

Schleck und Weg!!



Für 3-6 Schleckermäuler ab 4 Jahren
mit einer Variante für größere Naschkatzen ab 6 Jahren

von
Manfred Ludwig

Wer schleicht denn da ums Bienennest? Sind das nicht unsere Schlemmerbärchen, denen das Wasser im Maul zusammenläuft, weil sie süßen Honig gewittert haben? Doch herrje!! Die Bienen haben ihre Honigwaben direkt über einer tiefen Grube gebaut. Beim wilden Tanz um den Honig kann es schon passieren, dass so ein Zottelbärchen in die Grube plumpst. Während sich die Bienen mit dem armen Plumpsbärchen beschäftigen, können die anderen Schleckermäuler in aller Ruhe den Honig stibitzen.

Dabei gilt die alte Bärenweisheit:
»Ich schleck, und du bist weg!«

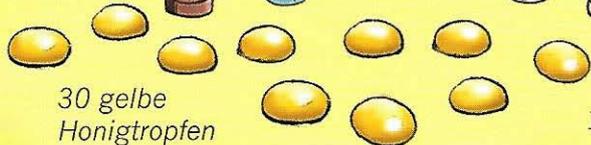
Inhalt:

1 runder, aufgesteckter
Spielplan mit Bären-
grube, 4 Eckmulden
und 6 Stegen

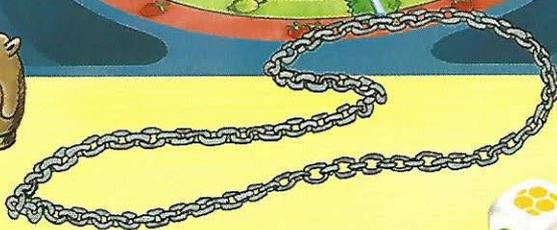
6 Bärchen
in 6 Farben



30 gelbe
Honigtropfen



1 Kette



1 Schlabberwürfel



Vor der ersten Partie:

Das Spielmaterial befindet sich in den Fächern unter dem aufgesteckten Spielplan. Nachdem ihr es dort herausgeholt habt, steckt ihr den Spielplan einfach wieder auf die Stege und der Spaß kann beginnen!

Spielvorbereitung:

Das Spielfeld ist in sechs Abschnitte unterteilt, die wie große »Kuchenstücke« aussehen. Diese Kuchenstücke sind durch die blauen Stege im Schachtelboden voneinander getrennt. Jeder Spieler wählt sich ein Kuchenstück aus – am besten das vor seiner Nase. Dann schnappt er sich ein beliebiges Bärchen und setzt es auf die Heidelbeere seines Kuchenstücks. In den gelben Ring seines Kuchenstücks legt jeder Spieler zuletzt noch einen Honigtropfen direkt an den Rand der Bärengrube. Danach wird die Kette um die aufgestellten Bärchen herumgelegt. Die restlichen Honigtropfen werden als Vorrat in die vier Eckmulden des Spielplans geschüttet.

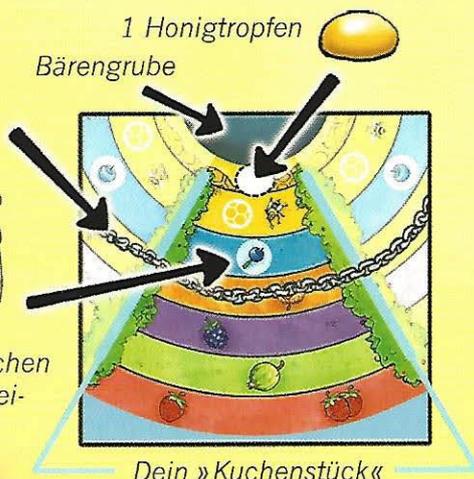
Der kleinste Spieler erhält den Schlabberwürfel und darf zuerst würfeln.



Kette

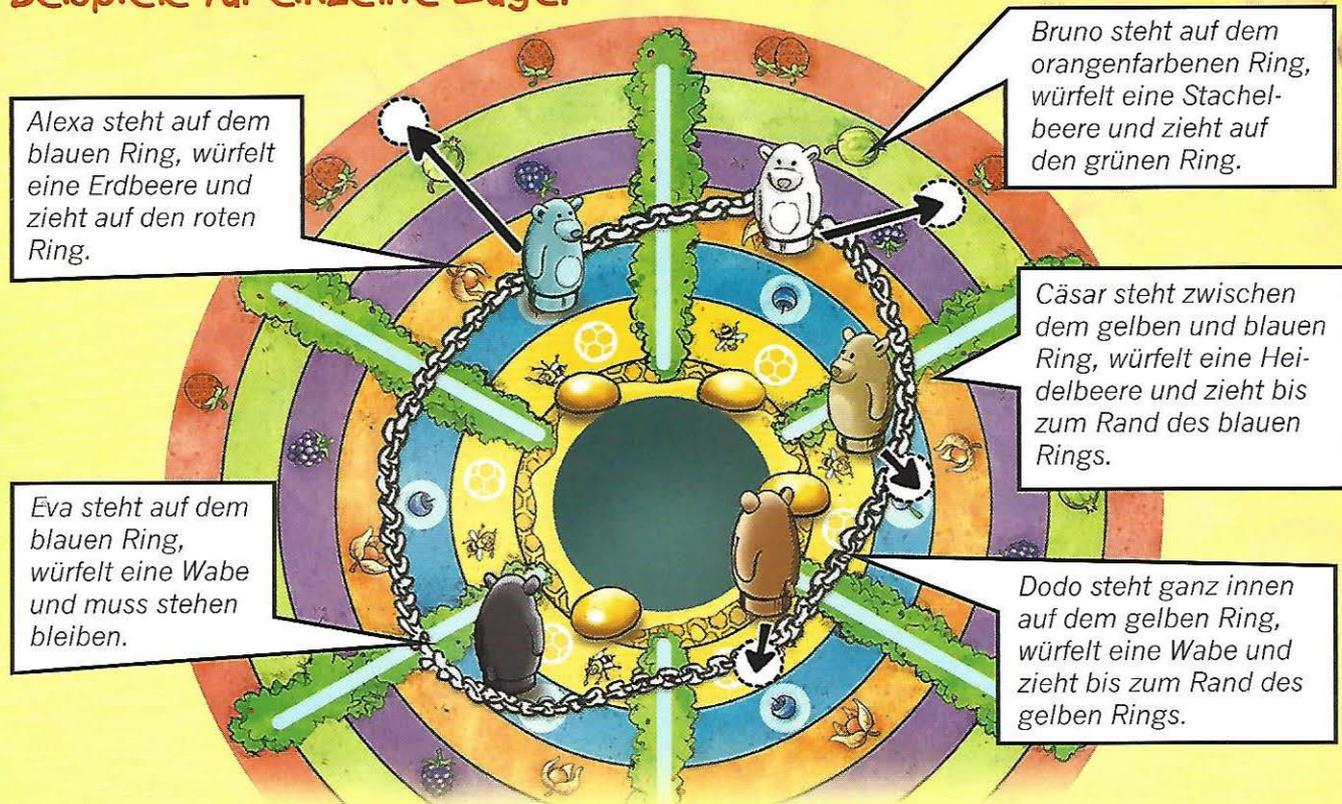


Dein Bärchen
auf die Hei-
delbeere





Beispiele für einzelne Züge:



Sind bei deinem Spielzug Honigtropfen ins Loch geplumpst?

So ein Pech für die Besitzer der Honigtropfen! Die Honigtropfen bleiben so lange im Loch liegen, bis ein Bärchen hineinfällt. Dein Spielzug ist zu Ende und der nächste Spieler ist dran.

Sind bei deinem Zug andere Bärchen ins Loch geplumpst?

Super! Weil du ein Bärchen (oder auch mehrere) ins Loch gezogen hast, nimmst du dir alle Honigtropfen, die gerade im Loch liegen. Diese Honigtropfen gehören von nun an dir und du legst sie als Beute vor dir auf den Tisch ab.

Außerdem darfst du dir noch aus deinem Kuchenstück den Honigtropfen nehmen, wenn er dort noch liegt. Auch alle anderen Spieler, die noch einen Honigtropfen in ihrem Kuchenstück liegen haben, dürfen sich diesen nehmen.

Wenn alle Honigtropfen verteilt sind, werden die Bärchen wieder auf die Heidelbeere gestellt und von der Kette umringt. Aus den Eckmulden werden nun wieder neue Honigtropfen genommen. Jeweils einer davon wird vor jedes Bärchen gelegt (siehe Startaufstellung). Dein linker Nachbar würfelt als nächster.

Hast du bei deinem Zug ein oder mehrere Bärchen umgeworfen?

Du Kraftprotz! Das hättest du nicht tun sollen! Wenn nämlich eines oder mehrere dieser umgeworfenen Bärchen auf dem Spielplan liegen geblieben und nicht ins Loch gefallen sind, darf sich jeder deiner Mitspieler einen Honigtropfen vom Spielfeld nehmen und zu seinem Beutevorrat legen. Diesen Honigtropfen nimmt er aus seinem Kuchenabschnitt. Sofern dort keiner mehr liegt, nimmt er einen Honigtropfen aus dem Loch. Nur du selbst bekommst leider gar keinen Honig, weil du zu rabiat gezogen hast. Im Gegenteil: Wenn dein Honigtropfen bis jetzt noch nicht im Loch gelandet ist, musst du ihn jetzt hinein werfen! Auch in diesem Fall werden die Bärchen wieder auf die Heidelbeere gestellt und von der Kette umringt. Aus den Eckmulden werden nun wieder neue Honigtropfen genommen und wie immer vor die Bärchen gelegt (siehe Startaufstellung).

Beispiel 1:

Alexa steht auf dem gelben Farbring und würfelt rot. Besser geht es nicht! Alexa hat dadurch Dodo mitsamt ihrem Honigtropfen ins Loch gezogen. Brunos Honigtropfen fällt ebenfalls ins Loch. Dadurch erbeutet Alexa alle Honigtropfen aus dem Loch. Alexa, Cäsar und Eva erhalten zusätzlich den Honigtropfen, der noch in ihrem Kuchenstück liegt.

Beispiel 2:

Alexa hat Dodo schon wieder ins Loch gezogen. Aber diesmal ist Bruno dabei umgefallen. Deshalb bekommt Alexa keinen Honig. Stattdessen muss sie ihren Honigtropfen ins Loch werfen. Bruno, Cäsar, Eva und Dodo nehmen sich einen Honigtropfen vom Spielplan oder aus dem Loch und legen ihn zu ihrem Beutevorrat.

Und was passiert, wenn der Vorrat in den Eckmulden zur Neige geht und nicht mehr vor jedem Bärchen ein Honigtropfen abgelegt werden kann?

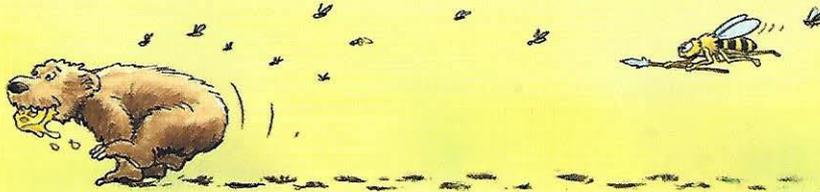
Dann beginnt die letzte Runde: Ihr werft die restlichen Honigtropfen, die noch in den Eckmulden liegen, in das Loch und spielt dann so lange weiter, bis wieder ein Bär in die Grube fällt und die letzten Honigtropfen verteilt werden.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Das Spiel endet, sobald alle Honigtropfen an die Spieler verteilt worden sind.

Und wer hat nun gewonnen?

Vielleicht du – aber nur dann, wenn du am Spielende die meisten Honigtropfen erbeutet hast.



Die Spielvariante für gewiefte Honigschlecker (ab 6 Jahren)

Gegenüber der Grundvariante gibt es nur eine einzige Besonderheit:

Du hast bereits gewürfelt und dein Bärchen entsprechend gezogen oder sogar stehen lassen müssen. In unserer Variante für gewiefte Honigschlecker ist dein Zug jetzt noch nicht beendet, sondern du darfst noch einmal würfeln, wenn du möchtest. Das ist aber nicht ungefährlich für dich, denn du kannst dabei einen Honigtropfen verlieren!

Achtung: Wenn du weder auf deinem Kuchenstück noch in deinem Beutevorrat Honigtropfen hast, darfst du keinen Zusatzwurf ausführen!

Würfelst du jetzt so, dass dein Bärchen nicht ziehen kann, musst du deinen Honigtropfen aus dem Kuchenstück in die Grube werfen. Ist dieser Honigtropfen aber bereits im Loch, musst du sogar einen Honigtropfen aus deinem Beutevorrat opfern. Du darfst solange erneut würfeln und ziehen, bis dein Bärchen stehen bleiben muss.

Erschienen im Zoch Verlag
Autor: Manfred Ludwig
Copyright 2002

