ambrosia

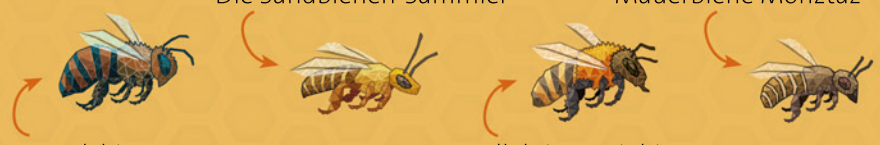
SPIELANLEITUNG

Die Aufregung im Bienenland ist groß. Der jährliche Honigsammelwettbewerb treibt alles, was Flügel hat, auf die Blumenwiesen. Auch ihr tretet mit euren Bienenvölkern gegeneinander an. Eure fleißigen Sammler und ausgefuchsten Spezialisten summen sich warm, und dann geht sie los, die wilde Jagd nach dem süßen Saft. Wer füllt die meisten Waben?

SPIELIDEE

Ihr fliegt mit Euren Bienenvölkern über eine Wiese im Kreis und versucht, bei Wertungen mit Euren Bienen möglichst viel Honig zu sammeln und damit Punkte zu erzielen. Dabei erwerben eure Bienen im Laufe des Spiels besondere Fähigkeiten, die euch bei diesem Ziel helfen. Wer am Ende des Spiels den meisten Honig gesammelt hat, gewinnt die Partie.

ALS BIENENVÖLKER TRETEN AN...



HC Holzbiene 47

Die Sandbienen-Sammler

Kollektiv Honigbienen – Das Original!

Mauerbiene Monztaz

BESTANDTEILE

(Die tatsächliche Farbgebung und Beschaffenheit kann von dieser Darstellung abweichen. Darstellung nicht proportional.)

8 Wiesenteile *(4 für 2 Spieler, weitere 2 für 3 Spieler, weitere 2 für 4 Spieler) mit je zwei Seiten*





1 Wertungsübersicht *mit Bienenstöcken als Ablage für die Wertungen*



1 Honigleiste *(für die Punkte)* *mit* **4 Punkte-pöppeln** *(den Tropfen)*

17 Ereigniskarten





1 Übersicht über die Sondersteine



1 Übersicht über die Gelée Royale Funktionen

30 Stück Gelée Royale





4 Marker 50/100 Punkte



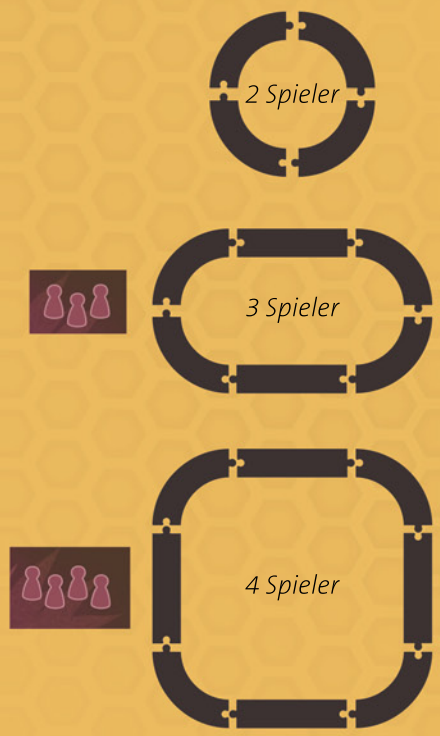
1 Richtungsanzeiger



Pro Spieler 6 normale Bienensteine *(mit Standardbild)* *und* **9 Sonderbienensteine** *(mit Symbolen)*

SPIELAUFBAU

Baut den **Spielplan** (die Wiese) **je nach Spielerzahl** auf ❶. Für 2 Spieler verwendet ihr nur die 4 Teile ohne Spielersymbole und legt sie als Kreis aus. Für 3 Spieler nehmt die beiden Teile mit der 3-Spieler-Markierung hinzu, es entsteht ein Oval mit zwei langen Seiten. Bei 4 Spielern verwendet ihr alle Teile, der Spielplan ist dann ein großes Quadrat mit runden Ecken. Ihr dürft die notwendigen Spielplanteile in beliebiger Reihenfolge zusammensetzen, so dass sich jedes Mal ein leicht anderes Spiel ergibt. Verwendet dabei **entweder nur die Vorderseite** der Spielplanteile (ohne Sonderfelder) **oder nur die grüne Rückseite** (mit Sonderfeldern, aber nicht beim ersten Spiel).





Beispiel: Spielaufbau für 2 Spieler



› ***Vor dem ersten Spiel:*** *Beklebt die 60 Holzsteine mit den beiliegenden Aufklebern. Dabei gibt es für jede der 4 Farben 15 Aufkleber. Die Steine werden nur auf einer Seite beklebt.*



Die **Wertungsübersicht** ❷ kommt **in die Mitte** des Spielplans (wählt die Seite auch hier je nach Spielerzahl). Legt den **Richtungszeiger** ❸ neben den Spielplan, so dass er die Richtung **im Uhrzeigersinn** anzeigt. Legt die **Honigleiste** ❹ aus (Seite je nach Spielerzahl) und platziert die **Punktetropfen** ❺ **auf der Null** der Honigleiste. Legt die **Übersicht über die Gelée Royale Funktionen** ❻ direkt daran an und bildet **darunter den Gelée Royale Vorrat** ❼. Haltet die **Übersicht über die Sondersteine** und die **50er/100er Marker** ❽ **griffbereit** neben dem Spielbereich.

Jeder nimmt sich die **15 Bienensteine** in seiner Farbe. **Stapelt die 6 normalen Steine.** Dann sucht euch **einen beliebigen Sonderstein** aus und platziert ihn **oben auf** dem Stapel. Dies ist euer Startstapel.

*> **Anmerkung:** Wenn in dieser Anleitung von einem Stapel die Rede ist, dann ist damit auch ein einzelner Stein gemeint, auch wenn das zugegebenermaßen nur ein sehr kleiner Stapel ist.*

*> **Hinweis:** Ihr könnt das Spiel optional mit Ereigniskarten spielen. Außerdem bietet der Spielplan auf der Rückseite einen alternativen Plan mit Sonderfeldern. Für das erste Spiel empfehlen wir euch aber, die Ereigniskarten wegzulassen und auf der Vorderseite des Plans (ohne Sonderfelder) zu spielen.*



Wer zuletzt Honig gegessen hat, beginnt das Spiel. Dieser Spieler muss nun zuerst seinen **Startstapel auf einem beliebigen Feld** der Wiese platzieren, die anderen Spieler setzen ihren Startstapel dann reihum. Ihr dürft euren Stapel auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan setzen, es müssen aber **zwischen eurem und allen anderen Stapeln jeweils mindestens drei Felder frei** sein.

Der Startspieler beginnt nun das Spiel.

EIN SPIELZUG

Jeder von euch ist reihum am Zug.
Ein Zug besteht aus genau zwei Teilen:

- Einer (!) **Bewegung** nach den rechts beschriebenen Regeln („Wie wird gezogen?“).
- Der **Überprüfung,** ob ihr beim nächsten Zug noch ziehen könntet oder ob ihr eine **Wertung** auslöst.

Danach ist euer linker Nachbar an der Reihe.

1. BEWEGUNG – WIE WIRD GEZOGEN?

Wenn ihr am Zug seid, nehmt ihr euch von einem eurer Stapel auf dem Spielplan eine **beliebige Anzahl Steine und bewegt sie.** Dabei gelten **folgende Bewegungsregeln,** sofern ein Sonderstein, ein Ereignis oder ein Sonderfeld nichts anderes ermöglicht:

- Ihr zieht **im Uhrzeigersinn.**
- Ihr könnt von **einem eigenen Stapel so viele Steine weiterziehen, wie ihr wollt** (einer, ein paar, alle), wenn **der Stapel mindestens zwei Steine** enthält.
- Ihr zieht immer **genau so viele Felder, wie Steine,** die ihr ziehen wollt (ein großer Schwarm zieht schneller). Wenn ihr z.B. 3 Steine ziehen wollt, ziehen diese genau 3 Felder weit (alle 3 Steine).
- **Ein einzeln stehender Stein darf nicht weiterziehen.** Gemeint sind Steine, auf deren Feld kein weiterer eigener Stein steht (sie können ja unter Umständen auf gegnerischen Steinen stehen).
- Ihr zieht immer **nur eure eigenen Steine.** Gegnerische Steine werden nie mitgenommen, wenn sie unter euren Steinen liegen.
- Was auf den Feldern **zwischen Start- und Zielfeld** liegt, ist für eure Bewegung **nicht relevant.**
- Ihr dürft **ziehen auf:**
  - **Leere Felder.**
  - Felder, auf denen **ein oder mehrere von euren Steinen oben** liegen.
  - Felder, auf denen **ein einzelner gegnerischer Stein** liegt (und sonst nichts).
- Steine, die **unter gegnerischen Steinen verborgen** sind, dürfen **nicht gezogen** werden.
- **Ihr müsst ziehen, wenn ihr könnt.** Ihr dürft nicht auslassen, auch wenn euch die möglichen Züge nicht gefallen. Dieser Zugzwang gilt auch für Sondersteine, deren Fähigkeiten ansonsten optional sind (s.u.).
- Ihr dürft die **Steine in euren Stapeln jederzeit anschauen,** wenn ihr wissen wollt, wo sich welcher Stein befindet. Das gilt natürlich nur für eure eigenen Stapel.

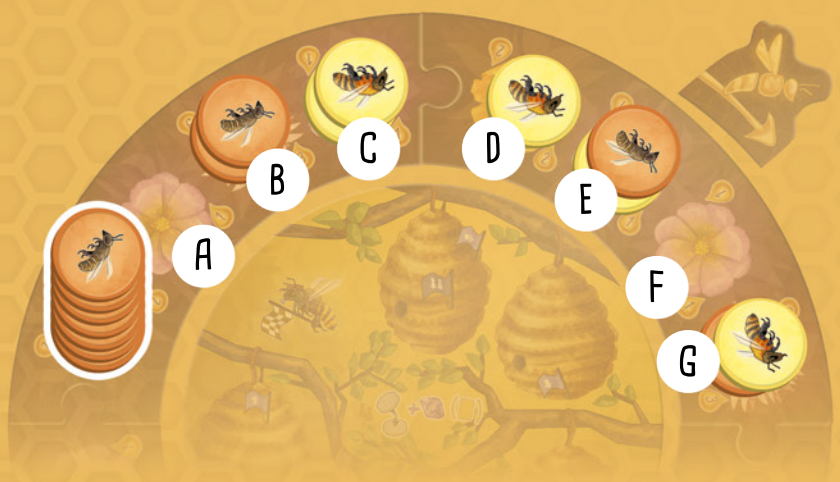
Wenn ihr nach diesen Regeln **nicht mehr ziehen** könnt (oder nach den Zusatzregeln der Sondersteine), dann kommt es für euch zur **Wertung** (siehe auch links "2. Überprüfung - wird gewertet?").

2. ÜBERPÜFUNG – WIRD GEWERTET?

Wenn ihr **direkt nach eurer Bewegung** eine Stellung erzeugt habt, in der ihr keinen Stein mehr bewegen könnt (wie das passieren kann, steht rechts), dann löst ihr eine **Wertung** aus. Eure Bienen laden dann ihren Honig auf der Honigleiste ab. Diese Wertung gilt dann **nur für euch,** die anderen spielen normal weiter. Punkte gibt es also nur bei einer Wertung, nicht bei jedem Zug.

In seltenen Fällen kann es auch dazu kommen, dass ihr am Ende eures Zuges zwar noch Bewegungsmöglichkeiten gehabt hättet (also keine Wertung ausgelöst wird), wenn ihr dann aber wieder an der Reihe seid, hat sich die Situation auf dem Spielplan so verändert, dass ihr euch jetzt doch nicht mehr bewegen könnt. Dann habt ihr Pech und könnt leider in diesem Zug nichts anderes mehr unternehmen. Ihr führt dann nur die Wertung aus.
Details zur Wertung siehe S. 6 "Die Wertung".

Beispiel für eine mögliche Bewegung für den Spieler mit der Farbe Orange (in diesem Beispiel habt ihr mehr als 7 Steine, damit wir alle Möglichkeiten in einem Bild erklären können):



A ➤ *Mit 1 Stein kann Orange auf dieses Feld ziehen, denn es ist frei.*

B ➤ *Mit 2 Steinen kann Orange auf dieses Feld ziehen, denn es ist von eigenen Steinen besetzt.*

C ➤ *Orange darf nicht auf dieses Feld ziehen, denn es ist durch mehr als einen einzelnen gegnerischen Stein besetzt (das wäre nur möglich mit dem orangen Sonderstein, mit dem doppelte Steine überdeckt werden dürfen).*

D ➤ *Mit 4 Steinen kann Orange auf dieses Feld ziehen und den einzelnen gegnerischen Stein überdecken (weil es nicht der gelbe Sonderstein ist, der dies verbietet).*

E ➤ *Mit 5 Steinen kann Orange auf dieses Feld ziehen, denn dort liegt ein eigener Stein oben.*

F ➤ *Mit 6 Steinen kann Orange auf dieses Feld ziehen, denn es ist frei.*

G ➤ *Orange darf nicht auf dieses Feld ziehen, denn der einzelne gegnerische Stein überdeckt bereits einen anderen, steht also nicht alleine.*

> ***Kurz zusammengefasst:*** *Ihr führt genau 1 Bewegung aus und überpüft danach, ob gewertet wird. Eine normale Wertung wird am Ende eures Zuges ausgelöst, wenn ihr eine Stellung erzeugt habt, in der ihr euch nicht mehr bewegen könntet. Dann wertet ihr direkt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ab und zu kann das aber auch erst am Anfang eures nächsten Zuges passieren, dann könnt Ihr keine Bewegung machen und wertet nur.*

SPIELENDE

Das Spielende ist erreicht, wenn **einer der Spieler als erstes die geforderte Anzahl Wertungen** erreicht hat. Dies erkennt ihr auf der Wertungsübersicht, wenn alle Bienenstöcke einen Stein dieses Spielers enthalten und das nächste Feld das Zielfeld ist.

- **Bei 2 Spielern** sind es **7** Wertungen.
- **Bei 3 Spielern** sind es **6** Wertungen.
- **Bei 4 Spielern** sind es **5** Wertungen.

Die **anderen** erhalten dann noch die **Punkte,** die der **aktuellen Position ihrer Steine** entsprechen.

Eventuell könnt ihr dann noch euer **restliches Gelée Royale in Punkte umtauschen** (siehe S.7).

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

DIE WERTUNG







• Bei einer Wertung bekommt ihr **Punkte für eure Bienen.** Die Felder auf dem Spielplan bringen euch 1, 2 oder 3 Punkte, je nach Blume auf dem Feld (die Punktzahl steht im Honigtropfen). Auf der Rückseite des Spielplans gibt es auch Felder, die 0 oder 5 Punkte bringen. Dies ist der Honig, den Eure Bienen einsammeln.



• Für jedes Feld, auf dem bei einer Wertung **einer eurer Steine zuoberst** steht, dürft ihr euch die **Punkte gutschreiben.** Ihr zählt so alle Felder zusammen und rückt euren Punktetropfen **auf der Honigleiste entsprechend weiter.**
Felder, auf denen mehrere eurer Steine stehen, zählen trotzdem **nur einmal.** Felder, auf denen eure Steine nicht zuoberst stehen (also von anderen Steinen **überdeckt** werden), bringen euch **keine Punkte.**



• Wenn Ihr auf der Honigleiste **als Letzter auf oder über eines der Gelée-Royale-Symbole** zieht, das eurer Spieleranzahl entspricht, dürft ihr euch **ein Gelée Royale nehmen.**

• **Nach der Wertung werden alle Steine, die nicht überdeckt sind, wieder zu einem Stapel zusammengestellt.** Dabei geht ihr so vor, dass ihr bei einem beliebigen Stein beginnt und alle eure nicht überdeckten Steine auf dem Spielplan im Uhrzeigersinn wieder zusammen stapelt (also unter dem ersten Stein aufnehmt), so dass der fertige Stapel auf dem letzten Stein dieses Stapelvorgangs ankommt. Von diesem Feld aus geht es dann für euch im nächsten Zug mit dem gerade gebildeten neuen Stapel weiter.





WICHTIG: Der **neue Stapel** darf **nicht auf gegnerischen Steinen** entstehen, die ihr überdeckt hattet. Wenn dies der Fall wäre, müsstet ihr die Steine stattdessen beginnend bei einen anderen Stein aufstapeln, so dass ihr keine gegnerischen Steine überdeckt, wenn der Stapel komplett ist. In seltenen Fällen, nämlich wenn jeder eurer Steine einen anderen überdeckt, dann ist dies ausnahmsweise zulässig (weil nicht anders möglich).



• Eine eurer Bienen hat nun durch ihre Erfahrung besondere Fähigkeiten gewonnen und entwickelt sich zu einem Spezialisten weiter (Sonderstein). Dazu **entfernt** ihr **nach dem Aufstapeln einen beliebigen normalen Stein** aus dem Stapel. Dieser Stein wird nun **auf der Wertungsübersicht platziert,** beginnend mit dem Bienenstock, der Eurer Spieleranzahl entspricht. Wenn es eure erste Wertung ist, dann setzt den Stein auf den ersten Bienenstock eurer Spieleranzahl, bei der zweiten auf den zweiten Bienenstock, usw. Dabei entstehen Stapel aus euren und den Steinen eurer Mitspieler (pro Stapel kann jeder nur einen Stein besitzen). Wer bei einem dieser Stapel oben steht, wenn alle der Spieleranzahl entsprechenden Steine dort hinterlegt sind (also diese **Wertung als letzter ausgelöst** hatte), **erhält sofort ein Gelée Royale.**
Sollte es einmal nicht möglich sein, einen normalen Stein aus dem neuen Stapel zu entfernen, weil alle normalen Steine von gegnerischen Steinen abgedeckt sind, dann dürft ihr ausnahmsweise einen dieser abgedeckten Steine vom Spielplan nehmen und entfernen.

WICHTIG: Sollten **bereits alle Bienenstöcke** auf der Wertungsübersicht mit euren Steinen **belegt** sein, dann **endet das Spiel** <u>sofort</u> (das Zielfeld wurde erreicht). Legt dann keinen Stein weg und bildet auch keinen Stapel, sondern fahrt fort wie unter „Die Schlusswertung“ beschrieben.



• **Nach dem Entfernen** des normalen Steins dürft ihr euch **einen beliebigen Sonderstein** aussuchen und ihn **oben auf eurem neuen Stapel** platzieren. Die Biene hat nun neue, abgefahrene Fähigkeiten, mit denen sie euch beim Honigsammeln hilft.

DIE SCHLUSSWERTUNG

• Wenn **einer** von euch die **geforderte Anzahl Wertungen erreicht** hat (der Zielanzeiger auf der Wertungsübersicht wurde erreicht), **endet das Spiel sofort.** Dieser Spieler wertet, stapelt seine Steine dann jedoch nicht mehr auf, sondern lässt sie in der aktuellen Stellung liegen.

• Alle von Euch, die **nicht die Wertung ausgelöst** haben, erhalten nun **trotzdem noch Punkte.** Zählt die Punkte auf dem Spielplan für jeden einfach so wie bei einer Wertung und markiert sie auf der Honigleiste. Alle Sondersteine sind auch hier noch normal gültig.

• Jetzt könnt Ihr auch nicht genutztes Gelée Royale (siehe rechts) noch in Punkte umtauschen. **Jedes Gelée Royale** zählt dabei **einen Punkt.**

• Wer die **meisten Punkte** gemacht hat, also den meisten Honig gesammelt, **gewinnt das Spiel.** Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit weniger Wertungen. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler, der einer Biene am ähnlichsten sieht.

• Der Spieler mit den wenigsten Punkten erhält ein Gelée Royale, das er bis zum nächsten Spiel aufheben sollte. Dort startet er dann mit dem kleinen Vorteil, bereits beim Start ein Gelée Royale zu besitzen.

GELÉE ROYALE

Im Laufe des Spiels erhaltet ihr unter Umständen Gelée Royale, wenn Ihr als Letzter eine Wertung durchführt oder nach allen anderen ein Gelée-Royale-Symbol auf der Punkteleiste passiert. Jedes davon könnt ihr, wenn ihr an der Reihe seid, **für eine der folgenden Aktionen** verwenden (das findet ihr auch auf der ausliegenden Übersicht):



• Einen **Zusatzzug** durchführen: ihr dürft direkt einen weiteren Zug nach den normalen Regeln durchführen. Dabei darf auch eine Wertung zwischen den Zügen liegen.



• Einen **eigenen Stein befreien:** ihr dürft einen eigenen Stein befreien, der unter einem oder mehreren anderen Steinen gefangen ist. Ihr nehmt den Stein und legt ihn oben auf den nächsten eigenen Stapel, der von seiner aktuellen Position aus im Uhrzeigersinn erreichbar ist.



• Einen **Zusatzpunkt** notieren: Ihr bekommt einen Zusatzpunkt und bewegt den Punktetropfen auf der Honigleiste um ein Feld nach vorne.

Anschließend gebt ihr das Gelée Royale **in den Vorrat zurück.** Ihr dürft **pro Zug nur ein Gelée Royale** einsetzen, also nur einen Zusatzzug machen oder einen Stein befreien. **Dies gilt nicht für die Zusatzpunkte.**

DIE SONDERSTEINE UND IHRE FUNKTIONEN

Die Bienen auf den Sondersteinen besitzen **besondere Fähigkeiten.** Die einzelnen Möglichkeiten der Sondersteine werden werden hier ausführlich und auf der ausliegenden Übersicht kurz beschrieben.

Allgemein gilt, dass wenn eine Regel mit den Fähigkeiten eines Sondersteins kollidiert, dann der Sonderstein auf jeden Fall vorgeht.

Die Fähigkeit eines Sondersteins ist immer **optional.** Sie muss nicht genutzt werden, dies dürft ihr immer selber entscheiden. **Ausnahme** ist, wenn ihr **ohne eine Sonderfähigkeit zu nutzen nicht mehr normal ziehen** könntet, mit der Fähigkeit aber noch. Dann müsst ihr sie nutzen ➤ **Zugzwang.**

Die Fähigkeit eines Sondersteins kommt immer dann zum Tragen, wenn dieser Stein **oben auf einem Stapel oder alleine** liegt. Er gilt dann **für alle Steine, die sich unter ihm befinden** oder die mit ihm bewegt werden.

Am Anfang des Spiels hat jeder von euch genau einen Sonderstein eurer Wahl. Später bekommt ihr bei jeder Wertung einen Sonderstein hinzu.



Beispiel: der Rückwärts-Stein („Rebellin", s.u.) liegt oben auf einem 4er-Stapel mit euren eigenen Steinen. Ihr könnt dann eine beliebige Anzahl von Steinen (hier also 1, 2, 3 oder 4 Steine) rückwärts ziehen, jeweils so weit, wie die Anzahl der Steine, die ihr bewegen wollt. Allerdings ist die Fähigkeit ja immer optional, ihr könnt also stattdessen auch ganz normal ziehen.



Wächterin: Wenn dieser Stein auf einem Stapel oben liegt, darf dieser Stapel **nicht von gegnerischen Steinen überdeckt** werden.



Sammlerin: Wenn dieser Stein bei einer Wertung oben liegt, dürft ihr für das Feld **einen Punkt mehr** werten.



Schwerlastbiene: Wenn dieser Stein bei einer Wertung oben liegt, dürft ihr für das Feld die **doppelte Punktzahl** werten.



Turbo-Biene: Wenn ihr Steine dieses Stapels bewegt, dürft ihr diese optional **auch ein Feld weiter** als nach den normalen Regeln bewegen (sofern vom Zielfeld her möglich).



Rebellin: Wenn ihr Steine dieses Stapels bewegt, dürft ihr diese optional a**uch die gleiche Feldanzahl rückwärts** wie eigentlich vorwärts bewegen (sofern vom Zielfeld her möglich).



Berserkerin: Der Stapel mit diesem Stein darf **auch einen gegnerischen Zweierstapel überdecken,** aber nur, wenn dieser alleine steht und nicht bereits einen gegnerischen Stein überdeckt. Der Zweierstapel darf nur Steine eines Spielers beinhalten.



Drohne: Wenn dieser Stein oben in einem eigenen Zweierstapel liegt und dieser Stapel der einzige ist, den ihr noch ziehen könnt, dann dürft ihr eine **Wertung auslösen.**



Saboteurin: Wenn ein **Mitspieler** wertet und dieser Stein steht genau ein Feld hinter einem seiner Steine, der gewertet wird, dann macht dieser Stein **keine Punkte.**



Organisatorin: Wenn ihr den Stapel ziehen wollt, auf dem dieser Stein oben liegt, dann dürft ihr den **Stapel vor dem Zug beliebig umsortieren.**

ZUSATZOPTION: EREIGNISKARTEN UND IHRE AUSWIRKUNGEN

Optional könnt ihr den **Stapel mit den Ereigniskarten** hinzu nehmen. Mischt ihn durch und legt ihn **neben dem Spielplan** bereit. **Deckt die erste Ereigniskarte auf und lest sie laut vor.** Die Zusatzregel auf dieser Karte **gilt nun so lange, bis die nächste Karte aufgedeckt wird.**
Immer dann, wenn eine bestimmte **Wertung von allen Spielern durchgeführt** wurde, also auf der Wertungsübersicht für diese Wertung der letzte Stein platziert wird, dann deckt Ihr eine **neue Ereigniskarte** auf und lest sie für alle vor.
Wenn eine Ereignis-Zusatzregel auf der Karte den normalen Regeln oder Sondersteinen widerspricht (oder auch den Sonderfeldern auf dem rückseitigen Spielplan), dann geht die Ereignis-Zusatzregel immer vor.



Überraschende Wendung:
Sämtliche Aktionen (auch Rückwärtszüge) laufen **in umgekehrter Richtung** ab. Dies gilt auch für das Stapeln nach einer Wertung. Damit ihr euch das besser merken könnt, dreht den Richtungsanzeiger auf die Rückseite.



Fortschrittliche Bewegung:
Dies entspricht dem **Sonderstein „Sammlerin“, nur jetzt auch für alle normalen Steine.**



Gegenseitiges Einvernehmen:
Ihr spielt einfach so, **als ob ihr die Farbe gewechselt hättet.** Natürlich ist das Ziel nun, dem Mitspieler eher weniger Punkte zu gönnen. Sollte das Spiel während dieses Ereignisses enden, gelten dann beim Spielende eure normalen Farben wieder.



Sprunghaftes Verhalten:
Hier könnt ihr jederzeit während eures Zuges ein **Gelée Royale** dafür einsetzen, **mit einem beliebigen Stapel auf ein beliebiges (erlaubtes) Feld** zu ziehen (aber wie sonst auch nur ein Gelée Royale ins-gesamt pro Zug).



Königliche Gunst:
Jeder erhält <u>sofort</u> 1 **Gelée Royale.**



Unbeabsichtigte Folgen:
Wenn ihr einen Zug macht, der euch **3 oder mehr Felder weit** führt, dann erhalten **alle anderen** <u>sofort</u> **einen Punkt** auf der Honigleiste. Dies gilt **nicht** für die Bewegung **durch Regenwurmlöcher,** wohl **aber für Rückwärtszüge.**



Wertvolle Gefangene:
Dies gilt für jeden gegnerischen überdeckten Stein. Wenn ihr also irgendwo 2 Steine überdeckt, zählt dies auch 2 Punkte.



Feindliche Übernahme:
Hier könnt ihr jederzeit während eures Zuges ein **Gelée Royale** dafür einsetzen, einen **gegnerischen Stapel nach den Zugregeln zu ziehen** (aber wie sonst auch nur ein Gelée Royale insgesamt pro Zug).



Friedliche Lösung:
Solange diese Karte wirkt, dürft ihr **keine anderen Steine neu überdecken.** Bereits überdeckte Steine bleiben aber normal überdeckt, ihr dürft auch auf die eigenen Steine ziehen, die auf bereits von euch überdeckten Steinen liegen.



Verborgene Talente:
Wenn ihr wertet, packt alle noch verfügbaren Sondersteine in den Beutel und **zieht euren nächsten Sonderstein, ohne hineinzusehen,** statt euch wie sonst einen Stein auszusuchen.



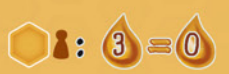
Gleiches Recht:
Alle **Sondersteine haben keine Wirkung,** bis das nächste Ereignis aktiv wird. Dies gilt nicht für Sonderfelder.



Plötzliche Eingebung:
Der **Sonderstein kommt an die Position des normalen Steins, den ihr austauscht.** Dieser kommt aus dem Spiel und nicht auf die Wertungsleiste. Wenn gegen Ende bei Wertungen ein normaler Stein für die Wertungsleiste fehlt, müsst ihr stattdessen einen Sonderstein weglegen.



Gefangenenprotest:
Ihr **wertet** bei einer eigenen Wertung **auch überdeckte Steine.** Allerdings werden die **Sonderfunktionen** dieser Steine (z.B. Verdoppler) dabei **nicht aktiv,** die Steine zählen auch **nicht für den Regenbogen.**



Enttäuschte Erwartungen:
Bei der nächsten Wertung zählen **3-Punkte-Felder 0 Punkte.**



Fruchtbare Tage:
Bei der nächsten Wertung zählen **2-Punkte-Felder 4 Punkte.**



Staatliches Eingreifen: Nach der Wertung darf der **Stapel beliebig sortiert** werden.



Befreiende Wirkung: Jeder Spieler darf <u>sofort</u> **einen eigenen Stein befreien** (wie bei der entsprechenden Gelée Royale Funktion).

ZUSATZOPTION: DIE RÜCKSEITE

Auf der Rückseite des Standard-Spielplans findet ihr einen optionalen Spielplan, der neben weiteren Punktewerten (0 und 5 Punkte) auch Sonderfelder beinhaltet, auf denen direkt oder bei einer Wertung besondere Dinge passieren.

Bis auf die Felder, auf denen die Sondersteine nicht gelten, sind alle Eigenschaften auch hier optional (auch die Regenwurmlöcher). Dies gilt auch für Zugzwang, die Sonderfelder müsst ihr nicht nutzen, auch wenn keine anderen Zugmöglichkeiten mehr existieren.



Regenwurmlöcher: Die beiden Regenwurmlöcher einer Farbe gehören immer zusammen. Wenn ihr **auf eines dieser Felder** zieht (also euer Zug auf einem dieser Felder endet), dann dürft ihr **mit beliebig vielen Steinen auf das andere Regenwurmloch dieser Farbe weiterziehen,** wenn ein Zug auf dieses Zielfeld nach den Zugregeln erlaubt ist (bezüglich der Steine, die dort eventuell stehen). Wenn ihr beim Beginn eures Zuges auf einem Regenwurmloch steht, dürft ihr als Zug nicht einfach nur hindurch ziehen.



Dickicht: Auf diesen Feldern gelten die **Eigenschaften von sämtlichen Sondersteinen nicht** (auch z.B. kein Verdoppler).



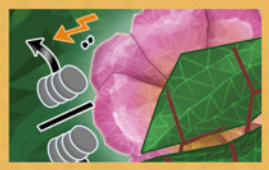
Windstoß: Hier dürft ihr von diesem Feld gleich **nochmal weiterziehen,** mit beliebig vielen Steinen, aber nach den normalen Zugregeln.



Honigbrunnen: Wenn ihr auf dieses Feld zieht, bekommt ihr **sofort einen Zusatzpunkt** auf der Honigleiste. Verdoppler gelten hierfür nicht.



Imker: Wenn ihr auf dieses Feld zieht, dürft ihr **sofort einem beliebigen anderen Spieler einen Punkt auf der Honigleiste abziehen.** Weniger als 0 Punkte kann man allerdings nicht haben. Wenn ein Spieler dadurch erneut als Letzter über ein Gelée-Royale-Symbol auf der Honigleiste zieht, das bereits mit einem Gelée-Royale belohnt wurde, dann bringt dieses Symbol nicht erneut ein Gelée-Royale.



Blätterschaukel: Von diesem Feld dürft ihr **nach den normalen Zugregeln auch rückwärts weiterziehen** (wie der Sonderstein „Rebellin").



Arena: Wenn ihr wertet, dann erhaltet ihr einen **Zusatzpunkt,** wenn ihr auf diesem Feld steht und hier **einen oder mehrere gegnerische Steine überdeckt.**



Guerilla: Hier könnt ihr **sofort,** wenn ihr auf dieses Feld zieht, **einen beliebigen eigenen Stein befreien** (wie bei der Gelée-Royale-Funktion).



Grashüpferservice: Wenn ihr wertet und auf diesem Feld steht (oben), dann dürft ihr **nach der Wertung direkt einen weiteren normalen Zug** machen (und auch z.B. Gelée Royale erneut einsetzen).



Regenbogen: Hier erhaltet ihr **4 Zusatzpunkte,** wenn ihr wertet und dabei **auf beiden Feldern** (oben) steht. Verdoppler gelten auf diesen Bonus nicht.

ZUM SCHLUSS



EIN PAAR WORTE ZUR TAKTIK

Ziel des Spiels ist es, Punkte zu machen. Um das zu schaffen, müsst ihr zu Wertungen kommen, denn fast nur dort werden Punkte verteilt. Ihr solltet also nicht zu lange warten, bis ihr eine Wertung provoziert. Allerdings solltet ihr dabei durchaus darauf achten, auch auf wertigen Feldern zu stehen. Aus diesen beiden Anforderungen müsst ihr einen sinnvollen Mittelweg finden: schnell werten, aber auf guten Feldern.

VON BIENEN UND BLUMEN

Wenn ihr mehr über Bienen und ihren Lebensraum wissen wollt, dann findet ihr unter diesen QR-Codes weitere Informationen.



DANKSAGUNGEN

Wir danken allen, die uns bei diesem Spiel mit Rat und Tat zur Seite gestanden haben. Das Spiel hätte ohne Euch nicht das Licht der Welt erblickt.

Unser ganz besonderer Dank geht an alle, die Ambrosia getestet haben:

Petra Alberti, Michaela Bender, Daniel Bernsen, Jutta Borgs, Andreas Buhlmann, Bernadette Buhlmann, Dennis Dockweiler, Regina Dockweiler, Diana Eberwein, Gerlind Elsner, Lennart Elsner, Marleen Elsner, Dagmar Frei, Hannah Gallathe, Perrin Gillies, Holger Grimm, Sarah Jane Großmann, Thomas Guggenberger, Beate Heinke, Dirk Horn, Petra Jenke, Inga Keutmann, Daniela Korschil, Maren Kucharnowsky, Lea Lahl, Michael Lahl, Syrina Laubvogel & Freunde, Gundel Lehnhardt, Holger Lehnhardt, Philipp Lehnhardt, Christian Lenz, Sebastian Matthies, Till Meyer, Carmen Möller-Nickel, Manuela Morandell, Dirk Mühlhoff, Beate Müller, Thorsten Opfermann, Sandra Preis, Mathias Rekasch, Beate Richter, Gaby Röth, Tom Scheld, Andrea Schertl, Lukas Schertl, Marc Schodrau, Simon Schönfeld, Harald Schweidler, Jan-Philipp Spengler, Bianka Spohr, Uwe Staude, Ann-Christin Steinmüller, Grischa Van der Lich, Andrea Wieneck, Klaus-Jürgen Wrede sowie Tom, Laura, Alex, Andi, Luca und Markus.

Außerdem allen, die das Spiel in Herne ausprobiert und ihr wertvolles Feedback zum Thema gegeben haben.

Wir danken unserem Grafikzauberer **Christian Opperer** für die traumschönen Illustrationen.

Von ganzem Herzen danke ich (Uwe) **meinen geliebten Eltern Gerdi und Werner Bursik,** die mich zu dem gemacht haben, was ich heute bin, und die mich immer und bei allem mit ganzen Kräften unterstützt haben. Ihr seid die besten Eltern der Welt.



ERSATZTEILSERVICE

Wir geben alles, um die Qualität dieses Spiels zu prüfen und sicher zu stellen. Sollte trotzdem ein Teil dieses Spiels fehlen oder defekt sein, dann bitten wir um Entschuldigung. Dann nehmt bitte direkt Kontakt mit uns auf, und wir beeilen uns, euch Ersatz zukommen zu lassen:

info@skellig-games.de
Betreff: Ersatzteilservice

Uwe Bursik
Christian Opperer

0047-0002-01

2–4
45 min
8+

2

MEDIA GOLD
www.mediagold.com.pl

Made in EU © 2019 Skellig Games
Änderungen vorbehalten / Subject to change

SKELLIG GAMES
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland
www.skellig-games.de

SKELLIG GAMES