

Honig-töpfchen



amigo-spiele.de/02003

Ein Spiel von Wolfgang Dirscherl mit Illustrationen von Michael Menzel

Spieler: 1–4 Personen

Alter: ab 5 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt



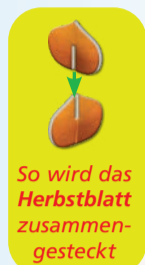
16 Laubblätter



4 Bienen



1 Herbstblatt



So wird das Herbstblatt zusammen-gesteckt



1 Bienenkorb



14 Blumen



1 Würfel

1 Herbstleiste



Spielidee und Spielziel

Gemeinsam gegen die Zeit! Der Herbst kündigt sich an und noch immer sind die kleinen Bienen auf der Wiese unterwegs. Nur gemeinsam könnt ihr ihnen helfen, den letzten Nektar einzusammeln und die Honigtöpfe zu füllen. Schafft ihr das, bevor das Herbstblatt vom Baum auf den Boden fällt?

Zieht gemeinsam die vier Bienen über die Blumenwiese. Jede Blume muss von den passenden Bienen besucht werden. Gelingt es euch, die benötigten Bienen auf eine entsprechende Blume zu bringen, dreht ihr diese Blume auf die Honigtopf-Seite. Würfelt ihr jedoch ein Laubblatt, fällt das Herbstblatt ein Stück weiter in Richtung Boden. Erreicht das Blatt den Boden, bevor ihr alle Blumen umgedreht habt, verliert ihr das Spiel. Seid ihr aber schneller, habt ihr den Bienen erfolgreich bei ihrer Arbeit geholfen und gewinnt alle zusammen.

Spielvorbereitung

- Legt den **Bienenkorb** und die 14 **Blumen** zu einem kreisförmigen, zufälligen Weg aus. Dreht dabei die Blumen auf die Blumen-Seite.
- Stellt – bei jeder Spielerzahl – alle vier **Bienen** auf den Bienenkorb.
- Mischt die 16 **Laubblätter** leicht durch und legt sie verdeckt in den Kreis.
- Puzzelt die beiden Teile der **Herbstleiste** zusammen und legt sie neben den Kreis aus Blumen. Steckt das **Herbstblatt** zusammen und stellt es auf das oberste Feld auf der Leiste (oben im Baum).



- Wer von euch zuletzt Honig genascht hat, wird Startspieler und nimmt sich den **Würfel**.

Spielablauf

Bist du am Zug, würfelst du. Je nach Ergebnis ziehst du eine der vier Bienen oder deckst ein Laubblatt aus der Mitte des Kreises auf. Danach gibst du den Würfel an deinen linken Mitspieler weiter.

a. Ziehe eine Biene

Würfelst du eine Zahl, suchst du dir eine **beliebige** Biene aus. Ziehe sie um genau die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn auf dem Weg weiter. Der Bienenkorb und jede Blume – egal ob auf der Blumen- oder der Honigtopf-Seite – zählen dabei als ein Schritt.



Würfelseiten
1–5

Achtung: Die Bienen gehören keinem bestimmten Spieler, jeder von euch darf jede Biene ziehen. Ihr dürft euch alle beraten, aber am Ende trifft der Spieler, der gerade am Zug ist, die Entscheidung.

Nektar sammeln – Honigtöpfe füllen!

Eure wichtigste Aufgabe ist es, die Bienen auf bestimmte Blumen zu ziehen. Jede Blume hat auf der Blumen-Seite einen oder zwei Honigtöpfe abgebildet. Diese zeigen entweder eine bestimmte Bienenfarbe oder sind ein Farbjoker.



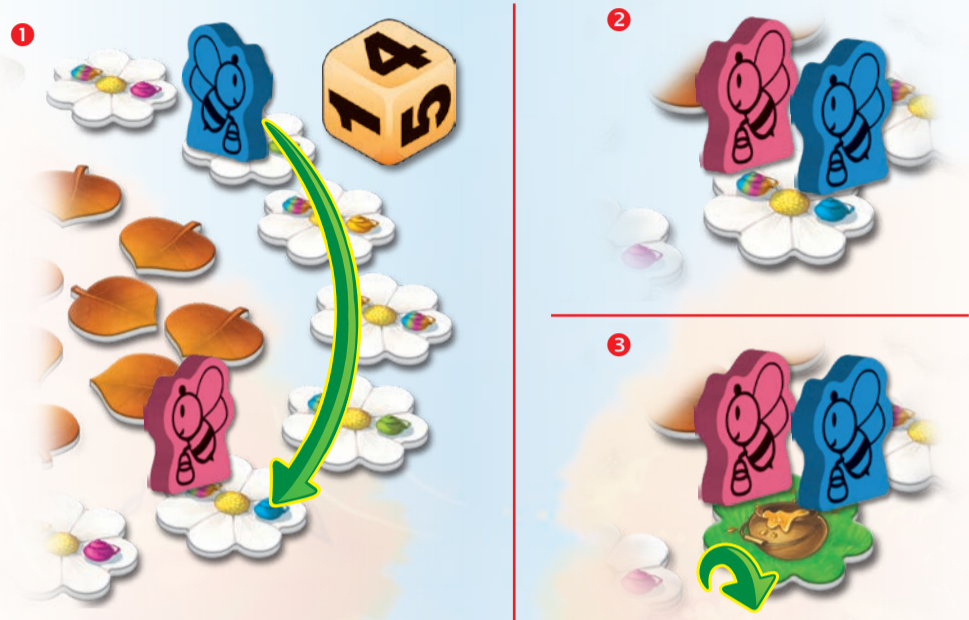
Blume mit
grünem Topf
=
grüne Biene



Blume mit
blauem Topf und
Farbjoker
=
blaue Biene und
eine beliebige
weitere Biene

Sobald alle farblich zu den Honigtöpfen passenden Bienen auf einer Blume sind, wird der Nektar eingesammelt: Drehe dazu die Blume auf die Honigtopf-Seite und stelle die Bienen wieder darauf.

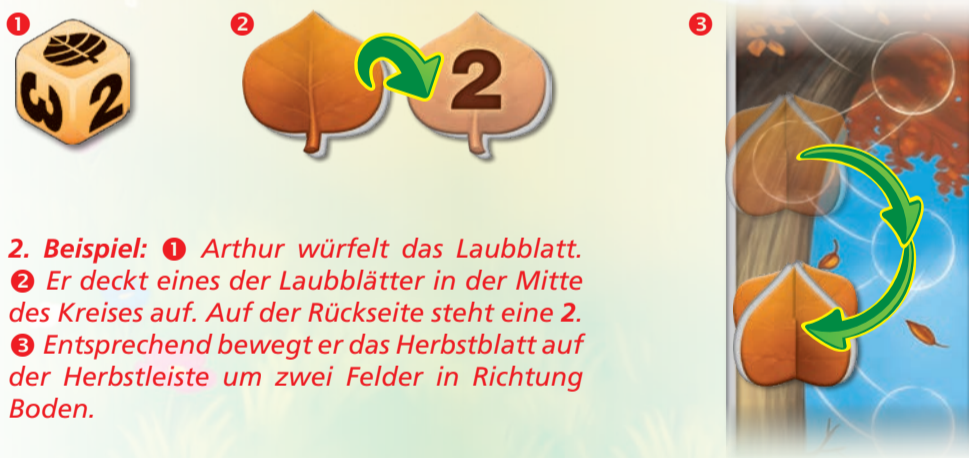
Achtung: Es spielt dabei keine Rolle, ob mehr Bienen als benötigt auf der Blume sitzen.



1. Beispiel: ① Selenia würfelt eine 4. Sie zieht die blaue Biene vier Schritte weiter. ② Damit landet sie auf der Blume, auf der die blaue und eine beliebige weitere Biene benötigt werden. ③ Selenia dreht die Blume auf die Honigtopf-Seite und stellt die beiden Bienen wieder darauf.

b. Drehe ein Laubblatt um

Würfelst du das Laubblatt, darfst du keine Biene ziehen. Stattdessen nimmst du eines der verdeckt liegenden Laubblätter aus der Mitte des Kreises und deckst es auf. Auf der Rückseite siehst du eine Zahl: 0, 1 oder 2. Lass das Herbstblatt auf der Herbstleiste um die entsprechende Anzahl Felder in Richtung Boden „fallen“. Anschließend legst du das aufgedeckte Laubblatt in die Schachtel zurück.



2. Beispiel: ① Arthur würfelt das Laubblatt. ② Er deckt eines der Laubblätter in der Mitte des Kreises auf. Auf der Rückseite steht eine 2. ③ Entsprechend bewegt er das Herbstblatt auf der Herbstleiste um zwei Felder in Richtung Boden.

Der Nächste ist dran!

Ist dein Zug beendet, gibst du den Würfel an deinen linken Mitspieler weiter. Dieser Spieler würfelt als Nächster und führt seinen Zug durch.

Spielende

Das Spiel endet und ihr **gewinnt** gemeinsam, wenn ihr **alle** Blumen auf die Honigtopf-Seite gedreht habt.

Das Spiel endet aber auch, wenn das Herbstblatt den Boden auf der Herbstleiste erreicht. Dann **verliert** ihr gemeinsam.

Varianten

Ihr könnt **Honigtöpfchen** mit einer kleinen Änderung etwas einfacher, aber auch etwas schwieriger machen:

- ☞ Für ein **einfacheres Spiel** sortiert ihr in der Spielvorbereitung ein oder zwei Laubblätter aus, auf deren Rückseite eine 2 abgebildet ist, und legt sie in die Schachtel zurück.
- ☞ Für ein **schwierigeres Spiel** sortiert ihr in der Spielvorbereitung ein oder zwei Laubblätter aus, auf deren Rückseite eine 0 abgebildet ist, und legt sie in die Schachtel zurück.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

