

Die Biene Maja und ihre Abenteuer

HAUSSER-WÜRFELSPIEL Nr. 1330

Einzig autorisierte Ausgabe nach Waldemar Bonsels!

© 1976 Zuiyo Eizo / Appollo-Film

Liz.: MERCHANDISING, 8000 München 2



Spielregel

Unsere Abenteuerreise beginnt im Bienenkorb, d. h. alle Spieler stellen ihre Biene in den Korb.

1 Die Biene darf erst dann losfliegen, wenn der Spieler eine „6“ gewürfelt hat.

Nachdem Maja den Bienenkorb kennengelernt hat, will sie sich die Welt von draußen anschauen, was ihr aber Cassandra, die Amme, verwehrt. „Du bist noch zu klein“ behauptet sie.

Obwohl die Flucht aus dem Bienenkorb sehr schwierig ist, da er von Wätern flankiert wird, gelingt es Maja zu entfliehen und sie wird in viele Abenteuer verwickelt.

2 Majas Verschwinden löst eine Suchaktion aus; die andern Bienen wollen Maja zurückholen.

3 Wer auf diesen Blumen von einer anderen Biene eingeholt wird, muß zurück in den Bienenkorb und darf erst dann weiterfliegen, wenn er, wie am Anfang eine „6“ würfelt.

3 Ein Zug Ameisen kommt Maja zu Hilfe. Die Ameisen, die nach Beute suchen, verursachen ein so großes Durcheinander, daß Maja fliehen kann und die Verfolger die Spur verlieren.

4 Alle, die hinterherfliegen, müssen 1x aussetzen.

Maja lernt Flip den Heuschreck kennen und er lädt sie ein, auf seinem Rücken durch den Garten zu springen.

4 Dieser Spieler darf seine Biene 5 Blumen weitersetzen.

17 Diese Biene darf erst dann weiterfliegen, wenn sie von einer nachfolgenden überholt wird. Ist sie selbst die letzte, setzt sie 1 Runde aus.

Maja ist mal wieder zu neugierig und wird von mehreren Hornissen, in deren Nest Maja herum-schnüffelt, gefangengenommen. Sie erfährt mit Schrecken von einem Plan, bei dem ihr Bienenkorb überfallen werden soll. Sie versucht zu fliehen um ihrer Königin die schreckliche Geschichte zu erzählen. Die anderen mitgefangenen Insekten können Maja befreien.

18 Es geht wichtige Zeit verloren, deshalb muß 1x ausgesetzt werden.

Fritz der Floh und Flip der Heuschreck schließen eine Wette ab, wer von beiden am höchsten springen kann. Da sie dazu einen Schiedsrichter benötigen, bitten sie Maja, dieses Amt zu übernehmen.

19 Die Biene darf um 5 Blumen weiterfliegen.

Maja, die jetzt schnellstens nach Hause in den Bienenkorb möchte, um endlich von dem Angriff der Hornissen zu berichten, muß vor einem Gewitter ausweichen.

20 Der Spieler darf seine Biene 3 Blumen weitersetzen.

Maja trifft ihre alten Bienenfreunde wieder. Sie warnt alle vor dem Überfall der Hornissen und eilt sofort mit, um den Bienenkorb zu schützen.

21 Dieses Schlachtfeld darf man nur im Einerschritt gehen, d. h. mit einer gewürfelten 1. Wer eingeholt wird, ist geschlagen und muß auf Feld 19 zurück.

Die Hornissen greifen an, die Bienen wehren sich tapfer und können, Dank der Vorwarnung Sieger werden.

22 Zur Königin wird nur vorgelassen, wer die direkte Würfelzahl in den Bienenkorb erreicht.

Kassandra schließt Maja nach gewonnener Schlacht glücklich in die Arme. Sie erzählt Maja, daß die Königin auf sie wartet. Somit hat Maja ihre Abenteuer glücklich überstanden.

Die Biene, die nach all den Erlebnissen als erste in den Bienenkorb zurückkehrt, hat gewonnen.

5 Auf dem weiteren Weg trifft Maja an einem Teich die Libelle Sirina. Die beiden freunden sich an. Als sie über den See fliegen, werden sie beinahe von einem Ochsenfrosch zum Nachtitisch ver-speist. Maja muß sich von diesem Schreck erholen.

6 Es beginnt zu regnen. Maja stellt sich unter einen Pilz, damit sie trocken bleibt.

7 Der Mistkäfer Kurt lädt Maja zu einer Bootsfahrt auf einem wel-ken Blatt über eine Pfütze ein. Das kürzt ihren Weg ab.

8 Nach der Bootsfahrt treffen Maja und der liebeskranke Kurt Effie, die Grille, der das Werben des Mistkäfers gilt. Effie nörgelt dauernd an dem armen Kurt her-um. Maja muß den Streit schlich-ten.

9 Maja bringt zusammen mit der Stubenfliege Pucka einen Mann zur Verzweiflung.

10 Auf dem Weiterflug hört Maja den Gesang eines schönen Sing-vogels und sie beschließt eine Singbiene zu werden. Leider singt sie aber so falsch, daß die anderen Tiere das Weite suchen.

11 Maja trifft einen Weberknecht, der ihr erzählt, wie ihm ein Mensch ein Bein ausgerissen hat. Maja hört sich die lange Ge-schichte höflich bis zum Ende an.

12 Bitte 1 Runde mit dem Würfeln aussetzen.

13 Die Biene darf ihre Reise erst dann fortsetzen, wenn sie von einer nachfolgenden Biene über-holt wird. Ist sie selbst die letzte, setzt sie 1 Runde aus.

14 Bitte 9 Blumen, die eine Schleife bilden, auslassen und geradeaus laufen!

15 Die Biene fliegt um 4 Blumen zurück.

16 Bitte 1x aussetzen!

17 Alle Bienen gehen 3 Schritte zu-rück, außer derjenigen, die auf dieser Blume gelandet ist.

18 Alle nachfolgenden Bienen dür-fen bis zu dieser Blume aufrück-ken.

19 Beim Regen hat sich Maja einen Mordsschnupfen geholt, was ihr im Moment sehr nützlich ist, weil sie einem Stinkkäfer begegnet und sie nichts riechen kann. Die anderen können es aber und weichen entsetzt zurück.

20 Eine Kältewelle ist hereingebro-chen. Maja läuft auf der zuge-frorenen Vogeltränke Schlitt-schuh. Flip, den sie überredet mitzumachen, fällt in die Wasser-kanne und wird buchstäblich zum Eiswürfel. Maja und ihre Freunde retten Flip.

21 Nach diesem Abenteuer fliegt Maja unaufmerksam im Garten herum. Sie kann gerade noch rechtzeitig durch einen gewalti-gen Sprung Flips, der das Spin-nennetz zerreißt, vor den Klauen einer Kreuzspinne gerettet wer-den.

22 Doch die Gefahr ist noch nicht vorbei. Maja wäre beinahe beim Spinnennetz mit ihren Freun-den verbrannt. Ein nachlässiger Mensch hat eine brennende Zi-garette ins Spinnennetz gewor-fen. Maja gerät in Panik.

23 Maja trifft einen Tausendfüßler. So viele Beine hat sie noch nie an einem Wesen gesehen! Sie muß unbedingt nachzählen.

24 Landet eine Biene auf dieser Blume, dann müssen alle andern 3 Blumen zurückgehen.

25 Die Biene darf erst dann weiter-fliegen, wenn der Spieler eine „6“ würfelt.

26 Bitte 2 Runden lang nur bei einer geraden Zahl weiterzie-hen.

27 Die Biene fliegt in die falsche Richtung und muß in der näch-sten Runde um die Anzahl der gewürfelten Augen zurück.

28 Der Spieler darf erst dann wei-terwürfeln, wenn er 5 x bis 10 ge-zählt hat. Die anderen können das ausnützen und schneller würfeln und ziehen, um ihren Vorsprung zu vergrößern oder nachzueilen.