



Auf Honigsuche

Tigger hat sich ein lustiges Spiel ausgedacht und viele Honigtöpfe im 160-Morgen-Wald versteckt. Natürlich macht sich Winnie the Pooh sofort daran, diese Schleckertöpfchen unter den Bäumen zu suchen. Dabei helfen ihm seine Freunde Kanga, Piglet und Rabbit. Und jetzt seid ihr an der Reihe: Macht einfach bei dieser spannenden Suche mit und zeigt den Waldbewohnern den richtigen Weg zu Poohs heißgeliebten Honigtöpfchen!

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren (Winnie the Pooh, Kanga, Piglet und Rabbit)
- 4 Aufstellfüßchen für die Figuren
- 8 Bäume
- 8 Honigtopf-Aufkleber
- 1 Farbwürfel



Spielziel

Jeder Spieler versucht im 160-Morgen-Wald die zwei Bäume zu finden, auf deren Unterseite die Honigtöpfe in der eigenen Farbe abgebildet sind. Es gewinnt, wem es als erster gelingt, diese Bäume vom Spielplan zu nehmen.

Vor dem ersten Spiel

müssen die Figuren vorsichtig aus der Stanztafel herausgebrochen und in die dafür vorgesehenen Aufstellfüßchen gestellt werden. Dann werden die Honigtopf-Aufkleber von der Folie gelöst und unter den Baum klebt.

Spielvorbereitung

Zuerst wird der Spielplan ausgebreitet, so daß ihn jeder gut erreichen kann. Der Farbwürfel wird daneben gelegt. Jeder Mitspieler sucht sich nun eine Spielfigur aus. Unter den folgenden kann man wählen:

- Winnie the Pooh
- Kanga, die Känguruhmutter
- Rabbit, der Hase
- Piglet, das Ferkel

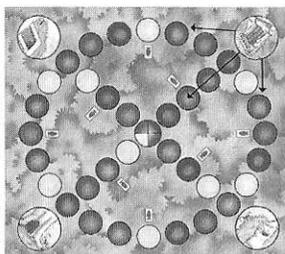


Die Spielfigur wird auf das passende Startfeld gestellt; das ist das große runde Feld in der Spielplanecke, auf dem das passende Haus abgebildet ist. Es wird immer mit allen 8 Bäumen gespielt. Am besten man mischt diese gut durch, so daß sich niemand merken kann, welcher Honigtopf sich unter welchem Baum befindet. Nun werden die Bäume auf die 8 Baumfelder gestellt - das sind die kleinen Felder, auf denen die Bäumchen abgebildet sind.

Spielablauf

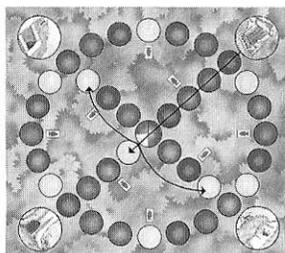
Winnie the Pooh fängt an, denn der hat am wenigsten Geduld und riecht den Honig schon. Wer an der Reihe ist, würfelt und macht dann seinen Spielzug. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nach dem Würfeln wird die Spielfigur in beliebige Richtung - und zwar bis zum nächsten Feld der gewürfelten Farbe gezogen. Dabei kann es durchaus passieren, daß man andere Figuren überholt, oder - aus der Gegenrichtung kommend - an ihnen vorbeizieht.

Hier gleich ein Beispiel: Pooh fängt an, würfelt BLAU und darf auf eines der blauen Felder ziehen.
rot ●, gelb ●, blau ●, grün ●



Das Feld in der Mitte des Spielplans steht für alle 4 Farben. Es gilt also gleichzeitig als rotes, gelbes, grünes und blaues Feld. Wenn ein Feld gerade von einem Mitspieler besetzt ist, dann zählt es nicht mit. Man kann also immer in der gewünschten Richtung bis zum nächsten freien Feld der gewürfelten Farbe weiterziehen!

Hier noch ein Beispiel: Pooh würfelt gelb und möchte in Richtung Mittelfeld ziehen. Da das nächste gelbe Feld (das genau in der Mitte) gerade besetzt ist, zieht er weiter bis auf eines der drei abgebildeten gelben Felder!



Ist man an der Reihe und der Zug endet auf einem Feld, neben dem ein Baum steht, dann darf der Spieler unter diesen Baum gucken. Am besten so, daß die Mitspieler nicht sehen, welche Honigtopffarbe drunter ist!

Man versucht, die Honigtopfe zu finden, die die eigene Farbe haben: Piglet sucht also zum Beispiel nach den grünen Töpfen und Kanga nach den blauen!

Ist unter einem Baum ein Honigtopf der eigenen Farbe abgebildet, dann darf der Spieler diesen Baum nehmen und außerhalb des Spielplans vor sich aufstellen. Ist jedoch eine andere Farbe unter dem Baum abgebildet, muß der Baum leider wieder auf denselben Platz auf dem Plan zurückgestellt werden!

Was bedeuten die Farben Lila und Weiss auf dem Würfel?

- Lila bedeutet: Die eigene Figur bleibt da stehen, wo sie gerade ist. Man darf aber zwei beliebige Bäume miteinander vertauschen, die sich auf dem Spielplan befinden. Allerdings darf beim Vertauschen nicht unter die Bäume geschaut werden. (ein Tip: Vielleicht kann man es so hinbekommen, daß auf diese Weise ein weiter entfernter Baum, der für einen selbst interessant ist, in die Nähe bekommt. Oder man will seine Mitspieler ein bißchen ärgern - und versetzt einen Baum, zu dem ein Mitspieler vermutlich gerade gehen will, einfach schnell woanders hin...

- Weiß bedeutet: Die Figur bleibt da stehen, wo sie gerade ist. Man darf jetzt aber unter einen beliebigen Baum auf dem Spielfeld schauen. Danach muß man ihn aber wieder an denselben Platz stellen, auch wenn die eigene Honigtopffarbe drunter abgebildet ist. Aber das ist ja halb so schlimm: Jetzt weiß man auf jeden Fall schon einmal, daß es sich für einen lohnt, zu diesem Baum zu gehen.

Spielende

Ganz einfach: Der Spieler, der als erster seine zwei Bäume vom Spielplan genommen hat, ist natürlich der Gewinner. Mal sehen, ob das Winnie the Pooh ist - oder ob seine Freunde vielleicht sogar schneller den Honig finden können als er selbst!

Und wenn man nur zu zweit spielt?

Dann haben wir einen Vorschlag, damit nicht die ganze Zeit so viele Bäume mit Honigtöpfen im Spiel sind, die niemand sucht: Die ersten beiden Bäume, die im Spiel umgedreht werden (egal von wem) und unter denen nur Honigtöpfe mit Farben sind, die nicht mitspielen, werden einfach aus dem Spiel genommen.

Geht es auch noch einfacher?

Wenn man es am Anfang leichter haben will, dann spielt man einfach so: Man läßt einfach die Farbe lila aus dem Spiel. Lila bedeutet stattdessen: Der Spieler würfelt so lange weiter, bis eine andere Farbe als lila erscheint. Dann macht er ganz normal seinen Spielzug.

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Taktisches Würfelspiel
Spielerzahl: 2-4
Altersempfehlung: ab 4 Jahre
Spieldauer: ca. 25 Minuten

