
















Beispiel: Der Spieler erzielt ein Ergebnis von 11 Punkten. Ein möglicher Bonus für das Beenden des Durchgangs wurde nicht berücksichtigt.

-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	1	1	2	3
Start											Ziel

 -1 Punkt	   3x0 Punkte	     6x1 Punkte	      2x3 Punkte
--	--	--	--

Spielende:

Nach Abschluß aller Durchgänge endet das Spiel. Jeder Spieler addiert die Ergebnisse der einzelnen Durchgänge. Wer das höchste Gesamtergebnis berechnet, ist Gesamtsieger. Bei Punktgleichstand gewinnt der Spieler mit dem besseren Ergebnis im letzten Durchgang.

Der Autor bedankt sich bei Chris Bowyer und Chris Lawson, die beim Testen des Spiels wertvolle Beiträge geleistet haben.

Wenn Sie zu „HONEYBEARS“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
 Ferd. Piatnik & Söhne
 Postfach 79
 A-1141 Wien

HONEYBEARS

Pfiffiges Wettrennen für 3 - 5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Dr. Reiner W. Knizia

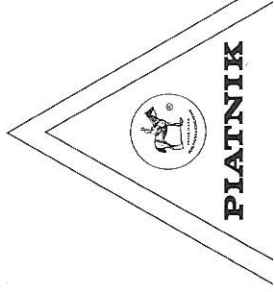
PIATNIK-Spiel Nr. 6422

© Piatnik 1998
 Printed in Austria

Spielidee:

Die Bären haben den Bienen den Honig gemopst und bringen ihn schnell zur Bärenhöhle, um dort ihren Vorrat anzulegen. Je schneller sie laufen, umso mehr Honig verbrauchen sie auf dem Weg.

Jeder Spieler legt Karten, um die Bären zu bewegen. Die gleichen Karten bringen aber auch Punkte in der Endabrechnung. Da will man oft beides, eine Karte ausspielen, sie aber auch gleichzeitig behalten. Nur eines ist möglich!



Spielinhalt:

- 1 Spielplan,
- 4 Bärenfiguren,
- 55 Spielkarten (jeweils sechs Einer- und fünf Doppelkarten in den vier Farben der Bären und bunt als Joker)

Spielziel:

Am Ende des Gesamtspiels die meisten Punkte zu haben. Punkte werden nach jedem Durchgang vergeben.

Spielvorbereitungen:

Es werden so viele Durchgänge gespielt, wie Mitspieler beteiligt sind. Für den ersten Durchgang mischt der älteste Spieler die Karten, dann wechselt der Kartengeber im Uhrzeigersinn reihum. Jeder Spieler ist einmal der Kartengeber.

Zu Beginn jedes Durchgangs werden die vier Bärenfiguren auf das Startfeld gestellt.

Der Kartengeber mischt alle Spielkarten gründlich und legt bei drei Spielern zehn Karten bzw. bei vier Spielern drei Karten verdeckt zur Seite. Die Spielkarten werden dann alle einzeln an die Mitspieler verteilt. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt, danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Spielverlauf:

Der Spieler am Zug legt eine seiner Handkarten auf einen offenen Stapel neben den Spielplan. Dann bewegt er eine Figur:

- Hat er eine Einerkarte gespielt, setzt er den Bären in der entsprechenden Farbe ein Feld vor.
- Hat er eine Doppelkarte gespielt, bewegt er den Bären in der entsprechenden Farbe zwei Felder vor.
- Hat er eine neutrale bunte Karte gespielt, setzt er einen beliebigen Bären je nach Kartenwert ein oder zwei Felder vor.

Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Ende eines Durchgangs:

Ein Spieldurchgang endet, sobald eine Figur das Zielfeld erreicht oder überschreitet.

Punktwertung:

- Der Spieler, der den Durchgang beendet, erhält 6 Bonuspunkte.

Alle Spieler berechnen dann ihre Punkte. Jeder erhält für seine verbliebenen Handkarten folgende Punkte:

- Alle neutralen bunten Karten zählen 0 Punkte.
- Jede einzelne Einerkarte zählt so viele Punkte, wie das Feld aufweist, auf dem der entsprechende Farbbär steht.
- Jedes Paar von Einerkarten einer Karte zählt fünfmal so viele Punkte, wie das Feld aufweist, auf dem der entsprechende Farbbär steht.
- Jede Doppelkarte zählt doppelt so viele Punkte, wie das Feld aufweist, auf dem der entsprechende Farbbär steht.

Jeder Spieler berechnet seine Gesamtpunktzahl, die aufgeschrieben wird. Sollte ein Spieler ein negatives Ergebnis berechnen, wird dieses als „0“ gewertet.