

БЫСТРЫЙ СТАРТ: Выполните шаги **1 – 5**, выделенные красным цветом

Каждый игрок берет на себя роль главной пчелы в улье

Каждая главная пчела должна организовать своих рабочих пчел для производства достаточного количества меда, чтобы улей смог продержаться в предстоящую зиму.

В начале каждой игры определите ее длительность. Игрок, первым достигший цели, является победителем.

	Длительность игры	Цель (мёд)
Короткая	(15 мин. на игрока)	5
Стандарт	(30 мин. на игрока)	7
Долгая	(45 мин. на игрока)	9

Состав игры:

- 1 карта день/ночь
- 1 кубик добровольца (большой)
- 12 белых жетонов Яиц
- 12 карт Действий: A-G (6хD)
- 41 карта Пчеломатки
- 48 тайлов с сотами
- 72 кубика (4 цветов)
- 90 кубиков Нектара (6 цветов)

1. Подготовка



Поместите Карты Действий в центре стола в алфавитном порядке, от А до G, как показано на рисунке выше.

Есть 14 типов Карт Пчеломатки. Выберите 10 из них и перетасовав их, сформируйте колоду Пчеломатки из 30 карт.



Каждый игрок размещает 3 тайла с сотами, стороной с медом вниз, перед собой, чтобы сформировать свою часть улья.

Каждый игрок выбирает Кубики Рабочих пчел одного цвета и помещает 6 кубиков перед собой, чтобы сформировать свою семью рабочих пчел. Все остальные кубики должны быть помещены рядом. Они будут использоваться позже в игре.

Пример подготовки для каждого игрока

Поместите Кубики Нектара рядом с соответствующими картами действия с цветами (D).

Поместите жетоны яиц и тайлы с сотами в отдельные стопки, чтобы сформировать запас.

Определите первого игрока броском большого кубика Добровольца. Первый игрок получает Карту День/Ночь и кладет ее перед собой, дневной стороной вверх.

1а. Подготовка для 2-3 игроков

При игре на 3 игроков, возьмите 4 кубика из запасного комплекта кубиков и бросьте их по одному. Поместите их на карты действий А, С, Е и G, закрывая соответствующий результат на каждой карте. Если дважды выпал одинаковый результат, бросьте кубик снова - все четыре результата должны быть разными.

При игре на 2 игроков, повторите это действие еще два раза (12 кубиков в общей сложности), чтобы закрыть по 3 позиции на картах действий А, С, Е и G.

Эти кубики нельзя перебрасывать или перемещать во время игры.

2. Последовательность хода

Во время фазы Дня, каждый игрок бросает и помещает своих рабочих пчел на карты действий или в свои соты.

После того, как все рабочие пчелы будут размещены, первый игрок переворачивает карту день/ночь на сторону Ночи.

Во время фазы Ночи, каждый игрок выполняет действия на картах, в порядке А-G. После завершения, карта день/ночь передается по часовой стрелке следующему игроку и переворачивается обратно на сторону Дня, для начала следующего хода.

3. День

В начале каждого Дня все игроки собирают своих рабочих пчёл, а затем бросают их одновременно. В первый ход каждый игрок будет иметь 6 рабочих пчел для броска.

Затем, начиная с первого игрока, каждый игрок помещает одну из своих рабочих пчел на одном из семи действий:

- А. Построить Соты**
- В. Высиживать Яйцо**
- С. Создать Яйцо**
- Д. Собрать Нектар**
- Е. Поменять**
- Г. Сделать Мёд и Переместить Нектар**
- Г. Тянуть карту Пчеломатки**

Для действий **А - Построить Соты**, **С - Создать Яйцо**, **Е - Поменять** и **Г - Тянуть карту Пчеломатки**, рабочие пчелы помещаются на соответствующие ячейки этих карт действий. После того, как ячейка была занята, она не может быть выбрана снова в этот ход. После того, как все шесть ячеек будут заняты, действие этой карты не может быть выбрано снова.

Для действия **Д - Собрать Нектар**, рабочие пчелы помещаются на цветки с номером 1-6, совпадающим с результатом кубика. В отличие от указанных выше действий, любое количество рабочих пчел можно поместить на одном цветке, с номером, совпадающим с результатом кубиков.

Для действий **В - Высиживать Яйцо** или **Г - Сделать Мёд и Переместить Нектар**, рабочие пчелы помещаются на тайл с сотами, где в настоящее время хранится яйцо, или где хранится нектар, или куда он будет перемещен. Игроки могут занимать только свои Соты. Вы можете разместить рабочих пчел на частично заполненных или пустых тайлах, хотя, как правило, это делать неразумно.

Каждый игрок помещает одну рабочую пчелу за раз. Первый игрок помещает свою первую рабочую пчелу, затем следующий игрок (по часовой стрелке) помещает свою первую рабочую пчелу, и так далее, до первого игрока. Затем первый игрок помещает свою вторую рабочую пчелу, передавая ход по кругу. Это повторяется, пока все рабочие пчелы не будут размещены.

Игрок может отказаться размещать пчелу, только если это позволяет сделать карта Пчеломатки. После того, как рабочая пчела была размещена, она не может быть перемещена, если только это не позволит карта Пчеломатки.



В этом примере 3 пчелы были помещены на соответствующие значения карточки действий - Построить Соты (А).

В фазу Ночи, желтый, синий и оранжевый, каждый получают по 1 Тайлу с сотами.



В этом примере 6 пчел были размещены тремя разными игроками (фиолетовый, желтый и синий) на желтый цветок, чтобы собрать нектар этого цвета.

4. Ночь

Сначала выполняются действия всех пчел на одной карте действий, и т.д., соблюдая порядок - от **А** (Построить соты) до **Г** (Тянуть карту Пчеломатки).

Выполняя действия на карте с несколькими рабочими пчелами, соблюдайте порядок: от первого игрока и далее по кругу. После того, как действие будет выполнено, возвращайте кубик в пчелиную семью игрока.

После того, как все действия будут выполнены, карта День/Ночь передается по часовой стрелке следующему игроку, который будет первым игроком в следующий ход. Он поворачивает карту дневной стороной вверх и начинается новый игровой ход.

Подробное описание каждого действия:

А. Построить Соты

Каждая рабочая пчела может взять один тайл с Сотами из запаса.

Все тайлы сразу помещаются в улей этого игрока.

Если тайлов с сотами нет в запасе, то все оставшиеся рабочие пчелы возвращаются в улей ни с чем.

В. Высиживать Яйцо

С каждого тайла с сотами, где пара рабочих пчел с одинаковыми результатами были помещены на яйцо, верните яйцо в запас и получите из запаса новую рабочую пчелу, соответствующего игроку цвета.

Обратите внимание, что действие Высиживать яйцо, находится перед действием Создать Яйцо, поэтому созданное в этот ход яйцо, можно высиживать только на следующем ходу.

Примеры высиживания яиц



В первом примере, синий использует пару единиц для высиживания яйца и получает новый кубик.



Во втором примере, оранжевый использует пару троек для высиживания яйца и получает новый кубик.

С. Создать Яйцо

Каждая рабочая пчела может получить из запаса одно яйцо.

Каждое яйцо должно быть немедленно помещено на пустой тайл игрока. Если у игрока нет пустого тайла для хранения полученного яйца, то яйцо должно быть возвращено в запас. Игрок может не получать яйцо, если не хочет.

Только одно яйцо можно поместить на каждый тайл с сотами. Этот тайл не должен содержать кубики нектара или готовый мёд.

Если в запасе нет яиц, то все оставшиеся рабочие пчелы возвращаются в улей ни с чем.

D. Собрать Нектар

Не каждая размещенная рабочая пчела получит Нектар. Сначала подсчитывается количество пчел. Сравниваем количество пчел каждого игрока на каждом Цветке:

- Игрок, с наибольшим количеством рабочих пчел на цветке, может взять два кубика нектара цвета этой карты.
- Если будет ничья, то каждый игрок берет только один кубик нектара.
- Игрок, набравший второе место по количеству рабочих пчел, может получить один кубик нектара этого цвета.
- Если по второму месту будет ничья, то ни один из этих игроков не сможет получить кубик нектара.
- Все остальные рабочие пчелы возвращаются в улей ни с чем.

После того, как Нектар будет собран со всех 6 цветков, игроки должны немедленно поместить кубики нектара на тайлы с сотами или вернуть их на соответствующие цветы. Эти тайлы не должны содержать яйцо и не должны быть перевернуты на сторону с мёдом.

Каждый тайл может содержать до четырех кубиков нектара. Кубики нектара разных цветов могут находиться на одном тайле, но не могут быть объединены для создания мёда, если только это не разрешено некоторыми картами Пчеломатки. Если у игрока нет свободного хранилища, оставшиеся кубики нектара возвращаются на соответствующий цветок. Если на цветке не осталось нектара, оставшиеся рабочие пчелы возвращаются в улей ни с чем.

Примеры сбора нектара

1-е место (за большинство пчел) = 2 нектара	если	ничья за 1-ое место = 1 нектар каждому
2-е место (за большинство пчел) = 1 нектар	если	ничья за 2-ое место = нет нектара
3-е и 4-е места		= нет нектара



В этом, первом примере, фиолетовый игрок имеет наибольшее количество пчел и может получить 2 нектара. Кроме того, желтый игрок имеет следующее наибольшее количество пчел и может получить 1 нектар. Синий игрок имеет наименьшее количество пчел и в результате не получает нектар.



В этом, втором примере, фиолетовый и желтый игроки имеют одинаковое большее количество пчел, и поэтому они оба получают по 1 нектару. Синий, на втором месте, тоже получает 1 нектар.



В этом, третьем примере, оранжевый игрок получает 2 нектара, а фиолетовый и синий, оба претендуют на второе место, и поэтому не получают ничего.



В этом четвертом примере оранжевый и синий претендуют на первое место и получают по 1 нектару каждый, а желтый и фиолетовый претендуют на второе место, поэтому оба ничего не получают.



В этом пятом примере оранжевый является единственным игроком, поместившим на карту пчелу. Этот игрок получает 2 нектара.

Е. Поменять

Каждая рабочая пчела может участвовать в обмене. Это делается двумя различными способами;

1. Игрок может вернуть два кубика Нектара одного цвета с любого тайла (ов), а затем взять один кубик Нектара с любого цветка.
2. Игрок может вернуть одно яйцо в запас и взять один кубик Нектара любого цвета с любого цветка.

Игрок может меняться только один раз каждой рабочей пчелой, выбирая либо обмен двух кубиков нектара, либо одного яйца. Если у него есть несколько рабочих пчел на карте действия Обмена, то каждая пчела может выполнить только один обмен.

Новые кубики нектара должны быть немедленно помещены на свой любой тайл. Их не обязательно помещать на место заменяемых кубиков или яйца.

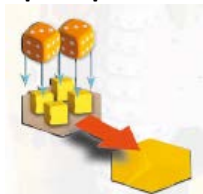
Ф. Сделать Мёд и Переместить Нектар

С каждого тайла с Сотами, содержащего четыре кубика Нектара одного цвета, на который были помещены две рабочих пчелы с одинаковым значением, кубики нектара возвращаются на соответствующий цветок, а тайл с сотами переворачивается на сторону с мёдом.

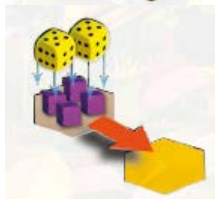
Обратите внимание, что, поскольку действие - **Собрать нектар**, выполняется перед действием - **Сделать мёд**, можно разместить рабочих пчел на свободном или частично занятом тайле в ожидании действия - **Сделать мёд**.

Игрок может также переместить Нектар между двумя тайлами, если он поместил рабочих пчел одного значения на каждом из этих тайлов. Можно использовать одну и ту же рабочую пчелу, для перемещения нектара и изготовления мёда, если у нее есть пара (смотри пример 4 ниже). Если пары пчел одного значения размещены на разных тайлах, то можно переместить нектар и сделать мёд на одном и том же ходу.

Примеры изготовления мёда и перемещения нектара.



В 1-ом примере, оранжевый использует пару пчел с результатом 3, чтобы сделать из 4 желтых кубиков нектара 1 мёд.



Во 2-ом примере, желтый использует пару пчел с результатом 5, чтобы сделать из 4 фиолетовых кубиков 1 мёд.



В 3-м примере, синий может поменять любое количество белого и желтого нектара между своими двумя тайлами.

Синий не может переместить нектар с тайлов, содержащих розовые, оранжевый и фиолетовые кубики нектара.



В 4-ом примере, оранжевый будет перемещать 1 фиолетовый нектар на тайл, который уже содержит 3 фиолетовых нектара.

Затем оранжевый сможет сделать мёд в тот же ход, так как он разместил на тайле пару рабочих пчел одинакового значения.

G. Тянуть карту Пчеломатки

Каждая рабочая пчела может взять из колоды одну карту Пчеломатки. Нет ограничения на количество карт, которые игрок может держать в руке, или играть во время своего хода.

Каждая карта Пчеломатки, может быть разыграна в фазе дня или ночи, в зависимости от символа на ней. Кроме этого, карта может быть разыграна в любое время, любым игроком, в любом порядке.

Заметка: Смотрите описание карт Пчеломатки, разъясняющее их действия.

Каждая карта Пчеломатки должна быть полностью разыграна. Нельзя прервать действие карты, разыграв другую карту.

Если в колоде нет карт пчеломатки, то оставшиеся рабочие пчелы возвращаются в улей ни с чем.

После того, как это действие будет завершено, игровой ход закончится. Все игроки должны будут собрать всех своих рабочих пчел, подготавливаясь к следующему ходу. Передайте карту день/ночь следующему игроку по часовой стрелке, перевернув ее на дневную сторону.

5. Победа в игре

В конце любой ночи, если какой-либо игрок достиг цели (собрал нужное количество мёда), то он объявляется победителем.

При равенстве побеждает тот, у кого мёда больше, затем сравнивается количество рабочих пчел, затем количество оставшихся кубиков нектара.

Карты Пчеломатки



Играть Днем



Играть Ночью



Любой нарисованный белый кубик =
= Кубик игрока / во время хода игрока (с любым результатом броска)



Любой нарисованный серый кубик =
= Кубик противника / во время хода противника



Сохраните эту карту в игре на 1 ход
(1 фаза дня и 1 фаза ночи)



Эти кубики могут иметь любой результат (джокер)



Доброволец

Бросайте кубик добровольца вместе с вашими рабочими пчелами и используйте его в течении этого хода. В конце хода кубик Добровольца возвращается обратно в запас.



Маршрут

Поместите любое количество рабочих пчел с любыми результатами броска на цветке, где вы уже разместили свою пчелу.



Болезнь

Перед размещением рабочей пчелы, удалите 1 кубик соперника на 1 ход. Эта удаленная пчела не может быть размещена в этот ход.



Разведка

Тяните три карты из колоды Пчеломатки, выберите одну и верните 2 других наверх колоды.



Королевский дар

Получите Яйцо или один тайл с Сотами.



Щедрость

Когда вы собираете Нектар, возьмите один дополнительный кубик нектара того же цвета.



Алхимия

Сделайте один Мед с помощью четырех кубиков нектара из двух разных цветов в любой комбинации.



Сверхурочное время

Перед тем, как разместить рабочую пчелу, измените ее результат на любой другой.



Пересмена

Когда будет ваша очередь разместить пчелу, вы вместо этого можете разместить 2 пчелы, или не размещать пчелу до вашей следующей очереди.



Поворот не туда

Переместите одну рабочую пчелу другого игрока, собирающую нектар, на другой цветок, независимо от результата кубика.



Финт

Вместо того, чтобы размещать рабочую пчелу, вы можете переместить одну вашу уже размещенную пчелу, в соответствии с правилами размещения.



Эксперт

Один раз высиживайте Яйцо или сделайте Мёд, используя двух рабочих пчел с любыми значениями.



Эффективность

Вы можете один раз сделать Мед только из трёх кубиков Нектара одинакового цвета.



Трюк

Переместите любое количество кубиков нектара, между двумя тайлами с сотами.

FAQ

Вопрос: Что произойдет, если у меня нет места для всех кубиков нектара, собранных в этот ход?

Ответ: Решите, какие кубики вы сохраните, а затем верните остальные к соответствующим цветкам.

Вопрос: Могу ли я перенести нектар между моими тайлами с сотами, после того, как я собрал и сохранил его?

Ответ: Только эффектом карты, или путем размещения пчел на этих тайлах, как описано в разделе "Сделать Мёд и Переместить Нектар".

Вопрос: Могу ли я хранить нектар и яйцо на одном тайле?

Ответ: Нет. Яйцо полностью занимает тайл, и он не может быть использован ни для чего другого.

Вопрос: Могу ли я выбрать, от каких кубиков Нектара отказаться, освобождая тайл?

Ответ: Да, вы можете сбросить любые кубики нектара, собранные в этот ход.

Вопрос: Могу ли я сделать мёд из кубиков нектара различных цветов?

Ответ: Как правило, нет. Действия некоторых карт Пчеломатки делают это возможным.

Вопрос: Могу ли я сделать мёд с непарными пчелами?

Ответ: Обычно нет, но действия некоторых карт Пчеломатки делают это возможным.

Вопрос: Если у меня пчел больше, чем у любого другого игрока, что происходит?

Ответ: Каждый игрок по очереди размещает свою пчелу, как обычно. Когда у всех остальных игроков закончатся пчелы, продолжайте размещать остальных пчел.

Вопрос: Что делать, если мне некуда поместить моих пчел?

Ответ: Всегда нужно размещать всех пчел. Помните, что цветы могут принимать любое количество пчел.

Вопрос: Могу ли я разместить пчелу на пустом тайле?

Ответ: Да. Однако это бессмысленно, если вы не можете заполнить тайл достаточным количеством нектара, чтобы сделать мед в течение того же хода.

Вопрос: Могу ли я высиживать яйцо в тот же ход, когда оно было создано?

Ответ: Нет, потому что действие В (Высиживать Яйцо) выполняется раньше, чем С (Создать Яйцо).

Вопрос: Что произойдет, если запас тайлов с сотами / яиц / нектара / карт, закончится?

Ответ: Ваши пчелы возвращаются домой с пустыми руками.