

# Auf sie mit GEBRUMM!

Welche Hummel setzt sich durch?



**Ein Spiel für 2–4 Hummeln von 5–99 Jahren**

Ravensburger® Spiele Nr. 22 320 6

Autor: Dirk Baumann · Illustration: Janos Jantner

Design: DE Ravensburger, Peter Becker, KniffDesign (Spielanleitung) · Fotos: Becker Studios

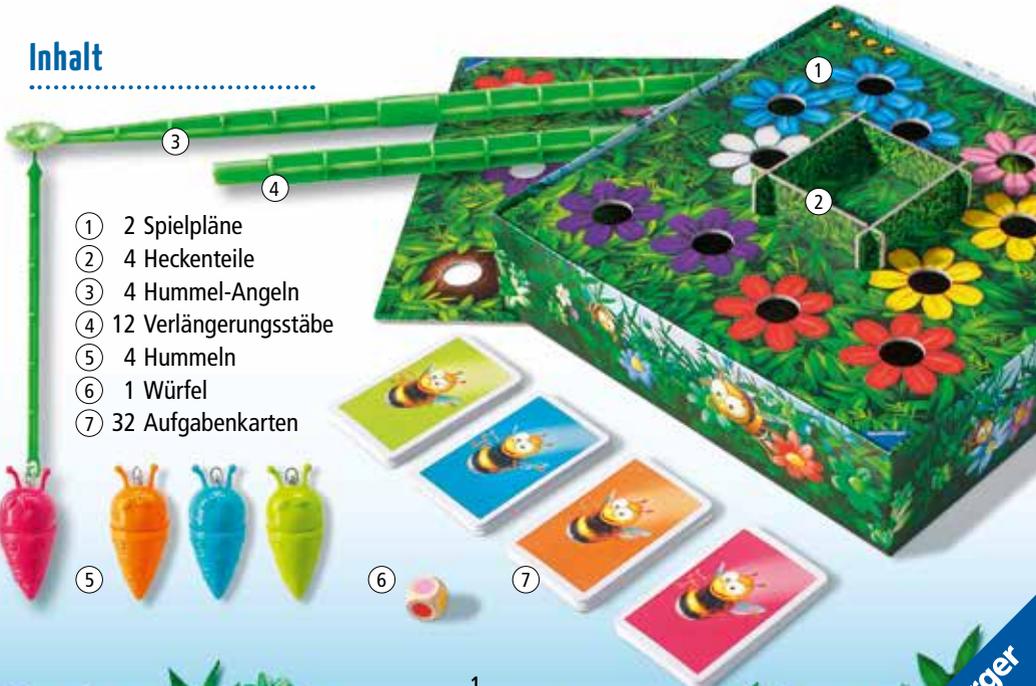
Redaktion: Anne Lenzen

**Bssssssss ...**

**Hier tummeln sich die Hummeln! Und die sind sich sehr einig, welche Blume die begehrteste ist. Da wird es eng in der Einflugschneise!**

**Wer die Nerven behält und die ein oder andere Hummel gekonnt aus dem Weg schiebst, landet erfolgreich in der passenden Blüte. Zur Belohnung wird eine Karte aufgedeckt, die den nächsten Sturzflug noch spannender macht!**

## Inhalt



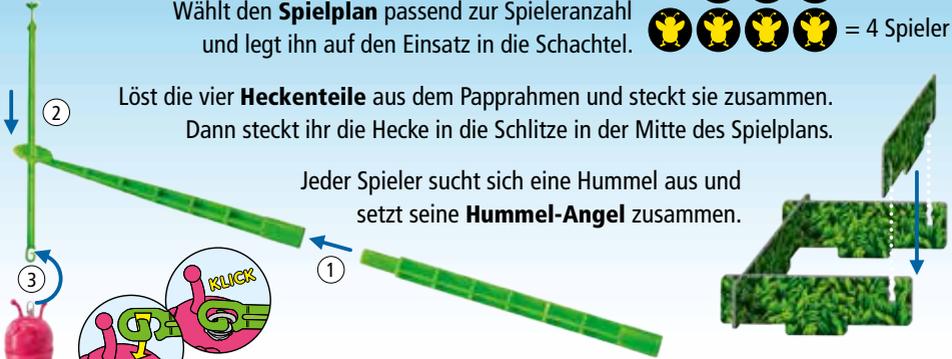
- ① 2 Spielpläne
- ② 4 Heckenteile
- ③ 4 Hummel-Angeln
- ④ 12 Verlängerungsstäbe
- ⑤ 4 Hummeln
- ⑥ 1 Würfel
- ⑦ 32 Aufgabenkarten

## Spiel Aufbau

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel. Drückt bei den **Spielplänen** vorsichtig die Ausstanzungen aus den Schlitzen.



Wählt den **Spielplan** passend zur Spieleranzahl und legt ihn auf den Einsatz in die Schachtel.



Löst die vier **Heckenteile** aus dem Papprahmen und steckt sie zusammen. Dann steckt ihr die Hecke in die Schlitze in der Mitte des Spielplans.

Jeder Spieler sucht sich eine Hummel aus und setzt seine **Hummel-Angel** zusammen.

Die **Verlängerungsstäbe** und den **Würfel** legt ihr neben der Schachtel bereit. Jeder erhält die **Aufgabenkarten** seiner Hummel-Farbe. Mischt die Aufgabenkarten und legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab.

## Spielziel

Wer alle Aufgabenkarten seines Stapels aufgedeckt hat, und danach als Erster noch einmal mit seiner Hummel in einer Blume landet, gewinnt!

## Das Spiel beginnt!

Alle bereit? Dann summt und brummt ihr um die Wette! Fasst eure Hummel-Angel mit einer Hand ganz am Ende der Angel an. Haltet die Angeln so, dass eure Hummeln über der Hecke in der Mitte des Spielplans fliegen.

## Würfeln

Wer zuletzt eine Hummel gesehen hat, beginnt und würfelt in die Hecke auf dem Spielplan. So können alle Spieler das Würfelergebnis gleichzeitig und gut sehen. Die gewürfelte Farbe zeigt an, in welcher Blumensorte alle Hummeln diese Runde landen wollen.



Sofort gehen alle Hummeln in den Sturzflug. Die Spieler versuchen ihre Hummel in einer Blüte der entsprechenden Farbe zu landen. Ruck zuck sind alle Blüten der gewürfelten Farbe besetzt.

### Gelandet?

#### Du konntest mit deiner Hummel in dieser Runde nicht erfolgreich landen?

Alle Blüten der gewürfelten Farbe sind bereits besetzt? Oder bist du mit deiner Hummel versehentlich in einer andersfarbigen Blume gelandet? Mach dir nichts draus! Nächste Runde klappt es bestimmt.

#### Du konntest mit deiner Hummel in dieser Runde erfolgreich landen?

Glückwunsch! Du deckst die oberste Karte deines Stapels auf. Die abgebildete Aktion führst du in der nächsten Runde aus.



**Wichtig:** Während des Spiels dürft ihr nur eine Hand benutzen. Mit ihr haltet ihr die Hummel-Angel ganz am Ende fest.



### Was zeigt die aufgedeckte Aufgabenkarte?



Nimm einen Verlängerungsstab aus dem Vorrat. Steck ihn soweit wie möglich in das hintere Ende deiner Angel.

**Wichtig: Die Verlängerung bleibt für den Rest des Spiels Teil deiner Angel!**



**Alle anderen Karten gelten nur für die jeweils nächste Runde:**



Nimm die Angel in die andere (schwächere) Hand.



Du darfst kein Wort sagen. (Summen ist erlaubt!)



Steh auf und leg die Karte auf deinen Oberschenkel, nah an das Knie. Hier muss sie bis zum Ende der Runde bleiben!

Kleine Kinder dürfen das gehobene Bein auf ihrem Stuhl abstellen.





Nimm die Karte und halte mit ihr eines deiner Augen zu.



Klemm dir die Karte unter den Arm, mit dem du die Angel hältst. Hier muss sie bis zum Ende der Runde bleiben!

**Wichtig!** Nach einer Runde, die mit der auf der Karte angegebenen Einschränkung gespielt wurde, gilt die Karte als erfüllt. Sie kommt aus dem Spiel. Dies gilt unabhängig davon, ob du in der Runde, die du mit der Einschränkung gespielt hast, deine Hummel erneut in einer Blume landen konntest oder nicht.

Solltest du gegen die Vorgabe deiner Karte verstoßen, solltest du sie beispielsweise herunterfallen lassen, ist deine Hummel für diese Runde ausgeschieden. Sie darf in dieser Runde nicht mehr in einer Blume landen. Die Karte ist am Ende der Runde trotzdem erfüllt und kommt aus dem Spiel.

Dann beginnt die nächste Runde. Alle Hummeln machen „Bsssss ...“ und der nächste Spieler würfelt. Das Spiel geht wie oben beschrieben weiter.

## Das Spiel endet

Sobald der erste Spieler alle seine Karten aufgedeckt und als erfüllt zur Seite gelegt hat, und seine Hummel dann erneut erfolgreich in einer Blume landet, endet das Spiel.

Er hat das Spiel gewonnen!

Es kann vorkommen, dass mehrere Spieler in der gleichen Runde das Spiel beenden. In diesem Fall gibt es mehrere Sieger.

### Tipps für das Spiel von jüngeren mit älteren Hummeln

Damit das Spiel ausgewogen bleibt, habt ihr unterschiedliche Möglichkeiten:

- Die jüngeren Hummeln spielen mit weniger Aufgabenkarten. Sortiert dazu aus den Stapeln der jüngeren Hummeln vor Spielbeginn blind 2–3 Karten aus. Sie kommen aus dem Spiel.
- Die älteren Hummeln müssen während des gesamten Spiels mit ihrer schwächeren Hand spielen.
- Die Einschränkungen auf den Karten der älteren Hummeln gelten immer bis zur nächsten erfolgreichen Landung der eigenen Hummel. Unter Umständen also über mehrere Runden.

Natürlich könnt ihr diese Möglichkeiten auch untereinander kombinieren, oder euch eigene Regeln ausdenken, so dass es zu eurer Spielerunde passt.

