Hummelchen
Petit bourdon
Hommeltje
Il piccolo calabrone
Bumble-Bee

Hummelchen

von Miklós von Tóth

Inhalt: 80 Spielsteine (= 4 Sätze à 20 Steine in 4 verschiedenen Farben, 1 Spielplan, 1 Würfel.

Teilnehmer: 2–4 Spieler.

Spielziel: Es kommt darauf an, möglichst viele Blütenfelder mit eigenen Hummelchen zu besetzen.

So wird gespielt:

1. Jeder Spieler bekommt 20 Spielsteine (Hummelchen).

2. Man lost aus, wer mit dem Spiel beginnt; dann würfeln die Spieler reihum.

3. Eine gewürfelte 6 berechtigt den Spieler, einen Spielstein auf einen beliebigen großen Punkt am Fuße des Baumes zu setzen.

   Solange ein Spieler keinen Spielstein auf dem Spielplan liegen hat, darf er – sobald er an der Reihe ist – 3mal würfeln, jedoch nur bis zum Würfeln einer 6.

4. Mit jedem weiteren Wurf darf der Spieler auf dem gewählten Hauptweg in Richtung Baumwipfel um so viele Punkte vorgehen, wie er Augen gewürfelt hat. Er darf auch Seitenwege einschlagen, um ein Zielfeld (Blüte) zu erreichen. Es ist aber nicht erlaubt, auf diesen Wegen zurückzugehen. Das Zielfeld darf nur mit genau passender Augenzahl besetzt werden.

5. Bei einer gewürfelten 6 darf der Spieler anstelle des Einsatzes eines neuen Spielsteines mit einem bereits im Spiel befindlichen Stein vorangehen. In diesem Falle darf er noch einmal würfeln.

6. Erreicht man bei einem Wurf als Zielpunkt ein rotes Feld, darf das Hummelchen beim nächsten Wurf wahlweise auf dem Wege weiterkriechen oder entlang der roten Linie fliegen, um auf einem anderen Wege weiterkriechen zu können. Jeder Punkt, der auf der roten Linie berührt wird, zählt ebenfalls für ein gewürfeltes Auge.

7. Trifft ein Spielstein auf einen Punkt, der von einem gegnerischen besetzt ist, wird dieser vom Spielplan genommen und dem Mitspieler zurückgegeben.

   Das trifft nicht für Hummelchen zu, die bereits eine Blüte besetzt haben.

8. Erreicht ein Spielstein auf seinem Wege einen Punkt vor einem bereits besetzten Zielfeld, ist dieses Hummelchen verloren. Der Spieler läßt diesen Spielstein dort liegen.

9. Eigene und gegnerische Spielsteine dürfen übersprungen werden.

10. Wenn ein Spieler nur Spielsteine auf Zielfeldern und/oder verlorene Hummelchen auf dem Spielplan liegen hat, darf er pro Spielrunde – wie zu Beginn des Spieles – 3mal würfeln, jedoch nur bis zum Würfeln einer 6.

11. Sobald alle Zielfelder besetzt sind, ist das Spiel beendet. Wer die meisten Blüten besetzt hat, ist Sieger.