

# HONEY BUZZ

100% ORGANIC STRATEGY

**FRÜHLING** hat in den Wäldern von Sweetwater Grove Einzug gehalten. Aber etwas ist dieses Jahr anders: Die Bienen haben die Wirtschaft für sich entdeckt und die Königin plant, einen Stand auf dem Waldmarkt zu eröffnen. Wenn die Bienen ihren Honig verkaufen, werden sie vielleicht von Bären und anderen Waldbewohnern in Ruhe gelassen und können endlich Frieden und Wohlstand genießen.

In **Honey Buzz** bist du ein Buchhalter Ihrer Majestät. Du sollst deinen Teil des Bienenstocks und dessen Arbeiterinnen möglichst effizient managen. Weise deine Arbeiterinnen den Ausbau des Bienenstocks zu und schaffe Zellen, um unterschiedliche Nektare zu lagern. Aus diesen Nektaren wird schließlich der begehrte Honig produziert, den du auf dem Bärenmarkt verkaufen kannst, um Bestellungen zu erfüllen.

Wer von euch wird der Meisterarchitekt des neuen Wirtschaftszweiges der Königin? Beweise deinen Wert für Ihre Majestät, indem du weise und strategisch arbeitest. Vergiss aber nicht, an den Wettbewerben der Königin teilzunehmen! Bei Spielende gewinnt diejenige Buchhalterbiene, die das meiste Geld erwirtschaftet hat und wird zum Vorsitzenden des Wirtschaftsreichs ernannt!



1-4



45-90'



10+



# SPIELMATERIAL



1 Bienenstock-Plan



1 Waldland-Plan



4 Spieler-Tableaus

4 Fächer-Marker



16 Start-Wabenplättchen



63 Standard-Wabenplättchen



40 Arbeiterinnen  
(Beeples)



4 Sammel-Marker



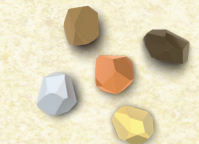
26 Bestellungskarten



17 Aufbaukarten



24 Nektarplättchen



15 Pollen



12 Wettbewerb der  
Königin-Karten



28 Honig



60 Münzen



4 Spielerhilfen



10 Drohnenkarten (Solo)



2 Drohnen-Beeples (Solo)



12 Wettbewerb der Königin-  
Karten (Solo)



1 Startspieler-Marker

# SPIELAUFBAU



**Wichtig!** Für euer erstes Spiel empfehlen wir, dass ihr die Wettbewerb der Königin-Karten (Schritt 4) und die Aufbaukarten (Schritt 10) mit dem Sternsymbol (★) nutzt. Diese Karten wurden extra für neue Spieler entworfen.

- 1 Legt die zwei **Spielpläne** nebeneinander in die Mitte des Tisches. Nutzt die Seite des Bienenstock-Plans, die eurer Spieleranzahl entspricht (1–2 Spieler oder 3–4 Spieler). Nutzt die "A-"Seite des Waldland-Plans für ein Standardspiel.
- 2 Sortiert die **Standard-Wabenplättchen** nach Typ in sechs Gruppen und bildet Stapel. Legt jeden Stapel auf sein vorgegebenes Wabenfeld auf dem Bienenstock-Plan.
- 3 Legt **Münzen, Pollen** und den **Honig** als Vorrat neben den Waldland-Plan. Sortiert den Honig nach Typ in vier Haufen. Sortiert die Pollen nicht. Die verschiedenen Farben haben keinen Einfluss auf das Spiel.
- 4 Sortiert die **Wettbewerb der Königin-Karten** nach Farbe in drei Gruppen. Wählt zufällig eine Karte pro Farbe und legt den Rest zurück in die Schachtel. Legt die Karten auf ihre vorgegebenen Felder auf dem Bienenstock-Plan. Nehmt für jede Wettrennen-Karte der Spieleranzahl entsprechend Münzen aus dem Vorrat und legt sie auf die Karte (TABELLE A).

**2 Spieler** Legt **20 Münzen** auf den 1. Platz.

**A 3 Spieler** Legt **20 / 10 Münzen** auf den 1. / 2. Platz.

**4 Spieler** Legt **20 / 10 / 5 Münzen** auf den 1. / 2. / 3. Platz.



- 5 Sortiert die **Bestellungskarten** nach Typ in zwei Gruppen. Bildet drei Stapel gemäß eurer Spieleranzahl (TABELLE B). Legt sie verdeckt auf ihre vorgegebenen Felder auf dem Waldland-Plan und deckt die oberste Karte jedes Stapels auf. Legt die nicht benötigten Karten zurück in die Schachtel.

**2 Spieler** Fügt pro Stapel 2 große Bestellungen unten und **1 kleine Bestellung** oben hinzu (d.h. insgesamt 3 Bestellungen).

**B 3 Spieler** Fügt pro Stapel 2 große Bestellungen unten und **2 kleine Bestellungen** oben hinzu (d.h. insgesamt 4 Bestellungen).

**4 Spieler** Fügt pro Stapel 2 große Bestellungen unten und **3 kleine Bestellungen** oben hinzu (d.h. insgesamt 5 Bestellungen).

## 1 Spielpläne



## 2 Standard-Wabenplättchen



## 3 Münzen, Pollen und Honig

## 4 Wettbewerb der Königin-Karten



## 5 Bestellungskarten



# SPIELAUFBAU



- 6** Nehmt für jede **Marktspalte** eine passende Ressource (Pollen oder Honig) aus dem Vorrat und legt sie auf das oberste Feld dieser Marktspalte. *Ausnahme: Im Spiel zu zweit befindet sich die Ressource ein Feld unter dem obersten jeder Spalte.*
- 7** Derjenige von euch, der heute als erstes aufgewacht ist, wird Startspieler und erhält den **Startspieler-Marker**.
- 8** Jeder Spieler erhält eine **Spielerhilfe** und ein Set **Spielmaterial** in der gewählten Farbe: ein Spieler-Tableau, vier Start-Wabenplättchen, zehn Arbeiterinnen, einen Sammel-Marker und einen Fächer-Marker. Legt alles Spielmaterial in ungenutzten Farben zurück in die Schachtel.
- 9** Jeder Spieler legt seine **Arbeiterinnen** zunächst in den Vorrat. Je nach Position der Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler eine bestimmte Anzahl Arbeiterinnen und Münzen aus dem Vorrat (TABELLE C).

Startobjekte	1.	2.	3.	4.
<b>C</b> Arbeiterinnen	1 Arbeiterin	1 Arbeiterin	1 Arbeiterin	2 Arbeiterinnen
Münzen	5 Münzen	10 Münzen	15 Münzen	5 Münzen

- 10** Wählt zufällig eine **Aufbaukarte**, die alle Spieler nutzen werden. Diese Karte gibt den Herausforderungsgrad an: Standard (grün) oder Veteran (gelb). Der Startspieler baut seine Start-Wabenplättchen entsprechend der Karte auf. Dann kopieren alle anderen Spieler den Aufbau des Startspielers genau so, inklusive der Positionen der individuellen Symbole.
- 11** Sortiert die **Nektarplättchen** nach ihren Vorderseiten in vier Gruppen. Entfernt, je nach Spieleranzahl, eine bestimmte Anzahl Plättchen aus jeder Gruppe und legt sie zurück in die Schachtel (TABELLE D).

<b>2 Spieler</b>	Entfernt zwei Nektarplättchen aus jeder Gruppe. Ihr nutzt <b>16 Nektarplättchen</b> .
<b>D</b> <b>3 Spieler</b>	Entfernt ein Nektarplättchen aus jeder Gruppe. Ihr nutzt <b>20 Nektarplättchen</b> .
<b>4 Spieler</b>	Entfernt keine Nektarplättchen. Ihr nutzt <b>24 Nektarplättchen</b> .

## 6 Marktspalten (3-4 Spieler)



## 7 Startspieler-Marker



## 8 Spielmaterial (Rosa)



## 9 Arbeiterinnen & Münzen (3 Spieler)



## 10 Aufbaukarte



Wenn ihr die Ausbaukarte mit einem Stern ★ (für neue Spieler vorgesehen) nutzt, sind die Positionen und Ausrichtungen aller Start-Wabenplättchen vorgegeben.

## 11 Vorderseiten der Nektarplättchen



- 12 Mischt die verbliebenen **Nektarplättchen**. Legt diese Plättchen offen und zufällig verteilt in die Wiese, eines pro Feld (TABELLE E).



- 13 Jeder Spieler legt seinen **Sammel-Marker** auf eine Startposition am linken Rand der Wiese. Es können keine zwei Spieler die gleiche Startposition haben. Ihr dürft die Startpositionen zufällig verteilen oder in umgekehrter Spielerreihenfolge auswählen.



- 1 Verbindet Wabenplättchen und **schafft leere Zellen**, um Nektar zu lagern. Das Muster des Zellenrands bestimmt, welcher Nektar gelagert werden kann.



- 2 Bewegt euren Sammel-Marker über die Wiese und **sammelt Nektar**, für den ihr leere Zellen zur Verfügung habt — oder erhaltet stattdessen Pollen.



- 3 Legt euren Fächer-Marker neben Nektarplättchen in eurem Bienenstock und **produziert Honig**. Diesen legt ihr auf eure Nektarplättchen.



- 4 Tauscht Honig und Pollen gegen Punkte. **Verkauft ihn auf dem Markt** oder **erfüllt Bestellungen**. Dann produziert neuen Honig und lasst das Geschäft brummen!

# SPIELVERLAUF

Das Spiel wird in einer Reihe aus Spielerzügen gespielt, beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn.

In seinem Zug muss der aktive Spieler entweder A) **ein Plättchen nehmen** oder B) **seine Arbeiterinnen zurückrufen**.

Hat er nicht genug Arbeiterinnen verfügbar, um ein Plättchen zu nehmen, hat er keine Wahl und *muss* seine Arbeiterinnen zurückrufen.

Wenn der Zug eines Spielers vorbei ist, hat der Spieler zu seiner Linken den nächsten Zug. Dies wird fortgesetzt, bis das Spielende eingeläutet wird.



## Ein Plättchen nehmen

Wenn du ein Plättchen nimmst, führe folgende drei Schritte durch:

### 1. BILDE EINE BIENENREIHE

Weise eine oder mehr deiner verfügbaren Arbeiterinnen einem Wabenfeld deiner Wahl auf dem Bienenstock-Plan zu. Egal, wie viele Arbeiterinnen du zuweist, lege sie aufeinander und bilde einen Stapel, genannt **Bienenreihe**.

Wenn das Wabenfeld unbesetzt ist, muss die neue Bienenreihe exakt eine Arbeiterin beinhalten. Wenn das Wabenfeld bereits von anderen Bienenreihen belegt ist (egal, zu welchem Spieler sie gehören), muss die neue Bienenreihe eine Arbeiterin höher als die höchste bereits liegende Reihe sein.

Hast du nicht genügend Arbeiterinnen verfügbar, um die neue Reihe höher als die höchste liegende Reihe zu bilden, kannst du dieses Wabenfeld nicht wählen.

### 2. DAS WABENNETZ AUSBAUEN

Nimm eines der Wabenplättchen aus dem Bienenstockfeld, dem du deine Arbeiterin(nen) zugewiesen hast. Lege dieses Wabenplättchen so in dein Wabennetz, dass es ein oder mehr bereits liegende Wabenplättchen berührt. Dabei müssen die gelben Ränder sich berühren.

Um ein Dekret-Wabenplättchen zu nehmen, musst du fünf Münzen ausgeben und sie zum Vorrat zurücklegen. Die anderen Wabenplättchenarten sind kostenlos. *Hinweis: Das gilt auch für ein Spiel zu zweit, obwohl das Dekret- und das Buchführungs-Wabenplättchen im selben Bienenstockfeld sind.*

### Eine Bienenreihe bilden

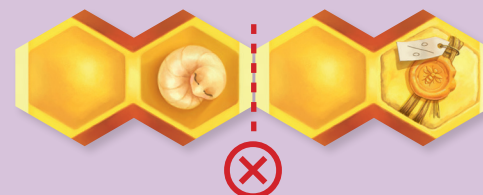


**Beispiel:** Blau möchte ein Marktplättchen nehmen. Also muss er eine Bienenreihe aus drei Arbeiterinnen in das Feld legen.

### Plättchen legen



**Wichtig!** Jedes Wabenplättchen hat vier gelbe Ränder, die andere Wabenplättchen berühren dürfen. Wabenplättchen dürfen einander nicht über die andersfarbigen Ränder berühren.



### 3. BIENENSTOCK-AKTIONEN AUSFÜHREN

Wenn beim Legen eines neuen Wabenplättchens ein leeres Feld entstanden ist, das komplett von Wabenplättchen umgeben ist, hast du eine **leere Zelle** erschaffen! Es ist möglich, durch das Legen eines einzigen Wabenplättchens mehrere leere Zellen gleichzeitig zu erschaffen.

Wenn du eine leere Zelle erschaffst, aktivierst du alle Symbole auf den zur leeren Zelle benachbart liegenden Feldern. Du darfst die entsprechenden Bienenstock-Aktionen in der von dir bevorzugten Reihenfolge ausführen, aber du musst, wenn möglich, alle ausführen. (Siehe BIENENSTOCK-AKTIONEN, S. 8.)

Jedes Aktionssymbol kann nur einmal pro Zug aktiviert werden, auch wenn du mehrere leere Zellen benachbart zu dem Feld erschaffen hast. Es ist jedoch möglich, mehrere Aktionen des gleichen Typs in einer Runde durchzuführen.

## ARBEITERINNEN ZURÜCKRUFEN

Wenn du deine Arbeiterinnen zurückrufst, führe diese zwei Schritte aus:

### 1. ARBEITERINNEN ZURÜCKNEHMEN

Entferne all deine Arbeiterinnen aus jedem Feld vom Bienenstock-Plan, inklusive allen neuen Arbeiterinnen in der Kinderstube und lege sie zurück auf dein Spielertableau. Sie können nun in zukünftigen Zügen eingesetzt werden.

### 2. NEKTAR SUCHEN

Du darfst deinen Sammel-Marker bis zu ein Feld gratis bewegen. Befolge damit die normalen Bewegungsregeln für den Sammel-Marker (siehe SAMMELN, S. 8). Du darfst jedoch keine Münzen ausgeben, um den Marker zusätzliche Felder zu bewegen und du sammelst weder ein Nektarplättchen ein noch erhältst du Pollen aus dem Vorrat.

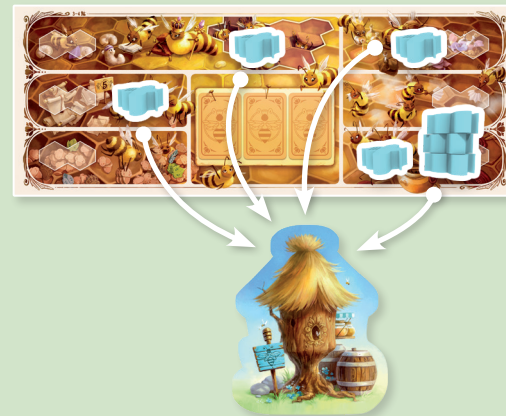


### Leere Zelle & Bienenstock-Aktionen



1 Leere Zelle    2 Aktivierte Aktionen

### Arbeiterinnen zurücknehmen



**Beispiel:** Blau ruft all seine Arbeiterinnen zurück und nimmt all seine Beples, auch die neuen Arbeiterinnen aus der Kinderstube, zurück auf sein Tableau.

### Bonusbewegung (ein Feld)



**Denk daran!** Du erhältst eine gratis Bewegung, wenn du deine Arbeiterinnen zurückrufst. Du darfst jedoch keine Münzen für eine weitere Bewegung oder zum Sammeln von Nektar oder Pollen ausgeben.

# BIENENSTOCK-AKTIONEN

Es gibt sechs Bienenstock-Aktionen, die durch ein spezifisches Symbol gekennzeichnet sind: **Sammel-**, **Produktions-**, **Kinderstube-** und **Dekret-** Aktionssymbole sind auf Standard- und Start-Wabenplättchen abgebildet, während **Markt-** und **Buchführungs-** Aktionssymbole sich nur auf Standard-Wabenplättchen befinden.



## SAMMELN



Bewege deinen Sammel-Marker orthogonal über die Wiese. Die Bewegung von bis zu einem Feld ist gratis; alle weiteren Bewegungen musst du mit zwei Münzen pro Feld bezahlen.

- **Nektar sammeln:** Endet die Bewegung deines Sammel-Markers auf einem Feld mit Nektarplättchen und hast du eine leere Zelle für diese Nektarart in deinem Wabennetz, sammle das Plättchen ein und lege es offen in die leere Zelle.
- **Pollen erhalten:** Endet die Bewegung deines Sammel-Markers auf einem leeren Feld -ODER- auf einem Feld mit Nektarplättchen, für dessen Art du keine leere Zelle hast, erhalte stattdessen eine Polle aus dem Vorrat.

Sammel-Marker blockieren die Bewegung anderer Sammel-Marker nicht. Sie dürfen einander passieren und sogar auf dem gleichen Feld liegen.

Sammel-Marker dürfen nur orthogonal bewegt werden (d. h. Nord, Süd, Ost oder West), nicht diagonal. Sie dürfen sich auf leere Felder bewegen.

## PRODUKTION



Lege den Fächer-Marker auf ein *beliebiges* Feld in deinem Wabennetz. Jedes dazu benachbart liegende Nektarplättchen produziert sofort Honig. Nimm einen passenden Honig aus dem Vorrat und lege ihn auf das Nektarplättchen.

Auf jedem Nektarplättchen kann nur ein Honig gleichzeitig liegen. Liegt bereits ein Honig auf einem Nektarplättchen, kann kein weiterer produziert werden.

Wenn die Aktion beendet ist, entferne den Fächer-Marker und lege ihn zu deinem Tableau.



### Sammeln



**Beispiel 1:** Rosa aktiviert eine Sammel-Aktion. Sie macht ihre Gratisbewegung auf ein Akaziennektar-Feld. Da sie keine leere Zelle dieser Art hat, erhält sie eine Polle.



**Beispiel 2:** Rosa aktiviert eine Sammel-Aktion. Sie macht ihre Gratisbewegung und zahlt zwei Münzen, um sich ein weiteres Feld auf den Wildblumennektar zu bewegen. Da sie eine leere Zelle dieser Art hat, sammelt sie den Wildblumennektar und legt ihn in diese Zelle.

### Produktion



**Beispiel:** Rosa aktiviert eine Produktions-Aktion und legt ihren Fächer in ihr Wabennetz. Sie erhält einen Rosmarinhonig, den sie auf den Rosmarinnektar legt. Der Wildblumennektar würde auch Honig produzieren, aber es liegt bereits Honig auf dem Plättchen. Die leere Zelle produziert nichts.



## MARKT



Führe eine Transaktion aus: entweder A) **verkaufe an den Markt** oder B) **erfülle eine Bestellung**.

### A. AN DEN MARKT VERKAUFEN

Wähle eine Ressource: Pollen oder eine Honigart. Verkaufe eine beliebige Menge dieser Ressource. Erhalte pro verkaufter Einheit Münzen in Höhe des aktuellen Werts dieser Ressource. Der Wert wird durch die Position des Markers in der Marktspalte angegeben. Verkaufte Einheiten kommen zurück zum Vorrat.

Nachdem du deine Münzen erhalten hast, sinkt der Wert der Ressource um eins. Der Marker rückt ein Feld in der Spalte hinab. Der Wert sinkt pro Verkauf um eins, egal wie viele Einheiten verkauft worden sind. Wenn der Wert der Ressource nicht weiter sinken kann, weil er sich bereits unten in der Spalte befindet, sinkt stattdessen der Wert einer anderen Ressource (deiner Wahl).

### B. EINE BESTELLUNG ERFÜLLEN

Wähle eine offene Bestellungskarte. Erfülle die Bestellung, indem du die gefragten Ressourcen zurück zum Vorrat legst. Nimm die Bestellungskarte und lege sie vor dich: Bei Spielende ist sie die auf ihr abgedruckten Punkte wert.

Wenn du eine Bestellung erfüllst, aktivierst du auch das Aktionssymbol, das unter dem Bestellungsstapel abgedruckt ist: *Sammeln*, *Produktion* oder *Markt*. Du **musst** die dazugehörige Bienenstock-Aktion ausführen, aber du kannst sie jederzeit ausführen bevor du deinen Zug beendest.

Drehe als letztes in deinem Zug die nächste Bestellungskarte des Stapels um.

## KINDERSTUBE



Bewege vorübergehend eine deiner Arbeiterinnen vom Vorrat in die Kinderstube. Die Kinderstube befindet sich auf dem Bienenstock-Plan und ist für neue Arbeiterinnen geschaffen. Falls du keine Arbeiterinnen mehr im Vorrat hast, passiert nichts.

Nächstes Mal, wenn du deine Arbeiterinnen zurückrufst, erhältst du auch diese neue Arbeiterin, die in den kommenden Runden auch zugewiesen werden kann. Diese neue Arbeiterin trägt sofort zum Erfüllen von Wettbewerbskarten bei, auch bevor du sie durch das Zurückrufen der Arbeiterinnen erhalten hast.

### A. An den Markt verkaufen



	AKAZIE	8	POLLEN
ROSMARIN			
KIRSCHBLÜTE			
WILDBLUME		6	
		5	
		4	

**Beispiel:** Blau hat 2 Wildblumenhonig und aktiviert eine Markt-Aktion. Er verkauft beide Einheiten seines Wildblumenhonigs und erhält 12 Münzen. Der Wert von Wildblumen sinkt auf 5.

### B. Eine Bestellung erfüllen



**Beispiel:** Blau aktiviert eine Markt-Aktion und gibt 1 Wildblumen- und 1 Rosmarinhonig aus, um die Bestellungskarte zu erfüllen. Er nimmt die Karte, die 6 Punkte wert ist, und erhält außerdem eine Sammel-Aktion.

### Kinderstube



**Beispiel 1:** Grün aktiviert zwei Kinderstube-Aktionen. Sie bewegt zwei grüne Arbeiterinnen vom Vorrat zur Kinderstube auf dem Bienenstock-Plan.

**Beispiel 2:** Grün ruft ihre Arbeiterinnen zurück. Sie nimmt all ihre Arbeiterinnen vom Bienenstock-Plan, inklusive der zwei neuen Arbeiterinnen in der Kinderstube.

# BIENENSTOCK-AKTIONEN

## DEKRET



Nimm eine der fünf anderen Bienenstock-Aktionen. Du darfst jede Bienenstock-Aktion nutzen, auch wenn du diese bereits durch die Aktivierung eines anderen Aktionssymbols genommen hast. *Hinweis: Dekrete kosten fünf Münzen, um sie zu nehmen. Das Aktivieren kostet nichts.*

### Dekret



Ein Dekret ist wie ein "Joker".

## BUCHFÜHRUNG



Erhalte fünf Münzen aus dem Vorrat. Der Münzvorrat ist nicht begrenzt; sollten euch Münzen ausgehen, nutzt einen Ersatz.

### Buchführung

**Hinweis:** Münzen sind bei Spielende Punkte wert!



# ZELLMUSTER

Es gibt vier Honigarten: **Wildblumen-, Rosmarin-, Kirschblüten-** und **Akazienhonig**. Jede Honigart kann nur von einem Nektarplättchen gleicher Art hergestellt werden.

Wenn du eine leere Zelle in deinem Wabennetz erschaffst, bestimmt das Muster der Umrandung der Zelle (hell und dunkel), welche Nektarart später in ihr platziert werden kann. Jede Nektarart hat ihr eigenes Muster.

Wildblumennektar benötigt nur drei Wabenplättchen, während Rosmarin- und Kirschblütennektar vier Wabenplättchen voraussetzen und Akaziennektar sogar fünf Wabenplättchen braucht. Je mehr Wabenplättchen für den Nektar benötigt werden, desto wertvoller wird der Honig schließlich also sein.



### WILDBLUME



### KIRSCHBLÜTE



### ROSMARIN



### AKAZIE





# WETTBEWERB DER KÖNIGIN

In jedem Spiel sind drei Wettbewerbe der Königin verfügbar. Wettbewerbe bieten die Möglichkeit, Münzen oder Punkte zu verdienen, indem ihr in verschiedenen Kategorien gegeneinander antretet.

Es gibt zwei Arten von Wettbewerben: **Wettrennen** und **Siegertreppchen**.



## WETTRENNEN



Jeder Spieler kann durch Erfüllen einer Wettrennen-Aufgabe sofort Münzen erhalten. Die Anzahl hängt davon ab, wie schnell die Aufgabe verglichen mit den anderen geschafft worden ist.

Die drei Münzen auf der Wettbewerbskarte (d. h. 20, 10 und 5) sind die Preise für den Spieler, der die Aufgabe als 1., 2. oder 3. erfüllt hat.

Der Spieler, der die Aufgabe als letzter schafft, erhält nie einen Preis, unabhängig von der Spieleranzahl. Aus dem Grund sind nicht auf allen Rängen in einem Spiel zu zweit oder dritt Münzen.

## SIEGERTREPPCHEN



Jeder Spieler kann durch Erfüllen einer Siegertreppchen-Aufgabe bei Spielende Punkte erhalten. Die Anzahl hängt davon ab, wie gut der Spieler im Vergleich mit den anderen abgeschnitten hat.

Die drei Punktwerte auf der Wettbewerbskarte (d. h. 20, 10 und 5) werden nach der Leistung der Spieler in der Aufgabe verteilt.

- Wenn sich zwei Spieler einen Platz teilen, erhalten beide Spieler den vollen Preis für den Platz und der Preis des nächstbesten Spielers ist um einen Platz reduziert.
- Wenn sich drei oder mehr Spieler einen Platz teilen, erhält jeder von ihnen den vollen Preis. Weitere Preise werden nicht gewährt.

Der letztplatzierte Spieler erhält nie einen Preis, unabhängig von der Spieleranzahl. Wenn jedoch mehrere Spieler einen Gleichstand für den letzten Platz haben, erhalten sie den normalen Preis.

### Wettrennen



**Beispiel:** Grün hat als Erste den "3 Bestellungen"-Wettbewerb erfüllt und die 20-er Münze genommen. Gelb hat es als Zweites geschafft und nimmt die 10-er Münze. In einem Spiel zu dritt gibt es keine 5-er Münze für den letzten Platz.

### Siegertreppchen



**Beispiel:** Am Ende eines Spiels zu viert haben Blau und Gelb Gleichstand für den 1. Platz mit jeweils 5 Nektar. Beide erhalten 20 Punkte. Grün hat vier Nektar und erhält 5 Punkte. Rosa hat drei Nektar und geht leer aus.



# SPIELENDE

Das Spielende wird eingeleitet, sobald mind. eine dieser Bedingungen eintritt:

- Der Wert von vier der fünf Ressourcen kann nicht weiter fallen.
- Zwei der drei Bestellungsstapel sind leer.

Wenn das geschieht, wird das Spiel fortgesetzt, bis alle Spieler die gleiche Anzahl Züge hatten. Das bedeutet, dass der letzte Spieler in der Reihenfolge den letzten Zug hat. Zählt dann die Punkte für die Endwertung zusammen.

**Wichtig!** In seltenen Fällen kann es passieren, dass keine Wabenplättchen mehr verfügbar sind, bevor das Spielende eingeleitet wird. Wenn das passiert, endet das Spiel sofort.



# SCHLUSSWERTUNG

Jeder Spieler ermittelt seine Schlusswertung, indem er seine Punkte in vier Kategorien zusammenzählt. Es könnte sich als einfacher erweisen, den Punktestand mit zusätzlichen Münzen aus dem Vorrat festzuhalten.

- **Münzen:** Addiere den Gesamtwert deiner Münzen. Das ist auch der Punktwert.
- **Honig & Pollen:** Erhalte einen Punkt pro Honig in deinem Wabennetz und Pollen.
- **Wettbewerbe:** Erhalte die angegebenen Punkte für deinen Platz auf dem Siegertreppchen.
- **Bestellungen:** Addiere die angegebenen Punkte für all deine erfüllten Bestellungen.

Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt! Bei Gleichstand hat gewonnen, wer: 1) mehr Ressourcen übrig hat, 2) mehr Bestellungen erfüllt hat. Herrscht weiterhin Gleichstand, teilen die Spieler sich den süßen Sieg.



*Auslöser: Vier Ressourcen sinken*



1 | - | 2 | 3 | 4

**Beispiel 1:** Wildblume, Kirschblüte, Akazie und Pollen sind alle ganz unten in ihrer jeweiligen Spalte, wodurch das Spielende eingeleitet wird.

*Auslöser: Zwei erfüllte Stapel*



**Beispiel 2:** Zwei der drei Bestellungskartenstapel sind leer, wodurch das Spielende eingeleitet wird.

*Schlusswertungsbeispiel*

Münzen



Überschuss



Wettbewerbe



Bestellungen



**Beispiel:** Gelb hat insgesamt 86 Punkte: 38 durch Münzen, 3 durch übrig gebliebenen Honig und Pollen, 30 durch die Siegertreppchen und 15 durch Bestellungen.

# PROFI-VARIANTE

In dieser Variante liegen alle Nektarplättchen bei Spielstart verdeckt auf der Wiese! Das fügt dem Spiel ein Memory- und Deduktionselement, sowie den Zufallsfaktor hinzu und macht das Sammeln etwas herausfordernder.

## SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie das Standardspiel auf, beachtet aber die folgenden Änderungen und Ergänzungen:

- Nutzt die "B"-Seite des Waldland-Plans.
- Sortiert die Nektarplättchen in vier Gruppen nach ihren *Rückseiten*. Entfernt bestimmte Plättchen aus jeder Gruppe, basierend auf der Spieleranzahl, und legt sie zurück in die Schachtel (TABELLE F).
- Mischt pro Nektargruppe die verbliebenen Nektarplättchen und legt sie verdeckt und zufällig verteilt auf den passenden Bereich der Wiese, immer eines pro Feld.
- Legt die Sammel-Marker zurück in die Schachtel.

## SPIELVERLAUF

Während des Spiels schaut ihr euch heimlich verdeckte Nektarplättchen an, anstatt euren Sammel-Marker über die Wiese zu bewegen. Nutzt die Information zu eurem Vorteil und teilt sie nicht mit euren Gegnern!

### NEKTAR SAMMELN

Wenn du Nektar sammelst, wähle irgendein Nektarplättchen auf der Wiese. Nimm dieses Plättchen und prüfe, um welche Nektarart es sich handelt.

- Wenn du eine leere Zelle für diese Nektarart in deinem Wabennetz hast, sammle den Nektar ein und lege ihn offen in diese Zelle.
- Wenn du keine leere Zelle für diese Nektarart in deinem Wabennetz hast, lege den Nektar verdeckt wieder genau da ab, wo er war. Erhalte stattdessen eine Polle aus dem Vorrat.

### NEKTAR SUCHEN

Wenn du Nektar suchst, wähle ein Nektarplättchen auf der Wiese. Nimm dieses Plättchen und prüfe, um welche Nektarart es sich handelt. Lege das Plättchen dann wieder verdeckt an seinen Platz. Sammle kein Nektarplättchen und erhalte keine Polle aus dem Vorrat.

### Rückseiten der Nektarplättchen



Wildblume



Rosmarin



Kirschblüte



Akazie

F	2 Spieler entfernt:	3 Spieler entfernt:	4 Spieler entfernt:
	1 Akazie 1 Wildblume	1 Akazie	Nichts
	1 Kirsche 1 Rosmarin	1 Kirsche	Nichts
	1 Rosmarin 1 Kirsche	1 Rosmarin	Nichts
	1 Wildblume 1 Akazie	1 Wildblume	Nichts

### Klarstellungen

- Du darfst dir jederzeit die Rückseiten der Nektarplättchen in deinem eigenen Wabennetz ansehen, um erraten zu können, welche Nektarplättchen noch auf der Wiese zur Verfügung stehen. Du darfst dir jedoch die Nektarplättchen in gegnerischen Wabennetzen nicht ansehen.
- Mit weniger Spielern wird es bei Spielstart leere Felder auf der Wiese geben. Die Position der leeren Felder im Wiesenbereich spielt keine Rolle, solange jedes Nektarplättchen in seinem Bereich liegt.
- Wenn du dir im Geheimen ein Nektarplättchen ansiehst, es aber nicht sammeln kannst, pass auf, dass du es wieder an genau seinen Platz legst.



# SOLO-VARIANTE

In dieser Variante spielst du das Spiel alleine. Versuche, möglichst viele Punkte zu machen, während du mit den faulen Drohnen fertig werden musst. Schneidest du in den Wettbewerben der Königin nicht gut genug ab, verlierst du!

## SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie für ein Spiel zu zweit auf, obwohl es nur einen menschlichen Spieler gibt. Beachte folgende Änderungen und Ergänzungen:

- Nutze die Solo-Wettbewerbskarten anstatt der normalen.
- Ziehe zufällig zwei Aufbaukarten und wähle eine davon für die Verwendung auf Grundlage der im Spiel befindlichen Wettbewerbskarten aus.
- Mische die Drohnenkarten und bilde einen Stapel. Lege diesen Stapel in die Nähe mit der "Bienenstock"-Seite der Karte nach oben.
- Lege einen Drohnen-Beeple auf den Bienenstock-Plan in das Dekret-/Buchführungsfeld und den anderen in das Marktfeld.

## SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Wähle vor Spielstart eine Schwierigkeitsstufe. Die gewählte Schwierigkeitsstufe bestimmt die Mindestanzahl an Punkten, die du in den drei Wettbewerben erzielen musst, damit du das Spiel gewinnst (siehe TABELLE G).

## SPIELABLAUF

Spiele in dieser Variante abwechselnd Spieler- und Drohnenzüge. Der Spieler hat immer den ersten Spielzug.

### SPIELERZUG

Befolge in jedem Spielerzug genau den Rundenablauf des Mehrspieler-Spiels. Beachte aber die beiden folgenden neuen Regeln:

- Zwei Bienenstock-Felder werden immer von den Drohnen besetzt sein. Du darfst keine Wabenplättchen von den besetzten Feldern nehmen, bis die Drohnen sich in andere Felder bewegen.
- Einige Nektarplättchen könnten in Drohnenzügen aus dem Spiel entfernt werden. Entfernte Nektarplättchen können nicht gesammelt werden.

### Neue Solo-Karten

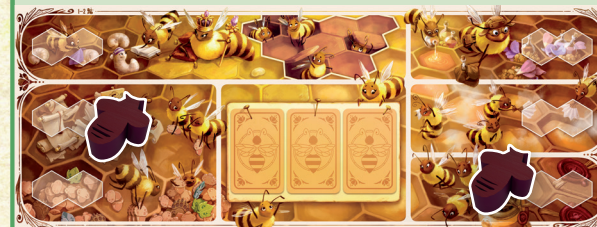


Solo-Wettbewerbskarten



**Hinweis:** Bilde einen Drohnenstapel mit der "Bienenstock"-Seite der Karten nach oben.

### Neue Drohnen-Beeples



**Hinweis:** Lege eine Drohne in das Dekret-/Buchführungsfeld und eine in das Marktfeld.



Schwierigkeitsstufe	Mindestpunktzahl
<b>Ei</b>	<b>25</b>
<b>Larve</b>	<b>30</b>
<b>Puppe</b>	<b>35</b>
<b>Arbeiterin</b>	<b>40</b>
<b>Königin</b>	<b>45</b>



## DROHNENZÜGE

Drehe in jedem Drohnenzug die oberste Karte des Drohnenstapels um und lege sie daneben. Die Waldland-Seite liegt nun oben. Wenn jedoch nur noch eine Karte im Stapel ist, drehe sie nicht um. Mische stattdessen alle zehn Karten erneut, bilde einen neuen Stapel und drehe die neue oberste Karte um.

**Drohnenaktion:** Sieh dir die "Waldland"-Seite der gerade aufgedeckten Drohnenkarte an. Führe die dargestellte Aktion aus (siehe TABELLE H).

Actionsname	Aktionsbeschreibung
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Bestellungskarte</b></li> </ul>	Wähle eine offene Bestellungskarte. Entferne diese Karte von ihrem Stapel und lege sie zurück in die Schachtel. Dann decke die nächste Karte dieses Stapels auf.
<b>H</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Teuerster Honig und Pollen</b></li> </ul>	Der Wert von Pollen und die Honigart mit dem aktuell höchsten Wert werden beide um eins reduziert. Gibt es einen Gleichstand für den höchsten Wert, wählst du, welche Honigart reduziert wird.
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Wildblume</b></li> <li>➤ <b>Rosmarin</b></li> <li>➤ <b>Kirschblüte</b></li> <li>➤ <b>Akazie</b></li> </ul>	Wähle eine dieser zwei Optionen: Identifiziere das Nektarplättchen der Nektarart, die deinem Sammel-Marker am nächsten ist und entferne es aus dem Spiel - ODER - senke den Wert der passenden Honigart um eins.

**Drohnenbewegung:** Sieh dir die "Bienenstock"-Seite der obersten Drohnenkarte des Stapels an. Bewege die Drohne auf der Seite des Bienenstock-Plans in das auf der Karte dargestellte Feld. Falls sie dort bereits ist, passiert nichts.

## SPIELENDE

Das Spielende wird genau wie im Mehrspieler-Spiel eingeleitet. Falls dies in einem deiner Züge eintritt, endet das Spiel sofort. Falls dies in einem Drohnenzug eintritt, hast du noch einen Zug, ehe das Spiel endet.

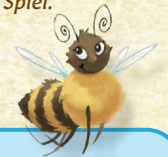
## ENDWERTUNG

In der Solo-Variante hat jeder Wettbewerb eine Wertungsbedingung und vier Wertungsränge. Werte pro Wettbewerb die angegebenen Punkte für den höchsten Rang, den du erreicht hast. Das basiert darauf, wie häufig du die Wertungsbedingung erreicht hast. Ermittle, wie viele Punkte du in allen drei Wettbewerben zusammen erzielt hast. Wenn du die Mindestanzahl an Punkten für deine gewählte Schwierigkeitsstufe erreicht oder überschritten hast, hast du gewonnen! Falls nicht, hast du verloren!

Siege werden wie im Mehrspieler-Spiel gewertet, Niederlagen gar nicht. Vergleiche deine Endwertung mit der Tabelle und finde heraus, wie gut du warst!

## Klarstellungen

- Die beiden Drohnen bleiben immer auf ihrer Seite des Bienenstock-Plans. Die eine bewegt sich zwischen dem Kinderstuben- und dem Dekret-/Buchführungsfeld, die andere zwischen dem Sammel-, Produktions- und Marktfeld.
- Wenn der Wert einer Ressource nicht mehr weiter sinken kann, sinkt stattdessen der Wert einer anderen Ressource (deiner Wahl). Das gilt für deine eigenen Züge und die der Drohnen.
- Wenn es mehrere Nektarplättchen der passenden Art gibt, die gleich nah zu deinem Sammel-Marker liegen, darfst du aussuchen, welches du entfernen willst.
- Die Solo-Variante kann auch mit der Profi-Variante kombiniert werden. Wenn durch eine Drohnenaktion ein Nektarplättchen entfernt werden muss, wähle ein verdecktes Plättchen aus dem passenden Bereich, decke es auf und entferne es aus dem Spiel.



"Waldland"-Seite



"Bienenstock"-Seite

Endwertung	Titel
0-79	<b>KLEINER BRUMMER</b>
80-99	<b>CHEF-KUNDSCHAFTER</b>
100-119	<b>APIKULTUR EXPERTE</b>
120-139	<b>HONIG-MAGNAT</b>
140+	<b>BIENENSTOCK-ADEL</b>

# WETTBEWERBSFÜHRER

## BÜNDEL

Manche Wettbewerbe setzen **Bündel** voraus. Ein Bündel ist eine Gruppe aus drei Zellen, die alle benachbart zu einem einzelnen Feld in deinem Wabennetz sind (d. h. sie liegen in dreieckiger Formation). Wenn alle drei Zellen Nektarplättchen beinhalten, handelt es sich um ein Nektarbündel. Sind alle drei Zellen leer, handelt es sich um ein Leerzellenbündel. Jede Zelle kann Teil mehrerer Bündel sein.

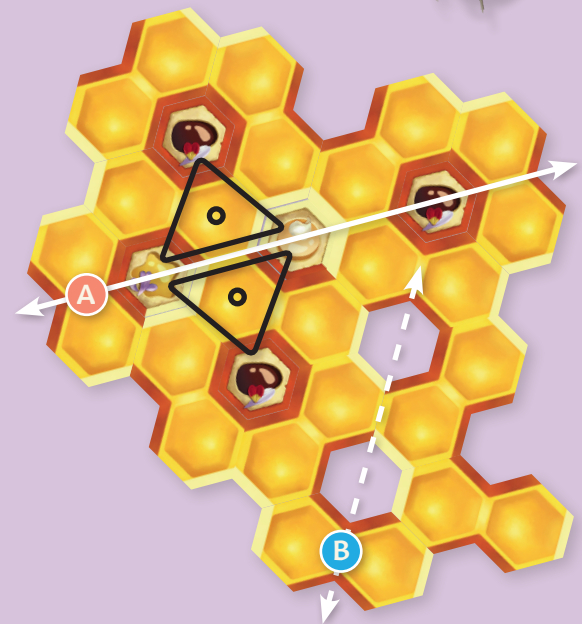
*Beispiel: In der Abbildung rechts markieren die zwei Wabenfelder mit schwarzem Kreis die Mitten zweier Nektarbündel. Die Rosmarin- und Akazienzellen zählen als Teil von beiden Bündeln.*

## GERADEN

Manche Wettbewerbe setzen Zellen in **Geraden** voraus. Eine Gerade wird in einer Richtung durch das Wabennetz gezogen. Bei Wettbewerben, die Zellen in Geraden voraussetzen, müssen die Zellen ein fortlaufendes Muster mit nur einem Wabenfeld zwischen zwei Zellen bilden.

*Beispiel: In der Abbildung rechts markieren die zwei weißen Linien zwei verschiedene Geraden. Linie A zeigt drei fortlaufende Nektarzellen in einer Geraden. Linie B zeigt zwei fortlaufende Leerzellen in einer Geraden.*

### Bündel & Geraden



*Beispiel: In diesem Wabennetz gibt es eine Gerade, die drei Nektarzellen verbindet (Linie A), eine Gerade, die zwei Leerzellen verbindet (Linie B) und zwei Nektarbündel (schwarze Dreiecke). Es gibt keine Leerzellenbündel.*

## MITWIRKENDE

**Spielidee:** Paul Salomon

**Entwicklung:** Mike Hinson

**Produktion:** Brent Dickman

**Illustrationen:** Anne Heidsieck

**Grafikdesign:** Jason D. Kingsley

**Bearbeitung:** Dustin Schwartz



Weitere Informationen:  
[www.skellig-games.de](http://www.skellig-games.de)



Ersatzteilservice:  
[info@skellig-games.de](mailto:info@skellig-games.de)

## DEUTSCHE AUSGABE

© 2021 Skellig Games  
Verlag für Gesellschaftsspiele  
Parkweg 6

35452 Heuchelheim  
[www.skellig-games.de](http://www.skellig-games.de)

Alle Rechte vorbehalten.

**Übersetzung:** Lisa P. Reitz

**Redaktion:** Joachim Joch

**Layout:** Lisa P. Reitz, Christian Schaarschmidt



Dank geht raus an alle Mitarbeiter und Helfer von Skellig Games für eure wundervolle Arbeit. Und allen Spielern wünscht Skellig Games viel Spaß beim Spielen!