Kammern der 4er/5er-Reihe einlagern. Obwohl noch 4 Kammern frei sind, kann er nur einen Nektar-Stein einlagern. Die unteren drei „4/5er“ Kammern sind nicht angrenzend zu Kammern mit bereits abgelegten Nektar-Steinen. Daher kann er in diesen Kammern nichts einlagern. Er legt den kleinen pinkfarbenen Nektar in der oberen Reihe ab. Den großen weißen Nektar muss er zurück auf die Blüte legen und seine Biene darauf abstellen. Dann ist sein Zug beendet.

IMPRESSUM

Autor: Dan Halstad

Realisation: Sophie Gravel

Entwicklung: Martin Bouchard, Katja Volk, Moritz Thiele, Sarah-Ann Orymek, André Bierth

Art Direction: Sophie Gravel

Illustration: Chris Quilliams

Grafikdesign: Maryse Hébert-Lemire

Redaktion: Katja Volk



© 2020 Plan B Games Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

Anleitung bitte aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält.

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.

info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com

Made in China



BEEZ

SPIELANLEITUNG