

PANIK im Bienenkorb®

Brettspiel für 2, 3 oder 4 Spieler ab 6 Jahren und Erwachsene. Dauer: 15 bis 45 Minuten.

Inhalt der Schachtel:

1 Spielbrett, 1 Achse, 1 drehbare Wiese, 81 Büsche, 44 Bienensteine, davon: 1 Königin, 8 Arbeiterinnen und 2 Wächterinnen je Farbe; 36 Bewegungskarten, 15 Pollenringe, 10 Verschmutzungsringe, 1 Würfel, 1 Spielanleitung.



Spielvorbereitung:

- entfalten Sie das Spielbrett;
- fügen Sie die Achse von unterhalb des Bretts ein,
- setzen Sie die drehbare Wiese auf die Achse in der Mitte des Bretts,
- verteilen Sie 80 Büsche auf der Wiese, die Bildsymbole verdeckt (der ohne Symbol dient bei Verlust als Joker),
- mischen Sie die Bewegungskarten und legen Sie sie ins Zentrum der Wiese (Zahlen verdeckt),
- wählen Sie die Farbe Ihrer Bienen,
- setzen Sie die Königin in ihre Zelle in der Mitte des Bienenkorbs,
- setzen Sie zwei Steine "Arbeiterinnen" auf die Geburtszellen (die anderen Steine werden zur Seite gestellt),
- drehen Sie die Eingänge der Bienenkörbe zu den entsprechenden Zugängen zur Wiese (8 Möglichkeiten).



Zwei mögliche Varianten:

1) Ohne Wächterinnen: für die Jüngeren.

2) Mit Wächterinnen: für die Älteren und Erfahreneren.

Die Spielgrundlagen sind die gleichen, die Älteren müssen die Gesamtheit der Spielregeln lesen, um das Spiel zu verstehen.



Grundsatz:

Sie sind die Königin. Sie bringen Bienen zur Welt, die Sie auf die Wiese zum Sammeln schicken, auf die Suche nach dem wertvollen Pollen

Ziel des Spiels:

Als Erster 3 Pollen im Bienenkorb ablegen.



Ablauf des Spiels:

Der Jüngste beginnt. Er zieht eine Bewegungskarte und setzt eine seiner Bienen entsprechend der angegebenen Zahl. Die Karte wird anschließend zur Seite gelegt. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn ausgeführt. Bei der nächsten Runde haben die Spieler die Wahl: eine existierende Biene bewegen oder eine neue zur Welt bringen, die sie auf eine freie Geburtszelle stellen. Wenn die zwei Geburtszellen besetzt sind, können die Spieler keine Biene zur Welt bringen.





Bewegungen

Die Bewegungen werden nur auf Basis der Karten gemacht (der Würfel bestimmt nur die Stärke der Orkane, siehe weiter unten).

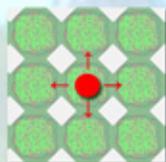
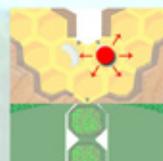
Eine Karte stellt eine gesunde Biene dar, ohne Pollen und mit einer Bewegungszahl von 1 bis 8

Nach und nach werden die gezogenen Karten beiseite gelegt.

Wenn der Stapel aufgebraucht ist werden die Karten neu gemischt und wieder ins Zentrum der Wiese gesetzt.



Eine Bewegung wird in alle Richtungen durchgeführt, insofern die Felder sich berühren.



Einschränkungen:

- Zwei Bienen dürfen nicht das gleiche Feld besetzen,
- eine Biene darf nicht zweimal auf dasselbe Feld gehen während einer Bewegung,
- in der Variante für Kinder dürfen die Bienen nicht in die fremden Bienenkörbe eindringen,
- im Bienenkorb können die Bienen nicht fliegen, sie müssen die vorhandenen Bienen umgehen,
- auf der Wiese sind diagonale Bewegungen verboten.

Vorsicht ! Eine Biene, die sich auf die erste Zelle ihres Bienenkorbs setzt, blockiert Ein- und Ausgang.

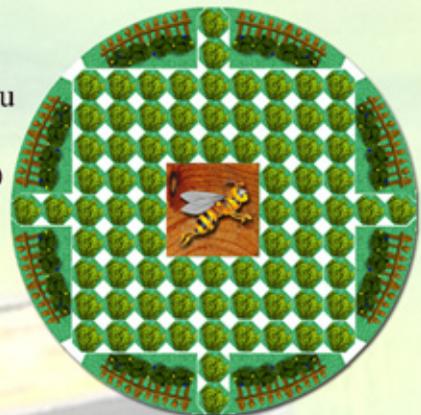


**Hier angekommen raten wir den Jüngeren, das Spiel anzufangen.
Sie werden nach und nach entdecken, was die Büsche der Wiese verstecken.**

- Die Wiese -

Die Wiese besteht aus 80 Büschen. Bei jedem Spiel werden sie neu gemischt und mit verstecktem Symbol auf die Wiese gesetzt.
(Der Busch ohne Symbol dient als Joker oder als Ersatz für ein verlorenes Teil)

Die Bienen können auf der Wiese fliegen, das heißt über andere Bienen springen.
(das Feld der übersprungenen Biene zählt einen Bewegungspunkt)



Die Büsche:

Man muss auf einem Busch anhalten, um ihn umdrehen zu können. Wenn ein Spieler einen Busch umdreht, zeigt er ihn allen anderen zu ihrer Kenntnis.
Danach legt der Spieler den Busch mit verstecktem Symbol wieder ein (außer die Blumen und die Geheimgänge. Siehe folgendes Kapitel).



Der Spieler ist nicht gezwungen, den Busch umzudrehen, auf den sich seine Biene stellt. In diesem Fall muss er das Ereignis, das sich unter dem Busch verbirgt, nicht ausführen. Wenn er sich entschließt, den Busch beim nächsten Mal umzudrehen, dann zählt das als ein Durchlauf. Er könnte so weder eine Karte ziehen noch eine Biene zur Welt bringen.



Was verstecken die Büsche?



26 Blumen: Der Spieler, der diesen Busch umdreht, setzt auf seine Biene einen Pollenring. Diese Biene kann weiter Büsche umdrehen, aber: Vorsicht!

Mit jedem transportierten Pollenring wird sich die Biene um jeweils ein Feld weniger bewegen als auf der Bewegungskarte angegeben ist.

Z.B.: Wenn die Biene einen Pollenring transportiert und die umgedrehte Karte zeigt 4. Diese Biene kann sich nur noch um 3 Felder bewegen. Wenn sie 2 Pollenringe transportiert, kann sie sich nur noch um 2 Felder bewegen usw. Wenn die Pollenringe abgeliefert sind, kann sich Biene wieder normal bewegen. Die Bienen können vorbeigehen oder anhalten an den Feldern, auf denen ein Pollenring sich befindet. Die Blumen geben nur einmal Pollen.



Die Blumen, die Pollen gegeben haben, bleiben bis zum Ende des Spiels sichtbar.



9 Geheimgänge: Dies sind Abkürzungen, die es den Bienen erlauben, sich direkt von einem "Loch" zum anderen zu bewegen ohne Bewegungspunkte zu zählen. Eine Biene blockiert den Geheimgang, auf dem sie steht und hindert die anderen Bienen, ihn zu benutzen.



Die aufgedeckten Geheimgänge bleiben bis zum Ende des Spiels sichtbar.

Folgende Büsche müssen nach Benutzung wieder verdeckt zurückgelegt werden.



7 Flügel: Der Spieler zieht eine neue Karte und bewegt die gerade gespielte Biene.



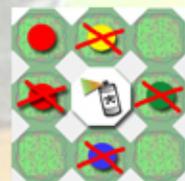
7 Imkerpfeifen: Der Spieler setzt eine Runde aus. Alle seine Bienen schlafen in dieser Runde, seien sie im Bienkorb oder auf der Wiese.



3 Hornissen: Die Biene, die diesen Busch umdreht, ist eliminiert (sie wird aus diesem Spiel entfernt). Wenn sie Pollen transportierte bleibt dieser auf dieser Stelle. Die schnellste Arbeiterin, die sich auf diesen Busch stellt, kann den Pollen aufnehmen.



2 Insektizide: Die Biene, die diesen Busch aufdeckt, wird eliminiert, genauso wie alle anderen, die sich auf den angrenzenden Feldern befinden. Sie werden vom Spielbrett entfernt.





10 Verschmutzungen: Die Biene, die diesen Busch umdreht, ist verschmutzt. Der Spieler setzt auf seine Biene einen  schwarzen Ring. Diese Biene wird sich ab hier um zwei Felder weniger bewegen als auf der Karte angegeben ist.

Sie kann auch weiterhin Büsche umdrehen, aber, wenn sie Pollen findet, wird sie sich noch weniger schnell bewegen. **Z.B.:** 2 Verschmutzungsfelder + 1 Feld Pollen = - 3 Felder.

Wenn die Biene eine zweite Verschmutzung entdeckt, dann stirbt sie.

Sie wird vom Brett entfernt. Wenn sie Pollen transportierte, bleibt dieser auf der Stelle liegen.



7 Krankenschwestern: Sie lassen die Verschmutzung verschwinden bei den Bienen, die diesen Busch umdrehen.

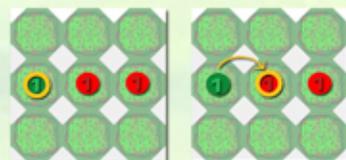


9 Orkane: Sie lassen die Wiese rotieren um 1 bis 6 Stellungen, abhängig von der Zahl auf dem Würfel (1 Stellung entspricht dem Abstand zwischen 2 Zugängen zur Wiese = 8 Möglichkeiten). Der Spieler, der den Orkan aufdeckt, wählt auch die Richtung der Drehung.



Pollendiebstahl: Bienen der gleichen Farbe, die auf angrenzenden Feldern stehen, bilden eine Gruppe. Sie können also den oder die Pollen einer einzelnen gegnerischen Biene oder einer kleineren gegnerischen Gruppe stehlen.

Um dies auszuführen müssen die Bienen sich berühren (angrenzende Felder).



Einzelheiten:

- Keine Aktion während einer Bewegung. Man kann nur einen Busch aufdecken, wenn man sich darauf stellt.
- Wenn eine Arbeiterin sich auf ein Feld stellt, auf dem ein Pollenring liegt (nach dem Tod einer Biene), kann sie diesen aufsammeln. Dies zählt als 1 Aktion (sie kann den angeflogenen Busch nicht umdrehen).
- Der oder die Pollen können in den Zellen am Boden des Bienenkorbs ohne Halt abgelegt werden.
- Der in den Zellen am Boden des Bienenkorbs abgelegte Pollen kann nicht gestohlen werden.

Ratschläge:

- Merken Sie sich die Büsche, die aufgedeckt wurden, um nicht in dieselben Fallen zu stolpern.
- Es wird Ihnen nützlich sein, Orkane zu provozieren, um Ihre Mitspieler an der Pollenablage zu hindern.
- Denken Sie daran, Geheimgänge zu benutzen, um schneller von einem Punkt zum anderen zu gelangen und endlich,
- lassen Sie Ihre Bienen in Gruppen fliegen, damit sie sich vor Pollendieben schützen ...



Also: keine Panik !



Variante für Erwachsene

Gleiche Bewegungen wie in der Variante für Kinder mit der zusätzlichen Möglichkeit, Wächterinnen zur Welt zu bringen und in die gegnerischen Bienenkörbe einzudringen.

Die Wächterinnen arbeiten nicht: sie drehen die Büsche nicht um und können weder Pollen noch Verschmutzungen transportieren. Ihre Aufgabe ist, ihr eigenes Volk zu schützen und fremde Bienen zu eliminieren.

In dieser Variante gibt es zwei Möglichkeiten, zu gewinnen.

- Entweder gemäß der ersten Variante: der Erste sein mit der Ablage von drei Pollen im Bienenkorb.
- Oder eine bestimmte Anzahl gegnerischer Bienen eliminieren, um Punkte zu sammeln:

Eine Königin	= 5 Punkte,
eine Wächterin	= 2 Punkte,
eine Arbeiterin	= 1 Punkt.



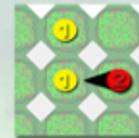
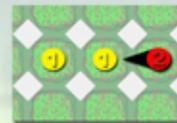
Um zu gewinnen in einer Partie mit zwei Spielern **5 Punkte**, bei drei **6 Punkte** und bei vier **7 Punkte** sammeln.

Kämpfe: Es genügt für eine Wächterin, dass sie sich auf ein benachbartes Feld bei einer gegnerischen Arbeiterin stellt, um sie zu stechen und gefangen zu nehmen und einen Punkt zu erhalten (man kann sie nicht eliminieren, indem man direkt auf das Feld der Arbeiterin gerät).

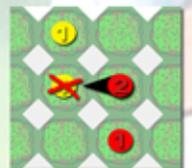


Um sich zu schützen, sollten sich die Bienen gruppieren.

Eine Gruppe wird gebildet, wenn zwei Bienen derselben Farbe sich auf zwei nebeneinander liegenden Feldern befinden.



Wenn zwei Gruppen in Kontakt zueinander stehen, muss man die Anzahl Punkte jeder Gruppe ermitteln, um bestimmen zu können, welche die bedeutendere ist. Wenn sich eine Wächterin in der bedeutenderen Gruppe befindet, eliminiert sie die neben ihr stehenden Bienen der anderen Farbe.



Eliminierung einer Königin: selbst wenn sie 5 Punkte zählt, kann eine Königin weder angreifen noch sich verteidigen. Wenn es einer gegnerischen Wächterin gelingt, in ihre Zelle zu gelangen, wird die Königin eliminiert. Sie wird die Gefangene des angreifenden Spielers, der fünf Punkte erhält (bei zwei Spielern ist die Partie beendet). Bei einer Partie zu 3 oder 4 Spielern kann derjenige, der seine Königin verloren hat, keine neuen Bienen zur Welt bringen. Er setzt das Spiel mit den schon existierenden Bienen fort.

Einzelheiten:

- Eine Biene kann jederzeit ihren Pollen opfern, indem sie ihn auf dem Feld abstellt, wo sie sich befindet, um schneller voran zu kommen (im Falle von Gefahr).
- In einer Spielrunde ist nur eine Aktion möglich: eine Biene zur Welt bringen oder eine vorhandene bewegen.
- Eine Biene am Anfang oder am Ende einer Runde eliminieren ist eine Konsequenz, keine Hauptaktion.

Z.B.: Wenn ein von einem Spieler provoziertes Orkan eine gegnerische Arbeiterin neben eine Ihrer Wächterinnen bringt. Wenn Sie am Spiel sind, eliminieren Sie die Arbeiterin und spielen weiter.

- Beispiele von Spielrunden: 1. Ein Spieler zieht eine Karte, er bewegt eine seiner Wächterinnen neben eine gegnerische Arbeiterin. Der Spieler beendet seinen Spielzug, indem er die gegnerische Arbeiterin eliminiert.

2. Der Spieler zieht eine Karte, er bewegt eine seiner Arbeiterinnen zu einem Busch.

Der Spieler dreht den Busch um und folgt dem Ereignis auf der Unterseite.

- Unter denselben Bedingungen wie für den Pollendiebstahl kann eine verschmutzte Biene, die zu einer bedeutenderen Gruppe gehört, ihren Verschmutzungsring an eine einzelne Biene oder an eine Biene in einer nicht bevorzugten Gruppe übergeben.

Ratschläge:

- Bilden Sie Gruppen, um Ihre Bienen zu schützen.
- Es könnte wichtig sein, die Anzahl der verwendeten Karten zu zählen, um eine strategische Wahl zu treffen, da die 36 Bewegungskarten wie folgt aufgeteilt sind:
drei 8, vier 7, fünf 6, sechs 5, sechs 4, fünf 3, vier 2, drei 1.

- Denken Sie daran, Ihre Königin zu schützen, indem Sie Bienen auf den Geburtsfeldern lassen.

- Beachten Sie die offenen Geheimgänge: eine Wächterin könnte schnell auftauchen ...

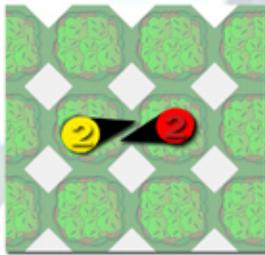




Variante Erwachsene



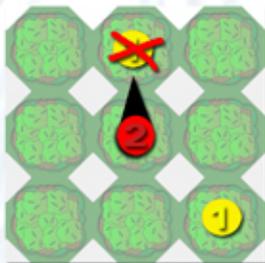
Die folgenden Abbildungen zeigen Beispiele von Kampfzenen. Für den Zweifelsfall.



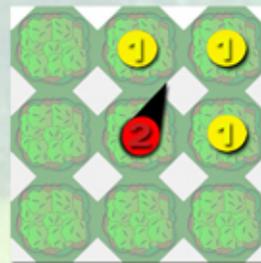
Die Wächterinnen berühren sich.
Gleichstand besteht.



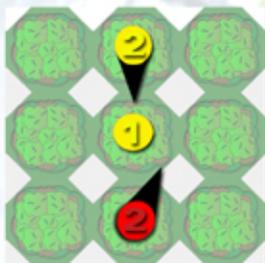
Die gelben Wächterinnen bilden eine 4-Punkte-Gruppe.
Sie eliminieren die 3 roten Arbeiterinnen sowie die Wächterin,
die sich auf dem ersten Busch in der Wiese befindet.



Die gelbe Arbeiterin rechts unten
ist nicht in Kontakt mit der roten
Wächterin. Sie wird nicht eliminiert.



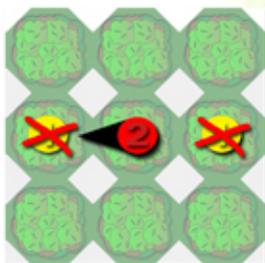
Die gelben Arbeiterinnen bilden eine 3-Punkte-Gruppe
Obgleich sie bevorzugt sind, können sie nicht die rote
Wächterin eliminieren, denn in diesem Spiel stechen die
Arbeiterinnen nicht.



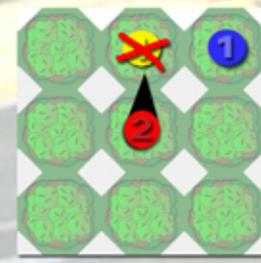
Die gelbe Wächterin schützt ihre
Arbeiterin, aber sie kann die rote
Wächterin nicht eliminieren, denn
sie berührt sie nicht.



Die gelbe Wächterin, die von einer gelben
Arbeiterin unterstützt wird, eliminiert die rote
Wächterin. Gelb erhält 2 Punkte.



Die gelben Arbeiterinnen berühren
sich nicht, somit beschützen sie
einander nicht. Sie werden von der
roten Wächterin eliminiert.



Bienen mit unterschiedlicher Farbe
beschützen einander nicht.
Die rote Wächterin eliminiert die gelbe Arbeiterin.