

Es wird stets im Uhrzeigersinn gespielt.

Bist Du am Zug, hast Du die Wahl:

ENTWEDER nimmst Du 1 Waben-Plättchen
ODER Du holst Deine Arbeiterinnen (Bienen) zurück auf Dein Tableau.

1 Plättchen nehmen:

1) Bienenreihe bilden:

- WÄHLE eines der 6 Wabenfelder auf dem Bienenstock-Plan.
- Ist dort keine Biene, lege genau 1 Biene dort ab.
- Sollten aber schon Bienen dort sein (egal, von wem), musst Du einen neuen Stapel mit 1 Biene mehr ablegen, als der bisher höchste Stapel im Wabenfeld beinhaltet.



2) Wabennetz ausbauen:

- NIMM 1 Waben-Plättchen vom Bereich, wo Du gerade Biene(n) abgelegt hast. LEGE es in Dein Wabennetz, so dass es mind. 1 schon liegendes Waben-Plättchen an gelben Rändern berührt (hellgelb ist nicht gemeint). Das Dekret-Plättchen kostet direkt 5 Münzen.
! Berührung ist NUR über gelbe Ränder erlaubt !

3) Bienenstock-Aktionen ausüben: (ggf.)

- Ist nun durch Waben-Plättchen ein komplett umschlossenes leeres Feld entstanden, gilt dies als LEERE ZELLE: Es können u.U. mehrere leere Zellen entstehen.
- ↓
- Dadurch **AKTIVIERST** Du alle Symbole auf den dazu benachbarten Feldern. Du darfst in freier Reihenfolge deren Funktionen ausführen, musst aber möglichst alle ausführen.
- Jedes Symbol kann nur 1-mal je Zug genutzt werden, auch wenn mehrere leere Zellen dazu benachbart sind.

Bienen zurückrufen:

1) Bienen zurückrufen:

- HOLE alle Deine Bienen vom Bienenstock-Plan inkl. aller Deiner neuen Bienen in der Kinderstube zurück. LEGE sie auf Dein Tableau.

2) Nektar suchen:

- Du **DARFST** Deinen Sammel-Marker bis zu 1 Feld gratis BEWEGEN (nicht diagonal). Es ist keine Weiterbewegung gegen Münzen möglich und es wird nichts gesammelt.

Die BIENENSTOCK-AKTIONEN:

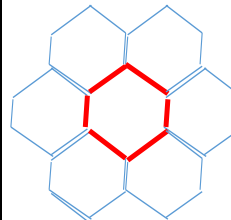
KINDERSTUBE
 DEKRET
 BUCHFÜHRUNG



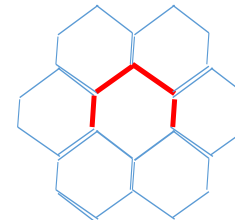
SAMMELN
 PRODUKTION
 MARKT

SAMMELN:

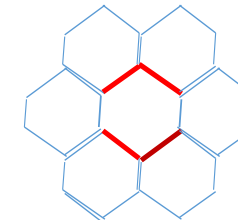
- ZIEHE Deinen Sammel-Marker waagrecht und/oder senkrecht über die Wiese. 0 bis 1 Feld ist gratis. Jedes weitere Feld kostet 2 Münzen. Du darfst auch nur 0 bewegen und beendest die Bewegung auf selbem Feld.
- Endet die Bewegung auf einem Feld mit NEKTAR-Plättchen, sammle es ein. LEGE es dann in eine LEERE ZELLE der passenden Nektar-Art.



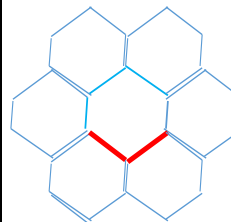
Wildblume



Rosmarin

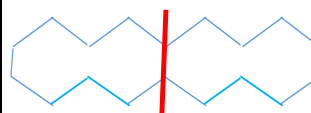


Kirschblüte

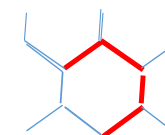


- Endet die Bewegung auf leerem Feld / Feld mit Nektar-Plättchen **UND** Du hast keine passende leere Zelle, dann erhalte statt Nektar 1 POLLE vom Vorrat. Deren Farbe hat keine Bedeutung.

- Sammel-Marker anderer Spieler blockieren sich nicht und dürfen sogar das selbe Feld belegen.



Das geht also nicht!



Ausrichtung ist beliebig.

z.B.: Rosmarin

PRODUKTION:

- ◆ LEGE Deinen Fächer-Marker auf ein beliebiges Feld in Deinem Wabennetz. Jedes Nachbarfeld zum Fächer mit Nektar-Plättchen produziert nun HONIG.
- ◆ LEGE 1-mal passenden Honig auf das Nektar-Plättchen, wo max. 1 Honig liegen darf. Nach der Aktion legst Du den Fächer auf Dein Tableau zurück.

MARKT:

- ◆ **VERKAUFE an den MARKT:** WÄHLE 1 Ressourcen-Art (Polle / Honigart) und verkaufe beliebige Menge davon, die Du in Deinen Waben hast. ERHALTE MÜNZEN in Höhe des Marktpreises je Stück. Danach sinkt der Marktpreis um 1. Sollte er jedoch schon unten sein, senke einen beliebigen anderen Marker.

ODER

- ◆ **ERFÜLLE genau 1 BESTELLUNG:** WÄHLE 1 offene Bestellungen-Karte UND ERFÜLLE diese. Entsprechende Ressourcen kommen in den Vorrat. Eine evtl. angegebene gelbe Polle = Joker für jede Polle. LEGE die Karte vor Dir ab, sie bringt SP zum Spielende.



Du hast nun auch das Aktions-Symbol unterhalb des Bestellungen-Stapels AKTIVIERT. Du MUSST zugehörige Bienenstock-Aktion ausführen, jederzeit vor Zug-Ende.



Zum Zug-Ende drehst Du die nächste Bestellungen-Karte des genutzten Stapels um.

KINDERSTUBE:

- ◆ BEWEGE vorübergehend 1 Deiner Bienen vom Vorrat in das Kinderstuben-Feld auf dem Bienenstock-Plan. Hast Du keine Biene, passiert nichts weiter.
- ◆ Nächstes Mal beim Rückruf Deiner Bienen erhältst Du das Bienen-Kind. Es kann aber schon jetzt beim Erfüllen von Wettbewerbs-Karten helfen.

DEKRET: (Das Aktivieren kostet nichts.)

- ◆ NUTZE dafür 1 der 5 anderen Bienenstock-Aktionen.

BUCHFÜHRUNG: Erhalte 5 Münzen. Geld gilt als unbegrenzt vorhanden.

WETTBEWERB der KÖNIGIN: *Es gibt 2 Arten von Wettbewerben.*

Wettrennen: Außer dem letzten Erfüller der Aufgabe erhält jeder Erfüller sofort den jeweils höchsten verfügbaren Münzbetrag (20 / 10 / 5).

Sieger-Treppchen: Je nach Erfüllungsgrad der Aufgabe kann man 20 / 10 / 5 SP erzielen.

Patt-Fälle:

Patt zu zweit: Beteiligte erhalten jeweils volle SP ihres Ranges.

Nächster Preis verschlechtert sich um 1 Platz. Gibt es also 2 Sieger, erhalten diese je 20 SP, der nächste nur 5 SP.

Patt zu dritt: Beteiligte erhalten jeweils volle SP ihres Ranges.

Es werden keine weiteren Preise vergeben.

Haben mehrere Spieler Patt auf letztem Platz:

Es gibt SP für normale Platzierung.

Hier gilt also nicht, dass der Letzte leer ausgeht.

Spielende:

- ◆ Das Spielende tritt ein, sobald mind. 1 Bedingung erfüllt ist:

➡ Der Wert von 4 der 5 Ressourcen am Markt kann nicht weiter fallen.

➡ 2 der 3 Bestellungen-Stapel sind leer.

➡ Sollte kein Waben-Plättchen mehr verfügbar sein, endet das Spiel sofort.

Nach Eintritt des Spielendes wird das Spiel fortgesetzt, bis alle Spieler gleich viele Züge hatten. Danach geht es zur ...



Schluss-Wertung:

Münzen: Wert = SP

Honig/Pollen: je 1 SP je Honig/Polle in Deinem Wabennetz

Wettbewerbe: SP gemäß erreichter Platzierung

Bestellungen: Addiere SP aus Deinen erfüllten Bestellungen.

Die höchste Summe an SP gewinnt das Spiel. Patt. Der Beteiligte siegt, der mehr Honig + Pollen übrig hat und danach wer mehr Bestellungen erfüllte. Ansonsten gilt der Sieg als geteilter Sieg.