



BEEZ

RULEBOOK



Ласкаво просимо до таємного життя бджіл! У нашій глобальній екосистемі бджоли відіграють фундаментальну роль. Вони літають з квітки на квітку, збирають безцінний нектар й запилюють рослини, з яких збирають свій врожай. Ця проста дія забезпечує зростання квітів та рослин й робить незамінним внесок бджіл у зберігання здорового навколишнього середовища. Гра «Бджоли» запрошує гравців відкрити для себе бджолиний світ. Тільки той, хто добре керує процесом наближення до мети, зробить найсмачніший мед із зібраного нектару!

Вміст коробки

4 медові стільники



4 Бджоли з вуликами 4-х кольорів



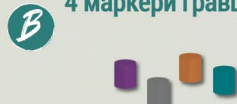
1 стартовий жетон



15 Квіток
(по 3 кожного кольору)



4 маркери гравців



5 Листків



45 маленьких порцій Нектару



18 карт завдань
(6 для кожного виду меду)



1 додаток "Опис карт"



10 великих порцій Нектару



1 блокнот для підрахунку балів



Мета гри

З допомогою вашої бджоли збирайте нектар з квітів на квітковому полі. Уважно стежте за картами завдань, ретельно плануйте польоти, щоб наприкінці гри отримати найбільшу кількість крапель меду й стати переможцем.

Квіткове поле навесні: коли квіти розкриваються, вони виділяють аромат, який дивним чином приваблює бджіл. Медоносні бджоли перелітають з квітки на квітку, збирають пилок та нектар й запилюють квіти. Бджоли надзвичайно важливі для нашої екосистеми, оскільки понад 75% всіх врожаїв залежать від запилювання бджолами.

Підготовка до гри

1. Кожен гравець отримує медовий стільник **A**, маркер гравця **B** та бджолу з вуликом **C** відповідного кольору.



2. Складіть квіткове поле таким чином: (варіант для гри 2-х гравців шукайте на стор. 6).

- Викладіть **стартовий жетон D** на середині столу.
- Покладіть **Листок E** та по 1 **Квітці кожного кольору F** в довільному порядку навколо стартового жетона.
- Розташуйте решту Квіток та 2 Листки в довільному порядку навколо вже викладених жетонів, щоб зробити квіткове поле максимально симетричним. Впевніться, що між Квітками немає проміжків, а Квітки одного кольору не межують між собою. Покладіть Листки, що залишились, назад у коробку.
- Тепер розкладіть **Нектар** на Квітки. Кожна Квітка має три кружечки, на них поставте 3 **маленькі порції Нектару G**. На кольорові серединки Квіток поставте **великі порції Нектару H** відповідного кольору. П'ять Квіток, що межують зі стартовим жетоном, не отримують великих порцій Нектару.

3. З'ясуйте хто нещодавно їв мед, він ходитиме першим. Гравець **праворуч** від першого гравця ставить свою **Бджолу** на вільне місце стартового жетона, щоб голова Бджоли дивилася **у напрямку стрілки**. Всі інші гравці роблять те саме по черзі у напрямку **проти стрілки годинника**.

4. Відсортуйте **карти завдань I** за видом меду відповідно до кольору кришок. Перетасуйте карти кожного виду окремо та покладіть **3-ма купками долілиць** на столі. Докладний зміст завдань знаходиться у **додатку «Опис карт»**.

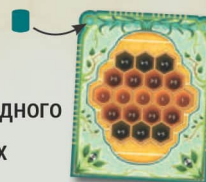
• Візьміть верхню карту з кожної купки та покладіть ці 3 карти **горілиць** біля квіткового поля. Ці карти будуть **спільними завданнями**, які може виконати кожен гравець.

• Потім кожен гравець витягує по одній карті з кожної купки. В результаті в руках у гравців буде по 3 карти завдань. Роздивіться ці карти, виберіть **ДВІ** та покладіть їх долілиць перед собою.

Це – ваші **особисті завдання**. Третю карту поверніть долілиць у коробку.

• Решту карт також поверніть назад у коробку. Для цієї гри вони не знадобляться.

5. Покладіть **додаток «Опис карт» J** та **блокнот для підрахунку балів K** на стіл.



Встановіть на «0» маркер гравця на шкалі підрахунку балів на медовому стільнику.



Хід гри

Кожен хід складається з 3-х фаз:

Фаза 1:

План польоту

Фаза 2:

Політ та збір нектару

Фаза 3:

Зберігання нектару та створення меду

Для виготовлення 500 г баночки меду одна бджола повинна здійснити 40000 польотів з вулика та назад, та зібрати 1,5 кг нектару. Під час цього вона пролітає відстань, що дорівнює 3-м колам навколо Землі. На щастя для бджоли, вона працює не сама, а проводить життя у компанії десятків тисяч інших бджіл, що працюють разом на користь бджолоїної громади.

Гру починає перший гравець. Хід переходить за стрілкою годинника.

Фаза 1: Планування польоту

У цій фазі ви плануєте політ вашої Бджоли, визначаючи, у якому напрямку та як далеко вона полетить.

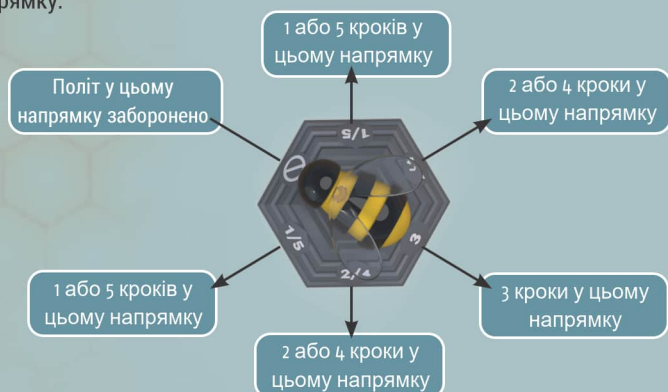
Примітка: кожна Квітка, Листок та початковий жетон мають 7 шестикутників, на один з яких може приземлитись



ваша Бджола.

У вулика 6 сторінок, 5 з них вказують на можливі напрямки польоту вашої Бджоли по квітковому полю. На них також вказані цифри, які визначають відстань можливого польоту.

На 6-й стороні, розташованій безпосередньо перед головою вашої Бджоли, знаходиться символ \emptyset . Ваша Бджола ніколи не може полетіти у цьому напрямку.



Планування:

1. Подивіться на свій вулик та дізнайтеся, у якому напрямку може полетіти ваша Бджола по Квітковому полю. Тепер **визначте** на яку відстань можна здійснити політ. Якщо є два варіанти, наприклад, 2/4, оберіть один з них. 2. **Обов'язково поверніть** вашу Бджолу у напрямку, в якому вона полетить у Фазі 2. Не обертати Бджолу не можна.



Приклад:

Вулик Марини вказує на напрямки, у яких може полетіти її Бджола. Червона стрілка вказує на напрямок, у якому політ заборонено.

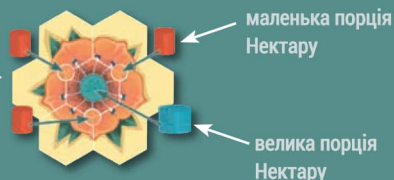
Марина планує, що Бджола полетить на 2 кроки у напрямку синьої Квітки, та повертає її відповідно

Фаза 2: Політ та збір Нектару

У цій фазі Бджола здійснює політ та збирає Нектар.

Правила польоту:

- Перемістіть Бджолу на стільки кроків, скільки ви запланували у Фазі 1 та, звісно, вулик дозволяє це зробити у даному напрямку.
- Ваш політ завжди повинен закінчуватись на шестикутнику, на якому немає інших Бджіл.
- Бджола завжди летить по прямій лінії.
- Бджола може летіти над іншими Бджолами.
- Бджола ніколи не може вилітати за межі квіткового поля навіть якщо це дозволить скоротити шлях між двома жетонами.
- Якщо ваш політ має закінчитися на шестикутнику, зайнятому іншою Бджолою або за межами квіткового поля, ви не можете виконати такий політ. Поверніться до Фази 1 та сплануйте політ заново.
- У рідкісних випадках Бджола не матиме можливості здійснити політ згідно з правилами. У такому випадку вона може перелетіти на сусідній шестикутник. Але тоді вона повинна розвернутись у цьому напрямку.



Збір Нектару: Якщо ваша Бджола зупиняється на шестикутнику, на грані якого знаходиться **маленька порція** Нектару, ви можете одразу забрати її та поставити перед собою.



Якщо ваша Бджола сідає на шестикутник у **центрі** Квітки, що містить **велику порцію** Нектару, ви можете взяти її **разом з однією з маленьких порцій** Нектару, розташованих на гранях цього шестикутника (якщо є).

Якщо ваша Бджола завершила політ на **пустому шестикутнику в центрі** Квітки, ви можете забрати тільки одну з **маленьких порцій** Нектару, якщо вона ще залишилася.

Політ закінчено, переходьте до Фази 3.

Складна взаємодія між маткою, робочими бджолами та трутнями досконало організована. Робочі бджоли виконують багато різноманітних завдань від піклування про потомство до забезпечення їжею. Єдина репродуктивна самка у колонії бджіл – це королева (матка), а єдиною функцією трутнів є запліднення матки під час її весільного польоту.



Приклад: Бджола Марини здійснює політ на 5 кроків і сідає на рожеву Квітку. Марина бере велику білу порцію Нектару разом із маленькою рожевою порцією та ставить їх перед собою.



Якщо політ вашої Бджоли закінчено на Квітці, де взагалі немає Нектару, цю фазу ви закінчили з пустими руками. Третю фазу ви повністю пропускаєте. Тепер черга наступного гравця.

Виняток: Краплі води

Якщо політ вашої Бджоли закінчено на шестикутнику з краплями води, які трапляються на Листках, Бджола освіжається та може одразу планувати наступний політ.

Підказка: Збирати Нектар під час кожного польоту не завжди можливо або доцільно. З тактичних міркувань іноді плануйте польоти без отримання Нектару. Тоді ваша Бджола зможе надалі вибрати напрямок, наприклад, для збору Нектару певного кольору.

Фаза 3: Зберігання нектару та створення меду

Пришов час зберегти зібраний Нектар та зробити мед!

Якщо вам вдалося зібрати Нектар у Фазі 2, необхідно його розмістити у стільнику. В кожному медовому стільнику знаходяться 19 комірок, розташованих у 5 рядках. Коміркі пронумеровані цифрами та відповідають можливій відстані польоту.

Нектар треба завантажити у пусту комірку, номер якої відповідає відстані щойно здійсненого польоту. Великі та малі порції Нектару зберігаються однаково. Після того, як Нектар потрапив до комірки, переміщати його заборонено.

Тепер пересуньте свій маркер гравця на стільнику на один крок вправо за кожну порцію здобутого Нектару.

Кількість комірок обмежена! Якщо у вас вже немає придатної комірки, ви не зможете завантажити Нектар у стільник та повинні повернути його назад на Квітку, з якої щойно його взяли. Якщо ви зібрали 2 порції Нектару, але є лише одна вільна комірка для зберігання, виберіть, яку порцію ви покладете на зберігання, а яку повернете назад. Якщо ви вирішили повернути назад велику порцію Нектару, поставте її у центр Квітки та накрийте зверху вашою Бджолою.

Приклад: Бджола Марини пролетіла 5 кроків до центру рожевої Квітки й зібрала 2 порції Нектару. Марина має поставити обидві порції Нектару у рядку «4/5». Вона завантажує маленьку рожеву порцію Нектару у верхньому рядку, а велику білу порцію у нижньому рядку стільника. Після цього вона переміщує свій маркер на 2 кроки вправо на шкалі підрахунку балів.



Кінець гри

Гра закінчується, коли один з гравців завантажив у свій стільник 12 або більше порцій Нектару та перемістив свій маркер гравця на останню клітинку стільника. Решта гравців теж роблять свої ходи, щоб усі гравці мали однакову кількість ходів. Тепер можна розпочати підрахунок балів. Нарешті стане відомо скільки крапель меду ви зробите з вашого Нектару. Відкрийте ваші таємні завдання. Починаючи з першого гравця, додайте собі краплі меду за 3 загальні завдання та власні таємні завдання.

Примітка: Кожну порцію Нектару можна враховувати лише один раз за одну карту завдань. Проте, та сама порція Нектару може принести бали за виконання інших завдань.



Запишіть у блокнот для підрахунку балів кількість крапель меду, що вам вдалося створити. Гравець із найбільшою кількістю крапель меду стає переможцем. У випадку нічиєї переможцем стає гравець, який зібрав найбільше великих порцій Нектару. Якщо і в цьому випадку нічия, гравці розділяють перемогу.

Приклад підрахунку балів:



Марина отримує по 2 краплі меду за кожну порцію Нектару різного кольору, завантажену у стільник.

= 10 крапель меду



За 3 білі та 3 рожеві порції Нектару, які утворюють 2 дуги відповідного кольору, Марина отримує по 4 краплі меду за кожну дугу.

= 8 крапель меду



Марина заповнила обидва рядки 4/5.

= 12 крапель меду



Марина не заповнила жодної комірки у середині стільника.

= 0 крапель меду



Марина отримує по 3 краплі меду за кожні 3 порції Нектару різного кольору, розташовані по горизонталі або діагоналі.

= 6 крапель меду

10	8	12	0	6	36
----	---	----	---	---	----

Загалом Марина отримує 36 крапель меду



Альтернативна підготовка до гри

Після того, як ви ближче познайомитеся з грою, ви можете створювати квіткове поле за вашим бажанням, використовуючи **всі Листки**. Починайте розкладати поле, так само як у грі для 3 або 4 гравців: спочатку стартовий жетон, один Листок та по одній Квітці кожного кольору. Потім рівномірно розташуйте решту Квіток та Листків навколо наскільки це можливо. Намагайтесь уникати прогалин та прагніть зробити так, щоб кожна Квітка/Листок межували принаймні з 2-ма іншими Квітками/Листками (де це можливо).



Правила гри для 2-х гравців

У грі для 2-х гравців квіткове поле викладається так:

Початок такий самий, як у грі для 3 та 4 гравців: розмістіть 5 Квіток різних кольорів та 1 Листок навколо стартового жетона. Потім, на відміну від базової гри, візьміть лише 5 Квіток різного кольору та 1 Листок для завершення квіткового поля. Ці 6 жетонів розділіть на дві частини по 3 жетони та приєднайте їх по різні боки квіткового поля. Впевніться, що Квіткі однакового кольору **не межують** одна з одною, а між жетонами немає прогалин (див. приклад).

Решта правила залишається без змін.



Правила для експертів

Для досвідчених гравців використовуйте наступні зміни до правил:

1. Підготовка до гри, крок 4:

Розсортуйте карти завдань **1** за 3 видами меду. Знайдіть карту з рожевою кришкою та покладіть її біля квіткового поля, як першу спільну карту завдань. Перемішайте кожну купку окремо та покладіть їх долілиць біля квіткового поля. Візьміть верхні карти з двох купок та додайте їх горілиць до першої спільної карти завдань. Потім продовжуйте підготовку, так само як і у грі для 3-4 гравців, тобто витягніть власні таємні карти завдань.

2. Фаза 3 – Зберігання Нектару та створення меду:

Щойно ви поставили у комірку першу порцію Нектару, всі решта необхідно буде **завантажувати поруч з попередніми**. Переміщати Нектар у стільнику заборонено.

- **Приклад:** Бджола Марини пролетіла 5 кроків та сіла у центрі рожевої Квітки. Їй треба завантажити обидві порції Нектару (рожевого та білого) у 2 комірках рядка «4/5». Хоча 4 комірки у цих рядках все ще вільні, вона може завантажити лише одну порцію Нектару, оскільки комірки «4/5» у нижньому рядку не межують з жодною коміркою, у якій вже є Нектар. Отже, зараз в них не можна нічого завантажити. Марина ставить маленьку порцію рожевого Нектару у верхньому рядку, а велику порцію білого Нектару повертає на Квітку й накриває своєю Бджолою.

Решта правил збігаються з базовими.



Credits

Дизайнер: Ден Галстад
Продюсер: Софі Гравель
Розробка: Мартін Бушар, Катя Фольк, Моріц Тіле, Сара-Енн
Оримерк, Андре Бірт
Арт-директор: Софі Гравель
Ілюстрація: Кріс Квільямс
Графічний дизайн: Маріс Ебер-Лемір, Стефан Вашон
3D моделювання: Тарек Сауді
Редагування: Катя Волк
Переклад українською мовою ТОВ "Бельвіль"



© 2020 Plan B Games Inc.

Всі права застережені.

Збережіть ці правила для своїх записів, оскільки вони містять важливу інформацію.

Цей продукт не може бути відтворений повністю або частково без спеціального дозволу видавця.

19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC. JoP 1Po, Canada.

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com

Made in China





BEEZ

APPENDICE



Отримайте 2 краплі меду за кожну порцію Нектару цього кольору, якщо він є у вашому стільнику.

Отримайте 2 краплі меду за кожну порцію Нектару іншого кольору, що є у вашому стільнику. (максимум 10 крапель)



Отримайте 7 крапель меду, якщо завантажили Нектар у всі 5 комірок ряду "1". Якщо ви маєте там 5 порцій Нектару різних кольорів, ви отримаєте 12 крапель меду.



Отримайте 7 крапель меду, якщо завантажили Нектар у всі 4 комірки ряду "2/3". Якщо обидва ряди "2/3" заповнені, ви отримаєте 12 крапель меду.



Отримайте 7 крапель меду, якщо завантажили Нектар у всі 3 комірки ряду "4/5". Якщо ви заповнили обидва ряди "4/5", отримаєте 12 крапель меду.



Отримайте 8 крапель меду, якщо завантажите Нектар у всі 7 комірок в центрі стільника. Якщо ви завантажили 5 порцій Нектару різного кольору, отримаєте 10 крапель меду.



Отримайте 7 крапель меду, якщо завантажили принаймні 5 порцій Нектару у будь-які комірки по зовнішньому краю стільника. Якщо в них завантажено щонайменше 8 порцій Нектару, ви отримаєте 12 крапель меду.



Отримаєте 7 крапель меду, якщо завантажили Нектар у всі 5 комірок по діагоналі. Якщо ви заповнили обидві діагоналі, отримаєте 12 крапель меду.



Отримайте 4 краплі меду за 3 порції Нектару однакового кольору, розташовані в ряд. Орієнтація ряду не має значення.



Отримайте 4 краплі меду за 3 порції Нектару однакового кольору, розташовані трикутником. Орієнтація трикутника не має значення.



Отримайте 4 краплі меду за 3 порції Нектару однакового кольору, розташовані дугою. Орієнтація дуги не має значення.



Отримайте 4 краплі меду за 3 порції Нектару різного кольору, розташовані в ряд. Орієнтація ряду не має значення.



Отримайте 4 краплі меду за 3 порції Нектару різного кольору, розташовані трикутником. Орієнтація трикутника не має значення.



Отримайте 4 краплі меду за 3 порції Нектару різного кольору, розташовані дугою. Орієнтація дуги не має значення.