



Piatnik Nr. 491436



6+

Alter



1-8

Spieler



15-30

Minuten

Familie

Inhalt: 52 sechseckige Spielsteine, 1 Spielanleitung, 1 Stoffbeutel zum Aufbewahren. Zusätzlich werden Papier und Stift zum Notieren der Punkte benötigt.

'Honeycombs™ Das Spiel' enthält 52 sechseckige Spielsteine. Auf jedem Spielstein sind 6 Symbole abgebildet, die in dieser Anordnung nur einmal vorkommen. Honeycombs ist in 3 Varianten spielbar, die sich in Geschwindigkeit und Spielmodus unterscheiden. Ein vielseitiges Spiel, das für jeden Geschmack die perfekte Spielvariante bietet!

Spielziel

Ziel ist, die Spielsteine so aneinanderzulegen, dass alle Seiten, die sich berühren, das gleiche Symbol zeigen. Je mehr Symbole übereinstimmen, desto mehr Punkte gibt es. Stimmt auch nur ein Symbol nicht überein, darf ein Spielstein nicht angelegt werden. Die einzige Ausnahme ist die HONIGBIENE – sie darf an jedes Symbol angelegt werden. Jeder Spielstein ist so konzipiert, dass an allen seinen 6 Seiten passende Spielsteine angelegt werden können.

Variante A Die fleißigen Arbeiterinnen Wer ist am schnellsten? (2-4 Spieler oder 2-4 2er-Teams)

- Die Spielsteine werden auf die Spieler oder Teams verteilt: 26 Spielsteine bei 2 Spielern; 17 Spielsteine bei 3 Spielern; 13 Spielsteine bei 4 Spielern. Überzählige Spielsteine werden zur Seite gelegt. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.
- Jeder Spieler legt die Spielsteine verdeckt vor sich auf den Tisch. Ein Spielleiter wird bestimmt, der die Punkte aller Spieler nach jeder Runde notiert.
- Einer ruft „Los!“ und alle Spieler drehen so schnell wie möglich ihre Spielsteine um und versuchen sie so aneinanderzulegen, dass alle Seiten, die sich berühren, das gleiche Symbol zeigen.

x2



Doppelte Punkte: Wird ein Spielstein mit dem Symbol „doppelte Punkte“ angelegt, werden alle in diesem Zug gewonnenen Punkte verdoppelt.

Extra Zug: Nach seinem normalen Zug darf der Spieler den Spielstein mit dem Symbol „Extra Zug“ zusätzlich anlegen. Danach zieht der Spieler 2 Spielsteine aus dem Beutel, so dass er wieder 3 hat.



- Der Spieler, der als erstes alle seine Spielsteine passend angelegt hat und so seinen Bienenstock fertig hat, ruft laut „Honeycombs“. Alle anderen Spieler müssen sofort damit aufhören, ihre Spielsteine anzulegen.
- Nun wird bei jedem Bienenstock überprüft, ob die Regeln 1 und 2 eingehalten wurden (siehe „Regel 1“ und „Regel 2“). Wurde eine Regel gebrochen, gibt es keine Punkte. Hat derjenige, der die Runde beendet hat, indem er „Honeycombs“ gerufen hat, eine Regel gebrochen, wird die Runde fortgesetzt, bis ein weiterer Spieler alle seine Spielsteine anlegen konnte.
- Hat der Spieler, der die Runde beendet hat, keine Regel gebrochen, zählt jeder Spieler seine Punkte (siehe „Wertung“), die vom Spielleiter notiert werden.
- Alle Spielsteine kommen zurück in den Beutel, werden neu gemischt und die nächste Runde kann starten.
- Wer nach 3 Runden insgesamt die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt und wird zur Bienenkönigin gekrönt.

Variante B Ein gigantischer Bienenstock Wer ist der Erste? (2-4 Spieler oder 2-4 2er-Teams)

- Der Reihe nach legt jeder Spieler einen Spielstein an einen gemeinsam zu bauenden Bienenstock an und bekommt dafür Punkte.
- Alle Spielsteine sind im Beutel. Vor Spielbeginn wird ein Spielstein aus dem Beutel gezogen und offen in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler zieht 3 Spielsteine aus dem Beutel.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, wählt einen Spielstein aus, den er an die ausliegenden Spielsteine des Bienenstocks so anlegt, dass alle Seiten, die sich berühren, das gleiche Symbol zeigen. Für jedes übereinstimmende Symbol gibt es 1 Punkt. Die Punkte werden sofort notiert.
- Ist der Zug beendet, zieht der Spieler einen Spielstein aus dem Beutel nach, so dass er wieder 3 Spielsteine hat.
- Sind alle 52 Spielsteine aneinandergelegt, ist der gigantische Bienenstock fertig und das Spiel zu Ende. Wer die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.
- Einige Spielsteine haben besondere Fähigkeiten, die anhand des Symbols in der Mitte auf den Spielsteinen zu erkennen sind. Um diese am gewinnbringendsten einzusetzen, ist strategisches Denken gefragt.

Dieb: Wer einen Spielstein mit dem Symbol „Dieb“ hat, darf den Zug (nicht den Spielstein!) eines Mitspielers stehlen. Noch bevor ein Mitspieler einen Spielstein anlegt, muss der Spieler laut „Dieb!“ rufen und darf dann den eigenen Spielstein mit dem Dieb anlegen. Dafür sammelt er Punkte und zieht einen Spielstein aus dem Beutel nach. Der Spieler links des Mitspielers, dem der Zug gestohlen wurde, ist wie vorgesehen als nächstes an der Reihe.



Honigbiene: Wer einen Spielstein mit der Honigbiene in der Mitte hat, darf 1 Symbol auf dem Spielstein wählen, das zur Honigbiene wird und somit an ein beliebiges Symbol angelegt werden darf.



Variante C - Bienenstock-Puzzle Gemeinsam kreativ sein

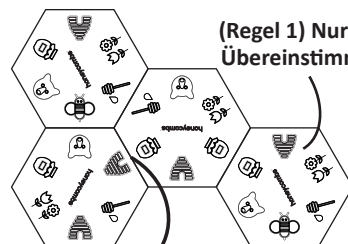
- Alle Spielsteine werden offen auf den Tisch gelegt.
- Alle Spieler bauen zusammen als ein Team den Bienenstock auf. Ziel dabei ist, so viele übereinstimmende Symbole wie möglich aneinanderzulegen.
- Die Spielsteine dürfen jederzeit von jedem Spieler umgelegt werden.
- Alle Spieler spielen gleichzeitig und jeder spielt nach seinem eigenen Tempo.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spielsteine zur Zufriedenheit der Spieler zu einem kreativen Bienenstock verbunden sind.
- Ist der Bienenstock fertig, kann die Gesamtpunktzahl ermittelt und für eine weitere gemeinsame Herausforderung notiert werden.

Regel 1: Nur eine Übereinstimmung (nur für Variante A gültig)

Am Ende einer Runde darf es pro Bienenstock nur einmal vorkommen, dass ein Spielstein bloß an einer Seite mit einem anderen Spielstein verbunden ist, während die anderen Seiten frei bleiben. Es ist nicht erlaubt, mehrere Spielsteine auf diese Weise zu legen.

Regel 2: Fehlerhafte Übereinstimmung

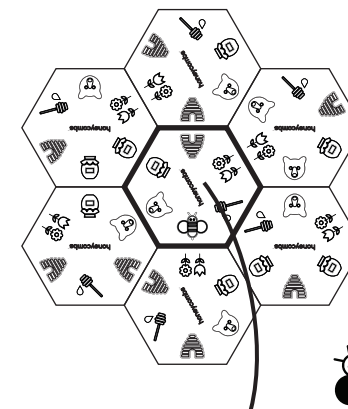
Wurde ein Spielstein angelegt, bei dem auch nur ein Symbol auf einer Seite nicht mit dem Symbol des angrenzenden Steines übereinstimmt, muss der betreffende Spieler diesen Spielstein entfernen und er bekommt dafür keine Punkte.



(Regel 1) Nur eine Übereinstimmung
(Regel 2) Fehlerhafte Übereinstimmung

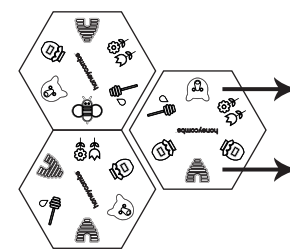
Wertung

- Zuerst werden die Punkte für die Herzstücke gezählt. Ein Herzstück ist ein Spielstein, der auf allen 6 Seiten mit passenden Symbolen auf anderen Spielsteinen umgeben ist. Für jedes Herzstück gibt es 5 Punkte, die der Spieler zusätzlich zu den Punkten für die Übereinstimmungen erhält. In Variante B bekommt der Spieler, der den sechsten passenden Spielstein anlegt, die 5 Punkte für das Herzstück.



Herzstück

- Nun werden die Punkte für die Übereinstimmungen gezählt. Für jedes übereinstimmende Symbol gibt es 1 Punkt. Am einfachsten wird dafür der Bienenstock Stein für Stein abgebaut und die Anzahl der übereinstimmenden Symbole pro Stein gezählt.



Beim Abbauen dieses Spielsteines werden 2 Punkte gezählt.

- Zuletzt gibt es 1 Minuspunkt für jeden übrig gebliebene Spielstein.

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, info@piatnik.com, piatnik.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Lange Schnüre. Strangulationsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.

www.honeycombsgame.com

© 2016 Go Games Inc.