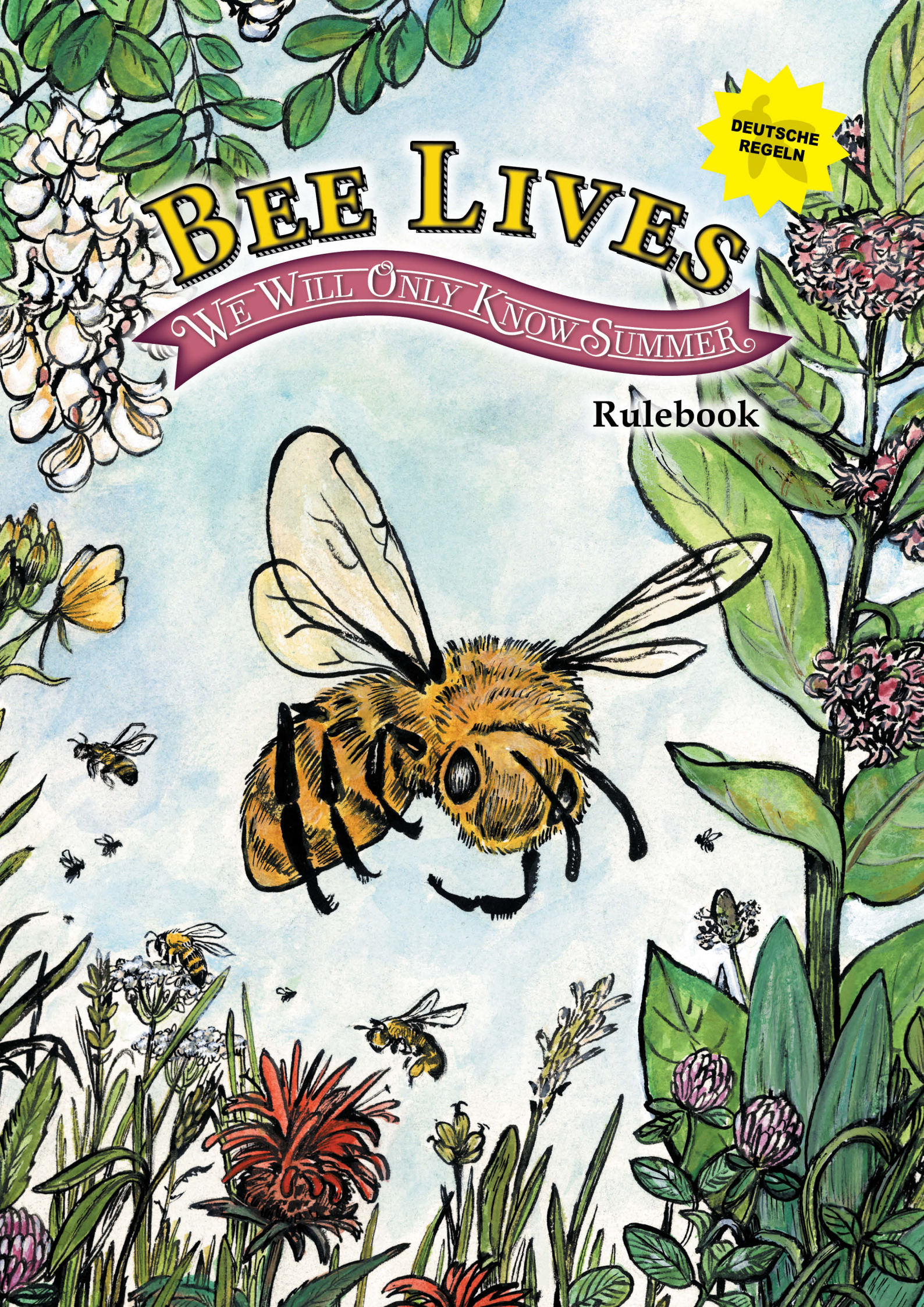


DEUTSCHE
REGELN

BEE LIVES

WE WILL ONLY KNOW SUMMER

Rulebook



BEE LIVES

WE WILL ONLY KNOW SUMMER

1 - 4 Spieler | 30 Minuten pro Spieler | Alter 14+

EINFÜHRUNG

Nimm teil an einer bisher unerzählten Geschichte im Leben der Bienen! In *Bee Lives*, spielt ihr eine Bienenkönigin, die versucht, ihren Schwarm zu schützen und dessen Überleben sicher zu stellen. Ihr sammelt Pollen und Honig, umsorgt eure Brut und baut neue Waben. Aber was außerhalb des Stocks vorgeht ist genauso wichtig wie die Geschehnisse innerhalb - dein Volk schwärmt aus, wenn es zu groß wird und diese neuen wilden Schwärme werden sich

mit dir und den anderen Königinnen um die vorhandenen Ressourcen streiten! Kannst du sicherstellen, dass dein Bienenvolk den Winter übersteht?

In der Regel wird durchgehend von Spielerinnen gesprochen, schließlich sind Arbeiterbienen immer weiblich. Das soll männliche Mitspieler aber nicht davon abhalten, sich ebenfalls an dem Aufbau und Unterhalt eines Bienenvolkes zu beteiligen.

SPIELMATERIAL



80 Arbeiterinnen
(20 pro Farbe)



4 Bienenstöcke
(1 pro Farbe)



4 Siegpunktmarker
(1 pro Farbe)



4
Varroamilben



1
Startspielerinmarker



108 Ressourcen Würfel
(60 Honig,
28 Pollen, 20 Wasser)



5
Überfallwürfel
(12-seitige W4)



1 Würfel wilder
Schwarm
(W6)



8 Hungermarker



4 40/80 Punktemarker



4
Schwarmmarker



4 Marker
Fütterung
überspringen



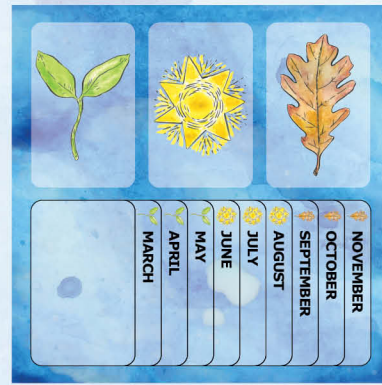
4 Marker
Wabenanzahl



4 Bienenstocktafeln



4 Erkrankungstafeln



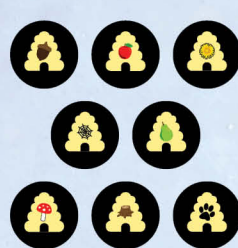
1 Jahreszeitentafel



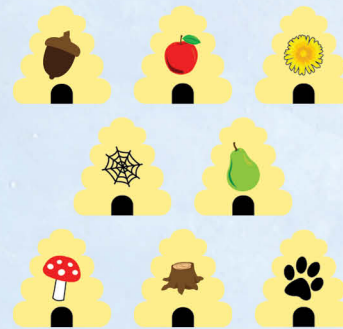
1 Siegpunkttafel



1 Tafel wilde Schwärme



8 Anzeiger
Stärke der wilden Schwärme



8 wilde Schwärme



40 Marker
neutrale Arbeiterin



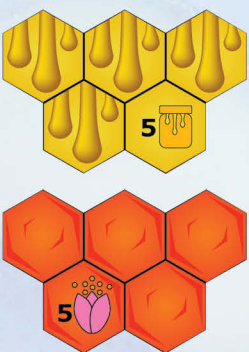
8 Königinnen Marker



80 Landschaftsfelder
(22 Blumenfelder, 22 verwelkte Felder,
22 Kulturfelder, 14 Gewässerfelder)



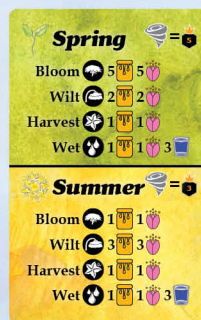
27 Jahreszeitenkarten
(9 Karten Frühling,
9 Karten Sommer,
9 Karten Herbst)



12 Ressourcen
Marker



4 Spielhilfen
Monatsablauf



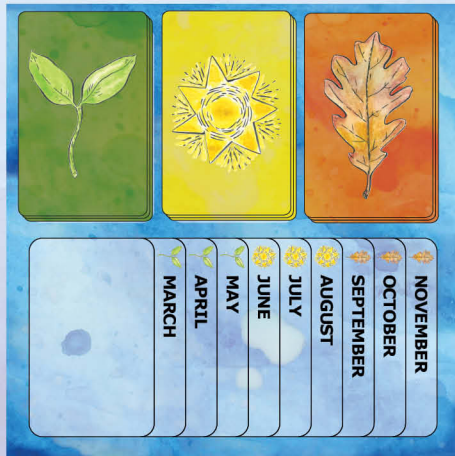
4 Spielhilfen
monatliche Ressourcen



18 Karten für das
Solo Spiel

1 Stoffbeutel
(nicht abgebildet)

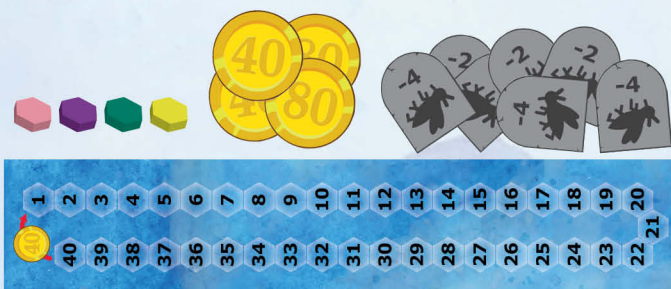
ALLGEMEINER SPIELAUFBAU



Jahreszeitentafel. Platziert die Jahreszeitentafel auf dem Tisch. Teilt die 27 Jahreszeitenkarten in 3 Decks auf: Frühling, Sommer und Herbst. Mischt jedes Deck einzeln, legt sie dann verdeckt auf die angegebenen Felder der Jahreszeitentafel.



Wilde Schwärme. Platziert die Tafel wilde Schwärme auf dem Tisch. In ihrer Nähe die 8 wilden Schwärme, die 8 Anzeiger für die Stärke der wilden Schwärme, sowie die 40 neutralen Arbeiterinnen.



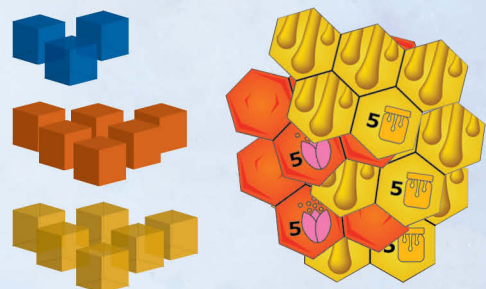
Siegpunkttafel. Platziert die Siegpunkttafel auf dem Tisch. In ihrer Nähe die Siegpunktmarker jeder Spielerin zusammen mit den 40/80 Punktemarkern und den -2/-4 Hungermarkern.



Startwiese. Die Startwiese für jede Spielerin besteht aus einem Blumenfeld. Stellt sicher, dass die Startwiesen der Spielerinnen ausreichend Abstand voneinander haben.

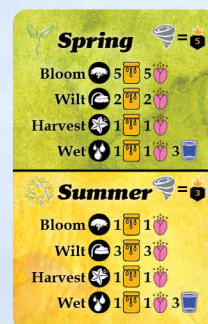
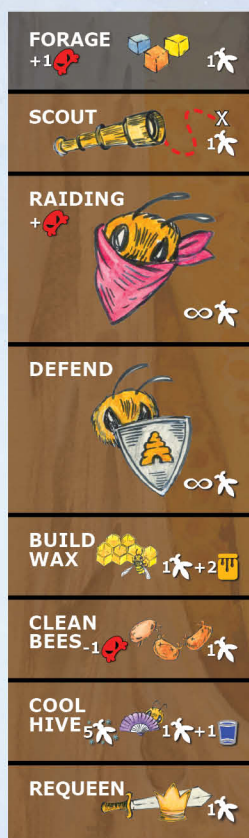


Stoffbeutel. Alle übrigen Landschaftsfelder (alle vier Sorten) kommen in den Beutel, dieser wird dann gut durchgemischt. Legt ihn zunächst beiseite.



Ressourcen. Sortiert die Ressourcen nach Typ: Honig, Pollen und Wasser. Legt sie zusammen mit den Ressourcen Markern als Vorrat bereit.

AUFBAU FÜR DIE SPIELERINNEN



Bienenstocktafel. Nimm dir eine Bienenstocktafel und lege sie vor dir ab.

Erkrankungtafel. Nimm dir eine Erkrankungtafel und lege sie rechts von deinem Bienenstock ab, mit der "A"-Seite nach oben.

Arbeiterinnen. Lege 3 Arbeiterinnen auf die dunkel hervorgehobenen Arbeitsplätze in deinem Bienenstock. Der Rest deiner Arbeiterinnen wird neben deinem Bienenstock bereit gelegt.

Königin. Wähle 1 der 4 Arten von Königinnen und platziere den Königinnenmarker auf dem markierten Feld in deinen Bienenstock, das Brutsymbol zeigt auf den "Play" Button.

Anzahl Waben. Legt einen Marker Wabenanzahl auf das Feld "11" im Bereich der Waben eures Bienenstocks.

Varroamilben. Legt eine Varroamilbe liegend auf das Startfeld der Erkrankungtafel.

Euer Bienenstock. Stellt euren Bienenstock auf das Blumenfeld, das vor euch liegt.

Spielhilfen. Jede Spielerin erhält ein Paar Spielhilfen und legt sie vor sich ab.

Startspielerin. Wer zuletzt Honig genossen hat (*Met zählt selbstverständlich auch!*) nimmt sich den Startspielerinmarker.

IN DEINEM BIENENSTOCK

Die einzelnen Bereiche in deinem Bienenstock kennen zu lernen wird beim Verständnis der Regeln helfen. Hier ist eine Zusammenfassung der wichtigsten Abschnitte:

Bereich für aktive Arbeiterinnen. In diesem Bereich befinden sich alle aktiven Arbeiterinnen, die aktuell keinem Aktionsfeld zugeordnet sind. Du beginnst mit drei Arbeiterinnen, kannst aber durch Brüten jeweils zu Beginn eines neuen Monats weitere erhalten (*bis max. 20*). Die nicht aktiven Arbeiterinnen bleiben neben dem Bienenstock, bis sie benötigt werden.

Aktionsfelder. Um Aktionen durchzuführen, ordnest du Arbeiterinnen den acht Aktionsfeldern auf der linken Seite deines Bienenstocks zu. Die Aktionsfelder sind nach der Häufigkeit ihrer Benutzung sortiert (*d.h. Du wirst Aktionen weiter oben öfter nutzen als die weiter unten*). Am Ende jedes Monats kehren die eingesetzten Arbeiterinnen in den Bereich für aktive Arbeiterinnen zurück.

Waben. In deinen Waben lagerst du Ressourcen (*Honig, Pollen und Wasser*), leere Waben werden zum Brüten genutzt. Jede Wabe kann einen Ressourcen Würfel aufnehmen. Du beginnst das Spiel mit 10 Waben, kannst aber mehr bauen. Der Schwellenwert für deinen Schwarm, also die maximale Anzahl an Arbeiterinnen in deinem Schwarm, ohne dass dieser ausschwärmt, wird durch den gelben Wert in der höchsten sichtbaren Wabe angezeigt.

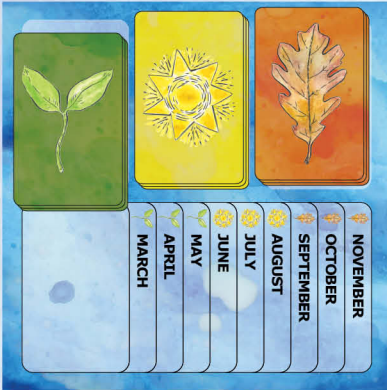
Feld für die Königin. Deine Königin befindet sich in dem Feld im oberen Bereich deines Bienenstocks. Meistens wird das Brutsymbol in Richtung des "Play" Buttons zeigen. Solltest du aber eine neue Königin erhalten, ausschwärmen oder dein Bienenstock überhitzen, wird der Marker nach links gedreht, so dass das Brutsymbol auf den "Pause"-Button zeigt. Dadurch wird angezeigt, dass du im folgenden Monat nicht brüten kannst.

Nestbereich. Arbeiterinnen in diesem Bereich repräsentieren die Brutkapazität deines Bienenstocks, diese entspricht der Anzahl leerer Waben in deinem Stock. Um Arbeiterinnen auszubrüten, musst du 1 Polle pro Arbeiterin abgeben. Wenn sie ausgebrütet wurden, werden die Arbeiterinnen aus dem Nestbereich in den Bereich für aktive Arbeiterinnen bewegt.

Erkrankungen. Die Position der Varroamilbe auf der Erkrankungstafel zeigt die Anzahl der Erkrankungen in deinem Bienenstock an. Dein Erkrankungslevel steigt an, wenn du Honig von anderen Schwärmen stiehlt oder wenn du hungerst. Jeden Monat verlierst du Brut in Höhe dieses Levels, ausserdem sterben erwachsene Arbeiterinnen dadurch in den Wintermonaten. Durch Ausschwärmen und der Reinigung deines Bienenstocks kann das Erkrankungslevel wieder gesenkt werden.



SPIELABLAUF



Ein Spiel *Bee Lives* erstreckt sich über ein Jahr. Dieses Jahr ist in "Monate" aufgeteilt.

Siegpunkte ermitteln

Die Spielerin mit den meisten Siegpunkten (SP) am Ende des Spiels gewinnt! Während des Spiels könnt ihr auf vier verschiedenen Wegen Siegpunkte sammeln:

Ausschwärmen. Wenn dein Volk ausschwärmt, erhältst du Siegpunkte. Je früher im Jahr, umso mehr: Frühling (5 SP), Sommer (3 SP), Herbst (1 SP).



Produktionsmonate

Die ersten neun Monate (Mär. – Nov.) eines Spiels sind **produktive Monate**, das Spiel folgt dem normalen Ablauf, indem die Spielerinnen ihre Arbeiterinnen den verschiedenen Aktionen zuordnen.

Den Winter überstehen

Am Ende des Spiels gibt es drei Monate **Winter** (Dez. – Feb.), in denen die Spielerinnen ihre Bienen füttern und die Verwüstungen durch Erkrankungen überleben müssen.

Bienenstöcke überfallen. Wenn du andere Bienenstöcke überfällst, erhältst du 2 SP, wenn der Überfall erfolgreich war.

Verteidigung deines Bienenstocks. Wenn du einen Überfall erfolgreich abwehrst, erhältst du 2 SP.

Den Winter überstehen. Am Spielende erhältst du 1 SP für jede Arbeiterin, die den Winter überlebt hat. Außerdem 1 SP für jeden Honig, der noch in deinen Waben gelagert ist.



PRODUKTIONSMONATE

Jeder der Produktionsmonate folgt dem gleichen Ablauf, mit den folgenden sieben Phasen in der angegebenen Reihenfolge:

1. **Eiphasse.** Jede Spielerin ermittelt, wie viel Brut sich in ihren Waben befindet.
2. **Fütterungsphase.** Jede Spielerin muss ihre Arbeiterinnen mit Honig füttern.
3. **Brutphase.** Jede Spielerin gibt Pollen aus, um ihre Brut zu Arbeiterinnen heranwachsen zu lassen.
4. **Schwarmphase.** Jede Spielerin prüft, ob ihr Volk ausschwärmt.

5. **Ereignisphase.** Deckt die nächste Karte vom Jahreszeitendeck für die aktuelle Jahreszeit auf.

6. **Aktionsphase.** Im Uhrzeigersinn macht jede Spielerin eine einzelne Aktion. Danach führt jeder wilde Schwarm eine Aktion durch. Wiederholt dies, bis keine Spielerin mehr Arbeiterinnen im Bienenstock hat.

7. **Aufräumphase.** Bereitet den nächsten Monat vor.

Achtung: Im ersten Monat des Spiels werden die ersten vier Phasen ausgelassen. Beginnt sofort mit der Ereignisphase.

1. Eiphasse

In dieser Phase zählt jede Spielerin, wie viele leere Waben sich in ihrem Stock befinden. Dies kann für alle Spielerinnen gleichzeitig stattfinden. Die **Anzahl der leeren Waben** ist die Anzahl an Brut, die in diesem Monat zur Verfügung steht.

Legt diese Anzahl Bienen aus eurem Vorrat in den Nestbereich eures Bienenstocks. Wenn ihr genügend Pollen gesammelt habt, können diese während der Brutphase zu Arbeiterinnen heranwachsen.

Habt ihr keine freien Waben, dann nehmt euch einen **Schwarmmarker** aus dem allgemeinen Vorrat. Dadurch werdet ihr erinnert, das in eurem Stock nicht genug Platz für Brut vorhanden ist, und euer Volk während der Schwarmphase später in diesem Monat ausschwärmen wird.



Beispiel A: Savita hat aktuell 15 Waben in ihrem Stock. Davon lagern 3 Pollen, 7 Honig und 1 Wasser – damit bleiben 4 Waben leer. Savita legt 4 Bienen aus Ihrem Vorrat in den Nestbereich Ihres Bienenstocks.

2. Fütterungsphase

In dieser Phase müssen alle Spielerinnen ihre Bienen füttern. Dies kann für alle Spielerinnen gleichzeitig stattfinden.

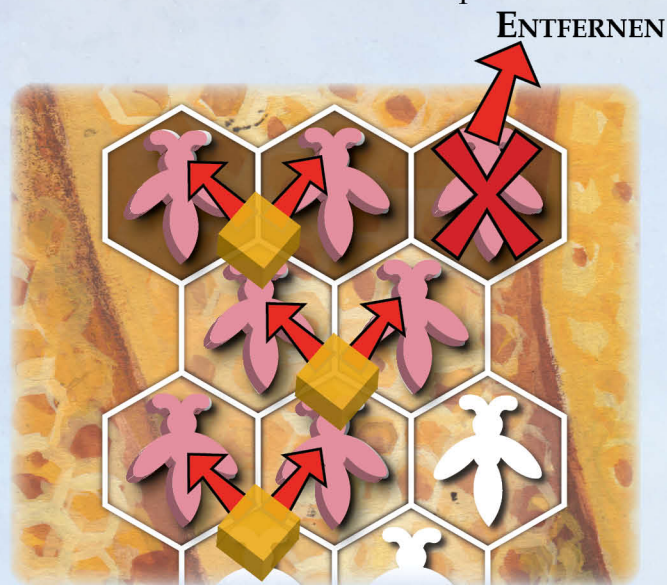
Achtung: Hast du einen Marker "Fütterung überspringen", brauchst du deine Bienen in diesem Monat nicht zu füttern! Legt den Marker dann zurück in den allgemeinen Vorrat.



Um eure Bienen zu füttern, müsst ihr Honig abgeben. Jeder Honigwürfel kann zwei Bienen satt machen. Eure Brut müsst ihr NICHT füttern, solange sie nicht ausgebrütet wurde.

Habt ihr nicht genug Honig, um alle eure Arbeiterinnen zu versorgen, **hungern** die übrigen Arbeiterinnen. Entfernt die hungernden Arbeiterinnen aus eurem Stock und legt sie zurück in euren Vorrat.

Sollte der Hunger dazu führen, dass ihr eine eurer letzten drei Arbeiterinnen verliert, dürft ihr euch stattdessen für jede dieser Arbeiterinnen einen Hungermarker nehmen. Jeder Hungermarker zählt -2 SP am Ende des Spiels.



Beispiel B: Olivia hat 7 Arbeiterinnen, aber nur 3 Honig in ihren Waben in der Fütterungsphase. Sie legt die 3 Honig zurück in den Vorrat, eine ihrer Arbeiterinnen hungert aber immer noch. Olivia muss diese Arbeiterin zurück in ihren Vorrat legen.

3. Brutphase

In dieser Phase reift die Brut der Spielerinnen zu Arbeiterinnen heran. Dies kann für alle Spielerinnen gleichzeitig stattfinden.



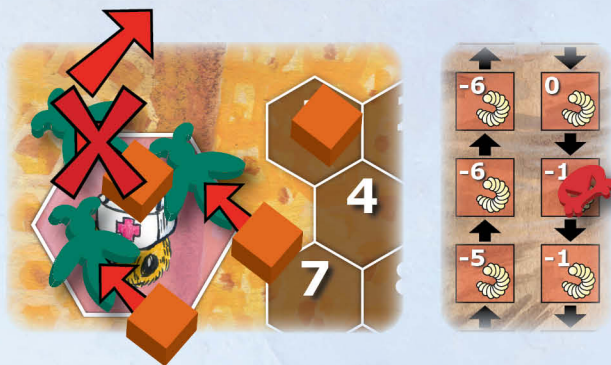
Achtung: Wenn der Marker eurer Königin nach links gedreht wurde, könnt ihr in diesem Monat eure Brut nicht heranreifen lassen! Dreht den Königinnenmarker wieder nach rechts und legt alle Bienen aus dem Nestbereich zurück in euren Vorrat.

Wie viel Brut ihr zur Verfügung habt, wird durch die Anzahl der Bienen in eurem Nestbereich angezeigt. Wie viele dieser Bienen wirklich zu Arbeiterinnen heran reifen, hängt davon ab, **wie viele Pollen** ihr in euren Waben gelagert habt.

Für jede Brut im Nestbereich müsst ihr 1 Polle abgeben, um diese Brut zur Arbeiterin heranreifen zu lassen. Brut heranreifen zu lassen ist verbindlich. Die genutzten Pollen kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Für jede heran gereifte Brut bewegt ihr eine Biene aus dem Nestbereich in den Bereich für aktive Arbeiterinnen.

Zunächst müsst ihr aber überprüfen, ob ihr Bienen durch Krankheit verliert. Ihr verliert so viele Bienen aus dem Nestbereich, wie durch die Zahl angegeben wird, auf der sich die Varroamilbe aktuell befindet. Pollen für diese Bienen müssen dennoch abgelegt werden, die Bienen werden danach aber in euren Vorrat zurückgelegt.

ENTFERNEN



Beispiel C: Emily hat 4 Pollen in ihren Waben und 3 Bienen im Nestbereich. Sie legt die 3 Pollen ab, um die Arbeiterinnen auszubrüten. Leider ist ihr Krankheitslevel bei -1, so dass sie 1 der Arbeiterinnen durch Krankheit verliert. Emily legt 1 Arbeiterin zurück in ihren Vorrat und die anderen 2 in ihren Bereich für aktive Arbeiterinnen.

4. Schwarmphase

In dieser Phase prüfen alle Spielerinnen, ob ihr Volk ausschwärmt. Dies geschieht im Uhrzeigersinn, beginnend mit der aktuellen Startspielerin. Ausschwärmen kann auf zwei verschiedene Arten ausgelöst werden: Wenn euer Volk zu groß geworden ist oder ihr habt einen Schwarmmarker vor euch liegen.

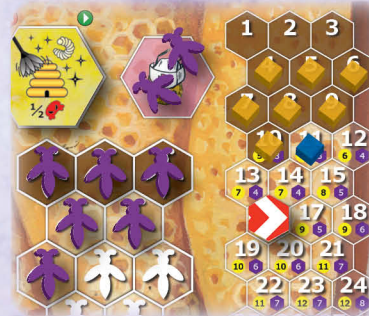
Ihr habt einen Schwarmmarker

Auch wenn ihr einen Schwarmmarker erhalten habt, weil ihr in der Eiphasse zuvor in diesem Monat nicht brüten konntet, schwärmt euer Volk aus. Der Schwarmmarker wird danach in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.



Euer Volk ist zu groß geworden

Auf der höchsten sichtbaren Wabe in eurem Stock ist eine gelbe Zahl. Sie markiert die maximale Größe eures Bienenstocks. Überschreitet die Anzahl eurer aktiven Arbeiterinnen diese Zahl, wird euer Volk ausschwärmen.



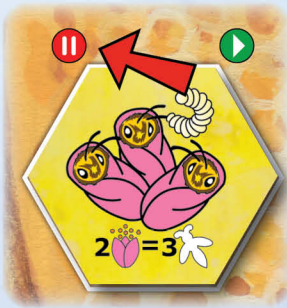
Wenn ihr ausschwärmt, verliert ihr die Hälfte eurer Bienen und eures Honigs. Legt die Hälfte eurer Arbeiterinnen (*abgerundet*) aus eurem Bienenstock zurück in euren Vorrat.

Danach müsst ihr einen wilden Schwarm, der noch nicht im Spiel ist auf ein beliebiges Landschaftsfeld im Abstand von maximal drei Feldern von eurem eigenen Bienenstock legen. Auf der Tafel für wilde Schwärme markiert ihr mit einem Stärkemarker die Zahl, die der Anzahl der ausgeschwärmten Bienen entspricht. Wenn es nicht möglich ist, einen wilden Schwarm auszu legen, weil es kein mögliches Landschaftsfeld im Abstand von bis zu drei Feldern von eurem Bienenstock gibt, wird dieser Schritt übersprungen.



Dann musst du dich entscheiden, ob dein Bienenstock an der bisherigen Stelle bleibst, oder ob er zu dem neuen Platz wechselt. Wenn du nicht ausschwärmen konntest, weil es keinen freien Platz gab, hast du keine Wahl: Du musst an der bisherigen Stelle bleiben.

WENN DU BLEIBST...



Musst du eine neue Königin wählen. Dies kann der gleiche oder ein anderer Typ von Königin sein. Im darauf folgenden Monat kannst du nicht brüten; drehe den Königinnenmarker nach links, um dies zu markieren.

Reduziere dein Krankheitslevel um die Hälfte (abgerundet).

WENN DU WECHSELST...

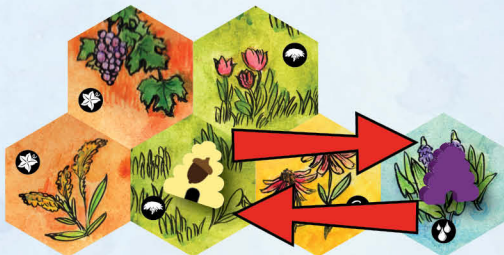
Musst du deine aktuelle Königin behalten. Im darauf folgenden Monat kannst du nicht brüten; drehe den Königinnenmarker nach links, um dies zu markieren.

Du brauchst deine Bienen im folgenden Monat nicht füttern; nimm einen Marker "Fütterung überspringen", um dies zu markieren.



Lege alle Ressourcen ab, reduziere dein Krankheitslevel auf Null, und lege den Wabenmarker wieder auf 11. Erhöhe die Anzahl der Waben für jeweils 2 auf diese Weise entfernten Honigwürfel um 1 (aufgerundet).

Vertausche auf den Landschaftsfeldern die Positionen deines Bienenstocks mit der des ausgeschwärmten wilden Schwarms.



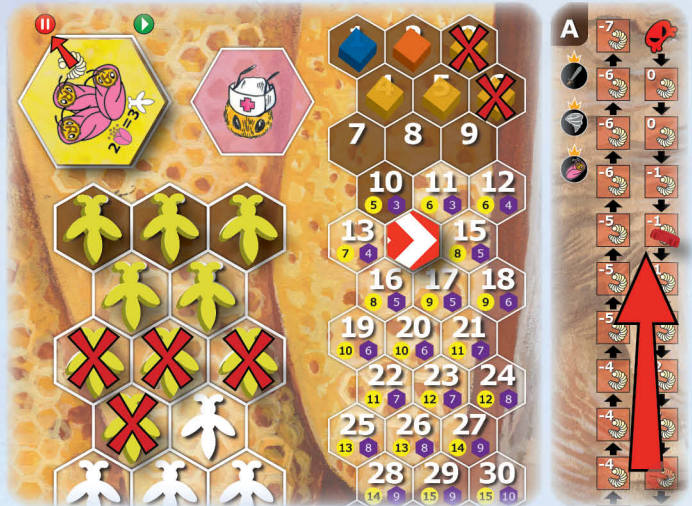
Sobald du einen neuen Schwarm hervor gebracht hast, erhältst du sofort Siegpunkte! Wie viele kommt darauf an, in welcher Jahreszeit du ausgeschwärmt bist. Je früher im Jahr, desto mehr Punkte erhältst du.



Ausschwärmen im **Frühling** = 5 SP

Ausschwärmen im **Sommer** = 3 SP

Ausschwärmen im **Herbst** = 1 SP



Beispiel D: Emily's Wabengröße beträgt 13, ihr Schwarm darf maximal 7 Arbeiterinnen haben. Sie hat aber 9 Arbeiterinnen, also schwärmt sie aus. Sie verliert die Hälfte ihres Honigs (2) und die Hälfte ihrer Arbeiterinnen (4), diese bilden einen neuen wilden Stamm, den Emily auf ein Gewässerfeld etwas entfernt von ihrem alten Stock legt. Emily entscheidet sich, an der alten Position zu bleiben, also wählt sie eine neue Königin. Dann reduziert sie ihr Krankheitslevel von -3 auf -1 und erhält 3 SP, weil es Sommer ist.

5. Ereignisphase

In dieser Phase wird die oberste Karte der aktuellen Jahreszeit aufgedeckt und auf dem nächsten freien Platz der Jahreszeiten-tafel platziert, so dass die letzte Karte teilweise verdeckt wird.



Jede Jahreszeitenkarte hat einen oder mehrere Effekte, die sofort nach Aufdecken aktiviert werden und so lange anhalten, bis die Karte im folgenden Monat wieder verdeckt wird.

6. Aktionsphase

In dieser Phase machen die Spielerinnen im Uhrzeigersinn ihre Aktionen, indem sie ihre Arbeiterinnen den verschiedenen Aktionen innerhalb und außerhalb des Bienenstocks zuordnen. Sobald alle Spielerinnen einen Zug gemacht haben, machen die wilden Schwärme ihre Züge.

Diese Abfolge wird solange fortgesetzt (Erst machen alle Spielerinnen einen Zug, dann die wilden Schwärme), bis alle Spielerinnen alle ihrer Arbeiterinnen eingesetzt haben. Es kann sein, dass einige Spielerinnen keine Arbeiterinnen mehr zur Verfügung haben; wenn dies passiert, werden sie einfach übersprungen.

Ausnahme! In der letzten Runde des Spiels machen die wilden Schwärme keinen Zug und damit keine Aktion mehr.



Beispiel E: Es gibt 4 Spielerinnen und 2 wilde Schwärme auf dem Spielplan. Die Spielreihenfolge ist Emily > Olivia > Savita > Leah. Nach Leah's Zug macht jeder wilde Schwarm einen Zug: Zunächst der wilde EICHEL (ACORN) Schwarm, er ist Emily's Bienenstock am nächsten auf dem Spielfeld, dann der wilde LÖWENZAHN (DANDELION) Schwarm.

7. Aufräumphase

In dieser Phase bereitet ihr euch auf den nächsten Monat vor. Ihr durchläuft die folgenden Schritte in dieser Phase.

Der Startspielerinmarker wird nach links weitergegeben.



Entfernt alle neutralen Arbeiterinnen Marker vom Spielplan, die im aktuellen Monat dazu gekommen sind. Die Marker für die wilden Schwärme werden NICHT entfernt!



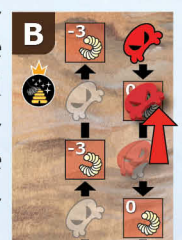
Jede Spielerin nimmt ihre aktiven Arbeiterinnen sowohl von den Landschaftsfeldern, auf denen sie gesammelt haben, als auch von den Aktionsfeldern in ihrem Stock zurück und legt sie in den Bereich für aktive Arbeiterinnen in ihrem Bienenstock.



Alle aufrecht stehenden Varroamilben werden wieder hingelegt.



Wenn eine Spielerin eine hygienische Königin hat und ihre Varroamilbe auf einem Feld zwischen zwei Krankheitsfeldern ist, wird die Varroamilbe auf das letzte Krankheitsfeld zurück gesetzt.



Zug einer Spielerin

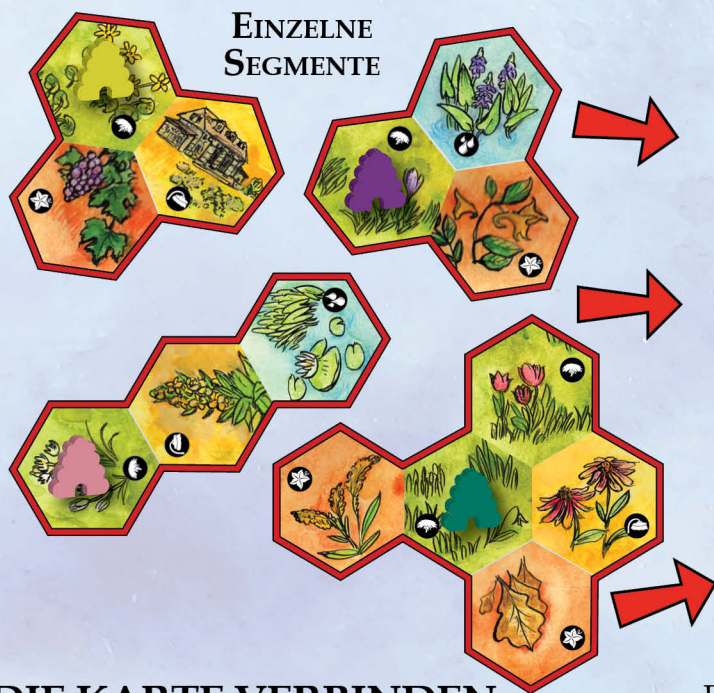


In deinem Zug führst du genau eine Aktion aus. Die Anzahl an Arbeiterinnen, die du für diese Aktion einsetzen kannst, wird durch die Art der Aktion bestimmt (siehe AKTIONSDetails, Seite 12). Du kannst die gleiche Aktion in einem Monat mehrfach ausführen.

Zug der wilden Schwärme



Nachdem alle Spielerinnen ihren Zug gemacht haben, macht jeder wilde Schwarm einen Zug. Gibt es mehrere wilde Schwärme im Spiel, beginnt das, welches der Startspielern am nächsten ist, dann das zweitnächste usw. Die wilden Schwärme folgen einem einfachen Aktionssystem (siehe WILDE SCHWÄRME, Seite 17).



DIE KARTE VERBINDEN

Am Ende des Frühlings suchen die einzelnen Schwärme nach neuen Ressourcen. Die Spielerinnen verbinden jetzt ihre individuellen Landschaften zu einer einzigen, verbundenen Karte. Die geschieht als letzter Schritt in der Aufräumphase des dritten Monats.

Im Uhrzeigersinn, beginnend mit der Startspielerin des nächsten Monats, muss jeder Spielerin ihre Gruppe an Landschaftsfeldern mit einer anderen Gruppe an Feldern so verbinden, dass sie sich an mindestens einer Kante berühren. Wenn dies alle Spielerinnen getan haben, gibt es nur noch eine einzige miteinander verbundene Fläche aus Landschaftsfeldern auf dem Tisch.

Beim Verbinden von zwei Gruppen an Landschaftsfeldern müsst ihr folgende Regeln beachten:

- Es ist nicht erlaubt, die Landschaftsteile in einer Gruppe umzusortieren.
- Ihr dürft zwei Gruppen niemals so verbinden, dass sie sich in irgendeiner Weise überlappen.
- Ihr dürft eine oder beide Gruppen beliebig drehen, bevor ihr sie verbindet.

AKTIONSDetails

FORAGE

+1

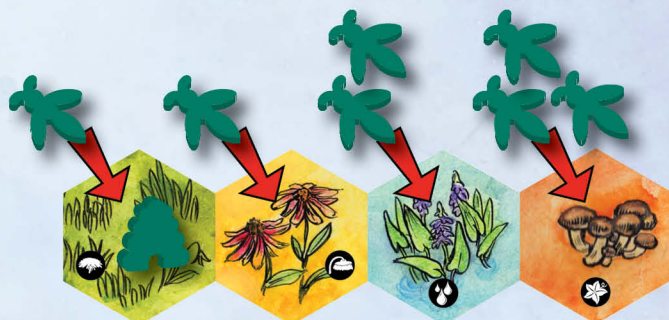


FUTTERSUCHE (Bienen: 1-3)

Wähle zur Futtersuche ein unbesetztes Landschaftsfeld in einem Abstand von maximal drei Feldern von deinem Bienenstock. Du darfst kein Feld zur Futtersuche wählen, auf dem sich bereits Arbeiterinnen befinden oder auf dem ein gegnerischer Bienenstock ist.
































Du musst genau die Anzahl Arbeiterinnen einsetzen, die dem Abstand des gewählten Feldes

von deinem Bienenstock entsprechen. (Wenn du auf dem Feld deines Bienenstockes Futter suchst, musst du dennoch eine Arbeiterin dort einsetzen.) Die Arbeiterinnen werden auf das gewählte Landschaftsfeld gelegt.



Jede Art der Landschaftsfelder lässt dich eine bestimmte Sorte an Ressourcen sammeln: Honig, Pollen, manchmal auch Wasser. Welche Ressourcen dies sind, ist abhängig von der Art der Landschaft und der jeweiligen Jahreszeit. Du darfst dir maximal so viele Ressourcen nehmen, wie das Landschaftsfeld erlaubt. Es ist erlaubt, weniger zu nehmen, aber niemals mehr.

RESSOURCEN PRO JAHRESZEIT

Landschaft	FRÜHLING	SOMMER	HERBST
 Blumenwiese	 5,  5	 1,  1	 2,  2
 Welke Pflanzen	 2,  2	 3,  3	 1,  1
 Kulturlandschaft	 1,  1	 1,  1	 3,  3
 Wasserpflanzen	 1,  1,  3	 1,  1,  3	 1,  1,  3

Für jede Ressource, die du sammelst lege einen passenden Ressourcen Würfel aus dem allgemeinen Vorrat auf eine freie Wabe in deinem Bienenstock. Ressourcen sind nicht begrenzt, sollte kein Ressourcen Würfel mehr im Vorrat sein, benutzt stattdessen die Ressourcen Marker (auch mit der x5 Seite).

Wenn du Futter suchst, erkrankt dein Schwarm durch die Anstrengung. Bewege die Varroamilbe ein Feld vorwärts auf deiner Erkrankungstafel. Sie bewegt sich immer nur ein Feld vorwärts, egal wie viele Arbeiterinnen für diese Aktion eingesetzt wurden.



Beispiel F: Emily möchte im Herbst Honig sammeln. Sie wählt dafür ein Feld Kulturlandschaft, das 2 Felder von ihrem Bienenstock entfernt ist, so dass sie dafür 2 Arbeiterinnen einsetzen muss. Sie entscheidet sich für 3 Honig und 1 mal Pollen, sie legt diese Ressourcen Würfel auf freie Waben in ihrem Stock. Zuletzt bewegt sie die Varroamilbe um 1 Feld vorwärts auf ihrer Krankheitstafel.

SCOUT

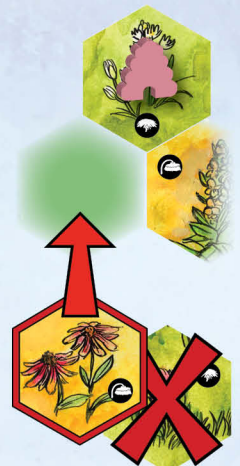


ERKUNDUNG (Bienen: 1)

Legt eine Arbeiterin auf das SCOUT (Erkundung) Aktionsfeld. Wählt ein unbesetztes Landschaftsfeld im Abstand von maximal drei Feldern von eurem Bienenstock, um es zu erkunden. Es muss einen ununterbrochenen Weg von deinem Bienenstock zu dem gewählten Feld geben.

Ziehe dann zufällig zwei Landschaftsfelder aus dem Beutel. Suche dir eines davon aus und platziere es angrenzend zu dem Landschaftsfeld, von dem aus du erkundet hast. Das nicht gewählte Landschaftsfeld wird zurück in den Beutel gelegt.

Beispiel G: Olivia möchte die Karte um seinen Bienenstock erweitern, also schickt sie 1 Arbeiterin auf Erkundung. Sie wählt ein unbelegtes Feld direkt neben ihrem Bienenstock und zieht zufällig zwei Landschaftsfelder aus dem Beutel: Ein Blumenfeld und ein verwelktes Feld. Weil es Sommer ist, entscheidet sich Olivia dafür, das verwelkte Feld anzulegen. Das Blumenfeld kommt zurück in den Beutel.





ÜBERFALL (Bienen: X)

Lege Arbeiterinnen auf das RAIDING (Überfall) Aktionsfeld. Du darfst so viele aktive Arbeiterinnen einsetzen, wie du möchtest. Je mehr Arbeiterinnen sich an dem Überfall beteiligen, umso größer ist ihre Aussicht, erfolgreich zu sein

Wähle einen Bienenstock (das kann sowohl ein wilder als auch ein Bienenstock einer Mitspielerin sein) als Ziel des Angriffs. Das Ziel muß sich innerhalb von drei Feldern Abstand zu deinem eigenen Bienenstock befinden. Du kannst keinen Bienenstock wählen, den du bereits diesen Monat angegriffen hast, oder der keinen Honig besitzt.

Als nächstes bildest du einen Pool aus Angriffswürfeln. Die Anzahl der angreifenden Arbeiterinnen bestimmt, wie viele Würfel du benutzen kannst.

ANGRIFFSWÜRFEL

ANGREIFER-
INNEN

WÜRFEL
(W4)



1-4



1



5-8



2



9-12



3



13-16



4



17+



5

Wirf deine Würfel, dann addiere die Würfelzahlen. Vergleiche die Zahl mit der Anzahl der angreifenden Bienen. Die niedrigere Zahl ist die **Stärke** deines Angriffs und gibt die maximale Menge an Honig an, die du aus dem angegriffenen Bienenstock stehlen kannst.

Wenn du mit dem Würfelergebnis nicht zufrieden bist, darfst du bis zu dreimal neu würfeln. Allerdings stirbt bei jedem Neuwurf eine angreifende Arbeiterin, sie wird abgelegt. Dadurch reduzierst du bei jedem Neuwurf die mögliche Menge an Honig, die du stehlen könntest.

Je nachdem, ob du einen wilden oder einen gegnerischen Stock angreifst, funktioniert das Stehlen von Honig unterschiedlich.

Einen gegnerischen Bienenstock angreifen

Wenn du einen gegnerischen Bienenstock angreifst, hat die **Verteidigerin**, die Möglichkeit, ihren Honig zu schützen. Für jede Arbeiterin, die die Verteidigerin der Aktion VERTEIDIGUNG zugeordnet hat, reduziert sich die Stärke deines Angriffs um Eins.

Die Verteidigerin darf zusätzlich die Stärke deines Angriffs durch die Opferung von Arbeiterinnen reduzieren (dies können sowohl Arbeiterinnen aus der Aktion VERTEIDIGUNG als auch bisher diesen Monat nicht einer Aktion zugeordnete sein). Für jede Arbeiterin, die die Verteidigerin auf diese Weise opfert, mußt du eine Angreiferin ablegen UND die Stärke deines Angriffs wird um Eins reduziert.

Achtung: Durch den Verlust von Angreiferinnen kann es passieren, dass du zu wenig Bienen für deinen Würfelpool hast. Wenn dies passiert, mußt du einen deiner bereits geworfenen Würfel ablegen, was die Gesamtzahl deines Wurfes schwächt.



Nun darfst du Honig aus dem Bienenstock der Verteidigerin stehlen, je nachdem, wie stark deine Angreiferinnen sind. Du kannst niemals mehr Honig erhalten, als in der gegnerischen Kammer vorhanden ist. (Zur Erinnerung: Wenn kein Honig in einer Kammer ist, kannst du auch keinen Angriff einleiten!) Solltest du Honig gestohlen haben, erhöht sich dein Krankheitslevel um ein Drittel (aufgerundet) des Krankheitslevels des angegriffenen Stammes. Bewege deine Varroamilbe auf deiner Krankheitstafel um so viele Felder vorwärts.

Überprüft, ob der Angriff erfolgreich war oder fehlgeschlagen ist.

Erfolgreicher Überfall: Konnte die Angreiferin mindestens so viel Honig stehlen, wie es der Hälfte der angreifenden Bienen entspricht, war der Überfall erfolgreich. Die Angreiferin erhält 2 SP.

Mißlungener Überfall: Sollte die Angreiferin weniger Honig stehlen, als es der Hälfte der angreifenden Bienen entspricht, war es ein mißlungener Überfall. Die Verteidigerin erhält 2 SP.

Beispiel H: Olivia möchte kämpfen, sie sieht, dass Emily 5 Honig hat und nur 1 Arbeiterin, um ihren Stock zu verteidigen. Olivia läßt 5 Arbeiterinnen angreifen. Mit 5 Bienen erhält sie 2 Angriffswürfel und wirft eine "1" und eine "2". Nicht gerade der beste Wurf, aber sie entscheidet sich, keine Arbeiterin zu opfern, um neu zu würfeln. Ihr Angriff hat eine Stärke von 3.

Emily opfert eine ihrer bisher nicht eingesetzten Arbeiterinnen und zwingt damit Olivia, eine ihrer Angreiferinnen zu entfernen. Weil sie jetzt nur noch 4 Angreiferinnen hat, muß sie einen ihrer Angriffswürfel ablegen. Sie entscheidet sich für die gewürfelte "1", ihr bleibt also nur noch die "2". Ihr Angriff hat jetzt nur noch eine Stärke von 2.

Olivias Angriff wird um 2 reduziert, zum einen wegen Emily's Verteidigerin, zum anderen wegen der von ihr geopferten Biene, ihre Angriffsstärke ist als 0. Emily behält all ihren Honig! Und weil der Angriff mißlungen ist, bekommt sie 2 SP.

Einen wilden Schwarm angreifen

Reduziere auf der Spieltafel für wilde Schwärme die Stärke des wilden Volkes um die Anzahl der angreifenden Bienen. Du kannst die Stärke weiter reduzieren, indem du angreifende Bienen opferst. Für jede angreifende Biene, die geopfert wird, wird die Stärke des wilden Schwarms um Eins reduziert (bis auf ein Minimum von 0). Geopferte Bienen werden abgelegt.

Dann kannst du die Menge Honig vom wilden Schwarm stehlen, um die du die Stärke des wilden Stammes reduziert hast. Dieser Honig wird aus

dem allgemeinen Vorrat genommen. Du darfst weniger nehmen, aber niemals mehr. Wenn du Honig stiehlt, erhöht sich dein Krankheitslevel um 1. Bewege deine Varroamilbe um 1 Feld vorwärts auf deiner Krankheitstafel.

Hast du die Stärke des wilden Schwarms auf 0 reduziert, war der Angriff erfolgreich und du erhältst 2 SP. Der wilde Schwarm wird vom Spielfeld entfernt.

Beispiel I: Savita ist verärgert über den wilden ACORN Stamm in der Nähe, also entscheidet sie sich ihn anzugreifen und zu vertreiben. Sie hat eine Stärke von 4, also greift sie mit 4 Arbeiterinnen an. Mit 4 Bienen hat sie einen Angriffswürfel zur Verfügung und wirft eine "3". Dies reduziert die Stärke des wilden Stammes auf 1 - nicht genug, um ihn zu vertreiben. Savita opfert eine Angreiferin und reduziert damit die Stärke des wilden Stammes auf 0. Er wird vom Spielfeld entfernt! Savita erhält 2 SP, nimmt sich 4 Honig aus dem allgemeinen Vorrat und bewegt die Varroamilbe um ein Feld vorwärts auf ihrer Krankheitstafel.



VERTEIDIGUNG (Bienen: X)

Teile Arbeiterinnen dem Aktionsfeld DEFEND (Verteidigung) zu. Du kannst so viele verfügbare Arbeiterinnen zuordnen, wie du möchtest. Durch diese Aktion kannst du deinen Bienenstock möglicherweise vor einem Angriff beschützen. (Siehe ÜBERFALL für Details.)



WACHSPRODUKTION (Bienen: X)

Teile Arbeiterinnen dem Aktionsfeld BUILD WAX (Wachsproduktion) zu. Du kannst so viele verfügbare Arbeiterinnen zuordnen, wie du möchtest. Für jede Arbeiterin mußt du 2 Honig abgeben. Für jede Arbeiterin erhöht sich deine Anzahl an Waben um 1, markiere dies auf der Wabenleiste.



Beispiel J: Emily möchte ihren Bienenstock erweitern, dieser hat aktuell 12 Waben. Sie ordnet 2 Arbeiterinnen der Wachsproduktion zu und gibt 4 Honig ab. Dadurch wird ihr Stock um 2 Waben von 12 auf 14 erweitert.

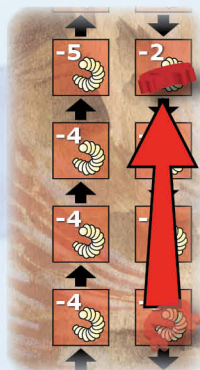


BIENENSTOCK REINIGEN (Bienen: X)

Teile Arbeiterinnen dem Aktionsfeld CLEAN BEES (Bienen reinigen) zu. Du kannst so viele verfügbare Arbeiterinnen zuordnen, wie du möchtest. Für jede dieser Arbeiterinnen bewegst du die Varroamilbe auf deiner Krankheitsstafel ein Feld zurück.

Solltest du in diesem Monat Schaden erleiden (durch Futtersuche oder das Stehlen von Honig), erkrankst du um 1 Feld weniger. Um anzuzeigen, dass dieser Bonus aktiv ist, stelle die Varroamilbe aufrecht hin. Wenn der Bonus genutzt wurde, wird sie wieder flach hingelegt. Wenn du den Bonus bis zum Ende dieses Monats nicht nutzt, verfällt er; er wird nicht in den nächsten Monat übernommen.

Beispiel K: Olivias Biene sind befallen. Sie beauftragt 3 Arbeiterinnen, den Bienenstock vor Einbruch des Winters aufzuräumen. Die Varroamilbe wird 3 Felder zurück gesetzt, was ihr Krankheitslevel von -3 auf -2 reduziert. Außerdem stellt sie ihre Varroamilbe aufrecht hin, so dass sie bei ihrer nächsten Aktion, der Futtersuche, keinen Schaden erleidet.



BIENENSTOCK KÜHLEN (Bienen: X)

Teile Arbeiterinnen dem Aktionsfeld COOL HIVE (Bienenstock kühlen) zu. Für jeweils 5 aktive Arbeiterinnen, die du hast (aufgerundet), mußt du eine Arbeiterin zuordnen. Dann gibst du für jede dieser Arbeiterinnen ein Wasser ab, um die Aktion durchzuführen.

Diese Aktion wird nur benötigt, wenn die Jahreszeitenkarte den Effekt **overheating** (überhitzt) hat. Wenn du deinen Stock bis zum Ende des Monats nicht kühlen kannst (oder nicht möchtest), bist du nicht in der Lage, im nächsten Monat zu brüten. Um dies anzuzeigen, drehe deinen Königinnenmarker nach links.



Beispiel L: Emily möchte die Möglichkeit haben, in nächsten Monat neue Arbeiterinnen auszubrüten, aber zur Zeit ist Überhitzung aktiv. Glücklicherweise hat sie für einen solchen Notfall Wasser in ihren Waben gespeichert. Es gibt zur Zeit 7 aktive Arbeiterinnen in Emily's Schwarm, also muss sie 2 Arbeiterinnen dem Aktionsfeld zuordnen und 2 Wasser abgeben, um den Stock zu kühlen.



REQUEEN



NEUE KÖNIGIN (Bienen: 1)

Teile eine Arbeiterin dem Aktionsfeld REQUEEN (Neue Königin) zu. Lege deinen aktuellen Königinnen Marker zurück in den allgemeinen Vorrat, dann wähle eine Königin mit einer anderen Fähigkeit aus. Drehe den Königinnen Marker nach links, um anzuzeigen, dass du im folgenden Monat keine Arbeiterinnen ausbrüten kannst.



Beispiel M: Für Savita sind wilde Schwärme im Moment ein echtes Problem, um besser damit umzugehen, möchte sie ihre Königin austauschen. Sie setzt 1 Arbeiterin auf das Aktionsfeld Neue Königin, dann tauscht sie ihre produktive (prolific) Königin gegen eine Aggressive (aggressive) aus, was ihre Stärke bei Angriffen erhöht. Sie dreht den neuen Marker nach links, um daran erinnert zu werden, dass sie im nächsten Monat nicht brüten kann.

WILDE SCHWÄRME

Wilde Schwärme folgen bei ihren Aktionen einem System von Prioritäten. Wenn sie in der Aktionsphase am Zug sind, hat jeder wilde Schwarm eine einzelne Aktion. Gibt es mehrere wilde Schwärme im Spiel, entscheidet die aktive Spielerin, in welcher Reihenfolge sie aktiviert werden.

Nutzt die Prioritätenliste in Abhängigkeit der aktuellen Jahreszeit, sie gibt euch an, welche Aktion der wilde Schwarm ausführt. Wenn der wilde Schwarm die oberste Aktion ausführen kann, wird er dies tun. Falls nicht, folgt der Prioritätenliste von oben nach unten, bis der wilde Schwarm eine Aktion ausführen kann.

Jeder wilde Schwarm hat fünf neutrale Arbeiterin-

nenmarker. Diese werden auf dem Feld platziert, wenn ein wilder Schwarm eine Aktion, wie zum Beispiel Futtersuche oder Überfall ausführt. Genau wie die Arbeiterinnen anderer Spielerinnen schützen diese neutralen Marker das Feld vor der Futtersuche durch andere Schwärme.



Wann immer ein wilder Schwarm zum ersten Mal in einem Monat eine Arbeiterin auf eine Blumenwiese, auf welche Blumen oder eine Kulturlandschaft entsendet, (bei der Futtersuche), wird die Stärke des wilden Schwarms um Eins erhöht.

Ruhende wilde Schwärme

Wenn wilde Schwärme während des Frühlings erscheinen, egal ob durch den Effekt einer Jahreszeitenkarte oder durch Ausschwärmen, ruhen sie zunächst und führen bis zum Sommer keine Aktionen aus. Deshalb wird die Prioritätenliste für den Frühling nur benötigt, wenn ihr die Variante über mehrere Jahre spielt.



PRIORITÄTENLISTE FRÜHLING

1. Wenn die Stärke der wilden Schwärme das Maximum erreicht haben (14), schwärmen sie aus. Reduziert ihre Stärke auf Sieben, dann platziert einen neuen wilden Schwarm (mit Stärke Sieben) auf einem möglichen Feld im Abstand von bis zu drei Feldern vom ursprünglichen wilden Schwarm. Dieses Feld wird von der Startspielerin gewählt.
2. Wenn Überhitzung aktiv ist, platziert eine neutrale Arbeiterin auf einem Wasserpflanzenfeld so nah wie möglich am neuen wilden Schwarm, aber in maximal drei Feldern Abstand. Dieses Feld darf nicht durch Futtersuche in dieser Runde blockiert sein.
3. Der wilde Schwarm erkundet ein freies Feld in einem Abstand von maximal drei Feldern. Die Startspielerin entscheidet, wo der wilde Schwarm erkundet, zieht ein Landschaftsfeld aus dem Beutel und legt es auf den gewählten Platz.



4. Platziert eine neutrale Arbeiterin auf einem welke Pflanzen Feld so nah wie möglich am neuen wilden Schwarm, aber in maximal drei Feldern Abstand. Dieses Feld darf nicht durch Futtersuche in dieser Runde blockiert sein.



5. Platziert eine neutrale Arbeiterin auf einem Kulturpflanzen Feld so nah wie möglich am neuen wilden Schwarm, aber in maximal drei Feldern Abstand. Dieses Feld darf nicht durch Futtersuche in dieser Runde blockiert sein.



PRIORITÄTENLISTE SOMMER

1. Wenn die Stärke der wilden Schwärme das Maximum erreicht haben (14), schwärmen sie aus. Reduziert ihre Stärke auf Sieben, dann platziert einen neuen wilden Schwarm (mit Stärke Sieben) auf einem möglichen Feld im Abstand von bis zu drei Feldern vom ursprünglichen wilden Schwarm. Dieses Feld wird von der Startspielerin gewählt.

2. Wenn Überhitzung aktiv ist, platziert eine neutrale Arbeiterin auf einem Wasserpflanzenfeld so nah wie möglich am neuen wilden Schwarm, aber in maximal drei Feldern Abstand. Dieses Feld darf nicht durch Futtersuche in dieser Runde blockiert sein.



3. Lokalisiert den Bienenstock, der am nächsten zum wilden Schwarm liegt, in einem Abstand von maximal drei Feldern und der nicht in dieser Runde von einem wilden Schwarm überfallen wurde. Vergleicht die Stärke des wilden Schwarms und des Bienenstock:

- Wenn der Bienenstock einer Spielerin gehört, ist dessen Stärke die Summe aus nicht zugeordneten Arbeiterinnen plus den Arbeiterinnen, die der Aktion VERTEIDIGUNG zugeordnet wurden.
- Wenn der Bienenstock ein anderer wilder Schwarm ist, ist seine Stärke die auf der Tafel für wilde Schwärme markierte.

Wenn die Stärke des angegriffenen Bienenstocks nicht mindestens um zwei höher ist als des angreifenden wilden Schwarm, wird dieser überfallen. Legt eine neutrale Arbeiterin auf das besetzte Feld und führt den Überfall



aus (siehe ÜBERFÄLLE WILDER SCHWÄRME).

4. Platziert eine neutrale Arbeiterin auf einem verwelkte Pflanzen Feld so nah wie möglich am neuen wilden Schwarm, aber in maximal drei Feldern Abstand. Dieses Feld darf nicht durch Futtersuche in dieser Runde blockiert sein.



5. Platziert eine neutrale Arbeiterin auf einer Blumenwiese so nah wie möglich am neuen wilden Schwarm, aber in maximal drei Feldern Abstand. Dieses Feld darf nicht durch Futtersuche in dieser Runde blockiert sein.



6. Platziert eine neutrale Arbeiterin auf einem Kulturpflanzen Feld so nah wie möglich am neuen wilden Schwarm, aber in maximal drei Feldern Abstand. Dieses Feld darf nicht durch Futtersuche in dieser Runde blockiert sein.



PRIORITÄTENLISTE HERBST

1. Wenn die Stärke der wilden Schwärme das Maximum erreicht haben (14), schwärmen sie aus. Reduziert ihre Stärke auf Sieben, dann platziert einen neuen wilden Schwarm (mit Stärke Sieben) auf einem möglichen Feld im Abstand von bis zu drei Feldern vom ursprünglichen wilden Schwarm. Dieses Feld wird von der Startspielerin gewählt.

2. Wenn Überhitzung aktiv ist, platziert eine neutrale Arbeiterin auf einem Wasserpflanzenfeld so nah wie möglich am neuen wilden Schwarm, aber in maximal drei Feldern Abstand. Dieses Feld darf nicht durch Futtersuche in dieser Runde blockiert sein.



3. Platziert eine neutrale Arbeiterin auf einem Kulturpflanzen Feld so nah wie möglich am neuen wilden Schwarm, aber in maximal drei Feldern Abstand. Dieses Feld darf nicht durch Futtersuche in dieser Runde blockiert sein.



4. Lokalisiert den Bienenstock, der am am nächsten zum wilden Schwarm liegt, in einem Abstand von maximal drei Feldern und der nicht in dieser Runde von einem wilden Schwarm überfallen wurde. Ver-

gleicht die Stärke des wilden Schwarms und dem Bienenstock:

- Wenn der Bienenstock einer Spielerin gehört, ist dessen Stärke die Summe aus nicht zugeordneten Arbeiterinnen plus den Arbeiterinnen, die der Aktion VERTEIDIGUNG zugeordnet wurden.

Wenn der Bienenstock ein anderer wilder Schwarm ist, ist seine Stärke die auf der Tafel für wilde Schwärme markierte.

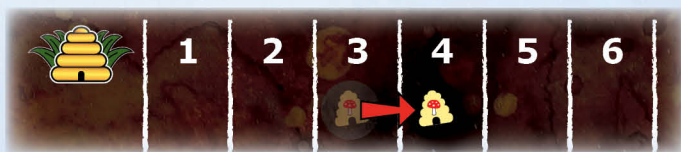
Wenn die Stärke des angegriffenen Bienenstocks nicht mindestens um zwei höher ist als des angreifenden wilden Schwarm, wird dieser überfallen. Legt eine neutrale Arbeiterin auf das besetzten Feld und führt den Überfall aus (siehe ÜBERFALL WILDER SCHWÄRME).



- Platziert eine neutrale Arbeiterin auf einem Blumenwiese Feld so nah wie möglich am neuen wilden Schwarm, aber in maximal drei Feldern Abstand. Dieses Feld darf nicht durch Futtersuche in dieser Runde blockiert sein.



- Platziert eine neutrale Arbeiterin auf einem welke Pflanzen Feld so nah wie möglich am neuen wilden Schwarm, aber in maximal drei Feldern Abstand. Dieses Feld darf nicht durch Futtersuche in dieser Runde blockiert sein.



Beispiel N: Der wilde MUSHROOM Schwarm ist am Zug im Herbst. Seine Stärke beträgt nur 3, er ist auch nicht überhitzt, also überspringt ihr die ersten beiden Aktionen auf der Prioritätenliste für den Herbst. Er befindet sich aber in der Nähe eines Kulturpflanzenfeldes, dass in dieser Runde nicht durch Futter suchende Arbeiterinnen besetzt ist. Also wird die dritte Aktion ausgelöst. Eine passende neutrale Arbeiterin wird auf dem Kulturpflanzen Feld platziert. Der MUSHROOM Schwarm ist zum ersten Mal in diesem Monat auf Futtersuche, also steigt seine Stärke auf 4.

ÜBERFALL WILDER SCHWÄRME

Wenn ein wilder Schwarm ein anderes Volk überfällt, führt die folgenden Schritte aus, je nachdem, ob das Volk einer anderen Spielerin oder ein wilder Schwarm überfallen wird.



Eine andere Spielerin überfallen

Wenn ein wilder Schwarm ein anderes Volk überfällt, werft den W6. Das gewürfelte Ergebnis zeigt an, wieviel Honig der wilde Schwarm vom überfallenen Volk stiehlt. Der wilde Schwarm kann allerdings niemals mehr Honig stehlen, als seine Stärke beträgt. Der gestohlene Honig wird aus dem Bienenstock entfernt und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Die Verteidigerin, deren Stock überfallen wird, kann sich vor dem Diebstahl schützen. Jede Arbeiterin, die aktuell der VERTEIDIGEN Aktion zugeordnet ist, reduziert den gestohlenen Honig um 1. Dies reduziert aber **nicht** die Stärke des wilden Schwarms.



Die Verteidigerin kann zusätzlich Arbeiterinnen opfern, um weiteren Honig zu schützen (diese Arbeiterinnen können sowohl der VERTEIDIGEN Aktion, als auch in diesem Monat bisher nicht zugeordnet sein).

- Für jede verteidigende Biene, die geopfert wird, fällt die Stärke des wilden Schwarmes um 2, außerdem wird dadurch insgesamt 2 Honig geschützt.
- Für jede bisher nicht zugeordnete Biene, die geopfert wird, fällt die Stärke des wilden Schwarmes um 1, außerdem wird dadurch insgesamt 1 Honig geschützt.

Wenn der wilde Schwarm wenigstens 1 Honig von dem angegriffenen Volk stiehlt, steigt seine Stärke um 1. Wenn aber die Stärke des wilden Schwarmes auf 0 sinkt, wird dieser aus dem Spiel entfernt und die Verteidigerin erhält 2 SP!



Beispiel O: Savitas Volk, dass nur 1 Honig besitzt, wird vom wilden ACORN Schwarm überfallen (Stärke 5). Savita hat keine verteidigenden und 3 nicht zugeordnete Arbeiterinnen. Der W6 wird gewürfelt und zeigt als Resultat eine "3". Savita könnte alle ihre nicht zugeordneten Bienen opfern, um den einen Honig zu beschützen, hätte dann aber keine Arbeiterinnen mehr zur Verfügung. Sie entscheidet sich, ihren Honigwürfel in den allgemeinen Vorrat zurück zu legen und die Stärke des ACORN Schwarmes wird auf 6 erhöht.

Einen wilden Schwarm überfallen

Wenn ein wilder Schwarm einen anderen wilden Schwarm überfällt, werft für jeden wilden Schwarm einen W6. Ermittelt die Differenz zwischen den Stärken der beiden Schwärme und addiert dieses Resultat zum Würfelwurf des stärkeren Schwarmes.

Der Schwarm mit dem höheren Ergebnis gewinnt. (Bei Gleichstand gewinnt der verteidigende Schwarm.) Der Gewinner erhöht seine Stärke um 1, der Verlierer reduziert sie um 1. Wenn die Stärke deines Schwarms dadurch auf 0 fällt, wird er aus dem Spiel entfernt.



Beispiel P: Der wilde APPLE Schwarm (Stärke 3) überfällt den ebenfalls wilden SPIDER Schwarm (Stärke 4). Der APPLE Schwarm wirft eine "5", der SPIDER Schwarm eine "4". Der Würfelwurf für den SPIDER Schwarm wird auf 6 erhöht, da seine Stärke um 1 höher ist als die des APPLE Schwarmes. Es ergibt sich ein Gleichstand und der SPIDER Schwarm gewinnt, weil er der Verteidiger ist. Die Stärke des SPIDER Schwarmes steigt auf 5, die des APPLE Schwarmes fällt auf 2.

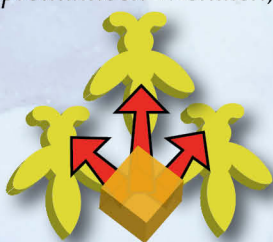
DEN WINTER ÜBERSTEHEN

Nach den produktiven Monaten folgen drei Monate, in denen ihr den Winter überstehen müsst (Dez. - Jan.). Während jedes Wintermonats werden zwei Schritte durchgeführt: **Bienen füttern** und **Bienen sterben durch Krankheiten**. Diese Schritte können alle Spielerinnen simultan ausführen.

1. BIENEN FÜTTERN

Um deine Bienen zu füttern musst du soviel Honig aus deinem Waben abgeben, wie es einem Drittel (abgerundet) der Bienen in deinem Stock entspricht. (Dies ist ein Unterschied zu den produktiven Monaten, wo jeder Honig bis zu 2 Bienen ernährt.)

Hast du nicht genug Honig, um alle deine Arbeiterinnen zu ernähren, **verhungern** die übrigen Arbeiterinnen.



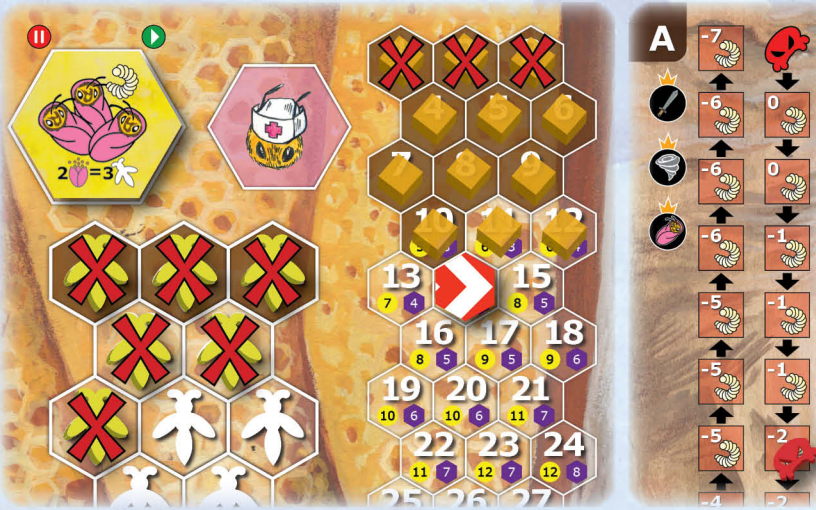
Entferne die verhungerten Bienen aus deinem Stock und lege sie zurück in den deinen Vorrat.

Solltest du durch Verhungern eine oder mehr deiner letzten drei Arbeiterinnen verlieren, darfst du einen **Hungermarker nehmen**, anstatt eine Arbeiterin abzulegen. Jeder Hungermarker ist am Spielende -2 SP wert.



2. BIENEN STERBEN DURCH KRANKHEIT

Nachdem du deine Bienen in jedem Monat gefüttert hast, sterben einige an Krankheiten. Die Anzahl an Bienen, die du entfernen musst, wird durch die Zahl des Krankheitslevels angezeigt, auf dem sich aktuell die Varroamilbe befindet.



Beispiel Q: Olivia hat keinen besonders sauberen Stock, und sie beginnt den Winter mit einem Krankheitslevel von -2. Sie hat 12 Honig und 6 Arbeiterinnen. Im ersten Monat des Winters gibt sie 2 Honig ab, um ihre 6 Bienen zu füttern, dann sterben 2 Bienen durch Krankheit. Im zweiten Monat ernährt 1 Honig ihre 4 verbliebenen Bienen, es sterben erneut 2 Bienen an Krankheiten. Im letzten Monat muss sie keinen Honig für ihre 2 letzten Bienen abgeben, aber leider sterben diese ebenfalls an Krankheit. Olivia bleiben 9 Honig und keine Arbeiterin.

SPIELENDENDE

Nachdem der letzte Wintermonat überstanden wurde, endet das Spiel. Jede Spielerin erhält Siegpunkte in den folgenden Kategorien:



1 SP für jeden verbliebenen **Honig**



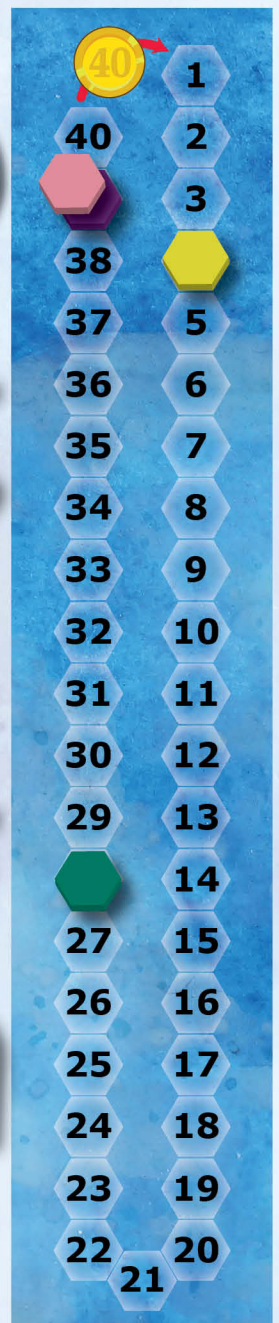
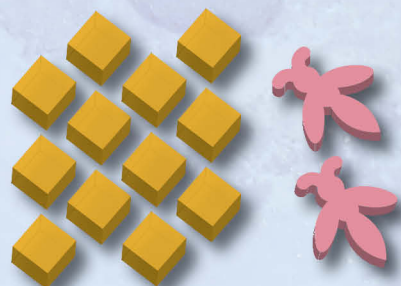
1 SP für jede überlebende **Arbeiterin**



-2 SP für jeden **Hungermarker**

Du musst **mindestens eine überlebende Arbeiterin** haben, um gewinnen zu können. Die Spielerin mit den meisten Siegpunkten wird die neue Bienenkönigin! Ihr Stock wird die Wiese beherrschen. Bei Gleichständen gibt es folgende Tiebreaker: Die meisten Pollen > Meiste überlebende Arbeiterinnen > Die meisten Waben im Bienenstock.

Beispiel R: Oliva hat 37 SP, 9 Honig, 0 Arbeiterinnen und 1 Hungermarker, zusammen also 44 SP. Emily hat 32 SP, 3 Honig und 4 Arbeiterinnen, also 39 SP. Savita beendet das Spiel mit 25 SP, 12 Honig und 2 Arbeiterinnen, also ebenfalls mit 39 SP. Silke hat 25 SP, 2 Honig, 5 Arbeiterinnen und 2 Hungermarker, dies ergibt 28 SP. Olivia hat zwar die meisten Punkte, kann aber nicht gewinnen, weil sie keine Arbeiterinnen mehr hat. Emily und Savita haben beide 39 SP, da Emily aber noch 2 Pollen hat und Savita keine mehr, gewinnt Emily das Spiel!



DIE KÖNIGINNEN

Es gibt vier Arten von Königinnen, jede mit ihrer eigenen besonderen Fähigkeit.



Aggressiv (Aggressive): Dein Bienenstock ist im Kampf besser. Erhöhe bei jedem Überfall, egal ob du Angreiferin oder Verteidigerin bist deine Stärke für je 2 deiner beteiligten Arbeiterinnen um 1.



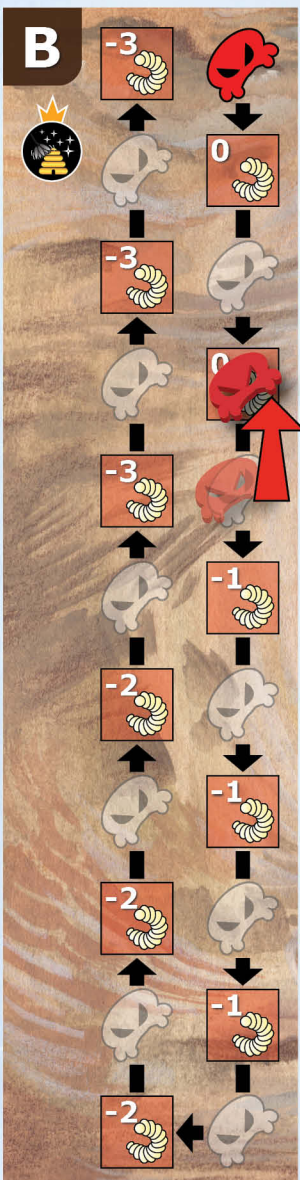
Produktiv (Prolific): Dein Bienenstock erhält schneller neue Arbeiterinnen. Wenn du brütest, erhältst du für jeweils 2 ausgebrütete Arbeiterinnen eine weitere direkt aus dem Vorrat.



Hygienisch (Hygienic): Dein Krankheitslevel steigt langsamer an. Drehe während des Spielaufbaus deine Erkrankungstafel auf die "B"-Seite. Du bewegst deine Varroa-Milbe nie mehr als ein Feld, wenn du einen anderen Bienenstock überfällt.



Nomadisch (Nomadic): Dein Bienenstock wird häufiger ausschwärmen. Um den Schwellenwert zum ausschwärmen zu ermitteln, verwende den violetten Wert in der Zelle mit der höchsten Nummer deiner Waben anstelle des gelben Werts.



Achtung: Auf den „B“-Seiten der Krankheitstafeln gibt es zwischen den normalen Feldern auch noch Zwischenschritte. Euer Krankheitslevel entspricht immer dem zuletzt erreichten normalen Feld. Wenn eure Varroamilbe am Ende einer Runde auf einem Zwischenschritt steht, bewegt sie zurück auf das letzte normale Feld, das ihr erreicht habt.



VARIANTE FÜR MEHRERE JAHRE

Wenn ihr ein längeres Spiel machen möchtet, spielt über zwei (*langes Spiel*) oder drei Jahre (*episches Spiel*). Beachtet bei diesen Varianten die folgenden Regeln:

- Die Wiese wird nur einmal am Ende des Frühlings des ersten Jahres verbunden.
- Entfernt zwischen den Jahren alle Jahreszeitenkarten des aktuellen Jahres, sie werden nicht mehr benötigt.
- Wenn wilde Schwärme ins Spiel kommen erhalten sie außer im ersten Jahr einen bestimmten Stärkewert. Im zweiten Jahr Stärke 4, im dritten Jahr Stärke 5.

- Wilde Schwärme ruhen im Frühling des ersten Jahres, agieren jedoch im Frühling der folgenden Jahre nach der Prioritätenliste für das Frühling.
- Ermittelt die Siegpunkte für überlebende Bienen und Honig nach jedem Winter. Dafür muss mindestens eine Arbeiterin den Winter überlebt haben.
- Überspringt während des zweiten und dritten Jahres die Fütterungsphase im ersten Monat des Frühlings. (*Zur Erinnerung erhält jede Spielerin einen Marker Fütterung überspringen während der Phase DEN WINTER ÜBERSTEHEN.*)

SOLOSPIEL

BASIS-Modus

Im Basis Modus spielst du ein normales Spiel, es gibt halt nur eine einzige menschliche Spielerin. Deine Herausforderungen sind die wilden Schwärme, mit denen du in Konkurrenz trittst! Es ist sowohl das Standardspiel als auch eine Variante über mehrere Jahre möglich.

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, füge folgende Regel hinzu: Am Ende jedes Sommer- oder Herbstmonats, in dem kein wilder Schwarm durch Ausschwärmen oder Karteneffekte ins Spiel gekommen ist, füge einen neuen wilden Schwarm hinzu (*Stärke = 2 + aktuelles Jahr*). Platziere den Schwarm in einem Abstand von bis zu drei Feldern von deinem eigenen Bienenstock.

HERAUSFORDERUNGS-Modus

Mische in diesem Modus die Herausforderungs-Karten und ziehe eine zufällige Karte. Diese wird offen neben deiner Bienenstocktafel platziert. Zusätzlich zu den normalen Spielzielen musst du die speziellen Ziele auf dieser Karte erfüllen, um zu gewinnen.

SZENARIEN-Modus

Im Szenarien-Modus wählst du eine Szenario-Karte und platzierst sie offen neben deiner Bienenstocktafel. Baue das Spielfeld wie auf der Szenario-Karte angegeben auf. Auf der Karte werden spezielle Ziele vorgegeben, die du neben allen anderen Regeln erfüllen musst, um zu gewinnen. Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kannst du zusätzlich eine Herausforderungs-Karte mit ins Spiel nehmen.

KAMPAGNEN-Modus

Im Kampagnen Modus wähle eine Kampagnen-Karte und platziere sie offen neben deiner Bienenstocktafel. Die Karte wird an bestimmten Stellen Änderungen am Spielablauf herbeiführen, sie gibt an, wann diese ausgelöst werden. Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kannst du zusätzlich eine Herausforderungs-Karte mit ins Spiel nehmen.




SOLO PUNKTEWERTUNG

Eure Wertung für ein 1-Jahr Solo Spiel.


BEGINNER

≤ 19 


NEWBEE

20-30 

SEASONED FORAGER

31-50 

QUEEN BEE

51+ 

STRATEGISCHE TIPPS



Bienen sind wertvoller als Honig. Wenn es nötig ist, kannst du Arbeiterinnen opfern, um zu verhindern, dass Honig gestohlen wird. Bedenke aber, dass du nur mit Bienen später neuen Honig sammeln kannst.

Horte keine Ressourcen. Du solltest niemals so viel wie möglich einsammeln, denn du kannst nicht einfach Ressourcen abwerfen um Platz für andere Ressourcen (*oder Brut*) in deinen Waben zu schaffen! Neuer Raum entsteht nur durch das Ausgeben von Ressourcen oder beim Erweitern deines Stocks durch Wachsproduktion.



Achte auf die wilden Schwärme. Siegpunkte durch Ausschwärmen sind wundervoll, die wilden Schwärme, die dadurch ins Spiel kommen, können sehr lästig für deine Gegnerinnen sein. Aber sie werden auch dich irgendwann ärgern, also ignoriere sie nicht.

Erkunde öfter als du meinst. Mache dies besonders in der Frühphase des Spiels, solange deine Gegnerinnen noch keinen Zugang zu deinen Landschaftsfeldern haben. Später können diese extra Landschaftsfelder ein wunderbarer Puffer sein, wenn deine Gegnerinnen dich überfallen möchten.



Hab keine Angst die Königin zu wechseln. Und machst du dies während des Ausschwärmens, kostet es auch keine zusätzliche Aktion! Es hilft dir flexibel zu bleiben und deine Strategien unerwartet zu wechseln, anstatt dich auf einen vielleicht zu engen Pfad auf dem Weg zum Sieg festzulegen.

Die beste Offensive ist eine gute Verteidigung. Seinen Stock zu verteidigen wird oft vernachlässigt, es kann dich aber wirklich retten, besonders in der Spätphase des Spiels. Hier Arbeiterinnen einzusetzen ist keine verschwendete Aktion, sondern hilft dabei, die Früchte deiner Arbeit in anderen Bereichen zu schützen.



Sammle Wasser sparsam. Du brauchst Wasser ausschließlich um deinen Stock zu kühlen, und auch dann nur, wenn er überhitzt ist. Und der einzige Weg, Wasser aus deinem Stock zu entfernen besteht darin, es zur Kühlung einzusetzen! Ansonsten belegt es Waben in deinem Stock.

Größe zählt. Viele Bienen zu haben kostet Honig, aber umso weniger werden deine Mitspielerinnen dich angreifen wollen. Und deine Verteidigung ist umso besser, wenn sie es doch versuchen.

SAISONKARTEN



Blütezeit

Blumenwiesen lassen euch bei der Futtersuche +1 Honig sammeln.

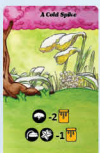


Frühling



Drückende Hitze

Überhitzung im Schwarm!



Kälteeinbruch

Blumenwiesen lassen euch bei der Futtersuche -2 Honig sammeln. Verwelkte und Erntefelder lassen euch bei der Futtersuche -1 Honig sammeln.



Erste Blüte

Alle Felder lassen euch bei der Futtersuche +1 Pollen sammeln.



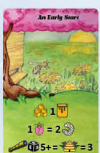
Heran wie ein Löwe...

Wirf nach der Futtersuche den W6. Bei 5+ erscheint ein wilder Schwarm (*Stärke 3*) auf dem besuchten Feld.



... heraus wie ein Lamm

Wirf nach der Erkundung den W6. Bei 5+ erscheint ein wilder Schwarm (*mit der Stärke 3*) auf dem besuchten Feld.



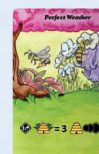
Frühaufsteher

Wachsproduktion kostet nur 1 Honig pro Arbeiterin, nicht 2. Jeder Pollen erlaubt euch 2 Arbeiterinnen auszubrüten, anstelle von 1.



Dauerregen

Wasserpflanzen lassen euch bei der Futtersuche +1 Honig und +1 Wasser sammeln. Alle anderen Felder lassen euch bei der Futtersuche +1 Wasser sammeln.



Perfektes Wetter

In deinem ersten Zug in diesem Monat platziere einen wilden Schwarm (*Stärke 3*) auf einem Feld, das bis zu drei Felder Abstand von deinem Bienenstock hat.



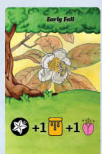
Mangel

Überhitzung im Schwarm! Alle Felder lassen euch bei der Futtersuche -2 Honig und -1 Wasser sammeln.



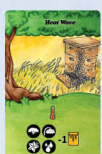
Trockenheit

Überhitzung im Schwarm! Alle Wasserpflanzen lassen euch bei der Futtersuche -1 Honig und -1 Wasser sammeln.



Früher Herbst

Alle Kulturlandschaften lassen euch bei der Futtersuche +1 Honig und +1 Pollen sammeln.



Hitzewelle

Überhitzung im Schwarm! Alle Felder lassen euch bei der Futtersuche -1 Honig sammeln.

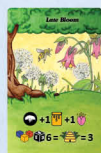


Sommer



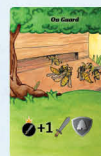
Schwüle Tage

Überhitzung im Schwarm! Kühlen des Bienenstocks benötigt 2 Wasser für je 5 Arbeiterinnen, anstelle von nur 1.



Späte Blüte

Blumenwiesen lassen euch bei der Futtersuche +1 Honig und +1 Pollen sammeln. Wirf nach der Futtersuche den W6. Bei 6 erscheint ein wilder Schwarm (Stärke 3) auf dem besuchten Feld.



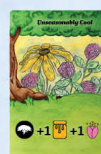
Auf der Hut

Wenn dein Schwarm eine aggressive Königin hat, erhalte +1 Stärke beim Überfall und bei der Verteidigung.



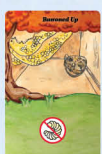
Sommerstürme

Alle Felder lassen euch bei der Futtersuche +1 Honig sammeln. Wenn du dich verteidigst, erhalte +1 Stärke für jeweils 5 Arbeiterinnen, die du hast.



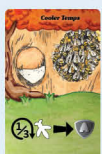
Unangenehme Kälte

Blumenwiesen lassen euch bei der Futtersuche +1 Honig und +1 Pollen sammeln.



Zugeknöpft

Im nächsten Monat wird keine Brut ausgebrütet.



Kühlere Temperaturen

Ein Drittel (abgerundet) deiner Arbeiterinnen muss im Bienenstock bleiben diesen Monat. Bewege sie auf das VERTEIDIGUNG Aktionsfeld.



Drogensterben

Im nächsten Monat ernährt jeder Honig 3 Arbeiterinnen, anstelle von nur 2.

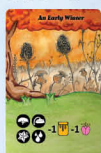


Herbst



Verzweiflungstat

In ihrem ersten Zug dieses Monats werden alle wilden Schwärme versuchen, den nächstgelegenen Stock zu überfallen.



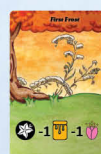
Ein früher Winter

Alle Felder lassen euch bei der Futtersuche -1 Honig und -1 Pollen sammeln.



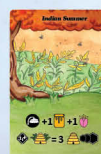
Der letzte Fluss

Kulturlandschaften lassen euch bei der Futtersuche +1 Honig und +1 Pollen sammeln. Wirf nach der Futtersuche den W6. Bei 6 erscheint ein wilder Schwarm (Stärke 3) auf dem besuchten Feld.



Erster Frost

Kulturlandschaften lassen euch bei der Futtersuche -1 Honig und -1 Pollen sammeln.



Altweibersommer

Welke Pflanzen lassen euch bei der Futtersuche +1 Honig und +1 Pollen sammeln. In deinem ersten Zug in diesem Monat platziere einen wilden Schwarm (Stärke 3) auf einem Feld, das bis zu drei Felder Abstand von deinem Bienenstock hat.

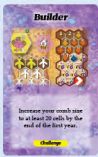


Ungewöhnliche Wärme

Überhitzung im Schwarm! Wirf nach der Futtersuche den W6. Bei 6 erscheint ein wilder Schwarm (Stärke 3) auf dem besuchten Feld.

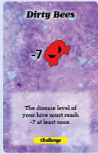


KARTEN FÜR DAS SOLO-SPIEL



Baumeisterin

Erhöhe die Anzahl deiner Waben auf 20 Zellen am Ende des ersten Jahres.



Schmutzige Bienen

Die Krankheitsrate deines Bienenstocks muss mindestens einmal -7 betragen.



Entdeckerin

Die Wiese muss am Ende des ersten Jahres mindestens 20 Felder haben.



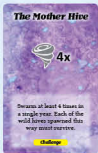
Die große Wanderung

Die Wiese muss am Ende des ersten Jahres mindesten 12 Felder in einer Reihe haben.



Unentschlossenheit

Dein Bienenstock muss in einen einzelnen Jahr eine Bienenkönigin von jeder der 4 Typen haben.



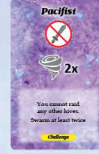
Der Mutterstock

Schwärme mindestens 4 mal in einen einzelnen Jahr aus. Jeder dieser wilden Schwärme muss überleben.



Kindergarten

Brüte mindestens 1 Brut in jeder Brutphase aus.



Pazifistin

Du darfst keine anderen Bienenstöcke überfallen. Schwärme mindestens zweimal aus.



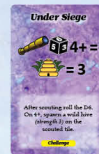
Protektionisten

Verhindere, dass ein anderer Schwarm die Stärke 6 oder höher erreicht.



Starke Anführerin

Behalte das ganze Spiel über nur eine Königin. Dies bedeutet, dass du jedes Mal, wenn du ausschwärmst eine neuen Platz für deinen Bienenstock finden musst.



Belagert

Wirf nach der Erkundung den W6. Bei 4+ erscheint ein wilder Schwarm (Stärke 3) auf dem besuchten Feld.



Spukende Bienenstöcke

Der erste wilde Schwarm der erscheint, ist ein spukender Bienenstock voller Geisterbienen! Auch das Feld, auf dem er sich befindet, ist verflucht: Dreht es auf die dunkle Seite. Wenn der spukende Schwarm ausschwärmt, ist auch der neu entstehende Stock verflucht. Spukende Schwärme können weder angreifen noch überfallen werden. Überspringt alle Aktionen in der Prioritätenliste, die Überfälle beinhalten. Wenn spukende Schwärme Nahrung suchen, wird das besuchte Feld verflucht. Dreht es auf die dunkle Seite. Wilde Schwärme können auf verfluchten Feldern weder Nahrung suchen, noch auf diese ausschwärmen. Wenn Du auf einem verfluchten Feld Nahrung suchen möchtest, musst Du den W6 werfen:

- Bei 1-4 misslingt die Aktion.
- Bei 5-6 ist sie erfolgreich.

Du darfst die Aktion ÜBERFALL mit 1 Arbeiterin auf einem verfluchten Feld durchführen, um dieses Feld von seinen Fluch zu befreien, solange es nicht benachbart zu einem spukenden Bienenstock ist. Wenn Du dies machst, drehe das Feld wieder auf die normale Seite.



Neue Biene im Block

Baue die Startwiese wie angezeigt auf, mit deinem Bienenstock auf einem Blumenwiese, sowie zwei wilden Schwärmen (Stärke 12) auf den beiden Feldern mit verwelkten Pflanzen. Während des Frühlings des ersten Jahres sind die wilden Schwärme bereits aktiv und ruhen nicht.



Umzingelt

Baue die Startwiese wie angezeigt auf, mit deinem Bienenstock auf einer Kulturlandschaft, sowie wilden Schwärmen (Stärke 3) auf den vier Wasserpflanzen. Während des Frühlings des ersten Jahres sind die wilden Schwärme bereits aktiv und ruhen nicht.



Es kann nur eine geben

Baue die Startwiese wie angezeigt auf, mit deinem Bienenstock auf der Blumenwiese in der Mitte und wilden Schwärmen (Stärke 10) auf den beiden anderen Blumenwiesen. Am Ende des ersten Jahres muss dein Bienenstock der einzige Stock auf dem Wiese sein.



Drei Generationen

Spiele ein Spiel über drei Jahre.

Jahr 1: In diesem Jahr musst du eine hygienische Königin haben und mindestens 12 mal die Aktion ERKUNDUNG durchführen.

Jahr 2: Deine Königin stirbt im Winter! Bevor das Jahr beginnt, musst du eine andere Königin wählen. Wirf zu Beginn des ersten Monats jeder Jahreszeit den W6 und teile das Ergebnis durch 2 (aufgerundet). Es schwärmen so viele wilde Schwärme (Stärke 4) aus.

Jahr 3: Im Frühling musst Du eine neue produktive oder nomadische Königin wählen. Im Herbst musst du ausschwärmen und deinen Bienenstock auf das neu gewählte Feld versetzen.



Lauffeuer

Spiele ein Spiel über zwei Jahre.

Jahr 1: Spiele nach den normalen Regeln.

Jahr 2: Wirf zu Beginn des Jahres den W4, um zu bestimmen, von wo sich das Lauffeuer ausbreitet:

- Bei 1 entflammt das Feuer an der gegenüber liegenden Seite und breitet sich in deine Richtung aus.
- Bei 2 entflammt es an der rechten Kante und breitet sich nach links aus.
- Bei 3 entflammt es an der Kante, die deinem Bienenstock am nächsten liegt und breitet sich von dir weg aus.
- Bei 4 entflammt es an der linken Kante und breitet sich nach rechts aus.

Für den Rest des Jahres führe folgende Schritte zu Beginn jedes Monats aus:

- Dreht die nächste Reihe an Feldern auf die dunkle Seite, die der Ausbreitungsrichtung entspricht.
- Wirf den W4 zweimal. Bei jedem Wurf schwärmt ein wilder Schwarm (Stärke 4) auf einem Feld umso viele Felder vom Feuer entfernt aus. Wenn es kein legales Feld gibt, wird das Ausschwärmen nicht durchgeführt.

Sollte zu irgendeiner Zeit das Feld mit deinem Bienenstock durch die Ausbreitung des Feuers umgedreht werden müssen, verlierst du!



Zombees

Spiele ein Spiel über zwei oder drei Jahre.

Jahr 1: Spiele nach den normalen Regeln.

Jahr 2: Zu Beginn des Jahres wird der stärkste wilde Schwarm mit Zombees infiziert! Um den infizierten Schwarm zu markieren, drehe das Landschaftsfeld unter ihm auf die dunkle Seite.

- Bei mehreren gleich starken wilden Schwärmen entscheidest du, welcher infiziert wird.
- Wenn es keinen wilden Schwarm gibt, schwärmt ein wilder Schwarm (Stärke 6) im Abstand von bis zu drei Feldern von deinem Bienenstock aus.

Dies ist der infizierte Schwarm. Wenn ein wilder Schwarm ausschwärmt, wirf den W6, um zu entscheiden, ob der Schwarm infiziert oder gesund ist:

- Bei 1-2 ist der wilde Schwarm infiziert. Drehe das Feld, auf dem er sich befindet auf die dunkle Seite.
- Bei 3-6 ist der wilde Schwarm gesund.

Infizierte Schwärme handeln unerwartet. Wenn ein infizierte Schwarm am Zug ist, ignoriere die Prioritätenliste, wirf stattdessen den W6:

- Bei 1 überfällt der infizierte Schwarm den nächstgelegenen Bienenstock.
- Bei 2 sucht der infizierte Schwarm auf einer Blumenwiese nach Futter.
- Bei 3 sucht der infizierte Schwarm auf verwelkten Pflanzen nach Futter.
- Bei 4 sucht der infizierte Schwarm auf Kulturpflanzen nach Futter.
- Bei 5 überfällt der infizierte Schwarm den nächstgelegenen Bienenstock.
- Bei 6 passiert nichts.

Wenn der infizierte Schwarm eine Aktion nicht durchführen kann, geschieht nichts.

Wenn der infizierte Schwarm eine Aktion auf einem „gesunden“ Landschaftsfeld durchführt, wird dieses infiziert. Um dies zu markieren, drehe das Feld auf seine dunkle Seite.

Wenn ein gesunder Schwarm (inklusive deinem) eine Aktion auf einem infizierten Feld durchführt, wirf den W6:

- Bei 1-2 wird der Schwarm infiziert.
- Bei 3-6 entgeht der Schwarm der Infektion.

Ein infizierter Schwarm muss jedesmal, wenn er eine Aktion durchführen möchte, zunächst den W6 werfen:

- Bei 1 scheitert die Aktion und die Arbeiterin stirbt.
- Bei 2 scheitert die Aktion, aber die Arbeiterin bleibt am Leben.
- Bei 3-6 ist die Aktion erfolgreich und die Arbeiterin überlebt.

Wenn ein infizierte Stamm Schaden erleidet, wird dieser Schaden jedes Mal verdoppelt.



MITWIRKENDE

Spieldesign & Entwicklung: Matt Shoemaker

Illustration: Alina Josan

Grafik Design: Helena Shoemaker

Besondere Dank: Die Designer möchten Mike Mullins danken, der sich besonders um die Solovariante gekümmert hat; Carla Kopp und John Moller, für ihre Assistenz bei diversen Veranstaltungen; der Game Makers Guild Philadelphia, für die Unterstützung und Ermutigung beim Design; der Philadelphia Beekeepers Guild, für meine Ausbildung und Unterstützung bei der Imkerei; meiner Familie, für ihre Unterstützung bei dieser Reise; und allen, die das Spiel bei PAX Unplugged, Unpub Minis, Unpub 8, Dreamation, Gary Con, Protospiel Milwaukee, der Collaborative Design Session in Franklin, Origins Game Fair, Dice Tower Con, Gen Con und in diversen Spielereien getestet haben.

Bearbeitung: Dustin Schwartz



















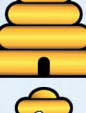
























Übersetzung: Torsten Sammet

Spieler tester: Benjamin Afrasyab Farahmand, David Arellano, Sean Benjamin, Zoe Bloom, Jennifer Chaloupka, Jasmine Clark, Abbey Richberger-Cloud, Matt Debarger, Mandy DeOrnellas, Matt DiPiero, John Dukes, Bethany Farrell, Tamara Friedlander, Kevin Impellizzeri, Eric Jome, Alina Josan, Joshua Karstendick, Emily Logan, Greg Loring-Albright, Katherine Lynch, Eric Mignogna, Krystal Nettesheim, Ryan Nettesheim, Sarah Newhouse, Matt Parish, Marissa Patterson, Cynthia Quintana, Solen Richberger, Chris Settle, Tyler Settle, Justin Shiffler, Helena Shoemaker, Mike Shoemaker, Sally Shoemaker, Ali Shott, Caleb Stroman, Bill Sweeney, Crystal Tatis, Elizabeth Ware, Ryan Ware, Kirk Wattles, Alex Wermer-Colan, Jef Wilkins, Nicholas Wollenzien, and Tammi Wollenzien

© 2018 Hit 'Em With a Shoe. All Rights Reserved.

Für weitere Informationen und Support besucht uns auf www.hitemwithashoe.com

ICONÜBERSICHT

	Honig		Blumenfeld		Schwellenwert beim Ausschwärmen
	Pollen		Verwelktes Feld		Schwellenwert für nomadische Königinnen
	Wasser		Erntefeld		Brüte
	Arbeiterin		Gewässerfeld		Brüte nicht
	kühlende Arbeiterin		Frühling		Brut
	Tote Arbeiterin		Sommer		Keine Brut
	Bienenstock		Herbst		Siegpunkte
	Bienen im Stock		Winter		Unbegrenzte Anzahl
	Ruhender Stock		Aggressive Königin		Bewegung
	Einen Stock angreifen		Hygienische Königin		Bis zu drei Felder Abstand
	Wilder Schwarm		Produktive Königin		Erster Zug
	Wachsproduk- tion		Nomadische Königin		Wirft den W6
	Verteidigung		Überhitzung		Abrunden
	Futtersuche		Fütterung überspringen		Aufrunden
	Überfall		Varroamilbe		
	Neue Königin		Schwarm		
	Erkundung				

HIT EM
WITH A SHOE