

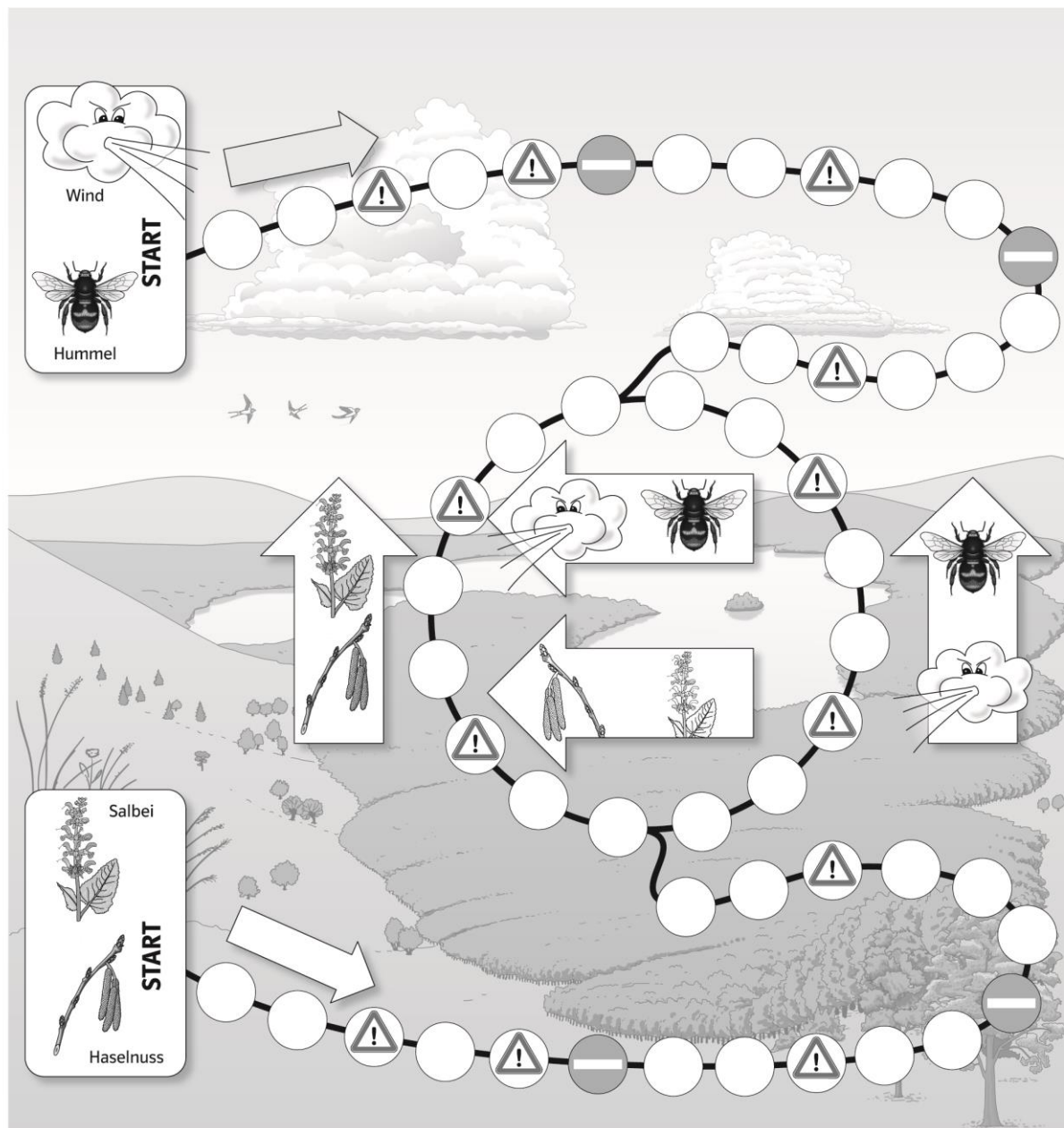
Das Bestäubungsspiel

Man benötigt: 4 Mitspieler, ausgeschnittene Ereigniskarten, mindestens einen Würfel.

Vorbereitung: Die Ereigniskarten werden sortiert und als getrennte Stapel ausgelegt. Vier Personen spielen mit Würfeln aus, wer Hummel, Wind, Salbei oder Haselnuss ist. Wind und Hummel stellen ihren Stein oben auf Start, Salbei und Haselnuss unten.

Das Spiel: Es wird reihum gewürfelt. Jeder setzt so viele Felder weiter, wie Punkte gewürfelt wurden. Kommt man auf ein Feld mit Achtungssymbol, so zieht man eine Ereigniskarte und liest die Eigenschaft vor. Trifft man auf das Symbol „Durchfahrt verboten“, so fängt man wieder am Start an, behält aber alle Ereigniskarten. In der Mitte läuft man so lange im Kreis herum (Haselnuss und Salbei im Uhrzeigersinn, Wind und Hummel gegen den Uhrzeigersinn), bis sich Haselnuss und Wind bzw. Hummel und Salbei auf dem selben Feld treffen. Wenn beide jeweils ihre drei Ereigniskarten gezogen haben, so kann die Bestäubung stattfinden. Das Paar hat gewonnen. Treffen die nicht zusammengehörenden Partner aufeinander, so muss jeder eine Karte abgeben. Erst auf dem nächsten Feld mit Achtungzeichen besteht eine neue Gelegenheit, wieder die Karte zu bekommen. Nur wenn die Partner jeweils alle drei Karten besitzen, kann die Bestäubung stattfinden.

Variation: Treffen sich zwei Spieler auf einem Feld, so kann die Pflanze eine ihrer Polleneigenschaften nennen. Der Partner muss dann die Bedeutung dieser Eigenschaft erklären. Kann er das nicht, kann keine Bestäubung stattfinden.



Das Bestäubungsspiel

Ereigniskarten

<p>Hummelkarte: Ich besitze einen Rüssel.</p> <p>Behalte diese Karte, wenn du eine Hummel bist, andernfalls mische sie wieder in den Stapel.</p>	<p>Hummelkarte: Ich besitze eine pelzige Oberfläche.</p> <p>Behalte diese Karte, wenn du eine Hummel bist, andernfalls mische sie wieder in den Stapel.</p>	<p>Hummelkarte: Ich besitze einen Kamm an den Beinen.</p> <p>Behalte diese Karte, wenn du eine Hummel bist, andernfalls mische sie wieder in den Stapel.</p>
<p>Windkarte: Ich blase ziemlich schwach.</p> <p>Behalte diese Karte, wenn du Wind bist, andernfalls mische sie wieder in den Stapel.</p>	<p>Windkarte: Ich trage die Pollenkörner 2 km weit.</p> <p>Behalte diese Karte, wenn du Wind bist, andernfalls mische sie wieder in den Stapel.</p>	<p>Windkarte: Große Pollenkörner kann ich kaum tragen.</p> <p>Behalte diese Karte, wenn du Wind bist, andernfalls mische sie wieder in den Stapel.</p>
<p>Haselnusskarte: Ich produziere glatten Pollen.</p> <p>Behalte diese Karte, wenn du eine Haselnuss bist, andernfalls mische sie wieder in den Stapel.</p>	<p>Haselnusskarte: Ich produziere lockeren Pollen.</p> <p>Behalte diese Karte, wenn du eine Haselnuss bist, andernfalls mische sie wieder in den Stapel.</p>	<p>Haselnusskarte: Ich produziere zahlreiche Pollenkörner.</p> <p>Behalte diese Karte, wenn du eine Haselnuss bist, andernfalls mische sie wieder in den Stapel.</p>
<p>Salbeikarte: Ich produziere Pollenkörner mit einer rauen Oberfläche.</p> <p>Behalte diese Karte, wenn du ein Salbei bist, andernfalls mische sie wieder in den Stapel.</p>	<p>Salbeikarte: Ich produziere klebrigen Pollen.</p> <p>Behalte diese Karte, wenn du ein Salbei bist, andernfalls mische sie wieder in den Stapel.</p>	<p>Salbeikarte: Ich produziere Nektar.</p> <p>Behalte diese Karte, wenn du ein Salbei bist, andernfalls mische sie wieder in den Stapel.</p>