

Kleine Biene

flieg schnell los!

Spieler: 2 - 4 **Alter:** ab 3 1/2 Jahre **Dauer:** ca. 20 Min.

Inhalt: 1 Spielbrett
4 Bienen
2 Würfel mit je 3 Farben
1 Spielanleitung

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht als erster mit seiner Biene den Bienenkorb zu erreichen. Die Bienen fliegen dabei von Blüte zu Blüte. Sie dürfen sich in jede beliebige Richtung bewegen. Trifft eine Biene dabei auf eine andere, muß diese leider zum Startfeld zurück und von neuem starten.

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird ausgelegt und jeder Spieler nimmt sich eine Biene als Spielfigur. Alle Bienen werden auf das Startfeld gesetzt. Das Startfeld ist der grüne Streifen vor der Blumenwiese gegenüber dem Bienenkorb. Die beiden Farbenwürfel werden bereitgelegt.

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Farbenwürfeln gleichzeitig. Jetzt setzt er seine Biene auf eine Blüte in der untersten Reihe, die den gewürfelten Farben entspricht.

Beispiel: a) Die Würfel zeigen Rot + Blau - der Spieler setzt seine Biene auf die rot-blaue Blüte.
b) Die Würfel zeigen 2 mal Gelb - der Spieler setzt seine Biene auf eine gelbe Blüte.

Derselbe Spieler ist noch einmal an der Reihe. Er kann nun entscheiden, ob er ein zweites mal würfelt, oder die Würfel an seinen linken Mitspieler weitergibt. Würfelt er weiter, hat er die Wahl dies mit einem oder mit beiden Würfeln zu tun. Wenn er nur mit einem Würfel würfelt, bleibt die Farbe, die der ruhende Würfel zeigt im Spiel und er würfelt nur die 2. Farbe **dazu**. Mit den neuen Farben, kann er seine Biene auf eine benachbarte Blüte setzen, die den gewürfelten Farben entspricht.

Beispiel: Der Spieler würfelt Rot + Gelb, und zieht auf eine rot-gelbe Blüte. Er läßt den Würfel mit Rot liegen und würfelt mit dem anderen Würfel weiter. Er würfelt Blau. Mit dem ruhenden Würfel ergibt dies Rot + Blau für diesen Zug.

Der Spieler darf solange weiterwürfeln, bis die gewürfelten Farben mit keiner benachbarten Blüte übereinstimmen. Er kann aber auch schon vorher die Würfel an seinen linken Mitspieler abgeben, und somit seinen Zug beenden.

Mit dem Zug auf eine bereits besetzte Blüte, vertreibt man die Biene eines Mitspielers. Diese muß dann auf dem Startfeld neu beginnen.

SPILENDE

Wer zuerst das Flugbrett des Bienenkorbs erreicht, gewinnt das Spiel. Das Flugbrett erreicht man mit den Farben Gelb und Blau, da dies die Farben des Bienenkorbs sind.

