

MIODNY BZYK

SPÓŁKA Z O.O.

PRACOWITE PSZCZOŁKI wszyscy znamy to określenie. Teraz jednak będzie trzeba przyjąć też do wiadomości, że pszczołki są wściekłe jak osy. Tyle ciężkiej roboty, a tu przychodzi byle niedźwiedź i ot tak pobiera sobie część urobku. Dość tego! Królowa zarządziła komercjalizację działalności i powołała do życia Miodny Bzyk Sp. z o.o.

W grze **Miodny Bzyk** waszym zadaniem jest zmienić ul w prężnie działające przedsiębiorstwo wytwórcze. Będziecie zarządzać podległymi robotnikami, rozwijać ekonomię produkcji i handlować owocami cierpliwej pracy. Rozbudowując ul, starajcie się tworzyć puste komórki przeznaczone do przechowywania konkretnych rodzajów nektarów, z których będzie można stworzyć najwyższej jakości miód – klienci chętnie zapłacą za niego uczciwą cenę!

Nie zapomnijcie, że królowa nie zadowala się stabilnym przychodem, lecz stawia wam wyzwania, z którymi warto się zmierzyć. Rozkręćcie biznes stulecia, a to z was, które podoła zadaniu najlepiej, być może w nagrodę doczeka się ciepłej posadki kierowniczej u boku samej władczyni!

Tę instrukcję możesz obejrzeć w formie video:



1-4

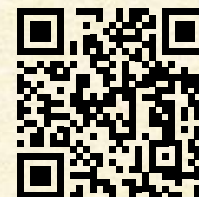


45-90'



10+

Sprawdź najczęściej zadawane pytania na naszej stronie internetowej:



FLEMENTY GRY



1 plansza ula



1 plansza lasu



4 plansze graczy



4 żetony wachlarzy



16 startowych kafli uli



63 kafle uli



40 pszczół robotnic



4 żetony pszczół zbieraczek



26 kart zamówień



18 kart konfiguracji



24 kafelki nektarów



15 pyłków



12 kart wyzwań królowej



28 miodów



60 monet o różnych nominałach

(uwaga: w dalszej części instrukcji, pisząc np. „20 monet”, będziemy mieli na myśli monety o łącznej wartości 20)



4 pomoce graczy



10 kart trutni (wariant solo)



2 trutnie (solo)



1 znacznik pierwszego gracza



12 kart wyzwań królowej (solo)

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



- 1 Połóżcie **planszę ula** i **planszę lasu** na środku stołu. Planszę ula obróćcie na stronę przeznaczoną dla odpowiedniej liczby graczy (1-2 albo 3-4 graczy – symbol znajdziecie w lewym górnym rogu planszy). Planszę lasu obróćcie na stronę oznaczoną literą „A” – znajdziecie ją na drzewie w lewym górnym rogu (strona „B” to wariant zaawansowany, którego opis znajdziecie na str. 13).
- 2 Posortujcie **kafle uli** według typów i ułóżcie w stosy. **Startowe kafle uli** odłóżcie chwilowo na bok, a pozostałe umieśćcie w dedykowanych sekcjach na planszy ula (w ramce obok znajdują się dokładne oznaczenia tych sekcji).
- 3 Umieśćcie wszystkie **pyłki**, **monety** oraz **miody** obok planszy lasu – w ten sposób stworzycie zapasy ogólne. Posortujcie miody według typów. Nie sortujcie pyłków – ich kolory nie mają wpływu na rozgrywkę.
- 4 Wybierzcie **3 karty wyzwań królowej**, jakie wezmą udział w grze. Aby to zrobić, posortujcie je kolorami i z każdego koloru wylosujcie po 1 karcie. (Jeśli to wasza pierwsza gra, zamiast losować wybierzcie po prostu 3 karty oznaczone symbolem gwiazdy ★). Wylosowane karty połóżcie na dedykowanych im polach na środku planszy ula, a pozostałe odłóżcie do pudełka. Karty wyzwań królowej występują w 3 typach (patrz niebieska tabelka po prawej) – na kartach o typie **wyścig** połóżcie monety w liczbie określonej w poniższej tabeli (nie kładźcie nic na kartach **celów**):

2 Graczy

Połóżcie **20 monet** na pierwszych pozycjach (nie kładźcie nic na kolejnych pozycjach).

A 3 Graczy

Połóżcie kolejno **20/10/0 monet** na pozycjach 1/2/3.

4 Graczy

Połóżcie kolejno **20/10/5 monet** na pozycjach 1/2/3.



- 5 Posortujcie karty zamówień na duże i małe zamówienia. Stwórzcie 3 stosy zamówień zgodnie z poniższą tabelą:

2 Graczy

W każdym stosie umieśćcie na spodzie **2 duże zamówienia**, a na wierzchu **1 małe zamówienie** (łącznie po 3 karty w każdym stosie).

B 3 Graczy

W każdym stosie umieśćcie na spodzie **2 duże zamówienia**, a na wierzchu **2 małe zamówienia** (łącznie po 4 karty w każdym stosie).

4 Graczy

W każdym stosie umieśćcie na spodzie **2 duże zamówienia**, a na wierzchu **3 małe zamówienia** (łącznie po 5 kart w każdym stosie).

Tak utworzone stosy umieśćcie zakryte na dedykowanych im polach w prawym dolnym rogu planszy lasu. Następnie odkryjcie wierzchnie karty każdego stosu.

1 Plansza ula i plansza lasu



2 Rozmieszczenie startowych kafli uli na planszy ula



3 Pyłki, monety oraz miody

4 Karty wyzwań królowej



Cel



Wyścig



Polecane do pierwszej rozgrywki

5 Karty zamówień



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



- 6** W prawej części planszy lasu znajdziecie rynek. Na najwyższym polu każdej kolumny na rynku umieśćcie po 1 pasującym zasobie (miodzie lub pyłku).
Wyjątek: w rozgrywce dwuosobowej przesuniecie wszystkie zasoby o 1 poziom niżej.
- 7** Ustalcie, które z was wstało dziś najwcześniej i wręczcie tej osobie znacznik pierwszego gracza.
- 8** Każdy z graczy otrzymuje pomoc gracza oraz zestaw elementów gracza w wybranym kolorze: 1 planszę gracza, 4 startowe kafle ula, 10 pszczoł robotnic, 1 żeton pszczoły zbieraczki oraz 1 żeton wachlarza.
- 9** Każde z was umieszcza wszystkie swoje robotnice w zapasach ogólnych. Następnie w zależności od kolejności w turze (począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara) każdy otrzymuje odpowiednią liczbę robotnic oraz monet z zasobów ogólnych zgodnie z poniższą tabelą:

	Pierwszy gracz	Drugi gracz	Trzeci gracz	Czwarty gracz
C	1 robotnica	1 robotnica	1 robotnica	2 robotnice
	5 monet	10 monet	15 monet	5 monet

- 10** W dowolny sposób wybierzcie 1 kartę konfiguracji. Jej kolor oznacza poziom trudności: standardowy (zielony) lub zaawansowany (żółty). Pierwszy gracz układa swoje startowe kafle ula zgodnie ze schematem karty konfiguracji. Pozostali gracze muszą ułożyć swoje startowe kafle w dokładnie taki sam sposób (identycznie jak gracz pierwszy). W swojej pierwszej rozgrywce powinniście użyć karty konfiguracji oznaczonej symbolem gwiazdy (★).
- 11** Posortujcie kafelki nektarów zgodnie z ich typami. W zależności od liczby graczy, zgodnie z poniższą tabelą, usuńcie odpowiednią liczbę kafelków każdego typu i odłóżcie je do pudełka:

D	2 Graczy	Usuńcie po 2 kafelki każdego typu. W grze pozostanie 16 kafelków nektarów .
	3 Graczy	Usuńcie po 1 kafelek każdego typu. W grze pozostanie 20 kafelków nektarów .
	4 Graczy	Nie usuwajcie żadnych kafelków. W grze pozostaną wszystkie 24 kafelki nektarów .

6 Rynek (przygotowanie dla 3-4 graczy)



7 Znacznik pierwszego gracza

8 Zestaw elementów gracza



9 Przygotowanie robotnic i monet dla 3 graczy

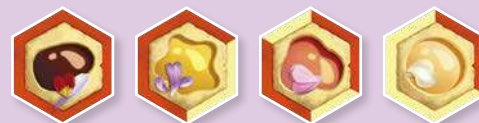


10 Karta konfiguracji



W pierwszej grze wykorzystajcie kartę z symbolem ★ i ułóżcie swoje kafle startowe dokładnie tak, jak wskazano na karcie.

11 Kafelki nektarów



- 12 Wymieszajcie wszystkie nieusunięte kafelki nektarów i rozłóżcie je odkryte losowo na planszy lasu (w obszarze łąki). W zależności od liczby graczy kafelki powinny zostać rozłożone tak, jak pokazano w poniższej tabeli:

 <p>2 Graczy</p>	 <p>3 Graczy</p>	 <p>4 Graczy</p>
---	---	--

- 13 Każdy z graczy umieszcza swój żeton pszczoły zbieraczki na startowym polu na lewej krawędzi łąki. Każdy żeton musi zostać położony na innym polu. Możecie rozłożyć żetony losowo lub w odwrotnej kolejności tury (zaczyna ostatni gracz w turze, a kończy gracz pierwszy).



SKRÓT ZASAD



- 1 Najważniejszym elementem gry będzie układanie kafli ula. Układaj je tak, aby tworzyć puste komórki, w których będzie trzeba umieszczać kafelki nektarów. Zwróć uwagę na wzór na obramowaniu pustej komórki, który wskazuje, jaki kafelek nektaru będzie można w niej umieścić (patrz str. 10).



- 2 Aby pozyskać kafelki nektarów, będzie trzeba poruszać na łące swoją pszczołę zbieraczkę. Zbieraczki oprócz kafelek będą zbierać także pyłek.

- 3 Kiedy już zdobędziesz kafelki nektarów i umieścisz je w ułożonych wcześniej pustych komórkach swojego ula, przyjdzie czas na wytworzenie miodu. Aby to zrobić, aktywuj akcję produkcji, połóż żeton wachlarza w dowolnej komórce ula i wyprodukuj miód na sąsiadujących z nim (pustych) kafełkach nektarów.



- 4 Pozyskane pyłki i wytworzone miody będzie można sprzedać z zyskiem na rynku lub zebrać w zestawy pod konkretne zamówienia.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra przebiega w turach, poczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze musisz albo A) wysłać robotnice po kafel ula, albo B) przywołać robotnice. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby dostępnych robotnic, aby wziąć jakikolwiek kafelek, musisz przywołać robotnice. Jeśli natomiast wszystkie twoje posiadane robotnice są na twojej planszy, musisz wybrać akcję wysłania robotnic.

Kiedy skończysz turę, rozpoczyna się tura gracza po twojej lewej stronie. Grę należy kontynuować w ten sposób, aż do momentu, gdy spełnione zostaną warunki końca rozgrywki.



WYŚLIJ ROBOTNICE PO KAFEL ULA

Jeżeli chcesz wziąć kafelek ula, wykonaj kolejno następujące trzy kroki:

1. STWÓRZ RÓJ

Weź konkretną (opisaną poniżej) liczbę robotnic ze swojej planszy, ustaw je w stos, jedna na drugiej, i umieść w wybranej sekcji na planszy ula. Użyte w ten sposób robotnice tworzą rój.

Pierwszy rój w każdej sekcji musi składać się dokładnie z 1 pszczoły (innymi słowy, jeśli wybierasz sekcję, w której nie ma żadnych pszczoł, to wyślij tam dokładnie 1 robotnicę). Jeżeli chcesz umieścić rój w sekcji, w której znajduje się już jakiś rój (innego gracza lub twój własny), to rój, który wysyłasz, musi składać się **dokładnie z 1 robotnicy więcej niż największy rój w tej sekcji**.

Jeżeli nie masz wystarczającej liczby robotnic, nie możesz wysłać ich do danej sekcji na planszy ula (w takiej sytuacji wybierz inną sekcję albo przywołaj robotnice).

2. ROZBUDUJ SWÓJ UL

Weź 1 kafelek z sekcji, w której znajduje się właśnie umieszczony przez ciebie rój. Umieść ten kafelek w swoim ulu – dołóż go do kafli znajdujących się już przed tobą. Nowy kafelek musi stykać się z przynajmniej 1 kaflem wyłożonym wcześniej. Zwróć uwagę, że kafle ula mają krawędzie w trzech różnych kolorach (pomarańczowe, żółte i białe). Kiedy dokładasz nowe kafle do swojego ula, dokładaj je zawsze żółtymi krawędziami do żółtych krawędzi kafelków znajdujących się w twoim ulu.

Jeżeli chcesz wziąć kafelek z symbolem dekretu (kafle te leżą w lewym dolnym rogu planszy ula), musisz za niego zapłacić 5 monet – zwracasz te monety do zasobów ogólnych. Kafle z innymi symbolami nie wymagają zapłaty. *Uwaga: w rozgrywce dwuosobowej kafle z symbolami dekretu oraz przychodu znajdują się w tej samej sekcji na planszy ula. Wyłącznie wzięcie kafełka dekretu wymaga wydania 5 monet (biorąc kafelek przychodu, nic nie płacisz).*

Stwórz rój



Przykład: Ania (niebieska) chce pozyskać kafelek z akcją rynku. Aby to zrobić, musi wysłać rój złożony dokładnie z trzech robotnic.

Rozbudowa ula



Pamiętaj, aby, dokładając nowe kafle do swojego ula, łączyć je zawsze wyłącznie żółtymi krawędziami (żółte do żółtych).



3. WYKONAJ AKCJE ULA

Jeżeli po dołożeniu nowego kafła ula udało ci się stworzyć pojedynczy, sześciokątny pusty obszar otoczony ze wszystkich stron kafłami, to obszar taki nazywa się **pustą komórką**. Istnieje możliwość, że, dokładając do ula 1 nowy kafel, stworzysz kilka pustych komórek równocześnie.

Po stworzeniu pustej komórki musisz aktywować wszystkie symbole akcji znajdujące się w bezpośrednim sąsiedztwie tejże komórki. Aktywowane akcje **możesz** wykonać w dowolnej kolejności, ale **musisz** wykonać je wszystkie, o ile to tylko możliwe.

Każdy **symbol akcji** może zostać aktywowany raz na turę, nawet jeśli stworzysz obok niego więcej niż 1 pustą komórkę. Możesz jednak wielokrotnie w turze wykonać akcję tego samego rodzaju, jeśli udało ci się aktywować kilka symboli tejże akcji.

PRZYWOŁAJ ROBOTNICE

Jeżeli chcesz przywołać robotnice, wykonaj kolejno poniższe dwa kroki:

1. ZEBRANIE ROBOTNIC

Zdejmij wszystkie swoje robotnice z planszy ula (w tym także nowo pozyskane robotnice znajdujące się w wylęgarni). Zdjęte robotnice umieść na swojej planszy – od następnej tury będziesz mieć możliwość ponownie wysłać je na planszę ula.

2. POSZUKIWANIE NEKTARU

Możesz przesunąć swój żeton pszczoły zbieraczki o 1 pole (zasady ruchu tego żetonu zostaną opisane za moment w podrozdziale ZBIORY, str. 8). Nie możesz w tym momencie wydawać monet, aby wydłużyć ruch zbieraczki, nie możesz też zebrać kafelka nektaru bądź otrzymać pyłku. Po prostu możesz poruszyć zbieraczkę i na tym koniec.

Pusta komórka oraz akcje, które należy wykonać



1 Pusta komórka 2 Akcje do wykonania

Zebranie robotnic



Przykład: Ania (niebieska) przywołuje swoje robotnice, zbierając wszystkie pionki robotnic z planszy, wliczając w to robotnice znajdujące się w wylęgarni. Następnie umieszcza je na swojej planszy.

Poszukiwanie nektaru (darmowy ruch)



Pamiętaj, zawsze po przywołaniu robotnic otrzymujesz możliwość wykonania ruchu o dokładnie 1 pole swoją zbieraczką (nie możesz tego ruchu przedłużyć). Jest to wyłącznie ruch, niczego po tym ruchu nie zbieraj.



AKCJE ULA

W grze istnieje 6 rodzajów akcji ula. 4 symbole tych akcji (zbiory, produkcja, wylęg, dekret) znajdziecie już na startowych kafelkach ula. Natomiast 2 pozostałe (przychód i rynek) będzie trzeba pozyskać z planszy ula.

ZBIORY



Możesz przesunąć swój żeton zbieraczki poziomo lub pionowo (nie po skosie) zarówno po kafelkach jak i pustych polach. Możesz poruszyć się za darmo o 1 pole. Jeżeli chcesz wykonać dłuższy ruch, musisz zapłacić do banku 2 monety za każde dodatkowe pole (przykładowo ruch o 2 pola będzie kosztował 2 monety, ruch o 3 pola 4 monety itd.). Celem akcji zbiorów jest zebranie pyłku albo kafełka nektaru.

- Aby zebrać **kafelek nektaru**, musisz zakończyć ruch swojej zbieraczki na polu z kafełkiem, który jesteś w stanie umieścić w pasującej pustej komórce w swoim ulu. A skąd wiemy, które kafełki pasują? Przyjrzyj się krawędziom kafełków ula dookoła jakiejś pustej komórki. Krawędzie te są białe, pomarańczowe albo takie i takie. Kafełki nektaru również mają białe i pomarańczowe krawędzie i to właśnie te kolory muszą do siebie pasować.
- Jeśli z kolei chcesz **zebrać pyłek**, musisz zakończyć ruch zbieraczki na polu bez kafełka albo na polu z kafełkiem, którego nie możesz wziąć.

Każda akcja zbiorów skutkuje zebraniem kafełka nektaru lub pyłku. Jeśli zakończysz ruch zbieraczki na kafełku nektaru, który możesz wziąć, to musisz go wziąć – z tego nie można zrezygnować, ani zamienić na pyłek. Oczywiście nie ma obowiązku kończenia ruchu na pasującym kafełku nektaru, zupełnie dozwolone jest celowe kończenie ruchu na niepasujących kafełkach lub pustych polach. Pamiętaj też, że poruszenie się nie jest obowiązkowe, można poruszyć pszczołę o 0 pól (czyli stać w miejscu) i w takim wypadku również masz obowiązek zebrać kafełek nektaru albo pyłek.

Pszczoły zbieraczki nie przeszkadzają sobie nawzajem ani w lataniu, ani w zbieraniu. Na jednym polu na łące może jednocześnie znajdować się wiele żetonów zbieraczek. Można też zebrać kafełek nektaru, na którym znajduje się inna zbieraczka.

PRODUKCJA



Umieść swój żeton wachlarza na dowolnej komórce swojego ula. Każdy kafełek nektaru, który będzie z nim sąsiadował, produkuje 1 miód odpowiedniego rodzaju. Weź miody z zapasów ogólnych i rozmieść je na odpowiednich kafełkach nektarów, które przed chwilą aktywowały swą produkcję.

Na każdym kafełku nektaru może znajdować się wyłącznie 1 znaczek miodu – kolejny miód dany kafełek nektaru będzie mógł wyprodukować dopiero po wydaniu przez ciebie miodu wyprodukowanego tam wcześniej.

Po zakończeniu produkcji zdejmij żeton wachlarza i połóż go z powrotem w pobliżu swego ula. Będzie gotowy do wykorzystania przy kolejnych akcjach produkcji.

Zbiory



Przykład 1: Bartek (różowy) aktywuje akcję zbiorów. Porusza się o 1 pole na kafełek nektaru akcji i, ponieważ nie może tego kafełka zebrać, to otrzymuje 1 pyłek.



Przykład 2: Bartek (różowy) aktywuje akcję zbiorów. Porusza się za darmo o 1 pole, a następnie płaci 2 monety, aby poruszyć się o kolejne 1 pole i skończyć ruch na kafełku.

Produkcja



Przykład: Bartek (różowy) aktywuje akcję produkcji i umieszcza żeton wachlarza na wybranym polu w swoim ulu. Dzięki temu sąsiadujący kafełek nektaru rozmarynowego produkuje miód. Natomiast sąsiadujący kafełek nektaru wielokwiatowego nie produkuje nic, ponieważ znajduje się na nim miód.

RYNEK



Przeprowadź **jedną** z możliwych transakcji: albo A) **sprzedaj zasób na rynku**, albo B) **zrealizuj zamówienie**.

A. SPRZEDAJ ZASÓB NA RYNKU

Sprzedaj dowolną liczbę sztuk jednego wybranego zasobu (czyli konkretny rodzaj miodu albo pyłek). Zwróć je do zapasów ogólnych, a za każdą sprzedaną sztukę otrzymujesz tyle monet z zapasów ogólnych, ile wynosi aktualna wartość sprzedawanego przez ciebie zasobu wskazana w odpowiedniej kolumnie rynku.

Po otrzymaniu monet obniż wartość sprzedanego zasobu o 1 pozycję. Nie ma znaczenia, ile sztuk zasobu zostało sprzedane – zawsze należy obniżyć wartość tylko o 1 pozycję. Jeżeli nie można już obniżyć wartości tego zasobu, obniż wartość innego zasobu (wybierz którego).

B. ZREALIZUJ ZAMÓWIENIE

Wybierz 1 spośród odkrytych kart zamówień. Zrealizuj to zamówienie, zwracając do zapasów ogólnych wskazany na nim zestaw zasobów. Weź kartę zrealizowanego zamówienia i połóż ją przed sobą – w końcowej punktacji otrzymasz tyle punktów, ile na niej wskazano.

Zwróć uwagę, że pod każdym stosem kart zamówień na planszy nadrukowany jest symbol akcji. Po wypełnieniu zamówienia otrzymujesz jednorazowo dodatkową akcję zgodnie z symbolem pod realizowanym zamówieniem. Musisz wykonać tę akcję, o ile to możliwe, ale możesz to uczynić w dowolnym momencie bieżącej tury (czyli niekoniecznie natychmiast po zrealizowaniu zamówienia).

Po zrealizowaniu zamówienia nie odkrywaj natychmiast nowego zamówienia ze stosu. Zrób to na końcu swojej tury (odkryj po 1 zakrytej karcie z każdego zakrytego stosu, tak aby znów były dostępne 3 zamówienia). Jeśli któryś ze stosów się wyczerpie, ignoruj go do końca gry.

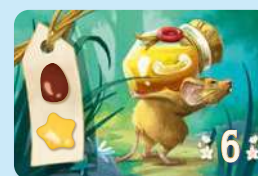
A. Sprzedaj zasób na rynku



	ROZMARYNOWY	WIŚNIOWY	AKCJOWY		PYŁEK
8				8	
7				7	
6				6	
5				5	
4				4	

Przykład: Ania posiada 2 miody wielokwiatowe i postanawia je sprzedać, aktywując akcję rynku. Miód wielokwiatowy jest obecnie wart 6, a zatem Ania sprzedaje oba i otrzymuje 12 monet. Następnie wartość tego miodu spada na 5.

B. Zrealizuj zamówienie



Przykład: Ania aktywuje akcję rynku i postanawia zrealizować zamówienie. Zwraca do banku wymagane na zamówieniu zasoby, umieszcza kartę zamówienia przed sobą i otrzymuje bonusową akcję zbiorów.

WYLĘG



Weź 1 swoją robotnicę z zapasów ogólnych i umieść ją w wylęgarni na planszy ula (w sekcji z symbolem akcji wylęgu). Jeżeli w zapasach ogólnych nie ma już twoich robotnic, nie możesz wykonać tej akcji.

Za każdym razem, kiedy w swojej turze zdecydujesz się na przywołanie robotnic, zbierasz z planszy ula także robotnice z wylęgarni – od kolejnej tury możesz z nich korzystać na normalnych zasadach. Niektóre karty wyzwań królowej (opisane na str. 11) wymagają posiadania określonej liczby robotnic – do tej liczby zawsze wliczaj robotnice znajdujące się w wylęgarni.

Wylęg



Przykład: Franek (zielony) aktywuje dwie akcje wylęgu. Bierze zatem dwie robotnice z zapasów ogólnych i umieszcza w wylęgarni. Kiedy Franek wykona akcję przywołania robotnic, wówczas zbierze z planszy ula wszystkie robotnice, wliczając w to robotnice znajdujące się w wylęgarni, i umieści na swojej planszy.

AKCJE ULA

DEKRET



Akcję dekret można by nazwać dzokerem. Pozwala ona bowiem wykonać dowolną akcję ula.

PRZYCHÓD



Otrzymujesz 5 monet z zapasów ogólnych. Monety są nielimitowane – jeżeli zabraknie ich w zapasach ogólnych, użyj dowolnego zamiennika.

Dekret



Akcja dekret, to po prostu dowolna wybrana akcja.

Przychód

Zdobywasz 5 monet. Pamiętaj, że każda moneta to 1 punkt na koniec gry.

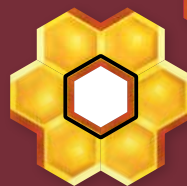


WZORY KOMÓREK

W grze występują 4 rodzaje miodu: wielokwiatowy, rozmarynowy, wiśniowy oraz akacjowy. Każdy z tych gatunków może zostać wyprodukowany tylko przez odpowiedni kafelek nektaru.

Każda utworzona przez siebie pusta komórka posiada obramowanie o konkretnym wzorze (istnieją 4 możliwe wzory przedstawione obok) – wzór ten wskazuje, jakiego rodzaju kafelek nektaru możesz w tej komórce umieścić.

WIELOKWIATOWY



WIŚNIOWY



ROZMARYNOWY



AKACJOWY





WYZWANIA KRÓLOWEJ

W każdej rozgrywce dostępne są 3 wyzwania pszczelej królowej. Podejmując wyzwania, masz szansę na zdobycie dodatkowych punktów.

Wyzwania dzielą się na dwa typy: **wyścigi** oraz **cel**.

WYŚCIGI



Karty wyzwań wyścigowych rozpoznacie po umieszczonym na nich symbolu dwóch flag (widocznym po lewej). Wyzwania te pozwalają na zdobycie monet natychmiast po tym, gdy ktoś z graczy mu sprosta.

Pierwsza osoba, która sprosta wyzwaniu, otrzyma 20 monet. Kolejne nagrody (10 i 5 monet) przeznaczone są odpowiednio dla drugiego i trzeciego gracza, którym uda się wypełnić wyzwanie.

Należy jednak pamiętać, że niezależnie od liczby graczy, ostatnia osoba (nawet jeśli sprosta wyzwaniu) nigdy nie otrzymuje nagrody – z tego względu w rozgrywkach dwu- i trzysobowych nie kładzie się monet na wszystkich pozycjach karty wyzwania – należy zawsze umieścić o jedną nagrodę mniej niż wynosi liczba graczy biorących udział w rozgrywce.

CELE



Karty celów rozpoznacie po umieszczonym na nich symbolu korony (widocznym po lewej). Nagrody za realizację celów przyznawane są dopiero w końcowej punktacji.

Wartości przedstawione na karcie wyzwania to nagrody punktowe przyznawane za zajęcie odpowiednio pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca.

- Jeżeli dwoje graczy remisuje na danej pozycji, obydwoje otrzymują pełną nagrodę za tę pozycję. Kolejny gracz natomiast zostanie sklasyfikowany dwie pozycje niżej (patrz przykład po prawej stronie).
- Jeżeli troje graczy remisuje na danej pozycji, wszyscy otrzymują pełną nagrodę za tę pozycję i nagrody z żadnych niższych miejsc nie są przyznawane.

Pamiętaj, że w grze 4-osobowej nagradzane są tylko pierwsze 3 pozycje. W grze 3-osobowej wyłącznie pierwsza i druga pozycja. A w grze 2-osobowej nagrodę otrzyma wyłącznie osoba, która zajmie pierwsze miejsce.



Wyścigi



Przykład: Kiedy tylko Franek zrealizował trzecie zamówienie, natychmiast otrzymał za to 20 monet. Drugą osobą, która tego dokonała, była Paulina i otrzymała 10 monet. W grze 3-osobowej dostępne są tylko dwa pierwsze miejsca, a więc, jeśli teraz Bartek zrealizuje trzecie zamówienie, to nie otrzyma za to dodatkowych monet.

Cele



Przykład: Na koniec 4-osobowej rozgrywki dwójka graczy remisuje o pierwszą pozycję. W takim wypadku oboje otrzymują nagrodę z pierwsze miejsce. Natomiast kolejna osoba zajmuje trzecią pozycję. Z kolei osoba czwarta, czyli ostatnia, nigdy nie otrzymuje żadnej nagrody.



KONIEC GRY

Gra zbliża się do końca, kiedy zostanie spełniony przynajmniej **jeden** z poniższych warunków:

- Wartości przynajmniej 4 zasobów spadły na rynku na najniższą możliwą pozycję.
- Zostały wyczerpane przynajmniej 2 stosy zamówień.

Kiedy zostanie spełniony jeden z powyższych warunków, rozgrywka kończy się wraz z ruchem osoby siedzącej po prawej stronie pierwszego gracza (wszyscy powinniście rozegrać identyczną liczbę tur). Przejdźcie do końcowej punktacji.

Uwaga: W rzadkim przypadku w trakcie gry na planszy ula mogą skończyć się kafle uli. Jeśli tak się stanie, wówczas rozgrywka kończy się natychmiast.



KOŃCOWA PUNKTACJA

Zlicz swoje punkty w następujących kategoriach.

- Monety: Zsumuj wartość posiadanych monet – otrzymujesz dokładnie tyle samo punktów.
- Miód: Otrzymujesz 1 punkt za każdy 1 miód w twoim ulu.
- Pyłek: Otrzymujesz 1 punkt za każdy 1 pyłek w twoim ulu.
- Wyzwania: Otrzymujesz punkty za wyzwania typu cel (liczba punktów zależy od zajętej pozycji).
- Zamówienia: Zsumuj punkty na kartach zrealizowanych zamówień.

Kto uzyska najwyższy wynik punktowy, zwycięża! Jeżeli jest remis, wygrywa ta osoba spośród remisujących, która:
1) posiada najwięcej zasobów,
a jeżeli to nie przyniesie rozstrzygnięcia, to
2) posiada najwięcej zrealizowanych kart zamówień.
Jeżeli nie da się w ten sposób rozstrzygnąć remisu, remisujący dzielą się słodczą zwycięstwa.



Warunek końca gry: 4 zasoby spadły na najniższą pozycję.



Warunek końca gry: 2 wyczerpane stosy zamówień



Przykładowa punktacja końcowa

Monety	    
Miody i pyłki	  
Wyzwania	2 MIEJSCE  10 1 MIEJSCE  20  
Zamówienia	 7  8

Przykład: Paulina zdobyła w tej grze kolejno: 38 punktów za posiadane na koniec gry monety, 3 pkt. za posiadane miody i pyłki, 30 pkt. za karty wyzwań oraz 15 pkt. za zrealizowane zamówienia. Łącznie daje to wynik 86 pkt.

WARIANT ZAAWANSOWANY

W tym wariantcie kafelki nektarów na łące układa się zakryte (rewersiem ku górze). Tym samym ich zbieranie wymaga nieco dedukcji i dobrej pamięci.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotowanie rozgrywki przebiega normalnie z następującymi zmianami:

- Obróćcie planszę lasu na stronę oznaczoną literą „B” (oznaczenie to znajdziecie na drzewie w lewym górnym rogu).
- Posortujcie kafelki nektarów **według rodzajów ich rewersów**. Z każdej grupy usuńcie odpowiednią liczbę kafelków (szczegóły w tabeli obok).
- Nieusunięte kafelki każdej z grup rozłóżcie losowo zakryte w dedykowanych im obszarach łąki. Kafelki z rewersiem kwiatów polnych rozłóżcie na polach z obramowaniem w kolorze bordowym, kafelki z rozmarynem na polach fioletowych, kafelki z rewersiem wiśni na różowych, a z akacją na jasnożółtych.
- Żetony zbieraczek odłóżcie do pudełka – nie są używane w tym wariantcie.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

ZBIORY

Wykonując akcję zbiorów, wybierz 1 dowolny kafelek nektaru na łące. Podejrzij awers tego kafełka, następnie:

- Jeżeli posiadasz pustą komórkę odpowiedniego rodzaju, musisz umieścić w niej ten kafelek nektaru.
- Jeżeli nie posiadasz pustej komórki odpowiedniego rodzaju, odłóż kafelek z powrotem na to samo pole łąki i weź 1 pyłek z zapasów ogólnych.

POSZUKIWANIE NEKTARU

Poszukując nektaru (czyli wykonując drugi krok przywołania robotnic), wybierz 1 kafelek nektaru na łące. Podejrzij go i odłóż z powrotem na to samo pole łąki (nie możesz go umieścić w swoim ulu, nie otrzymujesz też pyłku).

Rewersy kafelków nektarów



Kwiaty polne



Rozmaryn



Wiśnia



Akacja

F	2 graczy usuń:	3 graczy usuń:	4 graczy usuń:
	1 akacyjny 1 wielokwiatowy	1 akacyjny	nic
	1 wiśniowy 1 rozmarynowy	1 wiśniowy	nic
	1 wiśniowy 1 rozmarynowy	1 rozmarynowy	nic
	1 akacyjny 1 wielokwiatowy	1 wielokwiatowy	nic

Szczegóły

- W każdym momencie gry można podglądać rewersy swoich kafelków nektarów, aby wydedukować, jakie kafełki znajdują się wciąż na łące. Nie można natomiast podglądać rewersów kafelków znajdujących się w ulach innych graczy.
- Jeśli gracze w niepełnym składzie osobowym, to na łące od początku gry będą jakieś puste pola. Nie jest istotne, które pola będą puste na początku gry, ale pamiętajcie, aby każdy kafelek leżał na polu w odpowiednim kolorze.
- Każdorazowo, kiedy podglądasz leżący na łące kafelek, pamiętaj, aby zwrócić go z powrotem na łąkę, jeśli nie możesz go zebrać.



WARIANT SOLO

W tym wariantcie twoim zadaniem jest zmierzyć się z trutniami i zdobyć jak najwięcej punktów. Musisz przy tym szczególnie przyłożyć się do realizacji wyzwań królowej – jeżeli nie otrzymasz za nie odpowiedniej liczby punktów, przegrasz.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotuj grę zgodnie z zasadami dla gry dwuosobowej oraz następującymi zmianami:

- Zawsze korzystasz z tej strony planszy lasu, która została oznaczona literą „A”.
- Użyj osobnego zestawu kart wyzwań królowej – dedykowanemu wariantowi solo (zamiast kart przeznaczonych do rozgrywki wieloosobowej).
- Wylosuj 2 karty konfiguracji i wybierz z nich 1 (decydując, warto wziąć pod uwagę, jakie wyzwania obowiązują w tej rozgrywce).
- Potasuj karty trutni i stwórz z nich talię. Zwróć uwagę, że każda z tych kart ma dwie strony – stronę ula i stronę lasu. Połóż je na stole stroną ula ku górze.
- Umieść 1 trutnia (pionek) w sekcji ula z kaflami dekretu i przychodu. Umieść też 1 trutnia w sekcji z kaflami rynku.

POZIOM TRUDNOŚCI

Przed rozpoczęciem rozgrywki wybierz poziom trudności. Im wyższy poziom, tym więcej punktów musisz zdobyć łącznie za realizację wyzwań królowej (patrz tabela obok).

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W tym wariantcie wykonujesz tury naprzemiennie z trutniami. Będziesz rozpoczynać każdą turę gry (zawsze wykonujesz ruch przed trutniami).

TURY GRACZA

Twoje tury wyglądają jak w rozgrywce wieloosobowej z następującymi zmianami:

- W trakcie rozgrywki trutnie zawsze zajmować będą 2 sekcje ula. Nie możesz pobierać kafla z tych sekcji, dopóki nie zostaną one przez trutnie opuszczone.
- Niektóre kafelki nektarów mogą zostać usunięte z gry w trakcie tury trutni. W takim wypadku bezpowrotnie tracisz możliwość ich zdobycia.

Karty trybu solo



Wyzwania solo



Stwórz stos kart trutni, układając wszystkie karty stroną ula ku górze.



Figurki trutni



Umieść jednego trutnia w sekcji dekret/przychód, a drugiego w sekcji rynku.



Poziom trudności	Wymagany wynik
Jajo	25
Larwa	30
Poczwarka	35
Imago	40
Królowa	45



TURY TRUTNI

W każdej turze trutni odkryj wierzchnią kartę z ich talii i umieść ją obok. Jeżeli przed odkryciem karty w talii jest tylko 1 karta, nie odkrywaj jej. Zamiast tego zbierz wszystkie 10 kart trutni, potasuj je, stwórz nową talię i z niej dopiero odkryj kartę.

Akcja trutni: Spójrz na odkrytą właśnie kartę trutni i wykonaj jej akcję (patrz tabela poniżej).

Nazwa akcji	Opis akcji
➤ Zamówienie	Wybierz 1 z odkrytych kart zamówień i usuń ją z gry. Następnie odkryj wierzchnią kartę z tego samego stosu zamówień.
H ➤ Najdroższy miód oraz pyłek	Obniż o 1 pozycję wartość pyłku oraz wartość najdroższego miodu. Jeżeli kilka gatunków miodu remisuje pod względem najwyższej wartości, wybierz 1 z nich i obniż jego wartość.
➤ Wielokwiatowy	Wybierz jedną spośród dwóch możliwych opcji: usuń z łąki kafelek nektaru wskazanego rodzaju, który znajduje się najbliżej twojego żetonu zbieraczki -ALBO- obniż o 1 wartość wskazanego miodu.
➤ Rozmarynowy	
➤ Wiśniowy	
➤ Akacyjny	

Ruch trutnia: Spójrz na kartę znajdującą się obecnie na wierzchu talii trutni (karta ta leży oczywiście stroną ula ku górze). Przenieś trutnia do sekcji ula wskazanej przez symbol na karcie. Jeżeli truteń już się tam znajduje, nic się nie dzieje. Jak dobrze wiemy, trutnie na planszy są dwa, a więc nasuwa się pytanie, którego trutnia należy przemieścić. Wykonując ruchy trutniami, pamiętaj, że jeden z nich powinien zawsze znajdować się po lewej stronie planszy, a drugi po prawej (a zatem łatwo wywnioskować, że trutnie mogą poruszać się wyłącznie w górę lub w dół, a nigdy w lewo lub prawo).

KONIEC GRY

Gra zbliża się do końca w identycznych okolicznościach, jak w przypadku gry wieloosobowej. Jeżeli warunek końca gry zostanie spełniony w twojej turze, gra kończy się wraz z końcem tejże tury. Jeżeli warunek zostanie spełniony w turze trutni, rozegraj jeszcze jedną turę.

PUNKTACJA

W wariantcie solo wszystkie wyzwania określają wymogi oraz posiadają 4 progi nagród. Każde wyzwanie dostarcza ci punkty za najwyższy osiągnięty przez ciebie próg. Zsumuj punkty zdobyte za wypełnienie wyzwań. Jeżeli udało ci się uzyskać minimalną liczbę punktów wynikającą z wybranego poziomu trudności, wygrywasz! Jeżeli nie, rozgrywka niestety kończy się porażką.

W przypadku porażki, nie licz dalszych punktów. W przypadku zwycięstwa policz pozostałe punkty identycznie, jak w rozgrywce wieloosobowej. Porównaj wynik z tabelą obok i ustal, jak dobrze ci poszło.

Szczegóły

- Trutnie przez całą grę pozostają na swojej połowie planszy - jeden po lewej (porusza się wyłącznie po sekcjach wylęg oraz dekret/przychód), a drugi po prawej (porusza się wyłącznie po sekcjach zbiory, produkcja oraz rynek).
- Jeśli wartość jakiegoś zasobu powinna spaść, ale nie może, bo jest już najniższa możliwa, wówczas należy obniżyć o 1 wartość dowolnie innego wybranego zasobu. Zasada ta dotyczy zarówno tur gracza, jak i trutni.
- Jeśli decydujesz się usunąć kafelek nektaru z łąki, ale 2 lub więcej z nich remisują pod względem odległości od twojej zbieraczki, wówczas możesz wybrać, który spośród tych kafeleków usunąć.
- Wariant solo można łączyć z wariantem zaawansowanym. Jeśli decydujesz się usunąć kafelek nektaru z łąki, wybierz kafelek, który pasuje rewersem do karty trutni, ujawnij go i usuń z gry.



Strona lasu



Strona ula



Wynik

Tytuł

0-79

Skromny trzmiel

80-99

Pszczoła zwiadowczyni

100-119

Guru pszczelarstwa

120-139

Nektarowa magnatka

140+

Wasza miodowość

SZCZEGÓŁY WYZWAŃ

KLASTRY

Niektóre wyzwania królowej odnoszą się do klastrow. Klaster stanowią 3 niesąsiadujące ze sobą komórki twego ula sąsiadujące z tą samą 1 komórką. Jeżeli wszystkie 3 takie komórki zawierają kafelki nektarów, wówczas mówimy o klastrze nektaru. Jeżeli wszystkie 3 komórki są puste, wówczas mówimy o klastrze pustych komórek. Każda komórka może stanowić część wielu klastrow.

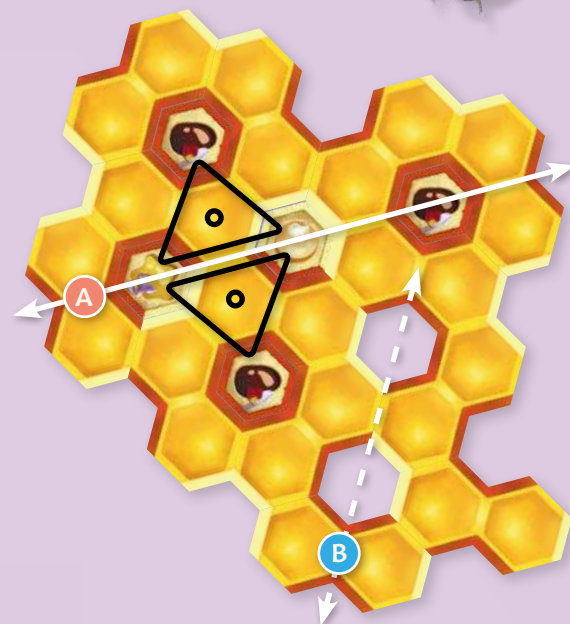
Przykład: Na rysunku obok komórki oznaczone kropkami stanowią centra dwóch klastrow. Komórki z nektarami akacjowym i rozmarynowym stanowią część obydwu tych klastrow.

LINIE PROSTE

Niektóre wyzwania odnoszą się do komórek w linii prostej. Jeżeli wyzwanie odnosi się do konkretnych rodzajów komórek w linii prostej, komórki te nie mogą być przerywane komórkami innego rodzaju.

Przykład: Rysunek obok pokazuje dwie różne linie proste. Linia A to linia 3 kolejnych (nieprzerwanych) komórek nektaru. Linia B to linia 2 kolejnych (nieprzerwanych) pustych komórek.

Klastry i linie proste



Przykład: W tym ulu znajdziemy linię prostą przechodzącą przez 3 kafelki nektarów (A), kolejną linię prostą przechodzącą przez 2 puste komórki (B), a także 2 klastry nektaru (oznaczone czarnymi trójkątami). Nie ma tu natomiast żadnego klastru pustych komórek.

PODZIĘKOWANIA

Projekt gry: Paul Salomon
Rozwój: Mike Hinson
Produkcja: Brent Dickman
Ilustracje: Anne Heidsieck
Projekt graficzny: Jason D. Kingsley
Redakcja: Dustin Schwartz
Polska wersja: Lucrum Games
Tłumaczenie: Łukasz Gralak
Redakcja: Bartosz Chlebicki
DTP: Łukasz Kempniński

Testy: Tom Ackerman, Royce Banuelos, Jessica Bensky, Miles Bensky, Kaity Bequette, Molly Cooper, Steven Hand, Bobbi Hardy, Mark Hardy, Mark Hewitt, Jack Holekamp, Rahul Jasti, Zack Kiedysz, Christian Maglasang, Daniel Martin, David Michael Moore, Ben Moy, Christopher Needham, AJ Nowaczyk, Tommy O'Brien, Matthew Roberts, Ben Rosset, Andrew Stengele, Brian Suhre, Andrew Wang, Caleb Wilson, Lisa Wilson, Ben Wei, Mark Wisdom

Grę polecają:



© 2020 Elf Creek Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2022 wersja polska Lucrum Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.