

ZACZNIJ TUTAJ

Cel gry

SZYBKI START:

Postępujcie według punktów 1 - 5 w niebieskich ramkach

Każdy gracz wciela się w rolę nadzorca pszczelego roju. Musi tak zorganizować pracę pszczół

robotnic, aby wyprodukować jak najwięcej miodu, co pozwoli pszczołom przetrwać zimę.

Na początku każdej gry zdecydujcie, ile miodu należy wyprodukować.

Zwycięzcą zostanie gracz, który jako pierwszy osiągnie ten cel.

Czas gry	Cel (ilość miodu)
Krótki (15 minut na gracza)	5
Średni (30 minut na gracza)	7
Długi (45 minut na gracza)	9

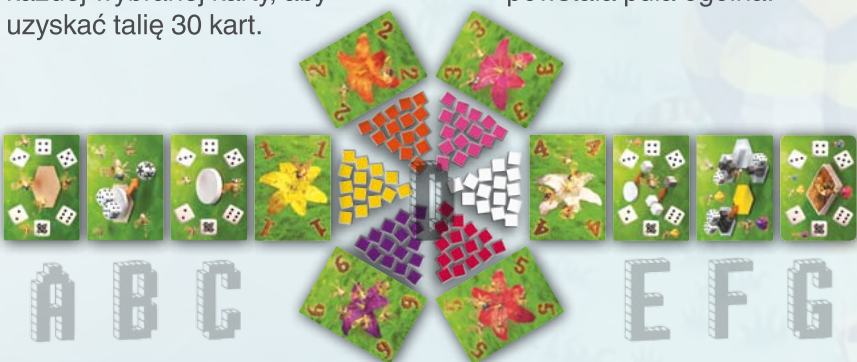
1. Przygotowanie gry

Umieśćcie karty akcji pośrodku stołu w porządku alfabetycznym, od A do G, tak jak na obrazku.

Położcie kostki nektaru przy odpowiadających im kolorem kartach „Zbierz nektar” (D).

Utwórzcie talię kart królowej wybierając 10 kart spośród 14 dostępnych. Użyjcie 3 sztuk każdej wybranej karty, aby uzyskać talię 30 kart.

Położcie znaczniki jaj oraz płytki plastra miodu w osobnych stosach, aby powstała pula ogólna.



Każdy z graczy bierze 3 płytki plastra miodu i układa je przed sobą tworząc fragment plastra. Płytki należy ułożyć stroną miodową do dołu.

Każdy gracz wybiera zestaw kostek pszczół w jednym kolorze, na początek bierze 6 kostek. Wszystkie pozostałe kostki należy umieścić z boku do późniejszego użycia w grze.

Gracza rozpoczynającego wybierzcie rzucając kostką ochotnika. Gracz rozpoczynający otrzymuje kartę fazy dnia/nocy i układa ją stroną dnia do góry.

Elementy startowe każdego gracza



2. Przebieg gry

W trakcie fazy dnia każdy gracz rzuca swoimi kostkami robotnic i umieszcza je na kartach akcji lub na swoich płytkach plastra miodu.

Gdy wszystkie kostki robotnic zostały już rozmieszczone, pierwszy gracz odwraca kartę dnia/nocy fazą nocy do góry.



Noc

W trakcie fazy nocy gracze rozpatrują kolejne karty akcji w kolejności A-G.

Po zakończeniu fazy nocy karta dnia/nocy przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara do następnego gracza i jest układana fazą dnia do góry.

Pytania i odpowiedzi

P: Co się dzieje, gdy nie mam wystarczająco dużo miejsca na rozmieszczenie wszystkich kostek nektaru zdobytych w bieżącej turze?
O: Zdecyduj, które kostki zachować i zwróć pozostałe do kwiatów, z których zostały pobrane.

P: Czy mogę przenosić nektar płytkami plastra po tym, jak został już zebrany i rozmieszczony?
O: Tylko zagrywając odpowiednią kartę lub poprzez rozmieszczenie kostek pszczół takie jak podane w opisie akcji „Wytwórz miód/przenieś nektar”.

P: Czy mogę wytworzyć miód z nektaru o różnych kolorach?
O: Standardowo nie, ale umożliwiając to niektóre karty królowej.

P: Czy mogę wytworzyć miód używając kostek robotnic o różnych wynikach?
O: Standardowo nie, ale umożliwiając to niektóre karty królowej.

P: Czy mogę przechowywać jajo i nektar na tej samej płytce plastra miodu?
O: Nie. Jajo całkowicie wypełnia przestrzeń płytki, więc nie może być ona użyta do niczego innego.

P: Czy mogę wybrać, które kostki nektaru odrzucić, jeśli zabraknie mi miejsca?

O: Tak, możesz odrzucić dowolne kostki nektaru zebrane w bieżącej turze.

P: Co się dzieje, jeśli mam więcej kostek robotnic niż pozostali gracze?
O: Każdy z graczy kolejno układa po jednej kostce. Gdy inni gracze wykorzystają wszystkie kostki, rozmieszczasz pozostałe kostki.

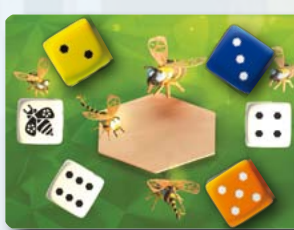
P: Co jeśli nie mam gdzie umieścić moich kostek robotnic?
O: Zawsze powinna istnieć możliwość rozmieszczenia ich. Pamiętaj, że na kartach kwiatów można umieścić dowolną liczbę kostek.

P: Czy mogę umieścić kostki robotnic na pustej płytce plastra miodu?
O: Tak, aczkolwiek nie będzie to zbyt pomocne rozwiązanie, chyba że w tej samej turze zdołasz wypełnić płytkę nektarem i wytworzyć miód.

P: Czy mogę powiększyć rój wykorzystując jajo, które zostało złożone w tej samej turze?
O: Nie, ponieważ akcja B (Powiększ rój) jest rozpatrywana przed akcją C (Złóż jajo).

P: Co się dzieje po wyczerpaniu zasobów płytek plastra miodu/ jaj/nektaru/kart królowej?
O: Twoje robotnice wracają z niczym i musisz zaczekać, aż brakujące elementy powrócą do zasobów.

W tym przykładzie 3 kostki robotnic zostały rozmieszczone na odpowiednich polach wynikowych karty akcji „Rozbuduj plaster” (A). Podczas fazy nocy gracze: żółty, niebieski i pomarańczowy otrzymają po 1 płytce plastra miodu.



Gracze kolejno umieszczają po jednej kostce pszczoły robotnicy. Innymi słowy, gracz rozpoczynający umieszcza swoją pierwszą kostkę, następnie kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) umieszcza swoją pierwszą kostkę itd. Później gracz rozpoczynający umieszcza swoją drugą kostkę i to samo robią pozostali gracze w tej samej kolejności. Powtarzamy te czynności, aż wszystkie kostki zostaną rozmieszczone.



W tym przykładzie 6 kostek robotnic zostało rozmieszczonych przez 3 graczy (fioletowy, żółty i niebieski) na żółtej karcie kwiatu celem pobrania nektaru w tym kolorze.

3. Faza dnia

Na początku każdej fazy dnia gracze zbierają swoje kostki robotnic i rzucają nimi równocześnie. W pierwszej turze każdy gracz rzuca 6 kostkami robotnic.

Następnie gracze kolejno (zaczynając od pierwszego gracza) przypisują jedną ze swoich kostek robotnic do jednej z siedmiu akcji:

- A: Rozbuduj plaster
- B: Powiększ rój
- C: Złóż jajo
- D: Zbierz nektar
- E: Wymień
- F: Wytwórz miód/przenieś nektar
- G: Dobierz kartę królowej

W przypadku kart akcji: A (Rozbuduj plaster), C (Złóż jajo), E (Wymień) i G (Dobierz kartę królowej), kostki robotnic są układane na odpowiadających im wynikom na karcie akcji. Gdy dany wynik na karcie został zasłonięty, nie może być ponownie wybrany w trakcie bieżącej tury. Po zasłonięciu wszystkich 6 wyników karta akcji nie może być już wybrana w bieżącej turze.

W przypadku karty akcji D (Zbierz nektar), kostki robotnic są układane na odpowiadającej wynikowi rzutu (1-6) karcie kwiatu. W przeciwieństwie do powyższych akcji, dowolna liczba kostek robotnic może być ułożona na karcie kwiatu o tym samym numerze.

W przypadku kart akcji: B (Powiększ rój) oraz F (Wytwórz miód/przenieś nektar), kostki robotnic są układane na płytkach plastra miodu, gdzie znajduje się już jajo lub gdzie znajduje się (lub będzie się znajdował) nektar. Możecie je układać tylko na swoim plastrze miodu. Możecie układać kostki robotnic na częściowo zapelnionych lub pustych płytkach plastra, chociaż zazwyczaj nie jest to optymalne rozmieszczenie.

Gracz może zrezygnować z umieszczenia kostki robotnicy, o ile pozwala mu na to zagrana karta królowej. Kostki po umieszczeniu nie można przemieszczać, chyba że pozwala na to zagrana karta królowej.

Karty królowej pszczół

Zagraj podczas fazy dnia



Zagraj podczas fazy nocy



Pozostaw kartę w grze przez 1 turę (1 fazę dnia i 1 fazę nocy)



Każdy rysunek kostki BIAŁEJ = twoja kostka / podczas twojej tury (dowolny wynik rzutu)



Każdy rysunek kostki SZAREJ = kostka przeciwnika / podczas twojej tury przeciwnika



Można użyć kostki z dowolnym wynikiem rzutu



Ochotnik

Rzuć kostką ochotnika razem z kostkami robotnic i użyj jej tylko w tej turze. Po zakończeniu tury zwróć kostkę ochotnika do puli.



Dogrywka

Na chwilę przed rozmieszczeniem kostki robotnicy zmień jej wynik rzutu na dowolny inny.



Drogowskaz

Umieść dowolną liczbę kostek robotnic z dowolnym wynikiem na karcie kwiatu, na której wcześniej już położyłeś kostkę.



Dwie albo nic

Gdy przychodzi twoja kolej na rozmieszczenie kostki robotnicy, możesz zamiast tego umieścić 2 kostki lub nie rozmieszczać żadnej aż do następnej kolejki rozmieszczania.



Słaby dzień

Zanim jakiegokolwiek kostki robotnic zostaną rozmieszczone, usuń jedną kostkę jednemu z graczy. Ta kostka nie będzie mogła być rozmieszczona w tej turze.



Zły adres

Przenieś jedną z kostek robotnic innego gracza z jednej karty kwiatu na inną, niezależnie od jej wyniku rzutu.



Rekonesans

Dobierz trzy górne karty z talii królowej, wybierz jedną z nich, a dwie pozostałe umieść na górze talii.



Zmyłka

Zamiast rozmieszczać kostkę robotnicy, możesz przenieść jedną ze swoich już rozmieszczonych zgodnie z zasadami rozmieszczania.



Dar królowej

Weź z puli jeden element: jajo albo płytkę plastra miodu.



Biegłość

Powiększ rój lub wytwórz miód używając dwóch kostek robotnic o dowolnym wyniku rzutu.



Hojność

Wykonując akcję „Zbierz nektar” weź dodatkową kostkę nektaru w tym samym kolorze.



Efektywność

Możesz wytworzyć miód na pojedynczej płytce używając tylko 3 kostek nektaru w tym samym kolorze.



Alchemia

Możesz wytworzyć miód na pojedynczej płytce używając kostek nektaru w 2 różnych kolorach.



Zamiana

Przenieś dowolną liczbę kostek nektaru pomiędzy dwiema płytkami plastra miodu.

1a. Zmiany dla 3 i 2 graczy

W grze dla 3 graczy weźcie 4 kostki nieużywanego koloru i kolejno rzućcie każdą z nich. Umieśćcie je na kartach akcji A, C, E oraz G, zasłaniając odpowiednie wyniki rzutu na każdej karcie. Jeśli ten sam wynik wypadnie więcej niż raz, powtórzcie rzut tą kostką - każdy z zasłoniętych wyników powinien być inny.

W grze dla 2 graczy postępujcie analogicznie, ale weźcie jeszcze 2 zestawy po 4 kostki nieużywanego koloru (razem 8) i powtórzcie te same czynności tak, aby po 3 wyniki na kartach A, C, E oraz G były zasłonięte.

Te kostki powinny pozostać na swoich miejscach do końca rozgrywki.

Elementy

1 karta dnia/nocy
1 kostka ochotnika (duża)
12 białych znaczników jaj
12 kart akcji: A-G (6x6)
41 karty królowej pszczół
48 płytek (komórek) plastra miodu
72 kostki pszczół robotnic (w 4 kolorach graczy)
90 kostek nektaru (w 6 kolorach)



4. Faza nocy

Poniżej znajduje się szczegółowy opis każdej z kart akcji.

Akcje każdej kostki robotnicy są rozpatrywane osobno dla każdej karty akcji, w porządku alfabetycznym od A (Rozbuduj plaster) do G (Dobierz kartę królowej).

Kiedy ta sama akcja dotyczy równocześnie wielu kostek robotnic, najpierw rozpatrywane są kostki pierwszego gracza, a następnie każdego kolejnego gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Po rozpatrzeniu karty akcji wszystkie kostki robotnic wracają do puli swoich graczy.



Rozbuduj plaster

Dla każdej umieszczonej tutaj kostki robotnicy można pobrać jedną płytkę plastra miodu z puli ogólnej.

Wszystkie płytki plastra miodu muszą być natychmiast ułożone rozbudowując plaster gracza.

Jeśli w puli ogólnej brakuje płytek, wszystkie pozostałe robotnice wracają z niczym do swoich graczy.



Powiększ rój

Dla każdej płytki plastra miodu gracza, na której umieścił dwie kostki robotnic o identycznym wyniku należy zwrócić znacznik jaja do puli ogólnej i pobrać z puli rezerwowej nową kostkę robotnicę w kolorze gracza.

Ponieważ akcja „Powiększ rój” jest rozpatrywana przed akcją „Złóż jajo”, jajo nie może być złożone i użyte do powiększenia roju w tej samej turze.



Złóż jajo

Dla każdej umieszczonej tutaj kostki robotnicy można pobrać jeden znacznik jaja z puli ogólnej.

Każde pobrane jajo musi być natychmiast umieszczone na pustej płytce plastra miodu gracza. Jeśli gracz nie posiada pustej płytki, musi zwrócić pobrane jajo do puli ogólnej. Gracz nie musi pobierać jaja z puli ogólnej - może pominąć ten krok.

Tylko jeden znacznik jaja może być umieszczony na pojedynczej płytce. Ta płytka nie może zawierać żadnych kostek nektaru ani wyprodukowanego miodu.

Jeśli w puli ogólnej brakuje znaczników jaj, wszystkie pozostałe robotnice wracają z niczym do swoich graczy.



Zbierz nektar

Inaczej niż w przypadku pozostałych akcji, tutaj kostki nektaru przyznawane są po zliczeniu i porównaniu rozmieszczonych kostek robotnic poszczególnych graczy:

- gracz posiadający najwięcej kostek robotnic na danej karcie kwiatu może pobrać dwie kostki nektaru w kolorze karty;
- jeśli jest więcej graczy z największą liczbą kostek robotnic, każdy z nich pobiera tylko po jednej kostce nektaru;
- gracz zajmujący drugie miejsce pod względem ilości kostek robotnic może pobrać jedną kostkę nektaru w kolorze karty;
- jeśli na drugim miejscu jest remis, żaden z graczy zajmujących drugie miejsce nie może pobrać kostki nektaru;
- wszystkie pozostałe robotnice wracają do swoich graczy z niczym.



Wymień

Dla każdej umieszczonej tutaj kostki robotnicy można dokonać wymiany na dwa sposoby:

1. Gracz może zwrócić dwie kostki nektaru tego samego koloru z dowolnych płytek plastra miodu i w zamian pobrać jedną kostkę nektaru dowolnego koloru z puli kart kwiatów.
2. Gracz może zwrócić jeden znacznik jaja do puli ogólnej i w zamian pobrać jedną kostkę nektaru dowolnego koloru z puli kart kwiatów.

Gracz może dokonać jednej wymiany na każdą umieszczoną tutaj kostkę robotnicę, każdorazowo wymieniając dwie kostki nektaru tego samego koloru albo jeden znacznik jaja.

Uzyskane kostki nektaru muszą być natychmiast rozmieszczone na dostępnych płytkach plastra miodu gracza, ale nie muszą to być te same płytki, z których pochodziły wymieniane kostki nektaru/jaja.

5. Koniec gry

Jeśli na koniec fazy nocy w danej turze któryś z graczy osiągnął zakładaną ilość miodu, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz mający najwięcej

miodu. W razie dalszego remisu wygrywa gracz z najmniejszą liczbą kostek robotnic. Jeśli i tu jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą pozostałych kostek nektaru.



Wytwórz miód/przenieś nektar

Dla każdej płytki plastra miodu zawierającej 4 kostki nektaru tego samego koloru, na której gracz umieścił dwie kostki robotnic o identycznym wyniku należy zwrócić kostki nektaru do puli odpowiedniej karty kwiatu i odwrócić płytkę stroną miodową do góry.

Ponieważ akcja „Zbierz nektar” jest rozpatrywana przed akcją „Wytwórz miód”, możliwe jest rozmieszczenie kostek robotnic na pustych lub częściowo zapełnionych płytkach plastra miodu w nadziei na późniejsze wytworzenie miodu.

Gracz może również przenieść nektar pomiędzy dwiema płytkami plastra miodu, jeśli na obu płytkach umieścił kostkę robotnicę o identycznym wyniku. Możliwe jest użycie tych samych kostek robotnic do przeniesienia nektaru i wytworzenia miodu, jak w przykładzie 4 poniżej.

Jeśli pary kostek robotnic o identycznym wyniku zostaną rozmieszczone na dwóch płytkach plastra, możliwe jest przeniesienie nektaru i wytworzenie miodu w tej samej turze.



Dobierz kartę królowej

Dla każdej umieszczonej tutaj kostki robotnicy można dobrać jedną kartę królowej z puli. W danej chwili gracz może mieć dowolną liczbę kart królowej, a w trakcie swojej tury zagrać dowolną liczbę kart.

Każda karta królowej ma oznaczoną fazę (dnia albo nocy), w której musi być zagrana. Po uwzględnieniu fazy karta może być zagrana w dowolnej chwili, przez dowolnego gracza, w dowolnej kolejności i przy uwzględnieniu efektu danej karty.

UWAGA: Szczegółowy opis dostępnych kart królowej znajduje się na odwrocie.

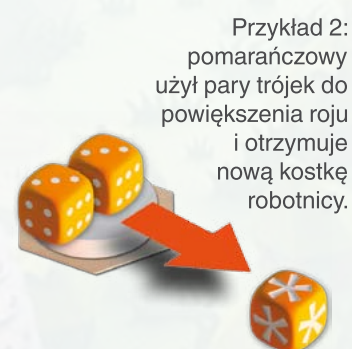


Każda karta królowej powinna być rozpatrzona od razu po jej zagraniu, nie ma możliwości przeszkody w działaniu zagrywanej karty poprzez zagranie innej karty.

Jeśli w puli brakuje kart królowej, wszystkie pozostałe robotnice wracają do swoich graczy z niczym.

Po zakończeniu tej akcji tura gry dobiega końca. Gracze powinni przygotować swoje kostki robotnic do następnej tury. Następnie karta dnia/nocy trafia do kolejnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara, ułożona fazą dnia do góry.

Przykłady powiększania roju



Przykłady zbierania nektaru

I miejsce (najwięcej robotnic) = 2 kostki nektaru	chyba że	remis na I miejscu = po 1 kostce nektaru
II miejsce (w liczbie robotnic) 1 kostka nektaru	chyba że	remis na II miejscu = brak nektaru
III i IV miejsce		= brak nektaru



Przykład 1: gracz fioletowy ma najwięcej kostek robotnic i może zebrać 2 kostki nektaru.

Gracz żółty zajął drugie miejsce i może zebrać 1 kostkę nektaru. Gracz niebieski ma najmniej kostek robotnic i w efekcie nie otrzymuje nektaru.



Przykład 3: gracz pomarańczowy zbiera 2 kostki nektaru, ale gracz fioletowy i niebieski zajęli drugie miejsce, więc nie otrzymują nektaru.



Przykład 4: gracz pomarańczowy i niebieski zajęli pierwsze miejsce i zbierają po 1 kostce nektaru. Gracz żółty i fioletowy zajęli drugie miejsce i nie otrzymują nektaru.



Przykład 5: gracz pomarańczowy jako jedyny umieścił swoją kostkę robotnicę. Ma ich najwięcej, więc zbiera 2 kostki nektaru.

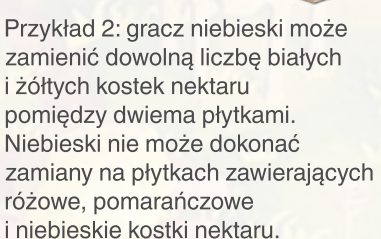
Przykłady produkcji miodu i przenoszenia nektaru



Przykład 1: pomarańczowy użył pary trójek do produkcji miodu z 4 żółtych kostek nektaru.



Przykład 2: żółty użył pary trójek do produkcji miodu z 4 niebieskich kostek nektaru.



Przykład 3: gracz niebieski może zamienić dowolną liczbę białych i żółtych kostek nektaru pomiędzy dwiema płytkami. Niebieski nie może dokonać zamiany na płytkach zawierających różowe, pomarańczowe i niebieskie kostki nektaru.



Przykład 4: gracz pomarańczowy przeniesie kostkę niebieskiego nektaru na płytkę zawierającą już 3 takie kostki. Pomarańczowy może wytworzyć miód w tej samej turze, ponieważ umieścił dwie kostki robotnic o identycznym wyniku na płytce plastra miodu.



Strategiczna gra kościanna autorstwa Mike'a Nudda o pszczołach i produkcji miodu dla 2-4 graczy

Grublin Games Publishing

COPYRIGHT GRUBLIN GAMES PUBLISHING LTD (2014)

Wydawca: Grublin Games Publishing Ltd.
Projekt gry: Mike Nudd
Kierownik projektu: Henry Jasper
Nadzór i projekt graficzny: Rachel Dobbs
Ilustracje: Mateusz Szulik
Projekt kości: Davide Averara
Tłumaczenie: Janusz Marchewa
Korekta: Janusz Marchewa, Ania Czechowicz

#WAGGLEDANCE
@GRUBLINGAMES

Dołącz do nas w sieci, aby zapoznać się z filmami instruktażowymi, wydarzeniami zakulisowymi i innymi materiałami dodatkowymi...
WWW.GRUBLIN.COM/WAGGLEDANCE