

Золото улья

ПРАВИЛА
ИГРЫ



Количество игроков: 2–4

Возраст: 8+

Время партии: 40–50 минут

Твоя передвижная пасека прибыла на душистый луг. Отправляй трудолюбивых пчёл собирать нектар с медоносов. Чем больше нектара они соберут, тем больше драгоценного мёда ты получишь!

Другие пасечники тоже привезли свои ульи на этот луг. Вам предстоит дружеское соревнование. Сможешь ли ты установить новые ульи и собрать самый богатый урожай мёда?

Готовься к работе! Пчелиный рой ждёт твоего сигнала к вылету. Покажи всем, кто на этом лугу самый искусный пасечник!

ЦЕЛЬ ИГРОКА

Быстрее всех заполнить мёдом улья, эффективно управлять пчелиной пасекой и обеспечить её рост и благополучие.

КОМПОНЕНТЫ

Планшеты-поляны — 4 шт.

«Любимый» мёд



Жетоны
мёда —
240 шт.

жетоны мёда



липы —
50 шт.

жетоны мёда



акации —
50 шт.

Жетоны пчёл — 50 шт.



жетоны мёда



гречихи —
50 шт.

жетоны мёда



вереска —
50 шт.

жетоны мёда



одуванчиков —
40 шт.

Жетоны «Золото улья» — 30 шт.



Кубик —
1 шт.



Карточки
цветов —
60 шт.



Карточки
условий —
20 шт.



Карточки-памятки
хода игрока
и подсчёта очков —
4 шт.



Карточка-памятка
получения поляна
с ульями —
1 шт.



Поляны
с дополнительными
ульями — 18 шт.



Правила
игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

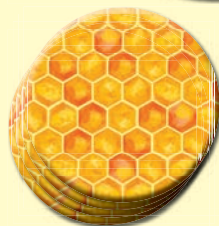
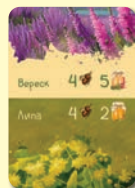
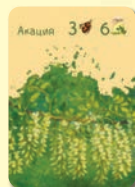
В игре 2 режима.

Стартовый режим

1. Перемешайте карточки цветов. Выложите в центре стола 5 карточек лицевой стороной вверх — это цветочная поляна. Остальные карточки сложите стопкой рядом с цветочной поляной рубашкой вверх.
2. Перемешайте поляны с дополнительными ульями, сложите их стопкой на столе рубашкой вверх. Откройте 2 верхних поляны и положите рядом со стопкой.
3. Карточку-памятку по получению полей с дополнительными ульями положите около этой стопки.
4. Расположите на столе общий запас: жетоны всех типов мёда, жетоны «Золото улья», жетоны пчёл — и кубик.
5. Для стартового режима карточки условий не понадобятся. Уберите их в коробку.
6. Раздайте каждому игроку по 5 жетонов пчёл, планшет-поляну с «любимым» мёдом на выбор, карточку-памятку хода игрока и подсчёта победных очков. Игроки кладут перед собой жетоны пчёл вверх той стороной, на которой изображена пчёлка с предметом.



7. Установите первенство хода. Например, первым ходит игрок, который последним ел мёд. Далее игроки ходят по очереди по часовой стрелке.



Раскладка
для двух
игроков

ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок последовательно выполняет следующие действия:

1. Сбор мёда.
2. Наполнение улья мёдом.
3. Установка дополнительного улья.
4. Нападение на улей соперника.

1. Сбор мёда.

Игрок выбирает одну из карточек на цветочной поляне и отправляет своих пчёл для сбора мёда с этого цветка: кладёт в общий запас столько пчёл, сколько изображено на выбранном цветке, а карточку этого цветка забирает себе.

Если игрок выбирает карточку с двумя цветами, то он выбирает один из цветов и отдаёт за мёд столько пчёл, сколько нарисовано рядом с выбранным цветком.



2. Наполнение улья мёдом.

- А. Игрок берёт из общего запаса столько жетонов мёда, сколько нарисовано на взятой карточке цветка (или на выбранном цветке, если на карточке изображено 2 цветка), и размещает их на своём планшете-поляне в любые незакрытые ячейки своих ульев.
- Б. Если игрок закрыл все пустые ячейки 1 улья жетонами «любимого» мёда, то он берёт или 2 жетона пчёл из общего запаса, или 1 жетон «Золото улья».
- В. Если игрок закрыл все пустые ячейки 1 улья жетонами мёда разных цветов, то он берёт 1 жетон пчелы из общего запаса.

А.



Б.



В.



Внимание! Если игрок не может или не хочет отправлять пчёл за мёдом, он может пропустить первые 2 действия («Сбор мёда» и «Наполнение улья мёдом»). Вместо этого он может на выбор взять себе 1 пчелу из общего запаса или обменять 2 жетона мёда из любой ячейки улья на 2 пчёл из общего запаса.

Далее игрок может последовательно выполнить действия 3 и 4.

3. Установка дополнительного улья.

Игрок может взять одну из открытых полей с дополнительным ульем и разместить её рядом со своим планшетом-поляной.

Чтобы взять себе поляну с дополнительным ульем, игрок должен сбросить накопленную комбинацию карточек цветов определённых видов.

Количество карточек цветов

Тип дополнительного улья

2 карточки
с одним
или разными
видами цветов



с 3 ячейками

3 карточки
с одним
или разными
видами цветов



с 2 ячейками

4 карточки
с одним
или разными
видами цветов

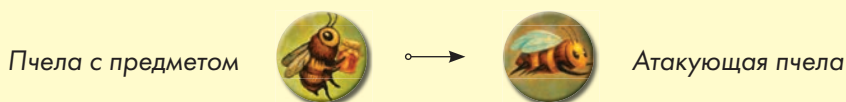


с 1 ячейкой

4. Нападение на улей соперника.

Игрок может напасть на любой улей другого игрока, кроме центрального улья на планшете-поляне.

Если игрок хочет совершить нападение на улей соперника, то он объявляет об этом и указывает, на какой улей он собирается напасть. Такой улей может содержать любое количество жетонов мёда. Атакующий игрок решает, сколько пчёл из его запаса (от 1 до 3) отправляется в атаку, и переворачивает это количество жетонов атакующей пчёлкой вверх. Каждый жетон даёт возможность игроку сделать 1 бросок кубика, т. е. игрок может совершить от 1 до 3 бросков.



В любой момент хода, если бросок кубика оказался успешным, игрок выполняет следующие действия:

- сбрасывает в общий запас 1 жетон пчелы из отложенных для атаки;
- забирает все жетоны мёда из улья, на который он напал, и сразу размещает их на своём планшете-поляне. Если в результате этот игрок полностью заполнит мёдом ячейки улья, то он НЕ получает жетоны пчёл или жетон «Золото улья». Атака завершается;
- если у игрока остались отложенные для атаки жетоны пчёл, он сбрасывает их в общий запас.

От 1 до 3 пчёл отправляется в атаку



Указывает, на какой улей он нападает



Успешный бросок кубика



Забирает все жетоны мёда из улья себе

Сбрасывает жетон в общий запас



Если бросок кубика оказался неудачным, то атакующий игрок отдаёт 1 жетон пчелы из отложенных для атаки владельцу улья, на который он нападает. Затем, если у игрока остались отложенные жетоны пчёл, он продолжает атаку. Если жетонов не осталось, игрок завершает ход. Игрок, получивший жетон атакующей пчелы, переворачивает его атакующей пчёлкой вниз и кладёт в свой запас. Далее использует этот жетон по общим правилам.

Виды атакуемых ульев

с 4 ячейками



Успешное нападение,
если на кубике
выпало 5 или 6



с 1 ячейкой

с 2 ячейками



с 3 ячейками

Успешное нападение,
если на кубике
выпало 4, 5 или 6

Важно! На центральный улей нападать НЕЛЬЗЯ.

В конце хода, если необходимо, игрок восполняет количество открытых карточек на цветочной поляне до 5, а количество полей с дополнительными ульями — до 2.

Если стопка карточек цветов заканчивается, перемешайте ранее сброшенные карточки цветов и создайте из них новую стопку.

Режим для опытных игроков

При подготовке к игре в режиме для опытных игроков перемешайте карточки условий и выложите их стопкой на стол рубашкой вверх. Откройте верхнюю карточку из стопки — это условие на первый раунд.



Ход игры такой же, как в стартовом режиме, только первый игрок каждый свой ход начинает с открытия верхней карточки условий из стопки. Он зачитывает её, а затем делает ход. Условие с карточки будет действовать в течение одного круга, пока ход вновь не дойдёт до первого игрока.

Внимание! Условие с карточки не может уменьшить значение с карточек цветов до 0. Поэтому при уменьшении количества пчёл или количества мёда, согласно карточке условий, итоговое значение не может оказаться меньше 1.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, если кто-то из игроков полностью заполнил мёдом 10 ульев. Игроки, которые ещё не ходили в этом круге, могут сделать по 1 ходу, при этом нападать на соперников нельзя.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игроки подсчитывают победные очки.

- Каждый полностью заполненный улей приносит 1 победное очко.
- Улей, заполненный «любимым» мёдом, приносит 1 очко дополнительно, т. е. 2 победных очка суммарно.
- Каждый жетон «Золото улья» приносит 1 победное очко.
- Ульи, полностью заполненные разным мёдом, приносят дополнительные очки:
 - а) за 4 улья, полностью заполненных жетонами разного мёда (например, улей с липовым мёдом, улей с акациевым мёдом, улей с гречишным мёдом и улей с мёдом из одуванчика), игрок получает 6 победных очков дополнительно;
 - б) 5 ульев, полностью заполненных разным мёдом, принесут игроку уже 10 победных очков.

Игрок, набравший больше всех победных очков, объявляется самым искусным пасечником. Если таких игроков несколько, то победителем становится тот из них, кто накопил больше жетонов «Золото улья». Если результат равный, то побеждает тот игрок, у которого больше ячеек заполнено его «любимым» мёдом. Если и тут игроки равны, то все они объявляются победителями.

