

AB INS NEST!

Anzahl Spieler: 2

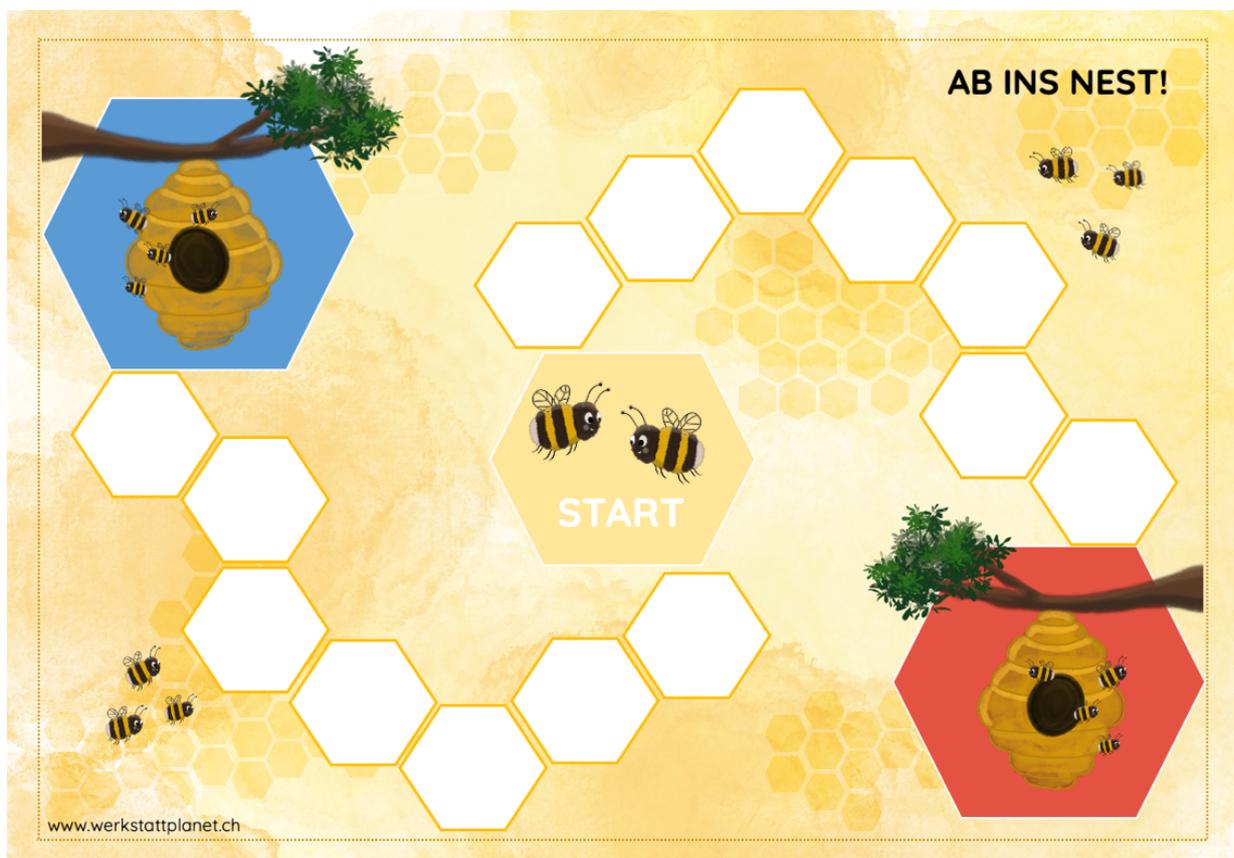
Du brauchst: Spielplan, 1 Würfel, 1 Spielstein (z.B. in Form einer Blume)

Zwei Hummeln haben eine besondere Blume gefunden. Beide wollen sie zu sich ins Nest mitnehmen. Wer schafft es zuerst?

Der Spielstein wird in der Mitte auf das Startfeld gelegt. Durch einen Abzählvers wird entschieden, wer beginnen darf:

«Hummeli, Hummeli, Hummeli, bu, Afanga, das dörfsch du!»

Wer das Spiel beginnt, darf sich ein Nest aussuchen (rot oder blau). Nun würfelt der erste Spieler und zieht entsprechend viele Felder in die Richtung zu seinem Nest. Der zweite Spieler würfelt und zieht in die entgegengesetzte Richtung. Bei welchem Nest kommt die Blume zuerst an?



AB INS NEST!



Leiterspiel



Anzahl Spieler: 2-4

Du brauchst: Spielplan, 1 Würfel, je 1 Spielstein pro Person

Die Hummeln veranstalten ein Wettrennen. Wer kommt zuerst beim Nest an? Alle Spieler legen ihren Spielstein zu den Hummeln am Start.

Durch einen Abzählvers wird entschieden, wer beginnen darf:

«Hummeli, Hummeli, Hummeli, bu, Afanga, das dörfsch du!»

Der erste Spieler würfelt und geht entsprechend viele Felder vor. Es wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Kommt ein Spieler auf ein Aktionsfeld muss er folgendes ausführen:

Ameise: Die Hummel geht den Ameisen hinterher zum entsprechenden Feld. (Rot = rückwärts, Gelb = vorwärts)

Marienkäfer: So ein Glück! Der Spieler darf nochmals würfeln.

Wer zuerst im Ziel angekommen ist, hat gewonnen.

