



D

## HONIG-WETTLAUF

Ravensburger® Spiele Nr. 23 407 6

Ein lustiges Wettlaufspiel für 2–5 Spieler ab 4 Jahren.

**Spielidee:** Günter Burkhardt

**Design:** Kinetic MCD

### Inhalt:

- 5 Wiesentafeln
- 1 Honigtafel
- 10 Spielfiguren (die Bienen Maja und Willi, Grashüpfer Flip, Schmetterling Beatrix, Marienkäfer Lara, Fliege Walter, Mistkäfer Kurt, Ameise Paul, Regenwurm Max und Schnecke Rufus)
- 2 Spinne Thekla Spielfiguren
- 12 Aufsteller (10x farblos, 2x lila)
- 2 Farbwürfel mit Symbol



Biene Maja, ihr bester Freund Willi und viele weitere Bewohner der Klatschmohnwiese veranstalten einen lustigen Wettlauf zum Bienenstock. Paarweise stellen sich die Teilnehmer an den Start. Auf das Gewinnerteam wartet jede Menge köstlicher Honig. Doch auch Spinne Thekla ist mit von der Partie: Immer wieder taucht sie auf der Rennstrecke auf und versperrt den Wettläufern den Weg.

Welchem Team gelingt es mit Würfelglück und ein wenig taktischem Geschick den Honig als Erstes zu erreichen?

### Spielziel

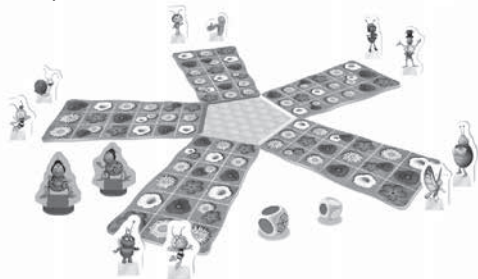
Ziel des Spiels ist es, als Erster mit beiden Spielfiguren die Honigtafel zu erreichen.

## Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr vorsichtig die Kartonteile aus den Stanztafeln heraus. Anschließend steckt ihr die beiden Spinne Thekla Spielfiguren in die lila farbigen Aufsteller. Die zehn anderen Spielfiguren erhalten die farblosen Aufsteller.

Vor jedem Spiel legt ihr die Honigtafel für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Die fünf Wiesentafeln legt ihr mit der schmalen Seite sternförmig an der Honigtafel an. Welche Wiesentafel dabei wo liegt, spielt keine Rolle. Jeder Spieler wählt zwei Spielfiguren aus und stellt diese vor der Wiesentafel seiner Wahl ab. Bei weniger als fünf Spielern bleiben zwar alle Wiesentafeln liegen, überzählige werden aber nicht genutzt. Nicht benötigte Spielfiguren kommen zurück in die Schachtel.

Die beiden Spinne Thekla Spielfiguren und die Würfel haltet ihr neben dem Spiel bereit.



### Auf die Plätze, fertig, los...

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, würfelst du mit beiden Würfeln. Abhängig vom Würfelergebnis geschieht Folgendes:

### Du hast zwei verschiedene Farben gewürfelt?

Entscheide dich für einen der beiden Würfel und sage laut die Farbe an. Nun schauen alle Spieler auf ihrer Wiesentafel nach, ob sie eine, keine oder sogar beide Spielfiguren auf ein farblich passendes Blumenfeld ziehen können.

Es gelten folgende Zugregeln:

- Ihr dürft Spielfiguren vorziehen, wenn sie direkt vor einem farblich passenden Blumenfeld stehen.
- Ihr dürft Spielfiguren seitlich ziehen, wenn das benachbarte Blumenfeld der Farbe des Würfels entspricht.
- Ihr dürft Spielfiguren nicht diagonal ziehen.
- Auf jedem Blumenfeld darf nur eine Spielfigur stehen.
- Auf Blumenfeldern mit zwei unterschiedlich farbigen Blumen gelten beide Farben.

*Beispiel: Pia hat Blau und Rosa gewürfelt. Sie entscheidet sich für den blauen Würfel und sagt laut die Farbe „Blau“ an. Sie selbst hat eine Spielfigur, die vor einem blauen Blumenfeld steht. Bei Mitspieler Ben stehen sogar beide Spielfiguren vor blauen Blumenfeldern. Diese drei Spielfiguren dürfen von Pia und Ben vorgezogen werden. Alle anderen Spielfiguren bleiben in dieser Runde stehen.*

### **Du hast eine Farbe und das Spinnennetz gewürfelt?**

Der Farbwürfel gibt dir automatisch vor, welche Farbe du laut für alle Spieler ansagst. Nachdem alle Spieler geprüft haben, ob sie in dieser Runde eine, keine oder beide Spielfiguren auf farblich passende Blumenfelder ziehen können, darfst du eine der beiden Spinne Thekla Spielfiguren versetzen. Stelle sie auf ein beliebiges, freies Blumenfeld bei einem deiner Mitspieler. Spinne Thekla stellt ein unüberwindbares Hindernis dar. Ihr könnt nur seitlich an ihr vorbeiziehen oder warten, bis sie erneut versetzt wird. Es dürfen niemals beide Spinne Thekla Spielfiguren gleichzeitig bei einem Spieler stehen!

### **Du hast einen Farb- oder einen Spinnennetz-Pasch gewürfelt?**

Würfelst du **zweimal die gleiche Farbe** darfst du eine **deiner** Spielfiguren zwei Blumenfelder weiter ziehen. Die Farbe der Blumenfelder spielt dabei keine Rolle!

Würfelst du **zweimal das Spinnennetz**, darfst du zuerst eine **deiner** Spielfiguren zwei Blumenfelder weiter ziehen und dann **zusätzlich** beide Spinne Thekla Spielfiguren versetzen.

Anschließend gibst du die beiden Würfel an deinen linken Mitspieler weiter, der nun mit Würfeln an der Reihe ist.

### Einlauf ins Ziel

Auf der Honigtafel seht ihr fünf verschiedene Farbränder. Der Farbrand, der an deine Wiesentafel angrenzt, zeigt dir welche Farbe du brauchst, um die Honigtafel und damit das Ziel zu erreichen. Auf den Farbrändern darf Spinne Thekla nicht stehen!

### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit **beiden** Spielfiguren die Honigtafel erreicht hat. Dieser Spieler hat **gewonnen!**

### Spiel mit zwei Spielern:

Im Spiel mit zwei Spielern, lasst ihr eine Spinne Thekla Spielfigur in der Schachtel. Gespielt wird wie zuvor beschrieben, jedoch mit folgendem Unterschied:

Würfelst du einen Spinnennetz-Pasch, darfst du zuerst eine deiner Spielfiguren um zwei Blumenfelder weiter ziehen und dann zusätzlich die Spinne Thekla Spielfigur versetzen.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Nach Waldemar Bonsels „Die Biene Maja“

© Studio 100 Animation

™ Studio 100

[www.maja.tv](http://www.maja.tv) – [www.studio100.com](http://www.studio100.com)





F

## LA COURSE AU MIEL

Jeux Ravensburger® n° 23 407 6

Un amusant jeu de parcours pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans.

**Conception :** Günter Burkhardt

**Design :** Kinetic MCD

### Contenu :

- 5 planches Prairie
- 1 planche Miel
- 10 pions (Maya et Willy les abeilles, Flip la sauterelle, Béatrice le papillon, Lara la coccinelle, Barry la mouche, Kurt le bousier, Paul la fourmi, Max le ver de terre et Shelby l'escargot)
- 2 pions Thekla l'araignée
- 12 socles (10 incolores + 2 violets)
- 2 dés Couleurs avec symboles



Maya l'abeille, son ami Willy et de nombreux habitants de la prairie aux coquelicots organisent une amusante course jusqu'à la ruche. Par équipe de deux, ils se placent sur la ligne de départ. Du délicieux miel récompensera l'équipe victorieuse. Mais l'araignée Thekla est aussi de la partie : elle surgit sans arrêt au milieu du parcours et bloque le passage des concurrents. Avec de la chance aux dés et un peu de tactique, quelle équipe atteindra le miel la première ?

### But du jeu

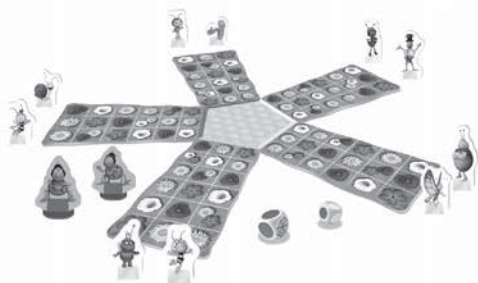
Il s'agit d'atteindre le premier la planche Miel avec ses deux pions.

## Mise en place

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les éléments en carton des planches prédécoupées. Insérez ensuite les deux araignées Thekla dans leurs socles violets et les 10 autres pions dans les socles incolores.

Au début de chaque partie, installez la planche Miel au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Disposez les 5 planches Prairie en étoile tout autour, le côté étroit vers le centre. L'ordre des planches n'a pas d'importance. Chaque joueur choisit deux pions et les place devant la planche Prairie de son choix. A moins de 5 joueurs, toutes les planches Prairie restent en place mais toutes ne serviront pas. Les pions non utilisés sont, eux, remis dans la boîte.

Gardez les deux pions Thekla et les dés à portée de main.



## A vos marques... Prêts ?... Partez !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient ton tour, lance les deux dés :

## Si tu obtiens deux couleurs différentes

Choisis un des deux dés et annonce la couleur obtenue. Tous les joueurs regardent alors sur leur planche Prairie s'ils peuvent déplacer 1, 2 ou aucun pion(s) sur une fleur de la couleur correspondante.

Les règles de déplacement sont les suivantes :

- Vous pouvez avancer un pion s’il se trouve directement devant une fleur de la couleur correspondante.
- Vous pouvez déplacer un pion sur le côté si la couleur de la fleur voisine correspond à celle du dé.
- Il est interdit de déplacer un pion en diagonale.
- Il ne peut y avoir qu’un pion par fleur.
- Les cases avec deux fleurs de couleurs différentes, peuvent être atteintes avec n’importe laquelle de ces deux couleurs.

*Exemple : Mia a obtenu « rose » et « bleu » aux dés. Elle choisit le dé bleu et annonce « Bleu ! » à voix haute. Elle possède un pion devant une fleur bleue. Les deux pions de Ben se trouvent chacun devant une fleur bleue. Mia et Ben peuvent donc avancer ces trois pions. Tous les autres pions ne bougent pas durant ce tour.*

### **Si tu as obtenu une couleur et la toile d’araignée**

Le dé Couleur t’indique automatiquement la couleur que tu dois annoncer à voix haute à tous les joueurs. Une fois que chacun a vérifié s’il peut avancer 1, 2 ou aucun pion sur des fleurs de la couleur correspondante, tu peux déplacer un des deux pions Thekla. Place l’araignée sur une case libre au choix sur la planche de l’un de tes adversaires : c’est un obstacle infranchissable. Vous ne pouvez que la contourner sur les côtés ou attendre qu’elle soit de nouveau déplacée. Les deux pions Thekla ne doivent jamais se trouver en même temps chez le même joueur !

### **Si tu as obtenu deux dés de la même couleur ou deux toiles d’araignée**

Si tu as obtenu **deux fois la même couleur** aux dés, tu peux avancer un de **tes** deux pions de deux fleurs. La couleur des fleurs n’a pas d’importance !

Si tu as obtenu **deux fois la toile d’araignée**, tu peux d’abord avancer un de **tes** pions de deux fleurs, puis déplacer **en plus** les deux pions Thekla.

Passes ensuite les deux dés à ton voisin de gauche ; c'est à lui de les lancer.

### Arrivée

Sur la planche Miel figurent 5 lignes de couleurs différentes. La ligne en face de ta planche Prairie t'indique la couleur que tu dois obtenir pour atteindre la planche Miel et donc l'arrivée. Il est interdit de placer l'araignée Thekla sur cette case !

### Fin de la partie

Dès que **les deux** pions d'un joueur ont atteint la planche Miel, la partie est terminée. Ce joueur est déclaré **vainqueur** !

### Parties à 2 joueurs :

A 2 joueurs, laisse un pion Thekla dans la boîte. Les règles restent les mêmes. Si tu obtiens une paire de toiles d'araignée, avance un de tes pions de deux fleurs, puis déplace en plus l'araignée Thekla (au lieu des 2 araignées, de 3 à 5 joueurs).

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

D'après les histoires de Waldemar Bonsels « Maya l'abeille »

© Studio 100 Animation

™ Studio 100

[www.maya.tv](http://www.maya.tv) – [www.studio100.com](http://www.studio100.com)







## CACCIA AL MIELE

Gioco Ravensburger® n° 23 407 6

Una divertente caccia al miele per 2-5 giocatori, dai 4 anni in su.

**Idea di gioco:** Günter Burkhardt

**Design:** Kinetic MCD

### Contenuto

- 5 cartelle prato
- 1 cartella miele
- 10 pedine (L'Ape Maia, il fuco Willi, la cavalletta Flip, la farfalla Beatrice, la coccinella Lara, la mosca Barry, lo scarabeo stercorario Kurt, la formica Paul, il lombrico Max e la chiocciola Shelby)
- 2 pedine ragno Tecla
- 12 piedistalli (10x trasparenti, 2x viola)
- 2 dadi colorati con simbolo



L'Ape Maia, il suo migliore amico Willi e tanti altri abitanti del prato dei papaveri, organizzano una divertente gara per vedere chi arriva per primo all'alveare. I partecipanti concorrono in coppie alla linea di partenza. Alla squadra vincente spetterà un bel bottino di delizioso miele. Ma attenzione, gioca anche il ragno Tecla: nei momenti più inaspettati, salta sul percorso per bloccare la pista ai concorrenti!

Quale squadra riesce a raggiungere per prima l'alveare? Con un po' di abilità tattica e fortuna ai dadi, lo stabilirete presto!

### Obiettivo del gioco

Lo scopo del gioco è raggiungere per primo, con ambedue le pedine, l'ambita cartella miele.

## Preparazione

Prima di giocare, bisogna rimuovere con cura, dalla tavola prefustellata, tutte le parti in cartone. Le due sagome del ragno Tecla vanno inserite nei due piedistalli color viola, le altre 10, invece, si mettono nei piedistalli trasparenti. Prima della partita disponete al centro del tavolo, ben raggiungibile per tutti, la cartella miele. Le 5 cartelle prato vengono accostate con il lato più corto, a forma di stella, tutte intorno alla cartella miele. Non importa dove preferite collocarle. Ogni giocatore sceglie due personaggi e li pone davanti alla cartella prato di sua scelta. Se giocano meno di cinque giocatori, si mantengono lo stesso tutte le cartelle prato (anche se non utilizzate), mentre si rimettono nella scatola soltanto i personaggi che non servono. Tenete pronti i due dadi e le due pedine ragno Tecla e metteteli vicino al gioco.



### **Ai vostri posti, pronti, via ...**

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno, lancia ambedue i dadi. A seconda del risultato del dado, procedete come segue:

### **Hai ottenuto 2 colori diversi dal lancio dei dadi?**

Scegli uno dei due dadi e pronuncia, a voce alta, il suo colore. A questo punto, tutti i concorrenti controllano la loro cartella prato e se sono in grado di spostare uno oppure ambedue le proprie pedine su una casella fiore del medesimo colore.

Per le mosse valgono le seguenti regole:

- Potete avanzare delle pedine, se si trovano immediatamente davanti ad una casella del medesimo colore.
- Potete spostare lateralmente delle pedine se la casella adiacente è dello stesso colore del dado.
- È vietato spostare le pedine in diagonale.
- Su ogni casella fiore può sostare una sola pedina.
- Su caselle con fiori bicolori valgono ambedue i colori.

*Esempio: Pia ha ottenuto blu e rosa. Sceglie il dado blu e annuncia “blu” ad alta voce. Lei dispone di una pedina che si trova davanti ad una casella fiore blu. Il concorrente Luca ha addirittura 2 pedine davanti ad una casella fiore blu. Queste 3 pedine di Pia e Luca possono essere spostate; tutte le restanti pedine, per questa mossa, rimangono dov'erano.*

### **Hai ottenuto un colore e la ragnatela?**

Il dado colorato ti dice automaticamente quale colore pronunciare ad alta voce. Dopo che tutti i concorrenti hanno verificato se hanno una oppure ambedue le pedine davanti a delle caselle del colore corrispondente, sposta uno dei due ragni Tecla: puoi metterlo su una qualsiasi casella fiore, dal concorrente che preferisci. La pedina di Tecla rappresenta un ostacolo insuperabile; potete spostarvi quindi soltanto lateralmente oppure aspettare che qualcuno la sposti nuovamente. Non è permesso collocare ambedue i ragni presso lo stesso giocatore.

### **Hai ottenuto una coppia di colori o una coppia di ragnatele?**

Se sei riuscito a lanciare una **coppia del medesimo colore**, puoi spostare una delle **tue** pedine di 2 fiori. Il colore della casella fiore non importa!

Se hai ottenuto una coppia di ragnatele, sposta sempre una delle tue pedine di 2 caselle, ma poi anche ambedue le pedine Tecla. Finito il turno, passa i due dadi al giocatore seduto alla tua sinistra, che lancerà i dadi a sua volta.

## La corsa al traguardo

Sulla cartella miele sono raffigurate 5 diverse caselle colorate. La casella che è confinante con la tua cartella prato indica quale colore ti serve per il finale. Per fortuna che Tecla non può sostare su queste caselle!

## Fine della partita

Il gioco termina quando un giocatore ha raggiunto la cartella miele con ambedue le sue figure: viene proclamato **vincitore!**

## Variante per 2 giocatori

Se giocate solo in due, accantonate una delle pedine Tecla. La partita si svolge come già spiegato, tenendo conto della seguente variazione: se hai lanciato una coppia di ragnatele, sposta prima una delle tue pedine di 2 caselle di fiori e poi anche la pedina del ragno Tecla.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Ispirato alle favole di Waldemar Bonsels "L'ape Maia"

© Studio 100 Animation

™ Studio 100

[www.maya.tv](http://www.maya.tv) – [www.studio100.com](http://www.studio100.com)



Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger

222099