

1

# HONEY MOON



## VORBEREITUNG

Nehmt euch pro Person 1 Spielblatt und legt Stift und Würfel bereit (– idealerweise verwenden alle einen eigenen Stift). Die Spielblätter haben eine blaue (A) und eine lila (B) Seite. Achtet darauf, dass alle mit der gleichen Seite spielen. Für das erste Spiel empfehlen wir, Seite A zu verwenden.

## SPIELZIEL

Durch cleveres Graben von Stollen versucht ihr an die leckeren Süßigkeiten im Mondinneren heranzukommen. Je mehr ihr davon einsammelt, desto mehr Punkte bekommt ihr am Spielende dafür. Doch hütet euch vor den sauren Gurken, denn sie bringen am Ende Minuspunkte.

## SPIELABLAUF

Jede Runde wird genau 1 Mal gewürfelt.

Der Wurf gilt immer für alle.

Mit dem Würfelergebnis grabt ihr Stollen in den Mond.

Die Würfelzahl gibt an, wie viele Felder zu graben sind.

Ihr beginnt entweder auf einem Startfeld an der Mondoberfläche (siehe blau markierte Felder in der Abbildung) oder ihr grabt von einem bestehenden Stollen aus weiter.



Beispiel: Die blau markierten Felder stellen die Startfelder dar. In der ersten Runde wurde eine 5 gewürfelt und damit von einem beliebigen Startfeld aus 5 Felder senkrecht in den Mond hineingegraben.

Pro Runde dürft ihr immer nur in gerader Linie waagrecht oder senkrecht graben. Abknicken ist nicht erlaubt. Kreuzt die Felder eures Stollens an. Die dicken Brocken (X) sind Hindernisse, über die ihr nicht hinweggraben dürft.

Ihr müsst jeden Wurf vollständig verwenden.

Könnt oder wollt ihr das nicht, müsst ihr passen.

Ihr dürft mit dem Wurf entweder einen bestehenden Stollen verlängern oder von einem bestehenden Stollen aus im rechten Winkel einen neuen Stollen graben. Der neue Stollen darf an einer beliebigen Stelle des bestehenden Stollens anfangen.

**SEHR WICHTIG:** Stollen dürfen niemals direkt nebeneinander verlaufen, es muss immer ein Feld dazwischen frei bleiben. Ein neuer Stollen darf auch niemals über schon bestehende Stollen oder dicke Brocken (X) hinweg gegraben werden!

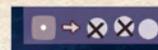
Über Süßigkeiten (Candy, Schokolade, Gurke) grabt ihr hinweg. Wenn ihr auf dem Mond eine Süßigkeit angekreuzt habt, markiert ihr das rechts in der Sammelleiste, indem ihr dort in der passenden Zeile das nächste freie Kästchen ankreuzt (links anfangen).



Beispiel: Es wurde eine 3 gewürfelt und am bestehenden Stollen weitergegraben (weiße Kreuze). Die ausgekreuzte Schokolade wird rechts eingetragen.

## SONDERFALL 1 GEWÜRFELT

Bei einer 1 dürft ihr selbst entscheiden, wie viele Felder ihr graben wollt (1-7). Für jedes Feld müsst ihr allerdings ein Feld bei der 1 wegstreichen. Ihr dürft nur maximal so viele Felder weit graben, wie ihr noch freie Felder bei der 1 habt. Sind alle Felder verbraucht, könnt ihr bei einer gewürfelten 1 nichts mehr ankreuzen!



Beispiel: Hier wurde eine 1 gewürfelt und es wurden 2 Kreuze gesetzt. Also wurden auch 2 Felder bei der 1 wegstreichen.

## 2 RUNDENZÄHLER AKTIVIEREN

Sobald irgendjemand ein Set aus allen 5 Süßigkeiten  +  +  +  +  angekreuzt hat, wird für alle der Rundenzähler aktiviert. Kreuzt dazu die Sanduhr  an!



Von nun an müsst ihr alle in allen folgenden Runden auf den Rundenzähler achten.

## RUNDENZÄHLER ÜBERPRÜFEN UND EINTRAGEN (NUR BEI AKTIVIERTEM RUNDENZÄHLER)

Wurde eine 4 oder höher gewürfelt?

Falls ja, müsst ihr zuerst eine  der Zählleiste abkreuzen, bevor ihr den Würfelwurf ganz normal zum Graben des Stollens benutzt.

## SPIELLENDE UND ENDWERTUNG

Das Spiel endet nach der Runde, in der die letzte  des Rundenzählers abgekreuzt wurde.

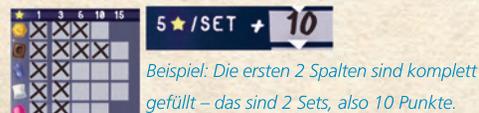
## PUNKTE BEI SPIELLENDE

Ihr bekommt folgende Punkte:

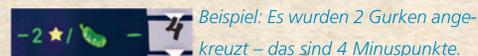
- Für jede angekreuzte Süßigkeit  /  /  /  /  bekommt ihr die über der Spalte angegebenen Punkte. Es gibt pro Süßigkeit immer nur die Punkte für das Kreuz, das am weitesten rechts steht.



- Für jedes Set aus 5 unterschiedlichen Süßigkeiten  +  +  +  +  bekommt ihr jeweils 5 Punkte.



- Für jede saure Gurke  , die ihr auf dem Spielplan angekreuzt habt, müsst ihr euch 2 Punkte abziehen.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer insgesamt mehr Süßigkeiten eingesammelt hat.

## VARIANTE

Ihr beginnt euren ersten Stollen von einem Startfeld an der Mondoberfläche. Von dort aus grabt ihr senkrecht in das Mondinnere hinein. In allen folgenden Runden müsst ihr von einem bereits bestehenden Stollen aus weitergraben. Es ist nicht erlaubt, einen neuen Stollen von einem Startfeld aus zu beginnen.



Beispiel (Grundspiel): Bis Spielende wurden 3 Honigwaben (6 Punkte), 4 Schokoladen (10 Punkte), 2 Gummibärchen (3 Punkte), 2 Marshmallows (3 Punkte) und 2 Bonbons (3 Punkte) gesammelt. Außerdem wurden auch 2 Gurken (4 Minuspunkte) angekreuzt. Das ergibt in Summe 35-6 Punkte, also 29 Punkte.

Einen herzlichen Dank an alle, die **HONEYMOON** getestet haben!

**Autor:** Moritz Dressler **Redaktion:** Steffen Benndorf  
**Grafik:** Christian Opperer



Made in Germany © 2020  
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH  
Forsthausstraße 3-5  
D-90768 Fürth-Dambach

www.nsv.de