

Habermaß-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:

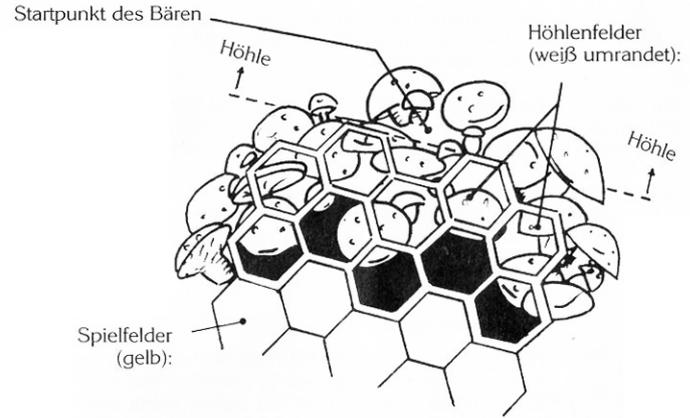
Natürlich ist der Honig für die kleinen Honigbären die schönste Leckerei. Sie erbeuten ihn, wo immer sie können. Wer im Spiel zuerst die vereinbarte Menge an Honigsteinen gesammelt hat, gewinnt. Das Honigsammeln wäre ganz einfach, wenn da nicht die gefährliche Stachelbiene auf dem Spielfeld herumlaufen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



## Biene auf das Mittelfeld

Spielen 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**



**4 Bewegungspunkte für den eigenen Bären**

# S4U

**Bären auf einen Honigstein ziehen**

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.

### **Verjagen:**

**Die Biene kann einen Bären 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.

---

# Spielanleitung

---

*bssss*

# HONIGBÄR

und  
*Stachelbiene*



HABA®