

Memo ...für 2-5 Spieler ab 4 Jahren

Spielmaterial: 42 Memokärtchen - je 20 Rückseiten mit weißer und lila Blume sowie 2 beliebige Honigtöpfe (5 grüne Karten und alle Fliegen kommen aus dem Spiel!)

Regeln: Ziel des Spiels ist es viele Paare zu finden, die in Farbe und Figur übereinstimmen. Kärtchen mit gleichen Werten ergeben kein Paar. Die Rückseiten der Kärtchen sind beim Suchen hilfreich, da ein Paar immer aus zwei verschiedenen Rückseiten mit je einer lila und einer weißen Blume besteht.

Spielbeginn: Alle 42 Kärtchen werden verdeckt als Blumenwiese in die Mitte gelegt. Der jüngste Spieler beginnt und deckt mit einem „Sum“ das erste Kärtchen auf; dann in gleicher Weise ein Zweites. Stimmt die zweite Karte in Farbe und Figur mit der ersten überein, darf er das Paar behalten und vor sich ablegen. Danach kommt der reihum nächste Spieler zum Zug. Honigtöpfe sind Aussetzkärtchen und müssen sofort wieder verdeckt an einen beliebigen Platz gelegt werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende: Das Spiel endet, wenn nur noch die beiden Honigtöpfe in der Mitte liegen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Paaren. Bei Gleichstand werden die Punkte auf den Kärtchen zusammengezählt!

Honigfest ...für 2-5 Spieler ab 4 Jahren

Spielmaterial: 35 Kärtchen (alle Rückseiten mit lila Blumen)

Regeln: Ziel des Spiels ist es, Paare zu finden, die in Farbe, Figur oder Zahl übereinstimmen. Jeder Spieler muss vorher aber eine Ansage machen, welche Gemeinsamkeit die Karten haben sollen.

Spielbeginn: Alle Kärtchen werden gemischt und als Blumenwiese auf dem Tisch ausgelegt. Der jüngste Spieler beginnt und deckt ein Kärtchen auf. Nun muss er den anderen sagen, ob das nächste Kärtchen die gleiche Farbe, Figur oder Zahl haben soll. Stimmt das zweite Kärtchen mit seiner Ansage überein, darf er das Paar behalten. Deckt man einen Honigtopf auf, muss die zweite Karte die aufgedeckt wird, die Farbe des Honigtops haben. Fliegen bilden ein Paar, wenn die zweite Karte auch eine Fliege ist oder die gleiche Zahl auf dem Kärtchen hat.

Spielende: Das Spiel endet, wenn es keine Karten mehr in der Tischmitte gibt. Wer die meisten Karten besitzt hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Honigtöpfen.

Varianten: Tabu! Der folgende Spieler darf keine Karte vom Vorgänger als erste aufdecken. **Doppelzug!** Findet ein Spieler ein Paar, darf er einen weiteren Zug wagen. Findet er aber im zweiten Zug kein Paar, muss er das zuerst gefundene Paar verschenken.

BienenTRIO ...für 2 Spieler ab 7 Jahren

Spielmaterial: 16 doppelseitige Kärtchen mit entweder 8 x Maja oder 8 x Willi + 16 Kärtchen mit weißen Blumen auf der Rückseite

Regeln: Ziel des Spiels ist es, drei seiner Kärtchen mit der gleichen Farbe nach oben in eine Reihe zu legen, egal, ob waagrecht oder senkrecht.

Spielbeginn: Alle 16 Blumenkärtchen werden als Wiese zu einem 4 x 4 großen Spielfeld ausgelegt. Jeder Spieler erhält 8 gleiche Kärtchen, entweder alle Maja- oder alle Willi-Kärtchen. Danach legt der „Maja“-Spieler sein erstes Kärtchen mit beliebiger Oberseite auf ein beliebiges Blumenfeld. Nun ist der Mitspieler am Zug. Er muss zuerst das Kärtchen vom Vorgänger umdrehen und auf ein benachbartes Feld legen (nicht diagonal), wodurch dieses nun eine neue Farbe zeigt. Danach legt er sein „Willi“-Kärtchen auf ein leeres Blumenfeld. Nun ist wieder der nächste Spieler am Zug, der auch wieder ein Kärtchen des Mitspielers umdrehen und ein Feld weiter rücken muss. Ist dies einmal nicht möglich, erfolgt nur das eigene Ablegen.

Spielende: Legt ein Spieler ein farbgleiches Trio, hat er gewonnen. In seltenen Fällen gibt es nach dem Legen des letzten Kärtchens ein Unentschieden.

Anmerkung: Die doppelseitige Blume dient als Ersatz oder für eigene Spielideen!