

Spielanleitung

Instruction · Règle du jeu

bssss

HONIGBÄR

und
Stachelbiene



HABA®

Copyright Habermasß-Spiele Rodach

Habermaaß-Spiel Nr. 4189

Honigbär und Stachelbiene

Taktisches Würfelspiel für 3–6 Spieler ab 5 Jahren.

Spielidee: Reinhold Wittig
Grafikdesign: Simone Schwartz
Spieldauer: ca. 20-30 Minuten

Spielinhalt:

1 Spielplan 50x50 cm,
6 Bären,
1 Biene,
25 Honigsteine aus Holz,
1 Sonderwürfel (2 Honigsymbole, 3, 4, 5 und 6)

Spielziel:

Natürlich ist der Honig für die kleinen Honigbären die schönste Leckerei. Sie erbeuten ihn, wo immer sie können. Wer im Spiel zuerst die vereinbarte Menge an Honigsteinen gesammelt hat, gewinnt. Das Honigsammeln wäre ganz einfach, wenn da nicht die gefährliche Stachelbiene auf dem Spielfeld herumsausen würde.

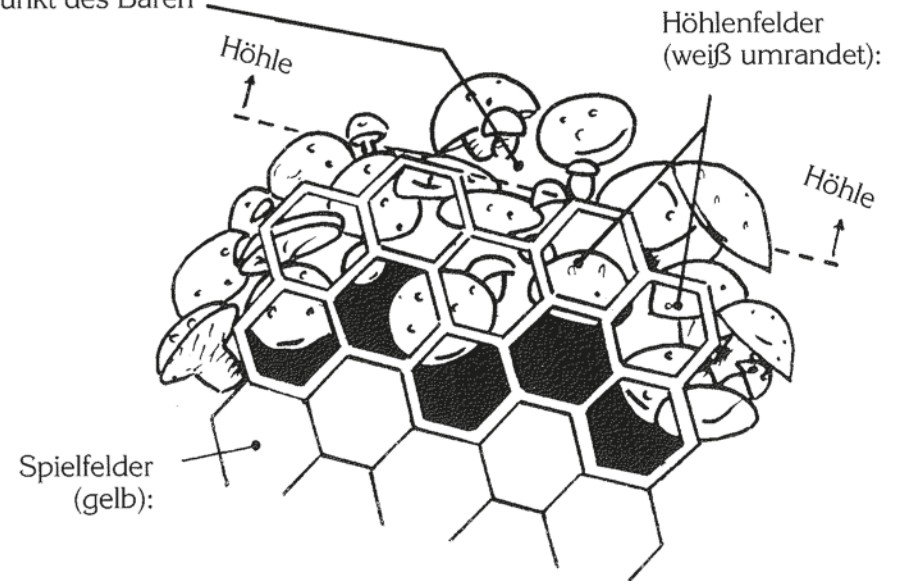


Bären in die Höhlen

Spielvorbereitung:

Das Spielfeld zeigt sechs versteckte Bärenhöhlen: die Blaubeerhöhle, die Fliegenpilzhöhle, die Blätterhöhle, die Vogelbeerhöhle, die Schmetterlingshöhle und die Eidechsenhöhle. Jeder Spieler wählt sich einen Bären und stellt ihn in die farblich passende Höhle, die nun ihm gehört. Vor jeder Höhle befinden sich die weißen Höhlenfelder, über die jeder Bär in das Spiel ziehen kann, um Honig zu sammeln.

Startpunkt des Bären



Biene auf das Mittelfeld

Spiele nur fünf Bären mit, so bleibt eine Höhle frei. Bei vier Bären bleiben zwei gegenüberliegende Höhlen unbesetzt. Bei drei Bären wechseln sich jeweils eine freie und eine besetzte Höhle ab. Die Biene wird auf das Feld in der Spielplanmitte gestellt. Ein Mitspieler verwaltet den Vorrat an Honigsteinen, also eine Art Kasse. Nun wird vereinbart, wer beginnt.

Spielverlauf:

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, hat zwei Möglichkeiten:

1. Er kann würfeln und danach die Biene bewegen oder
2. seinen Bären genau vier Felder weit in beliebiger Richtung wandern lassen.

Biene bewegen:

Hat man sich für die Biene entschieden, so würfelt man und zieht die Biene entsprechend der gewürfelten Augenzahl über die Spielfelder. Sie darf dabei beliebig oft abbiegen.



würfeln =
Biene



Ein Feld ziehen, ein Honigstein

Keinen Honig auf die Startfelder

Fällt allerdings ein Honigsymbol, so zieht die Biene nur ein Feld weit und hinterläßt auf dem Feld, von dem sie wegzieht, einen Honigstein.

Der Honigstein wird aus dem Vorrat genommen und auf das entsprechende Feld gelegt. Die Biene darf diejenigen Felder, auf denen ein Honigstein liegt, nicht mehr betreten.

Ausnahme: Die weißumrandeten Höhlenfelder darf die Biene zwar betreten, wenn sie hinter einem Bären her ist, aber hier verliert sie keinen Honig! Wird hier das Honigsymbol gewürfelt, so zieht sie nur um ein Feld weiter.

Bären bewegen:

Häufiger als die Biene wird man seinen Bären bewegen. Man kann ihn vier Felder weit in beliebiger Richtung setzen. Er betritt das Spielfeld über die äußere Reihe der Höhlenfelder (s. Abbildung). Trifft er auf einen Honigstein, so darf er sich sofort darauf stellen und versuchen, diesen nun verborgenen „Schatz“ in seine Höhle zu bringen.

Die anderen Spieler versuchen sich zu merken, daß dieser Bär einen Honigstein mit sich führt.

Wichtig: Auf jedem Feld darf immer nur ein Bär stehen. Die Bären der Mitspieler und die Biene müssen umgangen werden, d.h. man darf nicht über sie hinwegziehen. Felder, auf denen ein Honigstein liegt, dürfen nur betreten werden, wenn der Bär noch keinen Honig mit sich führt.

Honigsammeln:

Hat ein Bär Honig erbeutet, versucht er ihn in seine Höhle zu bringen. Erst dort ist er sich seiner Beute sicher.

Erreicht ein Bär einen Honigstein mit weniger als vier Schritten, so kann er die restlichen Punkte schon für den Heimweg verwenden. Entsprechendes gilt auch für das Erreichen der eigenen Höhle. Wird z. B. nach zwei Schritten die Höhle erreicht, die hintere Reihe der weißen Höhlenfelder also überschritten, so kann sich der Bär mit den verbleibenden zwei Punkten schon wieder in das Spiel begeben.

Bären auf einen Honigstein ziehen



4 Bewegungspunkte für den eigenen Bären

Die Biene kann einen Bären verjagen

Verjagen:

Ständig müssen die Bären auf der Hut sein vor der Stachelbiene. Wenn diese nämlich einen Bären erreicht oder über ihn hinwegzieht, so droht sie ihm mit ihrem Stachel.

Der Bär flieht sofort in seine Höhle zurück und muß, wenn er an der Reihe ist, erneut starten. Hatte er schon einen Honigstein bei sich, wird dieser wieder in den Vorrat zurückgenommen. (Als Spielvariante kann man den Honigstein auch auf seinem Feld liegenlassen).

Die Biene darf in einem Spielzug aber nur einen Bären verjagen, d. h. nur einen rausschmeißen.

Spielende:

Wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Honigsteinen besitzt, gewinnt das Spiel.

Bei drei Spielern sind fünf Honigsteine das Ziel. Bei vier Spielern genügen vier Steine. Bei fünf und sechs Spielern bringen drei Honigsteine den Gewinn.

Sieg:

3 Spieler:

5 Honigst.

4 Spieler:

4 Honigst.

5–6 Spieler:

3 Honigst.

Tip:

Die Spieler sollten ihren erbeuteten Honig am besten verborgen halten, denn wer viel Honig hat, wird besonders gern von der Biene verfolgt.

Honey-Bear and Sting-Bee

Didactics-Game for 3–6 players. Ages: 5 and up.

Duration of the Game: 20 to 30 minutes

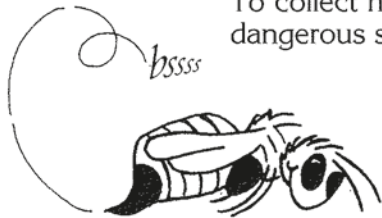
Contents:

- 1 game board (50x50 cm)
- 6 bears
- 1 bee
- 25 honey stones
- 1 special die (2 honey symbols 3, 4, 5 and 6)

Object of the Game:

Honey is a real sweet treat for the little honey bears. They take it wherever they can get it. The player who collects a specified amount of honey stones, first, wins.

To collect honey would be an easy job, if there was not the dangerous sting bee soaring on the game board.



Bears into Caves

Preparation of the game:

The game board shows six hidden caves; the blueberry cave, the fly mushroom cave, the leaf cave, the rowanberry cave, the butterfly cave, and the lizard cave.

Each player selects a bear and places it into the corresponding cave of its color, which belongs to him from now on.

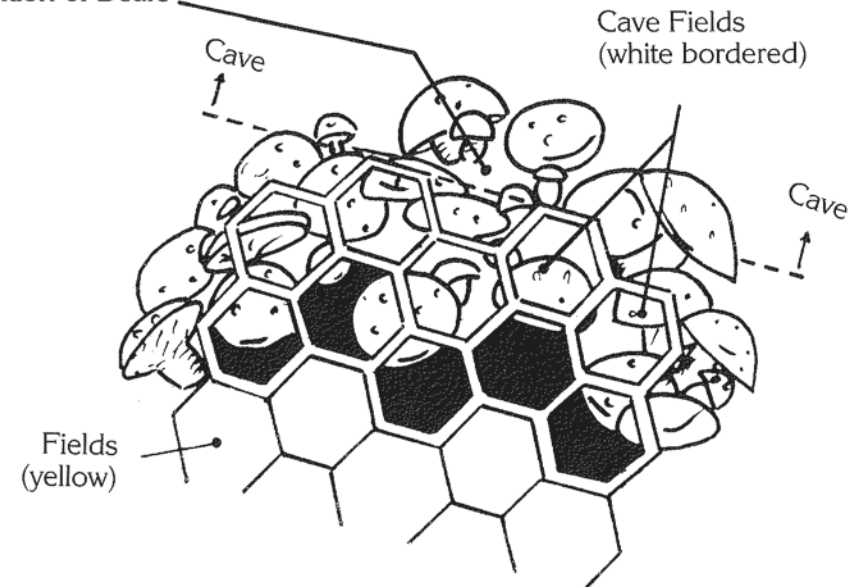
On each cave there are the white cave fields, on which the bear has to move into the game to collect honey.

Bee on Centerfield

The bee is placed on the centerfield of the board. One player administers the stock of honey stones, which functions like a cash register.

If only five bears participate, one cave remains empty. If played with 4 bears, two caves facing opposite remain empty. If played with 3 bears, one empty and one occupied cave alternate with each other.

Start Position of Bears



How to play the game:

The game is played in clockwise direction. The player whose turn it is has two possibilities:

1. he may roll the die and move the bee afterwards or
2. move his bear four fields forward in any direction.

Move bee:

If you have selected to move the bee, you roll the die and move the bee on the fields according to the eyes rolled on the die. The bee may turn anywhere.



Roll the die = Bee



Move one field, one honey stone

If a honey symbol is rolled, the bee moves one step forward and leaves a honey stone on the field she is moving from. The honey stone is taken from the stock and placed on the corresponding field.

The bee must not enter the fields with honey stones again.

No Honey on Cave fields

Exception: The bee may enter the white bordered cave fields when chasing a bear, but she does not lose honey (no honey stone is placed on the field she is moving from)! When the honey symbol is rolled the bee only moves one field forward.



4 Steps to move the own Bear

Move bears:

You will probably move your bear more often than the bee. You may move it four fields ahead in any direction. The bear enters the board through the outer row of the cave fields (see illustration). When moving on a field with a honey stone, the bear may step on it immediately and try to bring this now hidden „treasure” into his cave.

The other players try to remember that this bear now carries a honey stone along.

Important: Only one bear per field. The bears of the other players and the bee must be detoured, i.e. they must not be jumped over. Fields with a honey stone, may only be entered, if the bear has no honey yet.

Collect honey:

If a bear collects honey, he tries to get it into his cave. Only there will his catch be secure.

If a bear reaches a honey stone by moving less than 4 steps, he may use his remaining moves to get home to his cave. The same is valid when reaching his cave. When he has reached his cave after two steps, i.e. crossed the back row of the cave fields, he may use the two other points to get into the game again.

Chase away:

The bear must always watch out for the bee. If the bee reaches a bear or soars over it, she threatens it with her sting. The bear flees immediately to his cave and has to start over again when it is his turn. If he already had a honey stone, it

The Bee may chase a way a Bear

will be taken back to the stock again. (The stone may be left on the field as a game variation).

The bee may only chase one bear per move, i.e. take only one bear off the game.

End of the game:

Win:

3 Players:

5 honey st.

4 Players:

4 honey st.

5–6 Players:

3 honey st.

The player who collects a specified amount of honey stones first, wins. If played with 3 players, 5 honey stones are necessary. If played with 4 players, 4 honey stones are necessary. If played with 5 or 6 players, 3 honey stones will be sufficient to win.

Hint:

The players should hide their conquered honey, because he who has a lot of honey, is more likely to be chased by the bee.

Une faim d'ours

Un jeu pour 3 à 6 joueurs, à partir de 5 ans.

Durée de la partie: 20–30 mn.

But du jeu:

Il s'agit de récupérer le plus vite possible une quantité de miel déterminée à l'avance. Ce serait très simple s'il n'y avait pas cette abeille qui vole dans tous les sens et menace de piquer les ours.

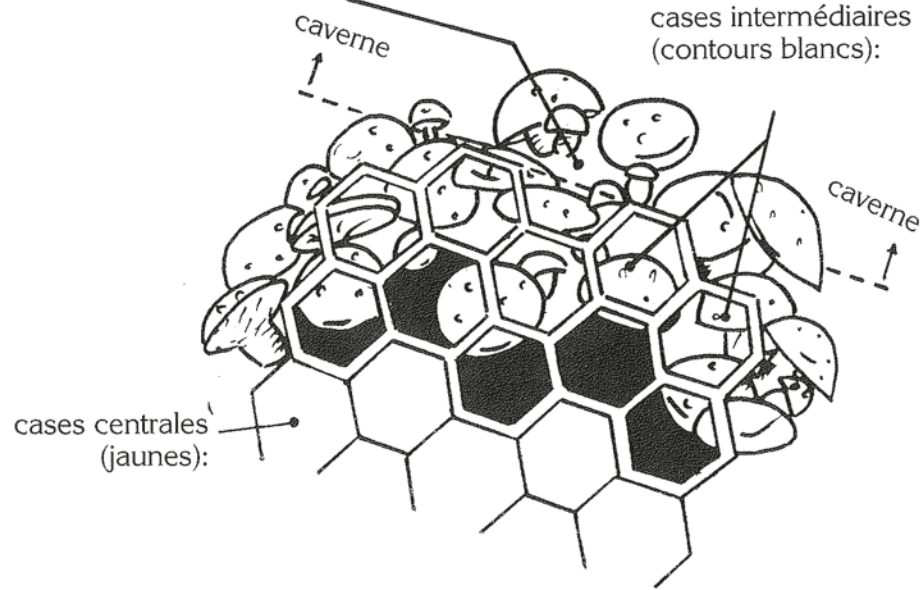


Les ours dans les cavernes

Au préalable:

Déjà, derrière chacun des éléments respectifs qui figurent au bord du support (myrtilles, champignons, feuilles, baies, papillons et lézard) est dissimulée une caverne d'ours. Au niveau de ces cavernes se trouvent des cases hexagonales aux contours blancs par lesquelles les ours devront passer avant de pénétrer au centre du support (cases jaunes).

départ et arrivée des ours



L'abeille au centre

Lorsqu'on ne joue qu'à 5, une des cavernes reste inutilisée. Lorsqu'on joue à 4, les 2 cavernes non utilisées doivent se trouver l'une en face de l'autre. Lorsqu'on joue à 3, on utilise une caverne sur deux. L'abeille est placée sur la case qui se trouve tout à fait au centre du support. Un des joueurs s'occupe des réserves de miel. Les joueurs se mettent d'accord pour savoir qui commence.

Déroulement de la partie:

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est son tour, un joueur peut:

1. soit lancer le dé et déplacer l'abeille,
2. soit déplacer son ours de 4 cases.



Dé: déplacer l'abeille



Avancer d'une case, déposer un jeton de miel

Pas de miel sur les cases intermédiaires



Un ours avance de 4 cases

Déplacer l'abeille:

Pour cela, on lance le dé et on avance avec l'abeille du nombre de cases indiqué dans la direction de son choix (on peut changer plusieurs fois de direction au cours d'un déplacement).

Si le dé tombe sur le symbole du miel, l'abeille n'avance que d'une case et laisse un jeton de miel sur la case qu'elle vient de quitter (le jeton de miel est pris dans la réserve et déposé sur la case en question).

Exception: L'abeille a le droit de venir poursuivre un ours jusque sur les cases aux contours blancs. Si le dé tombe sur le symbole du miel alors qu'elle se trouve sur une de ces cases, elle se contente d'avancer d'une case et ne dépose pas de miel.

Déplacer les ours:

En principe, durant la partie, les joueurs déplacent plus souvent leur ours que l'abeille. Lors d'un tour, un ours se déplace de 4 cases dans n'importe quelle direction. Les ours accèdent aux cases jaunes en passant par les cases aux contours blancs. Lorsqu'un ours passe ou s'arrête sur une case contenant un jeton de miel, il se place sur le jeton et va tenter d'emporter le "trésor" ainsi dissimulé dans sa caverne.

Les autres joueurs essaient alors de se rappeler que l'ours en question dissimule du miel.

Attention: les ours n'ont pas le droit de se rencontrer sur une case. Un ours n'a pas le droit de passer sur une case occupée par un de ses congénères ou par l'abeille: il est obligé de la contourner. De plus, un ours ne peut accéder à une case contenant un jeton de miel qu'à condition de ne pas déjà en transporter un.

Récupérer du miel:

Dès qu'un ours est parvenu à prendre un jeton de miel, il essaie de l'emporter dans sa caverne, le seul endroit où le miel soit en sûreté. Lorsqu'un ours accède à un jeton de miel en ayant franchi moins de 4 cases, il peut utiliser ce qui lui reste pour entamer le chemin du retour. Même chose en ce qui concerne l'accès à la caverne: en arrivant par exemple à sa caverne (derrière la dernière rangée de cases intermédiaires) après n'avoir franchi que 2 cases, l'ours repart vers le centre en avançant des 2 cases qui lui restent.

La poursuite:

L'abeille peut chasser un ours

Les ours doivent en permanence se méfier de l'abeille. Car dès qu'elle passe sur une case occupée par un ours, elle menace de le piquer, ce qui l'oblige à rentrer immédiatement dans sa caverne. Et il ne pourra se remettre en route vers le centre qu'au tour suivant. S'il transportait du miel, il doit rendre le jeton qui est alors remis dans la réserve. On peut, comme variante, laisser le jeton sur la case dont l'ours vient d'être chassé. L'abeille n'a le droit de renvoyer qu'un ours dans sa caverne par tour de jeu.

Fin de la partie:

Victoire:
3 joueurs:
5 jetons de miel
4 joueurs:
4 jetons
5-6 joueurs:
3 jetons

Le premier à avoir récupéré la quantité de miel initialement fixée (lorsqu'on joue à 3, 5 jetons; à 4, 4 jetons; à 6, 3 jetons) remporte la partie.

Un conseil:

Il vaut mieux dissimuler le miel que votre ours est parvenu à ramener dans sa caverne, car vous allez voir que l'abeille s'acharne volontiers sur ceux qui en possèdent beaucoup.