

HONEY BUZZ

HERBSTFÜLLE

SWEETWATER GROVE summt vergnügt vor sich hin - der Honig ist überall auf den Lippen und in den Köpfen der Waldbewohner. Das Geschäft am Honigstand der Königin brummt, doch der Herbst ist angebrochen und der Winter steht vor der Tür!

Zusätzlich zu Honigproduktion und -verkauf hat die Königin ihren Buchhaltern neue Aufgaben erteilt: Die Ernte und den Verkauf von Herbstgewächsen, das Dekorieren des Bienenstocks mit bunten Herbstblättern, das Verschließen von Nektarzellen für die Lagerung im Winter und die in den Ruhestand gehenden Arbeiterinnen zum Erntefest zu schicken.

Also legt mit dem Schwänzeltanz los – es ist Zeit fürs Geschäft!

Herbstfülle ist eine Erweiterung für Honey Buzz mit 5 neuen Modulen. Ihr könnt diese ganz unterschiedlich miteinander kombinieren. Außerdem enthält diese Erweiterung neue Wettbewerbs- und Drohnenkarten für die Solo-Variante!



1-4



45-90'



10+



SPIELMATERIAL



HERBSTFRÜCHTE 🍏 (S. 4-7)



1 herbstlicher Waldland-Plan

Sammelt auf einer anderen Wiese mit neuen Blumenarten und holt Früchte anstelle von Pollen! Verkauft eure gesammelten Äpfel, Birnen und Kürbisse auf dem Markt oder hebt sie auf, um neue Bestellungen, die Früchte benötigen, zu erfüllen.



24 Nektarplättchen



12 Fruchtbestellungskarten



7 Fruchtplättchen

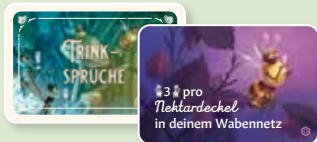


18 Früchte

ERNTEFEST 🍂 (S. 10)



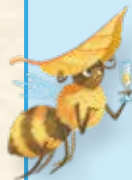
1 Fest-Plan



18 Trinkspruch-Karten

Reduziert eure Arbeitskräfte, indem ihr eure Arbeiterinnen in den Ruhestand und somit zum Erntefest schickt. Für jede Arbeiterin, die in den Ruhestand geht, entscheidet ihr, ob sie einen Trinkspruch aufsagt oder ein letztes Mal arbeitet.

HERBSTBLÄTTER 🍁 (S. 8)



8 Laubkarten



36 Laub-Wabenplättchen

Sammelt bunte Blätter, die auf den neuen Laub-Wabenplättchen abgebildet sind, um damit den Bienenstock für die Königin zu dekorieren! Erhaltet so viele Punkte für das Laub im Wabennetz, wie die Laubkarte im Spiel angibt.

ABENDROT ÜBER ☀️ (S. 3) SWEETWATER



1 Sonnen-Marker



SONNENEREIGNIS	FELDER
1 Stapel Bestellungen leer	2 W
1 Ressource erreicht Tiefstwert	1 W
letztes Nektarplättchen gesammelt	1 W
1 Stapel Wabenplättchen leer	1 W
letzter Nektardeckel genommen	1 W
Fest-Plan gefüllt	1 W

1 Abendrot-Tableau

1 Abendrot-Referenzkarte

Die Abendrot-Leiste bietet einen neuen Auslöser für das Spielende und zeigt den Spielfortschritt an. Wenn die Sonne am letzten Herbsttag in Sweetwater Grove untergeht und somit den Winteranfang markiert, endet das Spiel.

NEKTARDECKEL ❄️ (S. 9)



10 Nektardeckel-Marker



2 Trophäen-Marker

Verschließt eure Nektarplättchen mit Deckeln, um euch auf den Winter vorzubereiten!

Nektardeckel sind viele Punkte und vielleicht sogar eine Trophäe wert, doch sie verlangsamen eure Wirtschaft, da verschlossene Nektarplättchen keinen Honig produzieren.



9 Wettbewerb der Königin-Karten



15 Drohnenkarten



4 Spielerhilfen



4 Münzen

ABENDROT ÜBER SWEETWATER

Wichtig! Wir empfehlen, dass ihr immer dieses Modul nehmt, wenn ihr mit der Herbstfülle-Erweiterung spielt, unabhängig von den anderen Modulen im Spiel.

AUFBAU DES MODULS

Platziert das **Abendrot-Tableau** so, dass alle es sehen können und legt den **Sonnen-Marker** auf seine Startposition (das obere, linke Feld der Abendrot-Leiste).

SPIELABLAUF DES MODULS

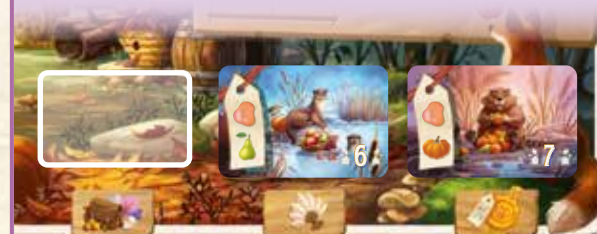
Bestimmte Ereignisse sorgen dafür, dass der Sonnen-Marker auf der Abendrot-Leiste untergeht. Je weiter die Sonne gen Horizont rückt, desto näher rückt das Ende des Spiels. Die Abendrot-Leiste ersetzt also die aus dem Grundspiel bekannten Auslöser für das Spielende.

Prüft am Ende jedes Zuges, ob Sonnenereignisse stattgefunden haben. Für jedes Sonnenereignis, das in diesem Zug stattgefunden hat, geht der Sonnen-Marker unter. Die Anzahl der Felder, die der Marker untergeht, könnt ihr in der unten stehenden Tabelle (TABELLE A) und auf der Abendrot-Referenzkarte nachlesen. Es können 2 oder mehr Sonnenereignisse im selben Zug vorkommen.

Sonnenereignis	Felder
Ein Stapel Bestellungskarten wird leer.	2 ↘
Eine Ressource erreicht ihren Tiefstwert.	1 ↘
A Das letzte Nektarplättchen wird gesammelt.	1 ↘
Ein Stapel Wabenplättchen wird leer.	1 ↘
Der letzte Nektardeckel wurde genommen.	1 ↘
Der Fest-Plan hat sich komplett gefüllt.	1 ↘

Das Spielende wird eingeleitet, sobald der Sonnen-Marker das letzte Feld der Abendrot-Leiste erreicht hat. Wenn das passiert, wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis alle Spieler gleich viele Züge hatten. Das bedeutet, dass der letzte Spieler in der Reihenfolge den letzten Spielzug durchführen wird.

Der Lauf der Sonne



2 ↘



Beispiel: Anne führt eine Markt-Aktion durch. Sie könnte Honig oder Früchte verkaufen, doch sie möchte lieber eine Bestellung erfüllen. Da sie die letzte Bestellungskarte des Stapels erfüllt hat, geschieht ein Sonnenereignis. Der Sonnen-Marker geht am Ende ihres Zugs 2 Felder auf der Abendrot-Leiste unter.



HERBSTFRÜCHTE



Hinweis: Dieses Modul spielt sich anders, je nachdem ob ihr das Standardspiel oder die Profi-Variante spielt. Lest den Abschnitt, der zu eurer Spielvariante passt.

AUFBAU DES MODULS: STANDARDSPIEL

- Nutzt den **herbstlichen Waldland-Plan** aus dieser Erweiterung anstatt den aus dem Grundspiel. Die Seite "A" ist für das Standardspiel.
- Sortiert und entfernt nach den üblichen Regeln die **Nektarplättchen**, basierend auf der Spieleranzahl. Wenn ihr die Nektarplättchen zufällig auf der Wiese verteilt, nehmt nur die Felder für eure aktuelle Spieleranzahl (DIAGRAMME 1+2 rechts).
- Legt die Fruchtplättchen offen auf die Wiese. Verteilt sie zufällig auf die Flächen zwischen den Nektarplättchen. Nutzt nur die Fruchtplättchen, die für eure aktuelle Spielerzahl vorgesehen sind (TABELLE B).
- Legt eine **Frucht** (beliebiger Art) auf das oberste Feld der Frucht-Marktspalte. *Ausnahme:* Rückt sie im Spiel zu zweit 1 Feld hinab (auf Wert 7).
- Legt die verbliebenen **Früchte** in den Vorrat und alle **Pollen** zurück in die Schachtel. Ihr braucht diese in diesem Modul nicht.
- Mischt die **Fruchtbestellungskarten**. Wählt zufällig eine bestimmte Anzahl Karten basierend auf eurer Spieleranzahl (TABELLE C). Stapelt diese Karten verdeckt auf dem neuen Feld des Waldland-Plans und deckt die oberste auf. Legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel.

2 Spieler	2 Äpfel, 1 Birne, 1 Kürbis
3 Spieler	2 Äpfel, 2 Birnen, 1 Kürbis
4 Spieler	3 Äpfel, 2 Birnen, 2 Kürbisse

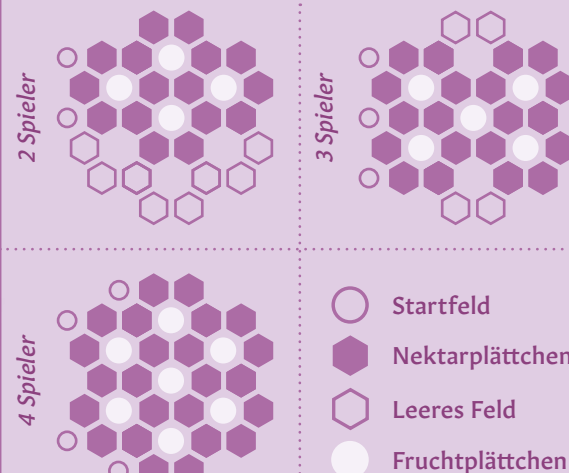


1 Waldland-Plan (A)



A

2 3 Aufbau der Wiese



4 Frucht-Marktspalte



5 Früchte und Pollen

6 Fruchtbestellungskarten

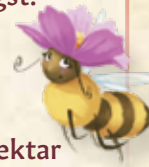


— ABLAUF DES MODULS: STANDARDSPIEL —



SAMMELN

Wenn du die Sammel-Aktion durchführst, befolge alle normalen Bewegungsregeln und -kosten, wenn du deinen Sammel-Marker über die Wiese bewegst. Da der Aufbau der Wiese nun anders ist, kannst du dich in 6 Richtungen (anstatt nur 4) bewegen.



Wenn du deine Bewegung beendet hast, hast du nun eine Wahl: Sammle Nektar oder erhalte eine Frucht. Anders als im Grundspiel musst du hier keinen Nektar sammeln, wenn es möglich ist.

- **Nektar sammeln:** Sammle das Nektarplättchen des Feldes ein, auf dem dein Sammel-Marker liegt, und lege es in eine passende leere Zelle deines Wabennetzes.
- **Früchte erhalten:** Erhalte 1 Frucht aus dem Vorrat. Die Fruchtart muss zu einem Fruchtplättchen passen, auf dem sich dein Sammel-Marker befindet oder an das er angrenzt. Sollten mehrere Fruchtplättchen angrenzen, wähle 1 davon.

MARKT

Zusätzlich zu denen aus dem Grundspiel, sind 2 neue Transaktionen verfügbar, wenn du die Markt-Aktion durchführst: Früchte verkaufen und eine Fruchtbestellung durchführen. Du hast dennoch nach wie vor 1 Transaktion pro Markt-Aktion.

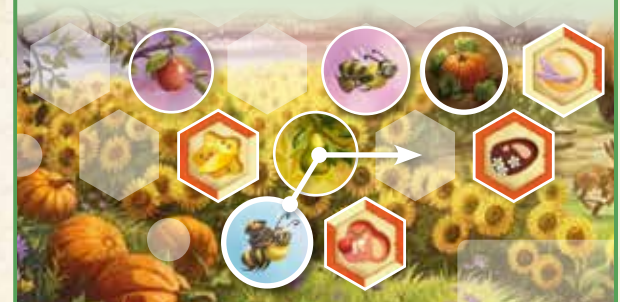
- **Früchte verkaufen:** Verkaufe eine beliebige Menge Früchte und erhalte Münzen in Höhe des fixen Marktpreises: 2 Münzen pro Apfel, 3 Münzen pro Birne, 4 Münzen pro Kürbis. Erhalte zusätzlich für jedes Set aus 3 unterschiedlichen Früchten Münzen in Höhe des aktuellen Werts. Rücke nach der Transaktion den Preismarker 1 Feld herunter.
- **Eine Fruchtbestellung erfüllen:** Befolge alle normalen Regeln für das Erfüllen einer Bestellung. Fruchtbestellungen erfordern immer eine Kombination aus Honig und Früchten. Wenn du eine Fruchtbestellung erfüllst, erhältst du als Belohnung eine Dekret-Aktion. Fruchtbestellungen zählen für alle Zwecke als Bestellungen (bspw. für Wettbewerbe).

Hinweis: Die Markt-Aktion ist beim Standardspiel und bei der Profi-Variante identisch.

Klarstellungen

- Wenn ihr mit diesem Modul spielt, werden keine Pollen genutzt. Also ersetzt jeden Bezug zu Pollen im Grundspiel stattdessen mit Früchten. Das betrifft Bestellungen und Wettbewerbe, die Pollen erfordern.
- Der Vorrat an Früchten ist unbegrenzt. Sollte von einer bestimmten Art Frucht nicht genug vorrätig sein, nutzt einen geeigneten Ersatz.

Frucht erhalten (Standardspiel)



Beispiel: Philipp möchte durch seine Sammel-Aktion einen Kürbis erhalten, ist aber 3 Felder vom nächsten Kürbisplättchen entfernt. Er bewegt sich gratis 1 Feld auf ihn zu und gibt 2 Münzen für 1 weiteres Feld aus. Jetzt ist er angrenzend und erhält 1 Kürbis aus dem Vorrat.

Früchte verkaufen (beide Modi)



Beispiel: Charlie verkauft mittels Markt-Aktion Früchte. Er hat 2 Äpfel, 1 Birne und 1 Kürbis. Er beschließt, 1 Frucht von jeder Art zu verkaufen (und den anderen Apfel zu behalten). Er erhält $2 + 3 + 4 = 9$ Münzen, plus 8 Münzen für das Set aus 3 verschiedenen Früchten, also insgesamt 17 Münzen. Der Preismarker für Früchte sinkt nun auf 7.



HERBSTFRÜCHTE



Hinweis: Dieses Modul spielt sich anders, je nachdem ob ihr das Standardspiel oder die Profi-Variante spielt. Lest den Abschnitt, der zu eurer Spielvariante passt.

AUFBAU DES MODULS: PROFI-VARIANTE

- 1 Nutzt den **herbstlichen Waldland-Plan** aus dieser Erweiterung anstatt den aus dem Grundspiel. Die Seite "B" ist für die Profi-Variante.
- 2 Sortiert und entfernt nach den üblichen Regeln die **Nektarplättchen**, basierend auf der Spieleranzahl. Mischt die verbliebenen Nektarplättchen gruppenweise und legt sie verdeckt und gleichmäßig verteilt auf den passenden Bereich der Wiese.
- 3 Legt die **Fruchtplättchen** zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie in dieser Variante nicht.
- 4 Legt eine **Frucht** (beliebiger Art) auf das oberste Feld der Frucht-Marktspalte. *Ausnahme: Rückt sie im Spiel zu zweit 1 Feld hinab (auf Wert 7).*
- 5 Legt die verbliebenen **Früchte** in den Vorrat und alle **Pollen** zurück in die Schachtel. Ihr braucht diese in diesem Modul nicht.
- 6 Mischt die **Fruchtbestellungskarten**. Wählt zufällig eine bestimmte Anzahl Karten basierend auf eurer Spieleranzahl (TABELLE C). Stapelt diese Karten verdeckt auf dem neuen Feld des Waldland-Plans und deckt die oberste auf. Legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel.

2 Spieler 3 Fruchtbestellungskarten

3 Spieler 4 Fruchtbestellungskarten

4 Spieler 5 Fruchtbestellungskarten

1 Waldland-Plan (B)



B

2 Rückseiten der Nektarplättchen



Buchweizen



Sonnenblume



Erdbeerbaum



Aster

3 Fruchtplättchen



4 Frucht-Marktspalte



5 Früchte & Pollen

6 Fruchtbestellungskarten



— ABLAUF DES MODULS: PROFI-VARIANTE —

SAMMELN

Beim Ausführen der Sammel-Aktion hast du nun die Wahl: erhalte eine beliebige Frucht oder wähle ein Nektarplättchen von der Wiese, das du geheim ansiehst und, wenn möglich, sammelst.

Wenn du entscheidest, geheim ein Nektarplättchen anzusehen, aber es nicht sammeln kannst, weil du keine für diese Nektarart passende, leere Zelle verfügbar hast, lege es verdeckt zurück an seinen Platz. Erhalte stattdessen eine Frucht. Die Wahl der Frucht ist abhängig von der Lage des angesehenen Plättchens auf der Wiese: Du musst eine Frucht auswählen, die in derselben Reihe oder Spalte wie das Plättchen ist.

MARKT

Zusätzlich zu denen aus dem Grundspiel, sind 2 neue Transaktionen verfügbar, wenn du die Markt-Aktion durchführst: Früchte verkaufen und eine Fruchtbestellung durchführen. Du hast dennoch nach wie vor 1 Transaktion pro Markt-Aktion.

- **Früchte verkaufen:** Verkaufe eine beliebige Menge Früchte und erhalte Münzen in Höhe des fixen Marktpreises: 2 Münzen pro Apfel, 3 Münzen pro Birne, 4 Münzen pro Kürbis. Erhalte zusätzlich für jedes Set aus 3 unterschiedlichen Früchten Münzen in Höhe des aktuellen Werts. Rücke nach der Transaktion den Preismarker 1 Feld herunter.
- **Eine Fruchtbestellung erfüllen:** Befolge alle normalen Regeln für das Erfüllen einer Bestellung. Fruchtbestellungen erfordern immer eine Kombination aus Honig und Früchten. Wenn du eine Fruchtbestellung erfüllst, erhältst du als Belohnung eine Dekret-Aktion. Fruchtbestellungen zählen für alle Zwecke als Bestellungen (bspw. für Wettbewerbe).

Hinweis: Die Markt-Aktion ist beim Standardspiel und bei der Profi-Variante identisch.

Frucht erhalten (Profi-Variante)



Beispiel: Philipp möchte mit seiner Sammel-Aktion ein Buchweizenplättchen einsammeln. Er wählt ein Plättchen auf der Sonnenblumenwiese, doch unter diesem verbirgt sich ein Asterplättchen. Dieses kann er nicht sammeln, also legt er es zurück. Durch seine aktuelle Lage kann er entweder einen Apfel oder eine Birne aus dem Vorrat nehmen. Er wählt eine Birne.

Früchte verkaufen (beide Modi)



Beispiel: Charlie verkauft mittels Markt-Aktion Früchte. Er hat 2 Äpfel, 1 Birne und 1 Kürbis. Er beschließt, 1 Frucht von jeder Art zu verkaufen (und den anderen Apfel zu behalten). Er erhält $2 + 3 + 4 = 9$ Münzen, plus 8 Münzen für das Set aus 3 verschiedenen Früchten, also insgesamt 17 Münzen. Der Preismarker für Früchte sinkt nun auf 7.



HERBSTBLÄTTER

AUFBAU DES MODULS

Mischt die **Laubkarten**. Zieht davon 1 zufällig und legt sie offen neben die Wettbewerb der Königin-Karten. Legt den Rest zurück in die Schachtel.

Sortiert die 36 **Laub-Wabenplättchen** nach Typ (basierend auf den Aktions-symbolen). Entfernt 6 Wabenplättchen jedes Typs von den Stapeln des Grundspiels und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt stattdessen die passenden Laub-Wabenplättchen in die Stapel.

Hinweis: Wenn ihr es euch einfacher machen wollt, dieses Modul dazu- und abzuwählen, könnt ihr die Laub-Wabenplättchen zwischen den Partien in den entsprechenden Stapeln lassen und bei Partien ohne dieses Modul die Laubsymbolik ignorieren.

ABLAUF DES MODULS

Laub-Wabenplättchen haben jeweils 1 oder 2 Laubsymbole in 3 verschiedenen Farben: gelb, rot und lila. Die Farbe und Position dieser Laubsymbole spielt eine Rolle, wenn ihr Wabenplättchen wählt und anlegt.

In jedem Stapel befinden sich 6 Laub-Wabenplättchen. Ihr erhaltet sie genau wie jedes andere Wabenplättchen: Durch eine Bienenreihe im entsprechenden Wabenfeld, wenn das Laub-Wabenplättchen oben auf dem Stapel liegt.

Es ist stets nur das oberste Plättchen jedes Stapels verfügbar. Durchsehen oder neu anordnen ist nicht erlaubt!

WERTUNG DES MODULS

Jede Laubkarte hat andere Wertungsbedingungen und entsprechend der jeweiligen Laubkarte im Spiel, erhaltet ihr bei Spielende Punkte für jedes Laubsymbol in euren Wabennetzen. Nutzt Münzen aus dem Vorrat, um die Punkte für dieses Modul zu zählen.

Hinweis: Einige Laubkarten haben vergleichende Wertungsbedingungen. Nutzt hierfür dieselben Wertungsregeln wie für die Siegerepochen-Wettbewerbe aus dem Grundspiel.



Laub-Wabenplättchen



Beispiel: Aktuell sind nur Laub-Wabenplättchen im Wabenfeld Buchführung und Produktion verfügbar. Das Plättchen in Buchführung hat 1 lila Laub, das in Produktion 1 gelbes und 1 rotes. Gülcan möchte mehr gelbes Laub, also bildet sie eine Bienenreihe im Wabenfeld Produktion und fügt das Produktionsplättchen ihrem Wabennetz hinzu.

Wertung der Laubkarten



Gülcan's Laubplättchen



	1.	2.
	10	5
	10	5
	10	5

Beispiel: Durch diese Laubkarte ist jedes Laub 1 Punkt wert. Zusätzlich erhält der Spieler mit dem meisten Laub pro Farbe 10 und der mit dem zweitmeisten Laub 5 Punkte. Gülcan hat insgesamt 8 Laub (+8 Punkte). Mit 5 gelbem Laub ist sie auf dem 1. Platz (+10 Punkte) und mit 3 rotem Laub im Gleichstand um den 2. Platz (+5 Punkte). Da sie 0 lila Laub hat, kann sie dadurch keine Punkte erhalten.



NEKTARDECKEL

AUFBAU DES MODULS

Legt die **Nektardeckel**- und **Trophäen-Marker** neben den Bienenstock-Plan. Sortiert die Nektardeckel absteigend nach ihrem Punktwert. Nutzt nur die Nektardeckel und Trophäen für eure aktuelle Spieleranzahl (TABELLE D). Legt den Rest zurück in die Schachtel.

ABLAUF DES MODULS

Wenn du die Buchführungs-Aktion durchführst, hast du nun die Wahl:

a) erhalte wie gewohnt 5 Münzen, oder b) verschließe ein Nektarplättchen in deinem Wabennetz mit einem Deckel.

Wenn du dich für Option b) entscheidest, nimm dir den wertvollsten verfügbaren Nektardeckel und lege ihn auf ein beliebiges, unverschlossenes Nektarplättchen in deinem Wabennetz. Falls sich darauf Honig befindet, lege diesen in den Vorrat zurück und erhalte 1 Münze.

Verschlossene Nektarplättchen können keinen Honig produzieren! Bei der Produktions-Aktion musst du alle verschlossenen Nektarplättchen, die an deinen Fächer-Marker angrenzen, ignorieren.

WERTUNG DES MODULS

Bei Spielende wird die Trophäe für den 1. Platz an den Spieler mit den meisten Nektardeckeln vergeben. In einer Partie mit 3 oder 4 Spielern wird die Trophäe für den 2. Platz an den Spieler mit den zweitmeisten Nektardeckeln vergeben.

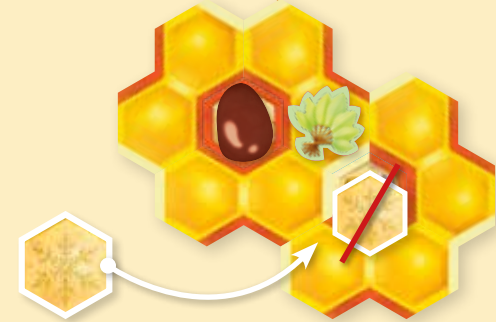
Gibt es einen Gleichstand, erhält der Spieler mit dem höheren Gesamtwert der Nektardeckel die Trophäe. Besteht der Gleichstand weiterhin, erhalten die beteiligten Spieler den vollen Wert der Trophäe. Trifft dies für den 1. Platz zu, wird der 2. Platz nicht vergeben.

Jeder Spieler erhält Punkte in Höhe des Gesamtwerts seiner Nektardeckel und Trophäen. Nehmt entsprechend viele Münzen aus dem Vorrat, um die Punkte dieses Moduls zu zählen.



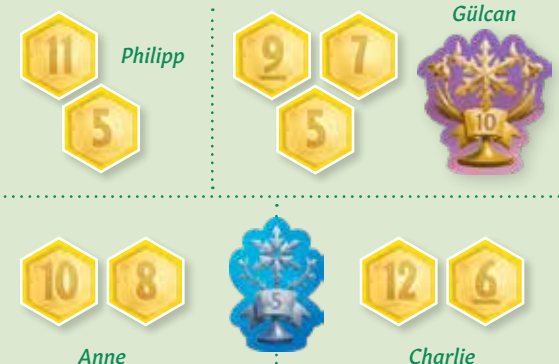
Spieler	Nektardeckel	Trophäen
2 Spieler	10, 9, 8, 7, 6, 5, 5	5
3 Spieler	11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 5	10, 5
4 Spieler	12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 5, 5	10, 5

Verschlossene Nektarplättchen



Beispiel: Anne nimmt sich durch die Buchführungs-Aktion einen Nektardeckel und legt ihn auf ein Sonnenblumenplättchen. Später führt sie eine Produktions-Aktion durch und legt ihren Fächer-Marker angrenzend an dieses Sonnenblumen- und ein Buchweizenplättchen. Aus dem Buchweizennektar wird Honig, aus dem verschlossenen Sonnenblumennektar jedoch nicht.

Wertung der Nektardeckel



Beispiel: Es wurden 9 Nektardeckel vergeben. Anne hat 2 (10 Punkte + 8 Punkte), Philipp hat 2 (11 Punkte + 5 Punkte), Charlie hat 2 (12 Punkte + 6 Punkte) und Gülcan hat 3 (9 Punkte + 7 Punkte + 5 Punkte). Gülcan erhält die Trophäe für den 1. Platz (10 Punkte), Anne und Charlie teilen sich die Trophäe für den 2. Platz (jeweils 5 Punkte).

ERNTEFEST

AUFBAU DES MODULS

Legt den **Fest-Plan** neben den Bienenstock-Plan. Nutzt die Seite, die zu eurer aktuellen Spieleranzahl passt (1–2 Spieler oder 3–4 Spieler).

Mischt die **Trinkspruch-Karten**. Wählt zufällige Karten, die ihr offen auf jedes Feld des Fest-Plans legt. Legt den Rest zurück in die Schachtel.

Folgende Anpassungen gelten für eine Partie zu dritt:

- Legt nur 5 Trinkspruch-Karten auf den Fest-Plan (lasst also 1 Feld leer).
- Legt 4 Arbeiterinnen der ungenutzten Spielerfarbe auf die Arbeiterinnenfelder (lasst also nur 12 Felder davon frei).



Hinweis: Einige Trinkspruch-Karten können nur mit einem bestimmten Erweiterungsmodul genutzt werden. Auf diesen findet ihr die Symbole des Moduls.

ABLAUF DES MODULS

Am Ende deines Zugs darfst du eine Fest-Aktion ausführen. Dafür schickst du eine verfügbare Arbeiterin in den Ruhestand, indem du sie von deinem Tableau auf ein freies Feld auf dem Fest-Plan legst.

Es gibt 2 unterschiedliche Fest-Aktionen: "Trinkspruch" und "Arbeiten". Sobald du eine Arbeiterin in den Ruhestand schickst, wählst du eine davon aus.

- **Trinkspruch:** Nimm eine verfügbare Trinkspruch-Karte vom Fest-Plan. Erhalte die auf der Karte angegebene Anzahl Münzen aus dem Vorrat. Behalte die Karte nach der Wertung bei deinem Tableau.
- **Arbeiten:** Führe eine Dekret-Aktion durch. Führe diese Aktion vollständig durch, einschließlich aller anderen Bienenstock-Aktionen, die dadurch ausgelöst werden.

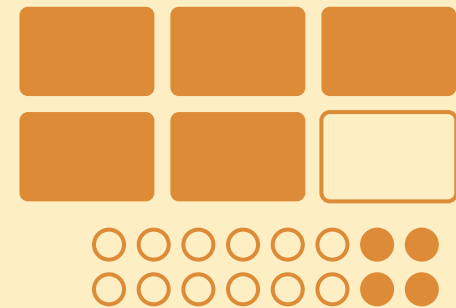
In den Ruhestand geschickte Arbeiterinnen bleiben bis zum Spielende auf dem Fest-Plan! Wenn du deine Arbeiterinnen zurückrufst, erhältst du keine pensionierten Arbeiterinnen zurück. Du kannst eine Arbeiterin nicht in den Ruhestand schicken, wenn du dadurch keine mehr zum Zuweisen oder Zurückrufen hättest.



Empfehlung

- Wenn ihr mit diesem Modul spielt, sortiert die Wettbewerb der Königin-Karten, die einen Bezug auf die Anzahl der Arbeiterinnen haben, aus.

Aufbau für 3 Spieler



Trinkspruch



Beispiel: Philipp hat eine Arbeiterin in den Ruhestand geschickt, also legt er sie auf ein freies Feld auf dem Fest-Plan. Sie soll einen Trinkspruch aufsagen. Die Trinkspruch-Karte, die er wählt, ist 3 Punkte pro Nektarart in seinem Wabennetz wert. Er hat 3 der 4 möglichen Arten, also erhält er 9 Münzen aus dem Vorrat.

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

Bereite jedes Modul wie für eine Partie zu zweit vor. Beachte diese Veränderungen gegenüber dem normalen Aufbau der einzelnen Module:

- **Herbstfrüchte:** Nutze die 10 neuen Drohnenkarten anstelle der 10 Drohnenkarten aus dem Grundspiel, da sie zu den neuen Honigarten passen.
- **Herbstblätter / Nektardeckel / Erntefest:** Mische das passende Set Wettbewerbskarten. Wähle zufällig 1 davon und lege sie neben die normalen Wettbewerbskarten. Lege den Rest zurück in die Schachtel.
- **Nektardeckel/ Erntefest:** Mische das passende Set Drohnenkarten. Wähle zufällig 1 davon und füge sie mitten in dem bereits gemischten Drohnenstapel ein. Lege den Rest auf den Ablagestapel.
- **Herbstblätter:** Lege alle Laubkarten zurück in die Schachtel.
- **Nektardeckel:** Lege alle Trophäen-Marker zurück in die Schachtel.

ÄNDERUNGEN BEIM ABLAUF

Beachte diese Veränderungen des Spielablaufs der einzelnen Module:

- **Herbstfrüchte:** Wenn die Solo-Wettbewerbskarte "Pollen insgesamt verkauft" im Spiel ist, behandle sie, als würde sie anstelle von Pollen Früchte meinen. Wenn du durch die Drohnenaktion eine verfügbare Bestellungskarte entfernen musst, darfst du die oberste Karte des Fruchtbestellungsstapels nehmen.
- **Herbstblätter:** Nimm während eines Drohnenzugs, nachdem du die Bewegung ausgeführt hast, das oberste Wabenplättchen vom Stapel im Zielfeld und lege es unter den Stapel (auch, wenn die Drohne liegen geblieben ist). Bei dem Dekret-/Buchführungsfeld darfst du dir den Stapel aussuchen.
- **Nektardeckel:** Wenn eine "Nektardeckel"-Karte oben auf dem Drohnenstapel erscheint, entferne sofort den wertvollsten verfügbaren Nektardeckel und lege ihn in die Schachtel. Lege dann die "Nektardeckel"-Karte unten auf den Ablagestapel. Das passiert, bevor die Drohnenaktion und -bewegung ausgeführt worden sind.
- **Erntefest:** Wenn eine "Trinkspruch"-Karte oben auf dem Drohnenstapel erscheint, entferne sofort eine beliebige verfügbare Trinkspruch-Karte vom Fest-Plan und lege sie zurück in die Schachtel. Lege dann die "Trinkspruch"-Karte unten auf den Ablagestapel. Das passiert, bevor die Drohnenaktion und -bewegung ausgeführt worden sind.



Klarstellungen

- Sollte die "Nektardeckel"- oder "Trinkspruch"-Karte die letzte des Drohnenstapels sein, mische nach ihrer Abhandlung den Ablagestapel und bilde einen neuen Stapel. Lege die Karte als erste auf den neuen Ablagestapel und ziehe dann eine neue Karte vom Drohnenstapel.
- Es ist möglich, mehrere "Nektardeckel"- und/oder "Trinkspruch"-Karten im selben Drohnenzug auszuführen. Führe jede Karte vollständig durch, eine nach der anderen.



SOLO-VARIANTE

ÄNDERUNGEN BEI DER WERTUNG

Bestimme, wie viele Punkte du aus allen Wettbewerben zusammen erhalten hast, denen aus dem Grundspiel und denen aus den Erweiterungsmodulen.

Solltest du die Mindestmenge, die du für deinen gewählten Schwierigkeitsgrad benötigst, erreicht oder überschritten haben, hast du gewonnen! Falls nicht, hast du verloren. Wie im Grundspiel auch, werden Niederlagen nicht gewertet.

Auf den meisten modulspezifischen Wettbewerben ist ein Punktabzug in der oberen, linken Ecke abgedruckt. Ziehe diesen Wert von deiner Punktzahl ab und vergleiche dein Ergebnis mit der Tabelle, um zu wissen, wie gut du dich geschlagen hast (TABELLE E).

Solo-Wertung

Nektardeckel insgesamt		
#	SP	
0-2	-5	
3	0	
4	5	
5+	10	

pensionierte Arbeiterinnen insgesamt		
#	SP	
0-4	-5	
5-6	0	
7	5	
8+	10	

Beispiel: Charlie spielt im Schwierigkeitsgrad Larve mit den Modulen Nektardeckel und Erntefest. Es sind also insgesamt 5 Wettbewerbe im Spiel. Seine Punktzahl (35) reicht, um das Minimum (30) zu überbieten, also hat er gewonnen! Er hat 153 Punkte erzielt, doch die Zusatzwettbewerbe mindern dies um 55 Punkte. Damit ist Charlies finaler Punktestand bei 98, was ihm den Titel Chef-Kundschafter einbringt.

Endwertung

Titel

0-79

KLEINER BRUMMER

80-99

CHEF-KUNDSCHAFTER

100-119

APIKULTUR EXPERTE

120-139

HONIG-MAGNAT

140+

BIENENSTOCK-ADEL

E

MITWIRKENDE

Spielidee: Paul Salomon

Entwicklung: Mike Hinson

Produktion: Brent Dickman

Illustrationen: Anne Heidsieck

Grafikdesign: Jason D. Kingsley

Bearbeitung: Dustin Schwartz



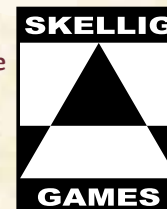
Weitere Informationen:
www.skellig-games.de



Ersatzteilservice:
info@skellig-games.de

DEUTSCHE AUSGABE

© 2023 Skellig Games GmbH
Verlag für Gesellschaftsspiele
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
www.skellig-games.de
Alle Rechte vorbehalten.



Übersetzung & Layout: Lisa P. Reitz

Korrekturleser: Heike Chmiel, Ute Neubauer-Kreibaum

1. Auflage, V 03/2022

© 2022 Elf Creek Games. Alle Rechte vorbehalten.