INSEKTEN-HOTEL

Dennis KIRPS &
Christian KRUCHTEN

15 Min Spielspaß für 2-4 Spieler
ab 7 Jahren

Der Insektenhotel Blues:
Zwei Bienen zu mir, zwei Fliegen zu dir.
Mit Honig sie locken, mit der Kakerlake zocken.
Doch weh ein Tier ist allein,
die Spinne jagt ihm sicher Schrecken ein!

SPIELMATERIAL:

4 Insektenhotels
72 Spielkarten, davon
- 20x Honig
- 8x Spinne
- 8x Kakerlake
- 36x Insekten-Tourist (Biene, Ameise, Fliege, Marienkäfer, Schmetterling, Ohrwurm)

Spielkarten

Insektenhotel

Jeder Spieler versucht als Erster, die Zimmer in seinem Insektenhotel mit Insekten-Touristen zu belegen. Kommen die Gäste nicht freiwillig zu ihm, kann er sie mit Honig locken. Dabei kann ihm jedoch die nimmersatte Kakerlake einen Strich durch die Rechnung machen und den Honig stibitzen. Und Obacht, die grimmige Spinne vertreibt auch nur allzu gerne einzelne Gäste wieder aus dem Hotel!

SPIELZIEL:

6 Insekten (3 Insektenpärchen) in seinem Hotel zu beherbergen. Der erste, der es schafft sein Hotel voll zu haben, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG:

Jeder Spieler erhält ein Insektenhotel in der gewünschten Spielfarbe und legt dieses offen vor sich aus. Alle Spielkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte bereit gelegt. Der Spieler, der zuletzt in einem Hotel übernachtet hat, beginnt.

SPIELABLAUF:

Vom Startspieler aus wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Karte des verdeckten Nachziehstapels auf. Solange sein Spielzug nicht beendet ist, darf er sich entscheiden, ob er eine weitere Karte aufdecken möchte oder nicht. Entscheidet er sich zum Aufhören, ist sein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der aktive Spieler kann:

entweder
vorher bereits gesammelten Honig ausgeben, um zu versuchen ein Insekt anzulocken – siehe: Ein Insekt anlocken F)
Sein Spielzug ist somit automatisch beendet und der nächste Spieler ist dran.

oder
die oberste Karte des verdeckten Nachziehstapels aufdecken – siehe: Eine Karte aufdecken A) bis E)

und
sofern sein Spielzug dann nicht automatisch beendet ist, sich entscheiden, ob er eine weitere Karte aufdecken oder passen möchte.
Passt er, ist sein Spielzug somit beendet, und der nächste Spieler ist dran.

Eine Karte aufdecken

Pro aufgedeckte Karte sind folgende Situationen möglich:

A) Die Karte zeigt ein Insekt, das auf einen freien Platz neben dem entsprechenden Insektensymbol in seinem Hotel passt - der aktive Spieler legt das Insekt auf diesen freien Platz.

Wichtig: Pro Platz kann immer nur eine Insektenkarte liegen. Es können also maximal zwei Insekten derselben Sorte in demselben Hotel liegen!
Sein Spielzug ist somit automatisch beendet und der nächste Spieler ist dran.

B) Die Karte zeigt ein Insekt, das nicht (mehr) in sein Hotel passt – der aktive Spieler legt das Insekt verdeckt neben seinem Hotel auf seine persönliche Insektenablage.
Er entscheidet, ob er eine (weitere) Karte aufdecken möchte (oder nicht).

C) Die Karte zeigt einen Honigklecks – der aktive Spieler legt den Honigklecks offen neben sein Hotel auf seine persönliche Honigablage.
Er entscheidet, ob er eine (weitere) Karte aufdecken möchte (oder nicht).

Wichtig: Die Honigkarten werden zum Anlocken der Insekten benötigt. Der in dieser Runde gesammelte Honig darf nicht sofort zum Anlocken eines Insekts benutzt werden. Dieser Honig steht dem Spieler erst ab der nächsten Runde zur Verfügung!

D) Die Karte zeigt eine Kakerlake - der Spieler verliert seinen gesamten Honigvorrat (falls vorhanden). Alle seine bis dahin gesammelten Honigkleckse werden zusammen mit der Kakerlake auf den gemeinsamen, offenen Ablagestapel in die Tischmitte gelegt.
Sein Spielzug ist somit automatisch beendet.

E) Die Karte zeigt eine Spinne - der Spieler muss nach Möglichkeit bei einem Mitspieler (seiner Wahl) ein einzelnes Insekt aus dessen Hotel vertreiben. Dieses Insekt wird zusammen mit der Spinne auf den gemeinsamen, offenen Ablagestapel in die Tischmitte gelegt.
Sein Spielzug ist somit automatisch beendet und der nächste Spieler ist dran.

Wichtig: Bereits bestehende Insektenpärchen dürfen nicht getrennt werden, und die Spinne verjagt nie ein Insekt aus seinem eigenen Hotel!

Beispiel
Der Spieler mit dem blauen Hotel hat bereits zwei Fliegen in seinem Hotel, der Spieler mit dem grünen Hotel besitzt einen Schmetterling und der Spieler mit dem gelben Hotel hat noch kein Insekt. Der Spieler mit dem roten Hotel deckt eine Spinne auf und kann weder bei Blau (Pärchenregel), noch bei Gelb (Hotel ist leer) ein Insekt verjagen. Rot muss also den Schmetterling bei Spieler Grün aus dessen Hotel verjagen.

Ein Insekt anlocken

F) Der aktive Spieler besitzt aus vorherigen Runden zwei (oder mehr) Honigkleckse. Gegen Abgabe von genau zwei Honigklecksen kann er versuchen, ein Insekt aus einem Insektenstapel eines Mitspielers seiner Wahl in sein Hotel zu locken. Dazu muss er deutlich den Mitspieler und das Insekt benennen, das er in dessen persönlicher Insektenablage vermutet.

Hat er richtig vermutet, erhält der aktive Spieler das gewünschte Insekt und legt es auf den passenden freien Platz in seinem Hotel. Der Mitspieler, der das Insekt abgegeben hat, erhält einen der beiden Honigkleckse, der andere Honigklecks wird auf den gemeinsamen, offenen Ablagestapel in die Tischmitte gelegt.

Stimmt die Vermutung des aktiven Spielers nicht, so bekommt der Mitspieler, bei dem der Lockversuch stattgefunden hat, trotzdem einen der beiden Honigkleckse, der andere Honigklecks wird auf den gemeinsamen, offenen Ablagestapel in die Tischmitte gelegt.

Der Spielzug des aktiven Spielers ist somit in jedem Fall automatisch beendet.

Wichtig: Sollte der allgemeine Nachziehstapel aufgebraucht sein, so werden alle Karten vom gemeinsamen offenen Ablagestapel sowie alle Insekten aus allen persönlichen Insektenablagen der Mitspieler eingesammelt, gemischt, und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

SPIELENDE:

Das Spiel endet sofort, sobald es einem Spieler gelungen ist, alle seine Hotelzimmer mit seinen sechs Insekten zu belegen. Dieser Spieler hat gewonnen.

© SAVAS TAKAS IR KO
Palangos g. 4, LT-01402 Vilnius
info@logis.lt
www.logis.lt

Insektenhotel - noch nie gehört?

Ein Insektenhotel ist eine künstlich geschaffene Nist- und Überwinterungshilfe für Insekten. Bereits im 19. Jahrhundert wurden erste „Wildbienenkästen“ von Privatleuten in England gebaut. Diese dienten damals vorwiegend zu Beobachtungszwecken und können als Vorläufer der heutigen Insektenhotels gelten.

Der Begriff „Insektenhotel“ entstand umgangssprachlich in Anlehnung an die moderne Bauarchitektur, die durch freistehende mehrstöckige Bauweise und ausgeprägte Dachkonstruktionen auffällt.

Seit den 90er Jahren finden Insektenhotels vor allem bei naturnahen Gärtnern und in der Schulbiologie zunehmend Verbreitung.

Es gibt Insektenhotels in verschiedenen Größen und mit unterschiedlichen Ausstattungen. In der Regel sind sie auf „nützliche Insekten“ ausgerichtet, wie zum Beispiel Hummeln, Wildbienen, Schlupf-, Falten-, Grab- und Wegwespen, Florfliegen oder Ohrwürmer, die nebst einer natürlichen Bestäubung vieler Pflanzen auch als biologische „Schädlingsbekämpfer“ das ökologische Gleichgewicht in unseren Gärten bewahren.