

## 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 Hasel ist. Wind und Hummel stellen ihren Stein oben auf Start, Salbei und Hasel 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 (Hasel und Salbei im Uhrzeigersinn, Wind und Hummel gegen den Uhrzeigersinn), bis sich Hasel 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 Achtungszeichen besteht eine neue Gelegenheit, wieder eine 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 klären. Kann er das nicht, kann keine Bestäubung stattfinden.

