

Die Biene Maja

D

AUF HONIGSUCHE

Ravensburger® Spiele Nr. 23 443 1

Ein spannendes Sammelspiel im Team
für 2–4 Spieler ab 4 Jahren.

Spielidee: Janet Kneisel

Design: Fiore GmbH



Inhalt

- 1 Bienenstock (bestehend aus 3 Wabenteilen)
- 8 Blumenkarten in 4 Farben (2x gelb, 2x blau, 2x rot, 2x rosa)
- 8 Nektartropfen in 4 Farben (2x gelb, 2x blau, 2x rot, 2x rosa)
- 3 Spielfiguren (Biene Maja, Willi, Hornisse)
- 3 Aufsteller (2x gelb, 1x farblos)
- 1 Spinnertafel mit Pfeil und Halterung

Biene Maja und ihr bester Freund Willi fliegen über die Klatschmohnwiese und sammeln fleißig Blütennektar. Den Nektar bringen sie in den Bienenstock, um daraus leckeren Honig zu machen. Könnt ihr ihnen dabei helfen? Beeilt euch, denn eine fiese Hornisse nähert sich dem Bienenstock und versucht den gesammelten Nektar zu stehlen.

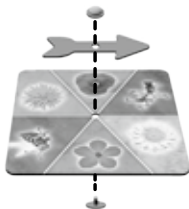
Mit Glück beim Drehen am Spinner und einem guten Gedächtnis wird es euch gemeinsam gelingen, alle Nektartropfen sicher in den Bienenstock zu bringen, bevor die Hornisse diesen erreicht!

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam alle Nektartropfen sowie Maja und Willi in den Bienenstock zu bringen, bevor die Hornisse dort ankommt.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr vorsichtig die Kartenteile aus den Stanztafeln heraus. Anschließend steckt ihr Maja und Willi in die gelben Aufsteller. Die Hornisse bekommt den farblosen Aufsteller. Befestigt den Pfeil am Spinner, so wie es die Abbildung zeigt.



Vor jedem Spiel legt ihr zunächst die drei Wabenteile für alle Spieler erreichbar zu einem großen Bienenstock zusammen. Anschließend legt ihr die acht Blumenkarten zu einem bunten Pfad aus, der direkt vor dem Bienenstock endet. Die Farbreihenfolge der Blumen spielt dabei keine Rolle. Mischt die Nektartropfen verdeckt (mit der orange/honigfarbigen Seite nach oben) und platziert dann ebenfalls verdeckt jeweils einen Nektartropfen auf jeder Blumenkarte. Stellt die Maja-, Willi- und die Hornissen-Spielfigur vor die erste Blumenkarte und legt den Spinner bereit.



Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, drehst du den Pfeil am Spinner und führst die gezeigte Aktion aus:

Der Spinnerpfeil zeigt auf eine Farbe (gelb, blau, rot, rosa):

Entscheide dich zunächst, ob du in deinem Zug lieber mit Maja oder Willi fliegen möchtest.

Deine Biene trägt noch keinen Nektartropfen?

Fliege Maja oder Willi auf die nächste Blume in der Farbe, die der Spinner anzeigt. Du kannst dabei in beide Richtungen auf dem Blumenpfad fliegen – vor, aber auch zurück. Maja und Willi dürfen auch auf der gleichen Blume landen. Drehe dann den Nektartropfen, der auf der Blume liegt, um.

Hat der Nektartropfen die gleiche Farbe wie die Blume?

Super, du darfst ihn deiner Biene zum Transport anstecken.

Hat der Nektartropfen nicht die gleiche Farbe wie die Blume?

Macht nichts! Drehe ihn wieder um und vertausche ihn anschließend verdeckt mit dem Nektartropfen einer anderen Blume. Das nächste Mal passt die Farbe dann sicher!

Liegt auf der **Blume**, auf der du landest, **kein Nektartropfen mehr**, passiert nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Deine Biene trägt bereits einen Nektartropfen?

Fliege Maja oder Willi in den Bienenstock am Ende des Blumenpfades, um den Nektar dort abzuladen. In den Bienenstock darfst du mit jeder Farbe fliegen, wenn zwischen deiner Biene und dem Bienenstock keine Blume mehr in der Farbe liegt, die der Spinner anzeigt.

Im Bienenstock angekommen, nimmst du den Nektartropfen von der Biene ab und puzzelst ihn in eine farblich passende Honigwabe ein.

Befindet sich zwischen der Biene und dem Bienenstock noch eine Blume in der Farbe, die der Spinner zeigt, musst du auf dieser Blume noch mal zwischenlanden. Liegt dort ein Nektartropfen, merkst du dir dessen Farbe für später und legst ihn wieder verdeckt hin. Jede Biene kann nämlich immer nur einen Nektartropfen auf einmal transportieren.

Der Spinnerpfeil zeigt auf die Hornisse:

Fliege die Hornisse eine Blume weiter in Richtung Bienenstock. Landet sie dabei auf einer Blume mit einem Nektartropfen, so kommen Maja und Willi erstmal nicht an diesen Nektartropfen heran.



Der Spinnerpfeil zeigt auf Grashüpfer Flip:

Super, Flip kommt euch zur Hilfe! Fliege Maja oder Willi auf eine beliebige Blume deiner Wahl oder aber direkt in den Bienenstock. Alternativ darfst du auch die Hornisse eine Blume weiter in Richtung Bienenstock fliegen. Das kann euch helfen, wenn die Hornisse einen Nektartropfen blockiert, an den ihr herankommen wollt.



Treffen die **Hornisse und eine Biene auf einer Blume aufeinander**, musst du die Biene schnell in Sicherheit bringen! Leider verliert ihr bei der Rettungsaktion einen bereits gesammelten Nektartropfen – entweder einen aus dem Bienenstock oder einen, den eine der beiden Bienen trägt. Lege den Nektartropfen verdeckt auf eine beliebige Blume und stelle die Biene zurück vor die erste Blume des Blumenpfades.

Hinweise:

- Habt ihr noch keinen Nektartropfen gesammelt, könnt ihr natürlich auch keinen verlieren.
- Trifft die Hornisse auf beide Bienen, verliert ihr zwei Nektartropfen.
- In jedem Spielzug muss eine der drei Spielfiguren gezogen werden, auch wenn das zu einem Aufeinandertreffen mit der Hornisse führt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ihr alle Nektartropfen in die Waben des Bienenstocks gepuzzelt habt und auch Maja und Willi sicher dorthin geflogen sind. Ihr seid ein honigstarkes Team und habt alle **gemeinsam gewonnen!**

Erreicht jedoch die Hornisse den Bienenstock, bevor es euch gelungen ist, alle Nektartropfen einzupuzzeln und/oder Maja und Willi noch nicht sicher im Bienenstock sind, **gewinnt die Hornisse.**

Noch ein paar taktische Tipps

- Passt gut auf und versucht, euch die Farben möglichst vieler Nektartropfen zu merken.
- Verteilt Maja und Willi gut auf dem Blumenpfad, sodass ihr mehr Flugmöglichkeiten habt und daher nur selten mit der Hornisse zusammenstoßt.
- Fliegt möglichst selten eine Biene auf die Blume, die direkt vor der Hornisse liegt.

Spielvarianten

Spiel für sehr junge Honigbienen:

Für ein erstes Spiel mit noch sehr jungen Kindern können die Nektartropfen zunächst mit den Farben sichtbar auf die passenden Blumen gelegt werden. Mit der Zeit können die Nektartropfen dann gemischt mit den Farben sichtbar auf beliebige Blumen gelegt werden, bis die Kinder schließlich mit gemischten, verdeckten Nektartropfen spielen.

Spiel für fortgeschrittene Honigbienen:

Schwieriger wird es, wenn die Hornisse bereits auf der ersten oder sogar zweiten Blume startet.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Nach Waldemar Bonsels „Die Biene Maja“
© Studio 100 Animation | TM Studio 100
www.studio100.com





RÉCOLTE DU MIEL

Jeux Ravensburger® n° 23 443 1

Une passionnante chasse au nectar par équipe,
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Conception : Janet Kneisel

Design : Fiore GmbH



Contenu

- 1 ruche (composée de 3 rayons)
- 8 tuiles Fleur de 4 couleurs (2 jaunes, 2 bleues, 2 rouges et 2 roses)
- 8 gouttes de nectar de 4 couleurs (2 jaunes, 2 bleues, 2 rouges et 2 roses)
- 3 pions (Maya l'abeille, Willy et le frelon)
- 3 socles (2 jaunes et 1 transparent)
- 1 roue munie d'une flèche et d'un axe.

Maya l'abeille et son meilleur ami Willy survolent la prairie aux coquelicots et récoltent activement du nectar de fleurs. Ils l'emportent jusqu'à la ruche pour en faire du délicieux miel. Pourriez-vous les aider ? Mais, dépêchez-vous avant que le méchant frelon ne s'approche trop de la ruche et n'essaye de voler tout le nectar.

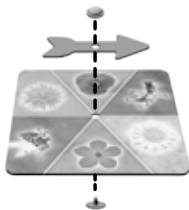
Avec de la chance en faisant tourner la roue et une bonne mémoire, vous réussirez, ensemble, à mettre toutes les gouttes de nectar à l'abri dans la ruche avant que le frelon ne l'atteigne !

But du jeu

Le but du jeu consiste à ramener toutes les gouttes de nectar, ainsi que Maya et Willy, à la ruche, avant l'arrivée du frelon.

Mise en place

Avant la première partie, détacher soigneusement les éléments en carton des planches prédécoupées. Insérer ensuite les pions Maya et Willy dans un socle jaune et le frelon dans le socle transparent. Monter la flèche sur la roue comme indiqué sur l'illustration.



Avant chaque partie, assembler les trois rayons et installer cette grande ruche à portée de main de tous les joueurs. Former ensuite un petit parcours menant à la ruche avec les 8 tuiles Fleur. L'ordre des couleurs des fleurs n'a aucune importance. Mélanger les gouttes de nectar, face cachée (la face orange, couleur miel, vers le haut) et en poser une, toujours face cachée, sur chaque fleur. Placer Maya, Willy et le frelon devant la première tuile du parcours et garder la roue à proximité.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Quand vient son tour, le joueur fait tourner la flèche et effectue l'action indiquée :

Si la flèche indique une couleur (jaune, bleu, rouge ou rose) :

Le joueur commence par choisir qui il veut faire voler : Maya ou Willy.

Si l'abeille choisie ne porte pas encore de goutte de nectar :

Maya ou Willy vole jusqu'à la prochaine fleur de la couleur indiquée par la flèche. Un pion peut voler dans les deux sens sur le parcours : avancer, mais aussi reculer. Maya et Willy peuvent se poser sur la même fleur. Le joueur retourne alors la goutte de nectar qui s'y trouve pour que tout le monde la voie.

La goutte de nectar est de la même couleur que la fleur ?

Super ! Le joueur peut l'accrocher à son abeille pour la transporter.

La goutte de nectar n'est pas de la même couleur que la fleur ?

Ça n'est pas grave ! Il la remet face cachée avant de l'intervertir avec une autre goutte de nectar de son choix. La prochaine fois, la couleur sera sûrement la bonne !

S'il n'y a plus de goutte de nectar sur la fleur sur laquelle se pose une abeille, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si l'abeille choisie porte déjà une goutte de nectar :

Le joueur fait voler Maya ou Willy jusqu'à la ruche, au bout du parcours, pour y déposer le nectar. Pour pouvoir pénétrer dans la ruche, il faut qu'il n'y ait plus une seule fleur de la couleur indiquée par la flèche entre l'abeille choisie et le bout du parcours.

Une fois arrivée à la ruche, le joueur détache la goutte de nectar de l'abeille et l'encastre dans un alvéole de la couleur correspondante.

S'il reste encore une fleur de la couleur indiquée par la flèche entre l'abeille et la ruche, elle doit se poser sur cette fleur. Si une goutte de nectar s'y trouve, le joueur mémorise sa couleur pour plus tard et la remet face cachée. En effet, une abeille ne peut porter qu'une seule goutte de nectar à la fois.

Si la flèche indique le frelon :

Le frelon avance d'une fleur vers la ruche. S'il atterrit sur une fleur avec une goutte de nectar, il empêche Maya et Willy de la récolter pour l'instant.



Si la flèche indique Flip la sauterelle :

Super ! Flip vient à votre secours ! Le joueur peut déplacer Maya ou Willy jusqu'à la fleur de son choix, ou jusqu'à la ruche.

À la place, il est également possible d'avancer le frelon d'une fleur. Cela peut aider à débloquer une goutte de nectar s'il était dessus.



Si le frelon et une abeille se retrouvent tous les deux sur la même fleur, l'abeille doit vite se mettre en sécurité ! Malheureusement, ceci fait perdre une goutte de nectar déjà récoltée : soit de la ruche, soit portée par une des deux abeilles. Cette goutte de nectar est alors remise, face cachée, sur une fleur au choix et l'abeille devant la première fleur du parcours.

Remarque :

- Si aucune goutte de nectar n'a encore été récoltée, les joueurs ne peuvent bien entendu pas en perdre.
- Si le frelon rejoint les deux abeilles sur la même fleur, les joueurs perdent 2 gouttes de nectar.
- À chaque tour, un joueur est obligé de déplacer l'un des 3 pions, même si une abeille et le frelon se retrouvent sur la même fleur.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que toutes les gouttes de nectar ont trouvé leur place dans les alvéoles et que Maya et Willy sont eux aussi à l'abri dans la ruche. Les joueurs forment une sacrée équipe et **l'emportent tous ensemble !**

Cependant, si le frelon atteint la ruche avant que toutes les gouttes de nectar, ainsi que Maya et Willy, soient en sécurité, c'est le **frelon qui l'emporte.**

Quelques conseils tactiques supplémentaires

- Rester concentré et mémoriser la couleur du plus grand nombre de gouttes de nectar.
- Bien répartir Maya et Willy sur le parcours de fleurs pour multiplier les possibilités de déplacement et réduire les chances de tomber sur le frelon.
- Éviter le plus souvent de déplacer une abeille sur une fleur juste devant le frelon.

Variantes

Pour les très jeunes abeilles :

Pour une première partie avec de très jeunes enfants, les gouttes de nectar peuvent être posées, face visible, sur les fleurs. Au fil des parties, il sera possible de mélanger gouttes cachées et gouttes visibles, puis de jouer enfin avec l'ensemble des gouttes de nectar retournées face cachée.

Pour les abeilles expérimentées :

Pour complexifier la partie, il est possible de placer le frelon dès le début sur la 1^{re} ou la 2^e fleur au lieu de commencer devant le parcours de fleurs.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

D'après les histoires de
Waldemar Bonsels « Maya l'abeille »
© Studio 100 Animation | TM Studio 100
www.studio100.com





LA RICERCA DEL MIELE

Gioco Ravensburger® n° 23 443 1

Divertente caccia al miele in team.
Gioco per 2-4 giocatori dai 4 anni in su.

Gioco ideato da: Janet Kneisel

Design: Fiore GmbH



Contenuto

- 1 arnia (composta da 3 favi)
- 8 carte-fiori in 4 colori (2 gialle, 2 blu, 2 rosse, 2 rosa)
- 8 gocce di nettare in 4 colori (2 gialle, 2 blu, 2 rosse, 2 rosa)
- 3 pedine (ape Maia, Willi, calabrone)
- 3 piedistalli (2 gialli, 1 neutro)
- 1 disco con freccia e supporto

L'ape Maia e il suo migliore amico Willi ronzano sul campo di papaveri, molto impegnati a raccogliere il nettare: devono portarlo dentro l'arnia per produrre un miele squisito. Volete aiutarli? Fate presto però, perché il calabrone si sta avvicinando e vuole rubare tutto il raccolto!

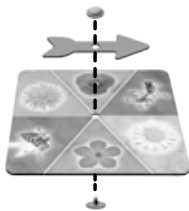
Bastano un po' di fortuna nel girare la freccia e buona memoria. Riuscirete a portare nell'arnia tutte le preziose gocce di nettare prima dell'arrivo del calabrone?

Scopo del gioco

Insieme a Maia e Willi, dovete portare nell'arnia tutte le gocce di nettare prima che arrivi il calabrone.

Preparazione

Prima di giocare per la prima volta, staccate con cura le parti in cartone dalla tavola prefustellata. Poi infilate le pedine dell'ape Maia e di Willi nei piedistalli gialli e quella del calabrone nel piedistallo neutro. Fissate la freccia al disco, come mostrato nell'illustrazione.



Prima di iniziare la partita, componete l'arnia montando i 3 favi, poi posizionatela in modo che sia comodamente raggiungibile da tutti i giocatori. Infine, disponete le 8 carte-fiori a formare un percorso colorato che termina direttamente davanti all'arnia. Non è importante in quale sequenza mettete i colori. Mescolate le gocce di nettare, tenendole coperte (il lato color arancione/miele deve essere rivolto verso l'alto), quindi appoggiate una goccia di nettare su ogni carta-fiore. Mettete le pedine di Maia, Willi e del calabrone davanti alla prima carta-fiore e preparate il disco con la freccia.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, quindi si prosegue a turno, in senso orario. Quando tocca a te, fai girare la freccia sul disco, poi esegui l'azione indicata.

La freccia indica un colore (giallo, blu, rosso, rosa)

Innanzitutto devi decidere se durante questo tuo turno preferisci far volare l'ape Maia, oppure Willi.

La tua ape non sta trasportando ancora nessuna goccia di nettare?

Fai volare Maia o Willi fino a raggiungere il primo fiore dello stesso colore indicato dalla freccia. Puoi spostarli lungo il percorso fiorito in entrambe le direzioni, cioè in avanti, oppure indietro. Maia e Willi possono atterrare anche sullo stesso fiore. Una volta arrivato, gira la goccia di nettare, in modo che tutti possano vederla.

La goccia di nettare è dello stesso colore del fiore?

Ottimo, infilala sulla tua ape che così potrà trasportarla. E' possibile trasportare una sola goccia di nettare alla volta. Se la tua ape ne sta già trasportando una, memorizza il colore della goccia, poi voltala di nuovo. Potrà esserti utile più avanti.

La goccia di nettare non è dello stesso colore del fiore?

Non importa! Voltala di nuovo e cambiale di posto con una goccia di nettare che si trova su un altro fiore. La prossima volta sarai più fortunato e troverai il colore giusto!

Se sul **fiore** sul quale sei atterrato **non ci sono più gocce di nettare**, non succede niente e il turno passa al giocatore successivo.

La tua ape sta già trasportando una goccia di nettare?

Fai volare Maia o Willi nell'arnia che si trova alla fine del percorso fiorito per scaricare il raccolto. Se tra la tua ape e l'arnia non ci sono più fiori del colore indicato dalla freccia, puoi volare direttamente nell'arnia. Altrimenti, l'ape si deve proprio fermare sul fiore con il colore indicato dalla freccia. Una volta arrivato lì dentro, togli la goccia di nettare dall'ape e inseriscila nel favo dello stesso colore.

La freccia indica il calabrone:

Fai avanzare il calabrone di un fiore in direzione dell'arnia. Se arriva su un fiore con la goccia di nettare, allora Maia e Willi non potranno raccogliercela.



La freccia indica la cavalletta Flip:

Evviva, anche Flip accorre in vostro aiuto! Metti l'ape Maia o Willi su un fiore di tua scelta, oppure direttamente all'interno dell'arnia.

In alternativa, puoi far volare avanti di un fiore (verso l'arnia) anche il calabrone. Questa mossa vi aiuterà nel caso in cui il calabrone si trovi proprio sulla goccia di nettare sulla quale volete arrivare.



Se il **calabrone** e un'ape si imbattono sullo stesso fiore, devi portare immediatamente al sicuro l'ape! Purtroppo, questa operazione di salvataggio ti farà perdere una delle gocce di nettare già raccolte. Restituisci o una di quelle che si trovano all'interno dell'arnia, oppure una di quelle trasportate dalle api. Metti la goccia di nettare, coperta, su un fiore qualsiasi e fai ritornare l'ape davanti al primo fiore del percorso fiorito.

Attenzione

- Se non avete ancora raccolto nessuna goccia di nettare, ovviamente non potete perderne nessuna.
- Se il calabrone si imbatte in entrambe le api, perdete due gocce di nettare.
- A ogni turno, è obbligatorio spostare una delle tre pedine, anche nel caso in cui questa mossa vi faccia imbattere nel calabrone.

Fine della partita

La partita termina non appena riuscite a mettere all'interno dei favi nell'arnia tutte le gocce di nettare e anche Maia e Willi. Il vostro team-del-miele è davvero imbattibile: **avete vinto!**

Ma se il calabrone raggiunge l'arnia prima che voi riusciate nell'impresa di mettere tutte le gocce di nettare e/o Maia e Willi al sicuro, **allora sarà lui il vincitore.**

Ecco qualche astuto suggerimento

- State molto attenti e cercate di ricordare il maggior numero possibile dei colori delle gocce di nettare.
- Distribuite bene Maia e Willi sul percorso fiorito, in modo da favorire le possibilità di volo, imbattersi nel calabrone sarà così più difficile.
- Se potete, evitate di far volare un'ape sul fiore che si trova immediatamente davanti al calabrone.

Varianti di gioco

Gioco per api molto piccole

Se a giocare sono bambini molto piccoli, durante le prime partite potete disporre le gocce di nettare in modo che i loro colori siano visibili e sui fiori dei colori corrispondenti. In una seconda fase, si possono disporre le gocce di nettare sempre in modo che i loro colori siano visibili, ma su fiori a caso, non per forza del colore corrispondente. Piano, piano, i bambini impareranno a giocare con le gocce di nettare coperte e distribuite in ordine casuale.

Gioco per api esperte

La partita è più difficile se mettete il calabrone sul primo o addirittura sul secondo fiore, invece che all'inizio del percorso fiorito.



Inspirato alle favole di
Waldemar Bonsels „L'ape Maia“
© Studio 100 Animation
™ Studio 100
www.studio100.com

© 2018 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger

235872