



# Pszczółki

od 4. roku życia

2-5 graczy

15 minut

## ZAWARTOŚĆ



36 kart  
6 pszczółek (każda w innym kolorze)  
6 uli

## CEL GRY

W powietrzu słysząc urocze brzęczenie, ale gdzie ukrywają się małe, kolorowe pszczoły? Czy potrafisz odnaleźć te małe bzyczące owady w ich ulach? Nie bądź zbyt pewny siebie, ponieważ ciągle zmieniają miejsca. Gracz, który złapie ich najwięcej, wygrywa grę.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Ustaw 6 pszczółek w kółeczku na stole. Spróbuj zapamiętać, gdzie każda pszczoła się znajduje. Następnie przykryj pszczoły 6 ulami, nie przesuwając ich. Przetasuj wszystkie karty i umieść je w stosie rysunkami do dołu pośrodku koła uli.

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio jadła miód. Następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.



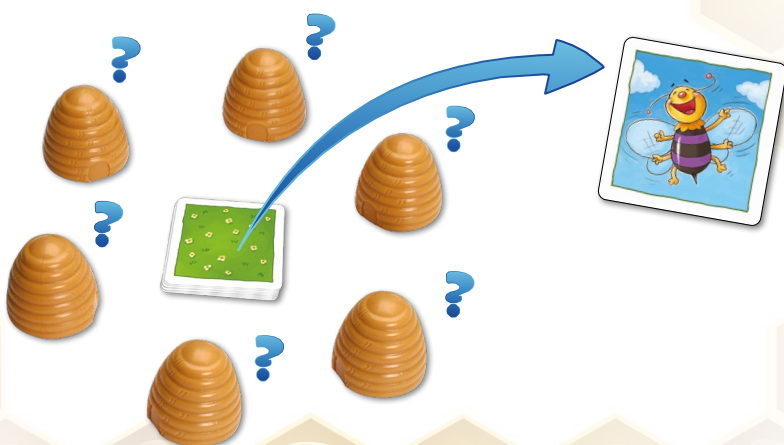
## ROZGRYWKA

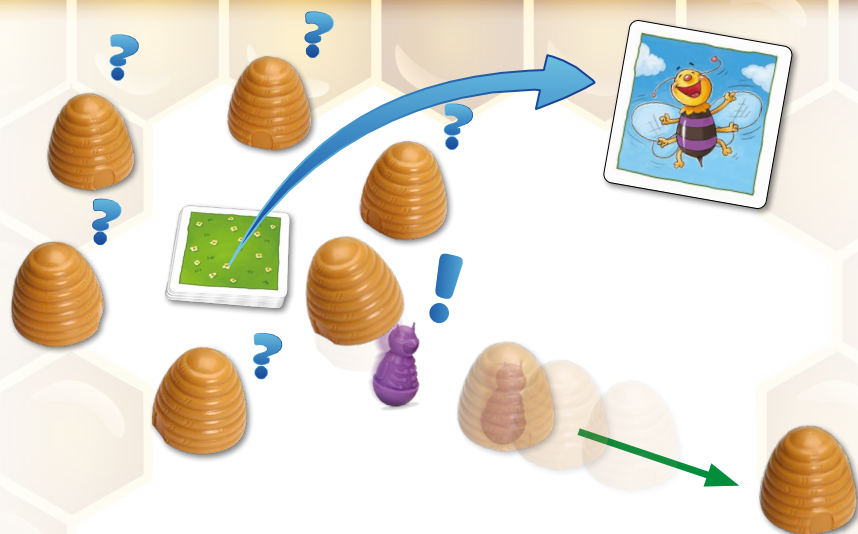
Podczas swojej tury odkryj górną kartę ze stosu. Pokaż ją wszystkim graczom i wykonaj odpowiednią czynność.

### CZY NA KARCIE JEST PSZCZÓŁKA?



Spójrz na kolor pszczoły na karcie i spróbuj przypomnieć sobie, pod którym ulem ta pszczoła się ukrywa. Podnieś wybrany ul tak, aby wszyscy gracze mogli zobaczyć pszczołę, która jest pod nim. Następnie ponownie przykryj pszczółkę ulem.



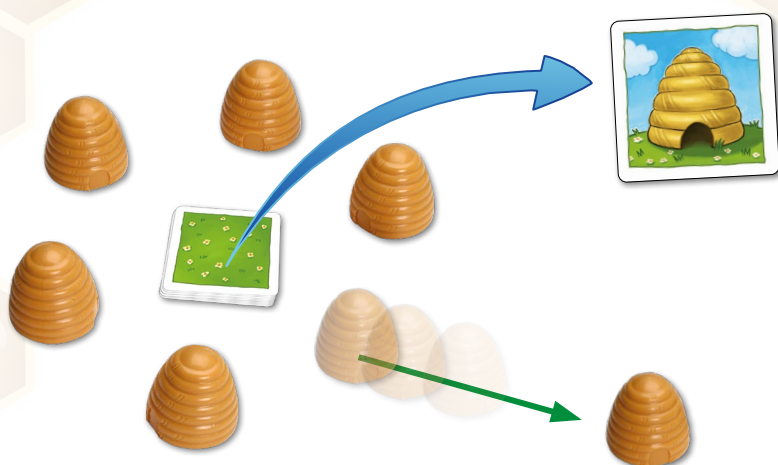


Jeśli odkryta przez ciebie pszczoła ma ten sam kolor co pszczoła na karcie, możesz przesunąć ten ul w swoją stronę i postawić go przed sobą.

Jeśli odkryta przez ciebie pszczoła ma inny kolor, nie otrzymasz w tej turze ula. Ul pozostaje tam, gdzie jest.

**Uwaga:** Jeśli myślisz, że pszczoła z karty jest pod ulem już znajdującym się przed jednym z graczy, podnieś ten ul. Jeśli kolor pszczoły jest poprawny, przesun ul w swoją stronę. Jeśli kolor pszczoły jest błędny, ul pozostaje tam, gdzie jest. Jeżeli odkryjesz poprawną pszczołkę pod **jednym ze swoich własnych** uli, dostajesz **kolejną turę**.

## NA ODKRYTEJ KARCIE JEST UL?



Masz szczęście! Przesuń dowolny ul ze środka w swoją stronę, nie patrząc na pszczołkę pod nim. Jego kolor pozostaje tajemnicą.

**Uwaga:** Jeśli na środku stołu nie ma już uli do zabrania, możesz zabrać dowolny ul innemu graczowi.

## NA ODKRYTEJ KARCIE JEST NIEDŹWIEDŹ?



Niedźwiedź kradnie jeden z twoich uli. Przesuń jeden ze swoich uli z powrotem do środka stołu, nie sprawdzając, która pszczoła jest pod spodem – kolor pszczoły pozostaje tajemnicą.

**Uwaga:** Jeżeli nie masz przed sobą żadnych uli, nie musisz żadnego oddawać.

Po zakończeniu swojej akcji odłóż odkrytą kartę na bok. Następny jest gracz po twojej lewej stronie i odkrywa górną kartę ze stosu.

## KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy ma przed sobą 4 ule. Ten gracz wygrywa.

Gra kończy się także, gdy w stosie nie ma już więcej kart. Policzcie ule przed sobą. Gracz z największą liczbą uli wygrywa. W przypadku remisu po prostu rozegrajcie jeszcze jedną grę!

**EGMONT.pl**

Story House Egmont sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa,  
WydawnictwoEgmont.pl  
© 2024 Story House Egmont sp. z o.o.  
Wydawca: Beata Sawoń  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
DTP: Cezary Szulc

Znajdziesz nas na:  
**Egmont Polska**

Grę polecają:

Żywe Działo

FAMIGLIA

EKIPA

PROJ. PLANSZY

PLANOWY

PLANOWY

PLANOWY

PLANOWY

PLANOWY

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl