ASTROBIENEN

Ein Spiel von Connie Vogelmann
Illustrationen von Kwanchai Moriya

1 – 5 Personen · 60 – 90 Minuten · Alter 14+

In einer weit entfernten Zukunft leben keine Menschen mehr auf der Erde. Die Ursache ihres Verschwindens (oder ihres Untergangs) ist immer noch unbekannt, aber ihre Abwesenheit hinterließ eine Lücke, die von einer anderen empfindungsfähigen Spezies geschlossen werden sollte.

Im Laufe unzähliger Generationen entwickelte sich aus der einfachen Honigbiene eine Spezies mit vielfacher Größe und Intelligenz. Die hoch entwickelte Gesellschaft, die daraus entstand, nennt sich selbst die ***Mellifera****.*

Die ***Mellifera*** *machten – zusätzlich zu Technologien, die sie aus menschlichen Ruinen übernahmen – erhebliche technologische Fortschritte, bis hin zur Raumfahrt. Ihrer eigenen Evolutionsgeschichte konnten sie dadurch jedoch nicht entkommen. Die* ***Mellifera*** *überwanden zwar die kurze Lebensspanne ihrer Vorgänger, mussten diese Langlebigkeit jedoch mit einem langen Tiefschlaf erkaufen. Jedes Jahr sind sie nur für einige Monate aktiv (die Blüte), bevor sie für den Rest der Zeit in den Tiefschlaf gehen (der Mangel).*

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

In **Astrobienen** kontrollierst du 1 von 20 einzigartigen Fraktionen. Deine Fraktion beginnt das Spiel mit mageren Vorräten: einem Bienenstock, wenigen Rohstoffen und Arbeitsbienen.
Es erwarten dich Herausforderungen beim Einsatz deiner Arbeiterinnen und dem Ausbau des Bienenstocks. Außerdem solltest du Planeten erkunden, Rohstoffe sammeln, Technologien entwickeln und Ruhmeswaben bauen, welche die Stärken deiner Fraktion hervorheben.
Der Mangel rückt allerdings schnell näher. Deine Arbeiterinnen können nur wenige Aktionen durchführen, bevor sie in den Tiefschlaf gehen müssen!
Kannst du deine Fraktion gedeihen lassen oder wird sie nur knapp überleben?

INHALTSVERZEICHNIS

Material 2
Aufbau 3
Überblick Spielablauf 5
Details Spielablauf 6
- Arbeiterinnen einsetzen 6
- Arbeiterinnen schubsen 6
- Arbeiterinnen zurückrufen 7
- Arbeiterinnen in den Tiefschlaf versetzen 7

Aktionsübersicht 8
Aktionen im Detail 8
- Erkunden (Planeten) 8
- Ausbauen (Waben) 9
- Wachsen (Arbeiterinnen / Rahmen) 10
- Forschen (Saatkarten) 11
- Umwandeln (und Tanzen) 12
- Rühmen (Waben) 13

Rohstoffe 13
Plättchen-Sorten 14
Skala für die Gunst der Königin 14
Spielende und Wertung 15
Symbolübersicht, Impressum 16

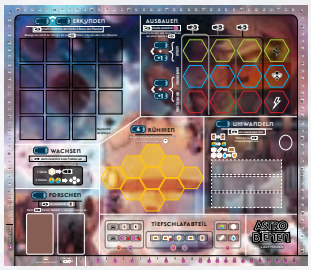
MATERIAL

1 Kurzregel

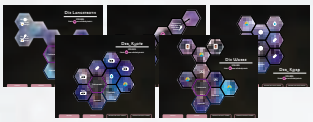
1 Anhang

5 Spielhilfen

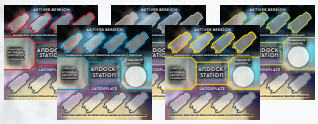
1 Spielplan (doppelseitig)



5 Bienenstock-Tableaus



5 Andockstationen



15 Rahmen

1 Raumschiff der Königin

40 Agrar-Waben

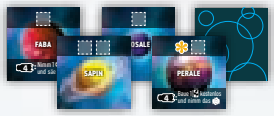
30 Anwerbungs-Waben

29 Entwicklungs-Waben

30 Ruhmes-Waben

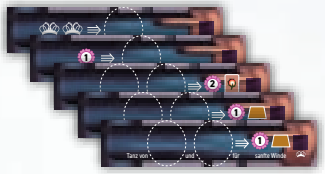
20 Start-Plättchen

15 Planeten-Plättchen



20 Erkundungsscheiben

5 Tanzstreifen



9 Tanzmarken

20 Arbeiterinnen
(4 pro Farbe)

15 Farbwürfel
(3 pro Farbe)

35 Tiefschlaf-Plättchen
(7 pro Farbe)

Marker Grundrohstoffe

25 Fasern-Marker ( )

25 Pollen-Marker ( )

25 Wasser-Marker ( )

Marker wertvollere Rohstoffe

15 Wachs-Marker ( )

12 Honig-Marker ( )

45 Saatkarten

Das Material für das Solo-Spiel wird in der Automa-Regel beschrieben.

AUFBAU

ALLGEMEINES MATERIAL

1 **SPIELPLAN:** Legt ihn mit der Seite für eure Personenzahl nach oben (1–3 oder 4 und 5, siehe unten rechts auf dem Plan) auf den Tisch.

2 **PLANETEN-PLÄTTCHEN:** Mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

3 **ERKUNDUNGSSCHEIBEN:** Legt zufällig je 1 Scheibe offen auf jedes Planetenfeld im Planetenraster. Überzählige Scheiben legt ihr in die Schachtel.

4 **RAUMSCHIFF DER KÖNGIN:** Stellt es auf seinen Startplatz neben das Planetenraster.

5 6 7 **WABEN FÜR DIE AUSBAUEN-AKTION:** Mischt jeden der drei Stapel für sich und legt 3 Waben (je 1 pro Feld) offen in die entsprechende Reihe. Legt den Rest der Waben verdeckt als Stapel auf das entsprechende Feld rechts daneben.

5 **AGRAR-WABEN** ..... grün

6 **ANWERBUNGS-WABEN** ..... blau

7 **ENTWICKLUNGS-WABEN:** ..... rosa

8 **RUHMES-WABEN:** ..... gelb

Mischt alle verdeckt und legt je 1 Wabe offen auf jedes Feld der Rühmen-Aktion. Überzählige Waben legt ihr in die Schachtel.

9 **TANZMARKEN:** Legt die Marken als offenen Stapel auf die Tausch-Aktion (ihr müsst nicht mischen und dürft sie euch jederzeit anschauen).

10 **TANZSTREIFEN:** Legt zufällig je 1 Streifen offen auf jeden der rechteckigen Plätze der Umwandeln-Aktion. Legt überzählige Streifen in die Schachtel.

11 **SAATKARTEN:** Mischt sie und legt sie verdeckt als Nachziehstapel auf den linken Platz der Forschen-Aktion.

12 Legt Rahmen, Fasern, Pollen, Wasser, Wachs und Honig als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

PERSÖNLICHES MATERIAL

A 1 BIENENSTOCK-TABLEAU: Nimm zufällig 1 Bienenstock, und lege ihn vor dir ab. Du brauchst außen herum etwas Platz.

B 1 START-PLÄTTCHEN (WÄHLE 1 AUS 2): Nimm zufällig 2 Start-Plättchen; wähle 1 davon und lege das andere zurück in die Schachtel. Lege das gewählte Plättchen mit der **Seite mit den Start-Arbeiterinnen** nach oben auf die Felder Fraktionswabe und Lagerwaben deines Bienenstocks.

- **Im 1. Spiel:** Statt 1 aus 2 Start-Plättchen auszuwählen, nutze eine zufällige der einfachen Fraktionen mit einem grünen Stern ★ (Ana, Cypri, Lama, Pomon oder Sini).

C ROHSTOFFE: Sind auf dem Start-Plättchen Rohstoff-Felder mit einem gelben Kreis umrandet, lege auf jedes dieser Felder den **hell hervorgehobenen Rohstoff**. Sind mehrere Rohstoffe in einem gelben Kreis hell hervorgehoben, wähle 1 davon.

D 1 ANDOCKSTATION: Wähle eine Spielfarbe und nimm die entsprechende Andockstation.

E ARBEITERINNEN: Nimm dir die 4 Arbeiterinnen deiner Farbe. Sieh nach, welche Anfangs-Arbeiterinnen auf deinem Start-Plättchen abgebildet sind. Lege so viele Arbeiterinnen in den aktiven Bereich deiner Andockstation und stelle die angegebenen Stärken ein. Lege die übrigen Arbeiterinnen neben den Spielplan in die Nähe der Wachsen-Aktion.

F 7 TIEFSCHLAF-PLÄTTCHEN: Nimm dir die Tiefschlaf-Plättchen deiner Farbe. Lege sie auf das entsprechende Feld deiner Andockstation.

G 3 FARBWÜRFEL: Nimm dir die 3 Farbwürfel deiner Spielfarbe.
Lost zufällig eine **Startperson** aus. Diese legt einen ihrer Farbwürfel auf Feld 1 der Punkteskala.
Im Uhrzeigersinn legt die nächste Person ihren Farbwürfel auf 2, die nächste auf 3 und so weiter.
Den 2. Würfel deiner Farbe legst du zum Anfang (0) der Skala für die Gunst der Königin und den 3. Würfel auf deine Andockstation.

H RESERVE: Durch manche Boni im Spiel kannst du Plättchen erhalten, die du für später aufsparen kannst, anstatt sie sofort zu legen. Die Fraktion der Visah beginnt bereits mit Plättchen in ihrer Reserve.

BEISPIEL START-PLÄTTCHEN

1 FRAKTIONS-WABE MIT SPEZIALFÄHIGKEIT

Die meisten Fraktionen haben eine Fähigkeit, welche die normalen Regeln des Spieles verändert. Alle einfachen Fraktionen haben eine Fähigkeit, die sich auf die Endwertung bezieht.

Diese Fraktion startet mit 3 aktiven Arbeiterinnen. Eine mit Stärke 2 und zwei mit Stärke 1.

Der grüne Stern bedeutet, dass es sich um eine einfache Fraktion handelt.

2 START-LAGERWABEN

Hell hervorgehobene Rohstoffe, die in einem gelben Kreis stehen, sind Start-Rohstoffe. Im Anhang findet ihr die Startrohstoffe aller Fraktionen aufgelistet.

ÜBERBLICK SPIELABLAUF

In *Astrobienen* setzt ihr Arbeiterinnen ein, um Planeten zu erforschen und Rohstoffe zu sammeln. Diese Rohstoffe wandelt ihr je nach Bedarf um, um mit neuen Waben euren Bienenstock zu erweitern. Dabei strebt ihr nach Siegpunkten, die ihr durch Ruhmeswaben, ausgesäte Saatkarten und den Ausbau eures Bienenstocks erhalten könnt.

Wenn du an der Reihe bist, musst du dich entscheiden, ob du Arbeiterinnen **einsetzen** oder **zurückrufen** willst. Deine Arbeiterinnen ( ) werden im Laufe der Züge immer stärker, wodurch sie beim Einsetzen bessere Aktionen ausführen können. Sind allerdings ihre Kräfte erschöpft, musst du sie ins Tiefschlafabteil legen, wo sie ihren wohlverdienten Schlummer genießen.

EINSETZEN: Wähle 1 aktive Arbeiterin von deiner Andockstation und lege sie auf ein Aktionsfeld ( ) des Spielplans, um die Aktion durchzuführen. Du kannst dies nicht tun, wenn du keine aktiven Arbeiterinnen auf deiner Andockstation hast (siehe *Arbeiterinnen einsetzen* auf S. 6).

ZURÜCKRUFEN: Hole **alle** deine Arbeiterinnen vom Spielplan und vom Landebereich auf deiner Andockstation zurück und erhalte Einkommen. Du darfst nur dann einen Rückruf-Zug machen, wenn mindestens 1 deiner Arbeiterinnen auf dem Spielplan und/oder auf deinem Landebereich liegt (siehe *Arbeiterinnen zurückrufen* auf S. 7).

WICHTIGE REGELN

REGEL DES LEEREN BIENENSTOCKS: Wenn du deinen Zug ohne aktive Arbeiterin beginnst (das heißt, du hast weder Arbeiterinnen auf dem Spielplan noch auf deiner Andockstation), füge eine Arbeiterin der Stärke 1 zu deinem aktiven Vorrat hinzu. Führe dann einen Einsetz-Zug aus.

SAATKARTEN: Vor und/oder nach dem Einsetzen oder Zurückrufen von Arbeiterinnen darfst du beliebig viele Saatkarten aus deiner Hand spielen (siehe *Forschen* auf S. 11).

ROHSTOFFLAGERUNG AM ENDE DES ZUGES: Wenn du Rohstoffmarker hast, die du nicht auf den Rohstofffeldern deines Bienenstocks unterbringen kannst, **musst** du sie abwerfen. Für jeden abgeworfenen Marker erhältst du 1 Gunst der Königin (siehe *Skala für die Gunst der Königin* auf S. 14). Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Alles über Art und Lagerung von Rohstoffen findest du unter *Rohstoffe* auf Seite 13.

DETAILS SPIELABLAUF

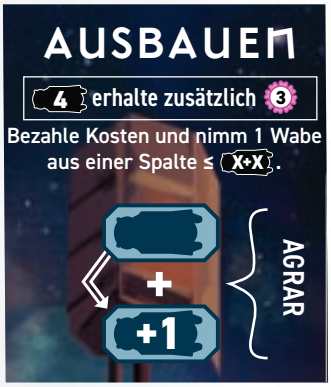
ARBEITERINNEN EINSETZEN

Solange du mindestens eine Arbeiterin in deinem aktiven Bereich hast, darfst du einen **Einsetz-Zug** ausführen.

Wenn du einen Einsetz-Zug ausführst, wählst du eine Arbeiterin aus dem aktiven Bereich deiner Andockstation und setzt sie auf ein Aktionsfeld ( ) auf dem Spielplan. Gibt es bei einer Aktion zwei Aktionsfelder, nimm das linke bzw. das obere Feld. Berücksichtige folgende Regeln:

- Bei vielen Aktionen kommt es auf die Stärke der gewählten Arbeiterin an (die Zahl, die oben auf der Arbeiterin sichtbar ist).
- Du musst die gewählte Aktion ganz oder teilweise nutzen (das heißt, du darfst **nicht**: eine Arbeiterin einsetzen und dann nichts mit ihr machen). Manche Aktionen erfordern Kosten für Gegenstände, die du dort bekommen kannst. Um eine Arbeiterin zu einer solchen Aktion zu setzen, musst du in der Lage sein, die Kosten für mindestens einen dieser Gegenstände zu bezahlen.
- Aktionsfelder sind nie blockiert. Befindet sich eine Arbeiterin auf dem von dir gewählten Aktionsfeld, darfst du sie zu ihrer Fraktion zurückschubsen (siehe unten *Arbeiterinnen schubsen*). Du darfst Arbeiterinnen jeder Farbe schubsen, auch deiner eigenen Farbe.
- Die Aktionen *Erkunden* und *Ausbauen* haben mehr als ein Aktionsfeld. Arbeiterinnen, die für diese Aktionen eingesetzt werden, müssen auf ein Aktionsfeld, von dem ein Pfeil (⟹) ausgeht, eingesetzt werden. Befindet sich bereits eine Arbeiterin auf diesem Feld, schubse sie um ein Feld nach rechts bzw. nach unten, um Platz zu schaffen. Befindet sich auf diesem Feld, auf das du die Arbeiterin schubst, bereits eine Arbeiterin, so wird diese zurück zur Andockstation ihrer Fraktion geschubst.

STÄRKE DER ARBEITERIN (HIER 1)



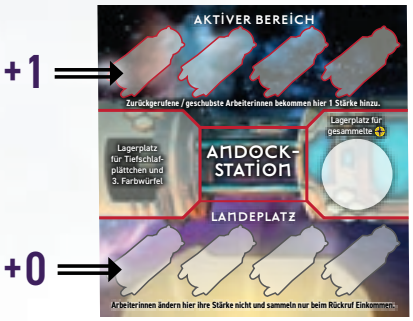
ARBEITERINNEN SCHUBSEN

Wenn eine deiner Arbeiterinnen von einem Aktionsfeld zurück zu ihrer Andockstation geschubst wird *(z. B. von einem einzelnen Aktionsfeld oder vom unteren Aktionsfeld von zweien)*, hängt es von ihrer Stärke ab, was nun geschieht:

STÄRKE 1, 2 ODER 3:

Wähle 1 der beiden folgenden Optionen.

- Erhöhe die Stärke der Arbeiterin um **1** und setze sie in deinen **aktiven Bereich.**
  Wähle diese Möglichkeit, wenn du die Arbeiterin in einem späteren Zug wieder einsetzen willst.
- Behalte die gegenwärtige Stärke der Arbeiterin bei und setze sie in deinen **Landebereich**.
  Wähle diese Möglichkeit, wenn du in einem späteren Rückruf-Zug für die Arbeiterin Einkommen erhalten willst.



STÄRKE 4: Du musst die Arbeiterin sofort in den Tiefschlaf schicken. Lege die Arbeiterin in den allgemeinen Vorrat und lege eines deiner Tiefschlaf-Plättchen in das Tiefschlafabteil (siehe *Arbeiterinnen in den Tiefschlaf versetzen*, Seite 7).

ARBEITERINNEN ZURÜCKRUFEN

Solange du mindestens 1 Arbeiterin auf dem Spielplan oder in deinem Landebereich hast, darfst du einen **Rückruf-Zug** machen. Du darfst dies auch dann tun, wenn noch Arbeiterinnen in deinem aktiven Bereich liegen.

Wenn du einen Rückruf-Zug machst, musst du **alle** deine Arbeiterinnen auf dem **Spielplan** und in deinem **Landebereich** einsammeln. Dann führst du mit **jeder** Arbeiterin abhängig von ihrer Stärke folgendes durch:

STÄRKE 1, 2, ODER 3: Für jede Arbeiterin, die du zurücknimmst, erhältst du Einkommen (🔄) von einer anderen Agrar-Wabe (🌿) in deinem Bienenstock. Du darfst also das Einkommen jeder 🌿 nur **einmal** nehmen. *(Hast du z. B. weniger Agrar-Waben als zurückgerufene Arbeiterinnen, erhältst du für einige Arbeiterinnen kein Einkommen.)* Du erhöhst anschließend die Stärke jeder Arbeiterin um 1 und legst sie zurück in den aktiven Bereich.

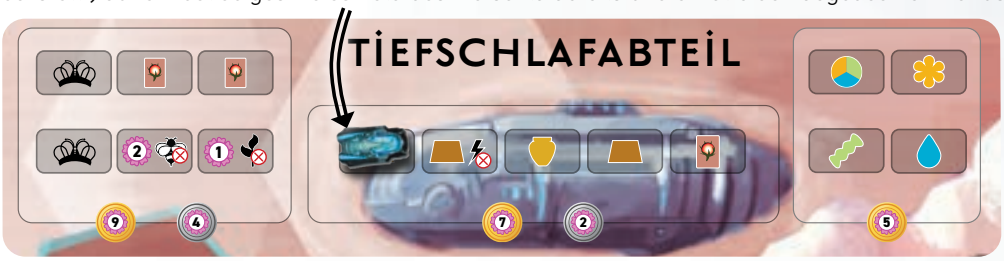
STÄRKE 4: Du musst die Arbeiterin sofort in den Tiefschlaf versetzen (siehe *Arbeiterinnen in den Tiefschlaf versetzen*, unten).

BEISPIEL: *Du führst einen Rückruf-Zug aus und nimmst 2 Arbeiterinnen mit Stärke 1 und Stärke 2 zurück. Du entscheidest dich, das Einkommen der oberen 2 Agrar-Waben zu nehmen. Du erhältst 1 Gunst der Königin von der linken und 1 Siegpunkt von der rechten Agrar-Wabe. Dann erhöhst du die Stärke der Arbeiterinnen auf 2 bzw. 3 und legst sie in deinen aktiven Bereich.*

Wichtig: Wenn du einen Rückruf-Zug machst, wird keine Arbeiterin aktiv, die schon im **aktiven Bereich** liegt. Sie geht nicht in den Tiefschlaf, gewinnt keine Stärke und sammelt kein Einkommen.

ARBEITERINNEN IN DEN TIEFSCHLAF VERSETZEN

Sobald du die Stärke einer Arbeiterin mit der Stärke 4 erhöhen müsstest (z. B. weil sie in den aktiven Bereich zurückkehrt), musst du sie in Tiefschlaf versetzen. Lege die Arbeiterin in den allgemeinen Vorrat zurück. Lege dann eines deiner Tiefschlaf-Plättchen (welches die tiefschlafende Arbeiterin darstellt) auf ein beliebiges freies Feld des Tiefschlafabteils und erhalte den abgedeckten Bonus.



Falls du ein Tiefschlaf-Plättchen legen musst, aber kein Feld im Abteil mehr frei ist (oder falls du kein Tiefschlaf-Plättchen mehr hast), erhältst du stattdessen 1 Gunst der Königin.

AUSLÖSEN DES TIEFSCHLAFS WÄHREND EINER AKTION: Wenn bei der Durchführung einer Aktion die Stärke einer Arbeiterin die 4 überschreiten würde (durch Schubsen von einem Aktionsfeld oder aus einem anderen Grund), führst du zuerst die Aktion aus (als ob die Arbeiterin noch Stärke 4 hätte) und danach wird die Arbeiterin in den Tiefschlaf versetzt.

TIEFSCHLAFABTEIL

Das Tiefschlafabteil besteht aus Feldern, die in Sektoren zusammengefasst sind. Für die Mehrheiten an Tiefschlaf-Plättchen in diesen Sektoren werden bei der Endwertung Punkte (⚙) vergeben (siehe *Spielende und Wertung* auf S. 15).

Einige Felder bieten den Bonus, eine Reihe der Ausbauen-Aktion auszutauschen (⊗). Legst du ein Tiefschlaf-Plättchen auf so ein Feld, musst du alle Waben in der entsprechenden Reihe (Agrar 🌿, Anwerbung 🐝 oder Entwicklung ⚡) ablegen und neue vom Stapel auslegen. Wird dieser Bonus durch Schubsen während einer Aktion ausgelöst, werden die Waben erst nach vollständiger Ausführung der Aktion ausgetauscht.

AKTIONSÜBERSICHT

Alle Aktionen, für die du Arbeiterinnen einsetzen kannst, befinden sich auf dem Spielplan. Jede Aktion hat 1 oder 2 Aktionsfelder. Die Aktionen sind hier aufgelistet. Zusätzlich hat jede Aktion einen besonderen Bonus, wenn du eine Arbeiterin mit Stärke 4 (4) verwendest.

ERKUNDEN .... Bewege das Raumschiff der Königin, sammle Erkundungsscheiben, lege eine Rohstoff-Marke aus dem Vorrat und erhalte dann den Nutzen des Planeten.

AUSBAUEN .... Füge deinem Bienenstock Agrar-, Anwerbungs- oder Entwicklungs-Waben hinzu.

WACHSEN ..... Erhalte neue Arbeiterinnen oder Rahmen, um deinen Bienenstock auszubauen.

FORSCHEN .... Erhalte Saatkarten und säe sie aus.

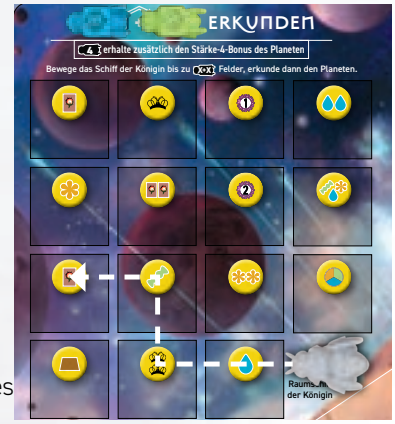
UMWANDELN .. Tausche deine Rohstoffe in andere Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat um.

RÜHMEN ..... Verschönere deinen Bienenstock mit Ruhmes-Waben, um Punkte bei der Schlusswertung zu erhalten.

AKTIONEN IM DETAIL

ERKUNDEN

Die Mellifera leben im Einklang mit der Natur. Mit dem Raumschiff der Königin erkunden und verbessern sie die Galaxie Planet um Planet. Sie säen Leben, wodurch die Planeten im Laufe des Spieles fruchtbarer und ertragreicher werden.



AKTION: Führe folgende Schritte in der beschriebenen Reihenfolge aus:

1. **ADDIERE DIE STÄRKE ALLER ARBEITERINNEN** (fremder und eigener) der Erkunden-Aktion und **BEWEGE DAS RAUMSCHIFF** der Königin um bis zu 1 Feld pro Stärke. Du musst das Raumschiff mindestens 1 Feld weit ziehen und es muss auf einem anderen Feld landen, als es gestartet ist.

in deinen Bienenstock

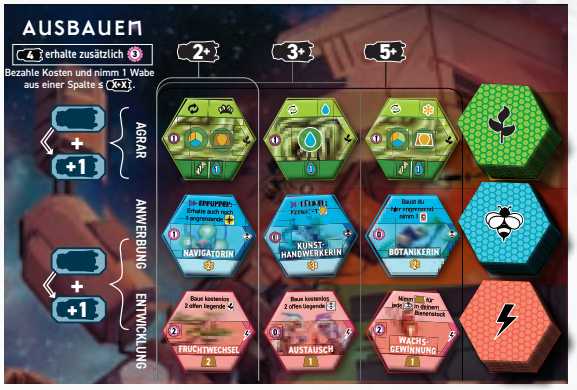
2. **FALLS EINE ERKUNDUNGSSCHEIBE AUF DEM ZIELFELD LIEGT** (der Planet also bisher noch nicht erkundet war):
   a. Erhalte die Erkundungsscheibe selbst und den aufgedruckten Bonus.
   b. Nimm das oberste Planeten-Plättchen vom Stapel und lege es offen auf das erkundete Feld (unter das Schiff der Königin).
3. **LEGE 1 GRUNDROHSTOFF-MARKER** (Pollen, Fasern oder Wasser) deiner Wahl **aus dem allgemeinen Vorrat** auf 1 leeres, gestrichelt umrandetes Quadrat. Dabei ist es egal, ob du diesen Planeten gerade neu erkundet hast oder ob er schon bekannt war. Gibt es kein leeres, gestrichelt umrandetes Quadrat, legst du nichts.
4. **ERHALTE ALLE ROHSTOFFE aus dem allgemeinen Vorrat**, die nun auf diesem Planeten angezeigt sind. Das gilt sowohl für aufgedruckte Rohstoff-Symbole, wie auch für Rohstoffmarker auf dem Planeten. Auch hierbei ist es egal, ob du diesen Planeten gerade neu erkundet hast oder ob er schon bekannt war.

STÄRKE-4-BONUS: Hast du eine Arbeiterin mit Stärke 4 auf die Erkunden-Aktion eingesetzt und der Zielplanet hat einen Stärke-4-Bonus, darfst du diesen Bonus zusätzlich zu den Rohstoffen des Planeten nehmen. Die Reihenfolge, in der du beides bekommst, darfst du selbst bestimmen.

AUSBAUEN

Die Mellifera verbessern stets ihre Bienenstöcke mit Waben für Agrar (: Lagerung und Einkommen), Anwerbung (: dauerhafte Fähigkeiten) und Entwicklung (: starke Einmal-Effekte).

AKTION: Erwerbe und baue 1 Wabe. Ausbauen ist bei 1 – 3 Personen eine einzelne Aktion, bei 4 und 5 Personen sind es zwei getrennte Aktionen (eine für Agrar und eine zweite für Anwerbung und Entwicklung, siehe Bild unten). Führe folgende Schritte in der beschriebenen Reihenfolge aus:



1. **ADDIERE DIE STÄRKE ALLER ARBEITERINNEN** (fremder und eigener) der genutzten Ausbauen-Aktion. Zähle 1 hinzu, wenn das untere Aktionsfeld nicht besetzt ist. Die Summe bestimmt, welche Waben dir zur Auswahl stehen:

GESAMTSTÄRKE	ERHÄLTLICHE WABEN
2	nur linke Spalte
3, 4	linke und mittlere Spalte
5+	alle drei Spalten

In einem Spiel mit 4 oder 5 Personen steht jeweils ein Paar aus Aktionsfeldern für eine eigene Aktion (bezogen auf die Gesamtstärke).
Beispiel: *Liegen auf allen 4 Aktionsfeldern Arbeiterinnen der Stärke 1, ist die Gesamtstärke jeder Aktion 2 (nicht 4). Also sind nur die Waben in der linken Spalte verfügbar.*

2. **BEZAHLE DIE ROHSTOFF-KOSTEN,** die unten auf der gewünschten Wabe stehen *(siehe Beispiel rechts).*
3. **BAUE DIE WABE**, indem du sie auf ein freies Sechseckfeld deines Bienenstocks oder eines angebauten Rahmens legst. Du musst sie angrenzend an das Start-Plättchen oder eine schon vorhandene Wabe legen. Eine gebaute Wabe darfst du nicht mehr bewegen.
Hast du ein Feld bebaut, auf dem ein Symbol ist, nimm dir den entsprechenden Bonus.
4. **ERHALTE DEN WABENBONUS**, wenn es eine Entwicklungs-Wabe ist (Vorteile von Agrar- und Anwerbungs-Waben wirken sich erst später aus). für Waben erhältst du am Spielende.
5. **SCHIEBE ALLE ÜBRIGEN WABEN DIESER ART** auf dem Spielplan nach links, um den leeren Platz zu füllen (falls einer da ist), so dass der Platz ganz rechts frei ist. Decke dann die oberste Wabe vom entsprechenden Stapel auf und lege diese offen auf den leeren Platz. Fülle immer am Ende deines Zuges auf, außer es wird ausdrücklich anders angegeben.

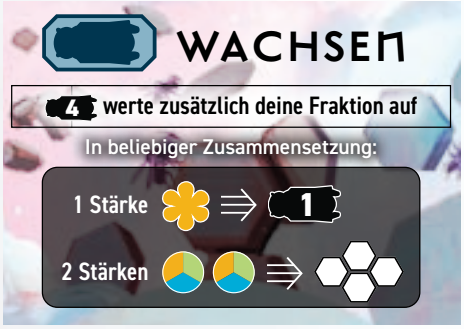
STÄRKE-4-BONUS: Hast du eine Arbeiterin mit Stärke 4 für die Ausbauen-Aktion eingesetzt, erhalte zusätzlich zur Wabe 3.

BEISPIEL AUSBAUEN: *In einer Ausbauen-Aktion bezahlst du 2 Pollen für die Wabe der Landwirtin. Es gibt zwei Felder in deinem Bienenstock, auf die du die Wabe bauen darfst. Du wählst das Sechseckfeld oberhalb des Reinigungsflugs und bekommst den überbauten Bonus (einen Grundrohstoff). Für die Landwirtin selbst bekommst du keinen sofortigen Bonus.*

WACHSEN

Die Mellifera versuchen ihr Erbe zu bewahren und in der Zukunft zu florieren. Je größer der Bienenstock ist und je mehr Rohstoffe und Arbeiterinnen sich darin befinden, desto besser ist die Chance, kommende Zeiten des Mangels zu überstehen.

AKTION: Erhalte Arbeiterinnen und / oder Rahmen abhängig von der Stärke deiner Arbeiterin und der Anzahl der Rohstoffe, die du bezahlst. Du darfst wahlweise eine oder beide Optionen ausführen (auch mehrfach).



- **NIMM EINE ARBEITERIN DER STÄRKE 1** (du kannst höchstens 3 Arbeiterinnen hinzubekommen, falls alle gerade erhältlich sind) und füge sie zum aktiven Bereich deiner Andockstation hinzu. Jede Arbeiterin kostet 1 Pollen und benötigt 1 Stärke der eingesetzten Arbeiterin.
- **NIMM DIR EINEN RAHMEN** und füge ihn zu deinem Bienenstock hinzu. Jeder Rahmen kostet 2 Grundrohstoffe deiner Wahl (Pollen, Fasern, Wasser) und benötigt 2 Stärken der eingesetzten Arbeiterin. Du darfst den Rahmen beliebig drehen, aber du musst ihn mit mindestens einer Sechseckseite angrenzend an deinen Bienenstock oder einen schon gelegten Rahmen platzieren. Dabei darfst du kein Plättchen, keine Wabe und keine Teile eines Rahmens überdecken. Alle Rahmen sind gleich und geben dir folgende Vorteile:

BEISPIEL WACHSEN: *Legst du eine Arbeiterin mit Stärke 3 kannst du 3 Arbeiterinnen mit Stärke 1 nehmen (1 für je 1 Stärke der gelegten Arbeiterin) oder du kannst eine Arbeiterin mit Stärke 1 nehmen und die restlichen 2 Stärken für 1 Rahmen verwenden.*

  - Du hast nun vier weitere Sechsecke, auf denen du Waben bauen kannst. Bei zweien davon erhältst du eine Saatkarte, wenn du darauf baust. Du darfst eine Wabe nur dann in einen Rahmen bauen, wenn sie nach dem Bau an das Start-Plättchen oder eine andere Wabe angrenzt.
  - Die beiden ersten Rahmen, die du platzierst, schalten dir je 1 weiteren Platz frei, auf den du eine Saatkarte mit der Forschen-Aktion aussäen kannst (siehe Seite 11). Diese Karten bringen dir weitere Wertungsmöglichkeiten am Spielende, entsprechend den Texten auf den Karten.
  - **SPIELENDE:** Für jeden Rahmen, den du **komplett** gefüllt hast (indem du 4 Waben darauf gebaut hast), erhältst du am Spielende 8.

STÄRKE-4-BONUS: Hast du eine Arbeiterin mit Stärke 4 auf die Wachsen-Aktion eingesetzt, darfst du zusätzlich zum Erhalt von Arbeiterinnen und / oder Rahmen auch noch die Fraktion auf deinem Start-Plättchen aufwerten.

Um sie aufzuwerten, drehst du das Startplättchen auf die andere Seite (auf der **AUFGEWERTET** steht) und legst es zurück auf dieselben Felder. Falls Rohstoffe darauf lagen, legst du sie auf die aufgewertete Seite. Du darfst nun die Fraktions-Fähigkeit dieser Seite nutzen. Du kannst deine Fraktion nur einmal im Spiel aufwerten.

FORSCHEN

Die Mellifera erforschen den genetischen Code von Pflanzen in der ganzen Galaxie, um sie für ihren Lebensunterhalt und neue Treibstoffe zu verwenden.

AKTION: Ziehe so viele **Saatkarten** vom Nachziehstapel, wie die Stärke der eingesetzten Arbeiterin beträgt. Wähle 1 der gezogenen Karten, nimm sie auf die Hand und lege die anderen offen auf den Ablagestapel. Falls der Nachziehstapel leer sein sollte, mische die Karten des Ablagestapels und lege sie verdeckt als neuen Nachziehstapel ab.

Du darfst Saatkarten auf deiner Hand verdeckt oder offen halten. Vor oder nach deiner Aktion in **jedem** deiner Züge (auch in dem Zug, in dem du die Saatkarte gerade bekommen hast) darfst du so viele Saatkarten ausspielen, wie du magst. Lege sie dann auf den Ablagestapel. Wähle für jede Karte **eine** der folgenden beiden Optionen:

- Erhalte den Einmal-Nutzen der ausgespielten Karte (Text im oberen Teil der Karte)
  oder
- Erhalte 1 Grundrohstoff deiner Wahl (Pollen, Fasern oder Wasser – dafür steht das -Symbol rechts oben in der Kartenecke).

STÄRKE-4-BONUS: Hast du eine Arbeiterin mit Stärke 4 für die Forschen-Aktion eingesetzt, darfst du, nachdem du 4 Saatkarten gezogen und 1 davon ausgewählt hast, 1 Saatkarte von deiner Hand **aussäen**. Schiebe sie so unter deinen Bienenstock, dass nur noch die Endwertungsmöglichkeit unten auf der Karte sichtbar ist. Damit verzichtest du auf den Einmal-Nutzen der Karte, fügst aber für dich eine Möglichkeit hinzu, bei der Endwertung Punkte zu erhalten.

Weitere Anmerkungen zu ausgesäten Saatkarten:

- Dein Bienenstock startet mit 2 freigeschalteten Plätzen zum Aussäen von Saatkarten. Die ersten beiden Rahmen, die du hinzufügst (siehe *Wachsen* auf Seite 10), schalten jeweils 1 weiteren Platz frei. Du kannst maximal **4 ausgesäte** Saatkarten haben.
- Du darfst ausgesäte Saatkarten nicht zurück auf deine Hand nehmen, nicht mit einer anderen Saatkarte abdecken und sie auch nicht abwerfen, außer es ist anderweitig ausdrücklich erwähnt. Die Position einer ausgesäten Saatkarte ist nicht von Bedeutung. Schiebe sie an jeder gewünschten Stelle unter dein Tableau, so dass sie nicht von anderem Material verdeckt wird.
- Jede Endwertungsmöglichkeit auf den Saatkarten bezieht sich immer auf Dinge in deinem eigenen Bienenstock. *Beispiel: Hast du 3 Honigmarker in deinem Bienenstock und eine deiner ausgesäten Saatkarten besagt »2 pro «, bekommst du dafür 6.*

Variante: Diese Variante soll den seltenen Fällen entgegenwirken, in denen jemand schnell eine große Anzahl von Saatkarten ansammelt, diese alle in einem Zug spielt, und dadurch einen großen Vorteil erhält, den die anderen nur schwerlich wieder aufholen können.

Ihr könnt folgende **Variante** ausprobieren:
Du darfst höchstens **2 Saatkarten** in einem Zug für ihren **Einmal-Nutzen** ausspielen. (Das Ausspielen für ist nicht begrenzt.)

UMWANDELN

Honigbienen kommunizieren durch den »Schwänzeltanz«. Heimkehrende Suchbienen teilen darin Lage und Himmesrichtung von Futterquellen an die Arbeiterinnen im Bienenstock mit. Die Mellifera haben diese »Tänze« angepasst und erweitert. Sie sind ein wichtiger Teil der melliferanischen Kultur und werden bereits bei der Erziehung vermittelt.

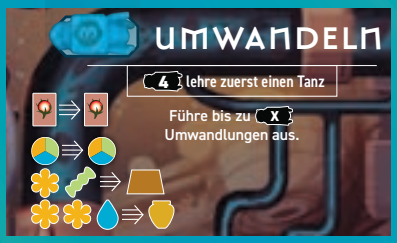
AKTION: Bezahle Rohstoffe aus deinem Bienenstock, um andere Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten. Führe maximal so viele Umwandlungen aus, wie es der Stärke deiner Arbeiterin entspricht. Wähle aus folgenden Möglichkeiten (auch mehrfach):

- Lege 1 Saatkarte aus deiner Hand ab (ohne einen Nutzen zu erhalten), nimm 1 neue Saatkarte.
- Bezahle 1 Grundrohstoff (Pollen, Fasern oder Wasser), erhalte 1 anderen Grundrohstoff.
- Bezahle 1 Pollen und 1 Faser, erhalte 1 Wachs.
- Bezahle 2 Pollen und 1 Wasser, erhalte 1 Honig.
- Nutze einen Tanz, der schon gelehrt wurde (siehe unten).

STÄRKE-4-BONUS: Hast du eine Arbeiterin mit Stärke 4 auf die Umwandeln-Aktion eingesetzt, und **in diesem Spiel bisher noch keinen Tanz gelehrt**, darfst du einen Tanz lehren. Du darfst dies also nur einmal im Spiel tun. Damit schaffst du eine neue Umwandlung, die für alle bei der Umwandeln-Aktion verfügbar ist. Um einen Tanz zu lehren, befolge folgende Schritte, **bevor** du die Aktion ausführst:

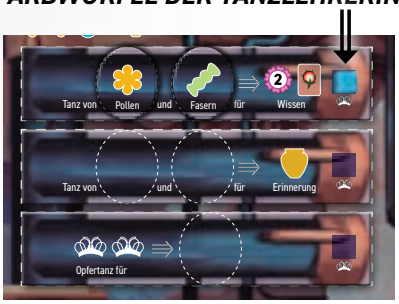
1. **WÄHLE EINEN TANZSTREIFEN, DER NOCH NICHT GENUTZT WURDE** und lege deinen 3. Farbwürfel auf das Quadrat ■ dieses Streifens, um anzuzeigen, dass du diesen Tanz gelehrt hast.
2. **WÄHLE SO VIELE BELIEBIGE TANZMARKEN** vom Stapel, wie du benötigst (1 oder 2, je nach Tanzstreifen), um alle freien Ovale des Tanzstreifens zu füllen.
3. **LEGE DIE TANZMARKEN** auf die Ovale des Tanzstreifens. Ein Tanz kann danach nicht mehr verändert werden.
4. **DER TANZ IST SOFORT VERFÜGBAR.** Du darfst ihn sofort nutzen, wenn du nun deine Aktion ausführst.

BELOHNUNG FÜR DIE TANZLEHRERIN: Immer wenn eine andere Person (nicht du selbst) den von dir gelehrten Tanz nutzt, bekommst du 1 Gunst der Königin. ***Beispiel:*** *Eine andere Person setzt eine Arbeiterin mit Stärke 3 auf die Umwandeln-Aktion und nutzt deinen Tanz 3-mal. Ziehe dafür 3 Schritte auf der Skala für die Gunst der Königin voran.*



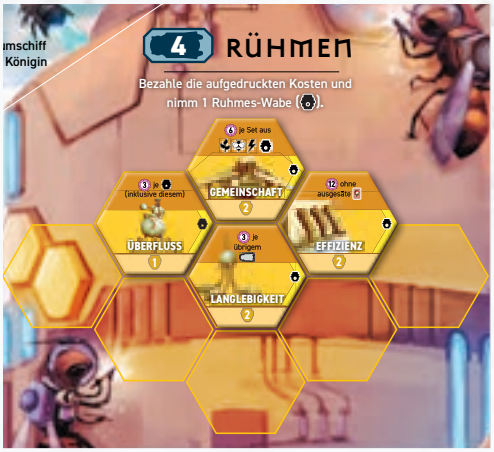
BEISPIEL: *Du setzt eine Arbeiterin mit Stärke 3 auf die Umwandel-Aktion, um bis zu 3 mal umzuwandeln. Für die ersten beiden Umwandlungen zahlst du je 1 Faser um 1 Wasser und 1 Pollen zu erhalten. Dann zahlst du diese gerade erhaltenen Rohstoffe und 1 zusätzlichen Pollen, um 1 Honig zu erhalten.*

FARBWÜRFEL DER TANZLEHRERIN



RÜHMEN

Die Mellifera gedenken der Errungenschaften ihrer blühenden Zivilisation, indem sie ihre Bienenstöcke mit Denkmälern, Gravuren und anderen Erinnerungen an große Wunder und Taten schmücken.



AKTION/STÄRKE-4-BONUS: Du darfst nur Arbeiterinnen mit Stärke 4 auf die Rühmen-Aktion legen. Zahle dann die Honig-Kosten auf der Ruhmes-Wabe deiner Wahl und nimm sie. Baue sie in deinem Bienenstock angrenzend zu einer schon gebauten Wabe oder dem Start-Plättchen. Bebaust du ein Feld mit Symbol, nimm dir den entsprechenden Bonus. **Ersetze Ruhmes-Waben, die du gebaut hast, nicht durch neue!** Es gibt nur eine begrenzte Anzahl von Waben, die zu Beginn des Spieles ausgelegt werden.

ROHSTOFFE

Es gibt im Spiel fünf verschiedene Rohstoffe:

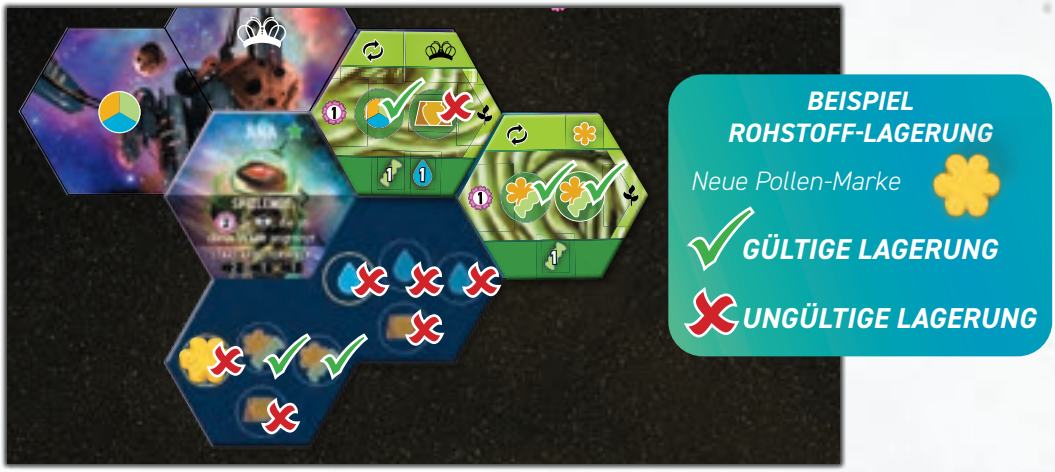
Fasern ( ), Pollen ( ) und Wasser ( ) sind Grundrohstoffe ( ).

Wachs ( ) und Honig ( ) sind wertvollere Rohstoffe.

Falls nicht anderweitig vermerkt, erhältst du Rohstoffe immer aus dem allgemeinen Vorrat und alle Rohstoffe, die du bezahlst oder ablegst, kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Manche Rohstoff-Symbole zeigen mehrere Rohstoff-Arten ( ). Wenn du Rohstoffe nimmst oder bezahlst, wähle bei solchen Symbolen 1 Rohstoff-Marker, der **einer** der beiden gezeigten Rohstoff-Arten entspricht (nimm oder bezahle also nicht mehrere Rohstoff-Marker für ein solches Symbol).

Der Lagerplatz in deinem Bienenstock ist begrenzt. Du erhöhst ihn, indem du Agrar-Waben ( ) baust. Rohstoffe, die du erhältst (auch außerhalb deines Zuges), musst du erst am **Ende deines Zuges** auf entsprechende Rohstoff-Felder in deinem Bienenstock einlagern (1 Marker pro Feld).



Du darfst die Rohstoffe in deinem Bienenstock in deinem Zug jederzeit umlagern.

Am **Ende deines Zuges** (und nur dann) musst du alle Rohstoffe ablegen, die du nicht in deinem Bienenstock lagern kannst. Für jeden Rohstoff, den du ablegst, bekommst du 1 Schritt auf der Skala für die Gunst der Königin (für Details siehe *Skala für die Gunst der Königin* auf S. 14).

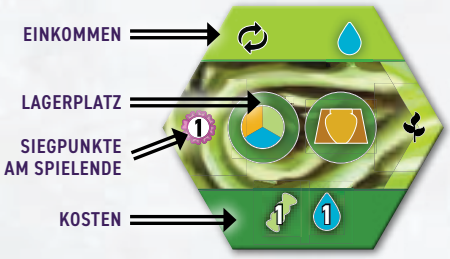
PLÄTTCHEN-SORTEN

Dein Bienenstock-Tableau hat eine bestimmte Anzahl von Sechseckfeldern, auf denen du Waben bauen darfst (immer angrenzend an mindestens ein anderes Plättchen bzw. eine andere Wabe). Auf einige Sechseckfelder sind Bau-Boni aufgedruckt, die du bekommst, wenn du das Feld bebaust.

Folgende Plättchen-/Wabensorten können in deinem Bienenstock liegen:

START-PLÄTTCHEN bestehend aus 1 Fraktions- und 2 Lager-Waben. Sie zählen nicht als Agrar-, Anwerbungs-, Entwicklungs- oder Ruhmes-Wabe zum Zwecke von Ruhmes-Wertungen, Saatkarten oder anderen Fähigkeiten, es sei denn, es wird ausdrücklich erwähnt.

AGRAR-WABEN bringen zusätzliche Lagerfelder für Rohstoff-Marker. Jede Agrar-Wabe hat außerdem ein Einkommen, welches du in einem Rückruf-Zug erhalten kannst (1 Agrar-Einkommen pro zurückgerufener Arbeiterin). Agrar-Waben kosten Fasern ( ) und / oder Wasser ( ).



ANWERBUNGS-WABEN verleihen dauerhafte Fähigkeiten. Manche Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn du eine bestimmte Aktion ausführst; diese haben ein und den Namen der Aktion aufgedruckt. Andere werden ausgelöst, wenn besondere Situationen eintreten, die auf der Wabe vermerkt sind. Anwerbungs-Waben kosten Pollen ( ) .

ENTWICKLUNGS-WABEN haben einmalige Vorteile. Du erhältst sie, wenn du die Wabe baust. Entwicklungs-Waben kosten Wachs ( ).

RUHMES-WABEN geben dir zusätzliche Wertungsmöglichkeiten am Spielende.
Ruhmes-Waben kosten Honig ( ).

Alle Start-Plättchen und Waben (außer Agrar-Waben) sind im Anhang detailliert beschrieben.

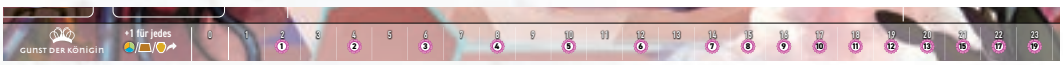
SKALA FÜR DIE GUNST DER KÖNIGIN

Am Ende jedes deiner Züge (und nur dann) musst du alle Rohstoffe ablegen, die du nicht in deinem Bienenstock lagern kannst. Für jeden Rohstoff, den du ablegst, ziehst du deinen Farbwürfel 1 Schritt auf der Skala für die Gunst der Königin voran. Du darfst Rohstoffe, die du unterbringen kannst, **nicht** freiwillig ablegen, um Gunst-Schritte zu bekommen. Du darfst aber deine Rohstoffe nach Belieben umlagern, um damit das Ablegen am Zugende auszulösen. Rohstoffe, die am Spielende noch in deinem Bienenstock liegen, darfst du nicht ablegen, um dafür Gunst-Schritte zu bekommen. Die Skala ist begrenzt: Würdest du mehr als 25 Gunst-Schritte bekommen, verfallen überzählige Schritte.

Die -Symbole, welche auf Saatkarten, Tänzen und anderen Komponenten abgebildet sind, bringen dir zusätzliche Möglichkeiten, wie du an Gunst-Schritte kommst.

Mehrere Farbwürfel dürfen auf dem gleichen Feld stehen.

Du erhältst am Spielende Siegpunkte entsprechend der Position deines Farbwürfels auf der Skala. Entweder so viele Siegpunkte, wie auf dem Feld aufgedruckt sind, oder – wenn auf dem Feld kein Siegpunktsymbol ist – so viele Siegpunkte, wie das nächstniedrigere Feld zeigt.



SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spielende von *Astrobienen* wird ausgelöst, wenn **alle Felder des Tiefschlafabteils** (für eure Personenanzahl) mit Tiefschlaf-Plättchen **gefüllt** sind **ODER** wenn eine Person ihr **7. und damit letztes Tiefschlaf-Plättchen gelegt** hat. Jede Person führt danach noch einen Zug aus (auch diejenige, in deren Zug das Spielende ausgelöst wurde). Dann führt ihr die Wertung durch.

Deinen Endstand rechnest du zusammen aus den Siegpunkten (), die du im Spiel gesammelt hast (festgehalten auf der Siegpunktskala) und Endwertungspunkten (zähle diese wie aufgelistet von oben nach unten zusammen).

SIEGPUNKTE WÄHREND DES SPIELES

bekommst du durch:

- Boni von **Erkundungsscheiben**
- **Stärke-4-Boni** von Planeten bei der **Erkunden-Aktion**
- **Bau-Boni** auf Bienenstock-Feldern
- die **Ausbauen-Aktion** mit einer Arbeiterin der **Stärke 4**
- Aktivieren von **Waben-Fähigkeiten**
- **Einkommen** von Agrar-Waben
- Einmal-Boni von **ausgespielten Saatkarten**
- Boni von **Tiefschlaf-Feldern**

SIEGPUNKTE AM SPIELENDE

bekommst du durch:

- Erfüllen der Bedingungen deiner **ausgesäten Saatkarten**
- Gebaute **Agrar-Waben** (1 für jede), **Anwerbungs-Waben** (variable) und **Entwicklungs-Waben** (variable)
- Erfüllen der Bedingungen deiner **Ruhmes-Waben**
- Die Position deines Farbwürfels auf der Skala für die **Gunst der Königin**
- **Vollständiges Bebauen** deines **Bienenstocks** und deiner **Rahmen** (je 8)
- Die **Endwertungsfähigkeit** deiner **Fraktion**
- Mehrheitswertungen im **Tiefschlafabteil**

MEHRHEITEN IN DEN SEKTOREN DES TIEFSCHLAFABTEILS:

Jede Person mit den meisten (und manchmal den zweitmeisten) Tiefschlaf-Plättchen in einem Sektor bekommt . Wenn mehrere Personen einen Gleichstand auf dem 1. Platz haben, teilen sie die Summe aller für diesen Sektor (abgerundet) und keine Person bekommt für den 2. Platz in diesem Sektor.

*Beispiel: **Blau** und **Rot** haben einen Gleichstand auf dem 1. Platz. 13 durch 2 (abgerundet) werden vergeben. **Blau** und **Rot** bekommen je 6. Für den 2. Platz werden keine vergeben.*

Wenn mehrere Personen einen Gleichstand beim 2. Platz haben, teilen sie sich die für den 2. Platz dieses Sektors (abgerundet).

GEWINN DES SPIELS: Die Person mit den meisten gewinnt! Trifft dies auf mehrere Personen zu, gewinnt diejenige von diesen, die mehr aktive Arbeiterinnen (auf dem Spielplan und der Andockstation) hat. Herrscht immer noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt und alle Beteiligten herrschen gemeinsam … zumindest vorerst.

STARTAUSWAHL FÜR FORTGESCHRITTENE: Legt während des Aufbaus Start-Plättchen und Bienenstock-Tableaus aus. Legt jeweils 1 Start-Plättchen mehr aus, als Personen mitspielen (*z. B. 5 in einem 4-Personen-Spiel)* und so viele Bienenstock-Tableaus, wie Personen mitspielen (*z. B. 4 in einem 4-Personen-Spiel)*. Beginnend mit der letzten Person der Spielreihenfolge nehmen sich alle nun entgegen der Reihenfolge entweder 1 Start-Plättchen oder 1 Bienenstock. Ist die Reihe bei der Startperson angekommen, nimmt diese sich 1 Start-Plättchen und 1 Bienenstock. Die anderen Personen nehmen sich den 2. Gegenstand nun in normaler Reihenfolge. Jetzt haben alle je 1 Bienenstock-Tableau und 1 Start-Plättchen.
Beispiel: In einem 4-Personen-Spiel nimmt sich also zuerst die 4. Person einen Gegenstand, dann die 3., die 2. und dann die 1. Die 1. Person nimmt sodann ihren zweiten Gegenstand, anschließend die 2. Person, die 3. und zuletzt die 4.

Fasern	Wachs	Agrarwabe (Lager, Einkommen)	1 Arbeiterin mit Stärke 1	(Ziehe) Saatkarte	Rahmen
Wasser	Honig	Anwerbungs-wabe (dauerhafte Fähigkeit)	+1 Erhöhe die Stärke einer Arbeiterin um 1	Gunst der Königin	Tiefschlaf-Plättchen
Pollen	Wachs oder Honig	Entwicklungs-wabe (sofortiger Vorteil)	X Stärke X (um die Höhe des Nutzens festzulegen)	Einkommen (in einem Rückrufzug oder anderweitig)	Tiefschlaf-abteil
1 Grund-rohstoff (Fasern/ Wasser/Pollen)	Pollen oder Fasern	Ruhmes-wabe (Wertung am Spielende)	X+X Stärkesumme (von mehreren Arbeiterinnen)	Erkundungs-scheiben	Immer wenn du

IMPRESSUM

Übersetzung & Satz:
Christof Tisch

Lektorat:
Johannes Grimm,
Inga Keutmann,
Gerhard Tischler,
Bastian Winkelhaus

© 2024 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus

www.feuerland-spiele.de

Version 1.0

HAST DU NOCH FRAGEN?

Schau auf unserer Internetseite, ob es dort eine FAQ oder Updates zum Spiel gibt.

FEHLEN TEILE?

Im Hilfebereich auf unserer Internetseite kannst du Ersatz anfordern:
www.feuerland-spiele.de/support

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook oder X in Kontakt.
facebook.com/feuerlandspiele
@feuerlandspiele
Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Internetseite.
www.feuerland-spiele.de

STONEMAIER GAMES

© 2023 Stonemaier LLC. Apiary ist ein eingetragenes Warenzeichen von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.