

# HONEY BUZZ

100% ORGANIC STRATEGY

**Gyönyörű tavasz** köszöntött Édesded ligetre, ébrednek az erdő. De az idei év különlegesnek ígérkezik. A méhek felfedezték a közgazdaságtant! A Királynő az erdei piacon standot akar nyitni. Rájött arra, hogy ha a méheknek sikerül eladniuk a mézet a medvéknek, akkor azok nem lopkodják majd a kaptárból, és végre rátalál a nyugalom és a jólét a kaptársadalomra.

A **Honey Buzz** játékban Őfelsége egyik feltörekvő könyvelőjét alakítod, akit megbíztak a kaptárban az egyik negyed munkásainak irányításával. Bővítsd a kaptárt a munkások segítségével, hozz létre üres sejteket, és töltsd meg édes nektárral. Termelj mézet, és add el a piacon minél jobb áron, vagy teljesítsd a medvék különleges rendeléseit, és zsebedbe a győzelmi pontokat.

Melyikötök lábacskái alatt nő ki a legjövendősebb kaptárnegyed? Bizonyítsd be Őfelségének, hogy Te vagy a legrátermettebb, gondolkodj előre látóan, és alkoss jó stratégiát. Ő igen, és ne felejtsd el nyerni a Királynő kegyeit a küzdelmekben, amelyre Őfelsége valamiért igen érzékeny! Sikeres bee-zniszt, méhenkórászok!



1-4



45-90'



10+



# Összetevők



1 Kaptár tábla



1 Tisztás tábla



16 Kezdő Kaptár lapka



63 Alap Kaptár lapka



26 Rendelés kártya



18 Alakzat kártya



4 Játékos jelölő



4 Legyező token



40 Munkás jelölő



4 Be(e)gyűjtő token



24 Nektár lapka



15 Pollen jelölő



12 Küzdelem a Királynő Kegyeiért kártya



28 Méz jelölő



60 Pénzérme



4 Játékos segédlet



10 Here kártya (szóló játékhoz)



2 Here jelölő (szóló játékhoz)



12 Küzdelem a Királynő Kegyeiért kártya (szóló játékhoz)



1 Kezdő Játékos jelölő

# Előkészületek



**Figyelem!** Az első játékokhoz használjátok a csillaggal jelölt kártyákat (★) a Küzdelem a Királynő Kegyeiért (4. lépés) és az Alakzat kártyák (10. lépés) közül a játék felpakolásakor. Ezek a kártyák kezdő játékosoknak lettek tervezve.

- 1 A **Kaptár és Tisztás táblákat** helyezték egymás mellé az asztal közepére. A Kaptár táblának az 1-2 illetve 3-4 játékos oldalát használjátok, a játékosok számának megfelelően. A Tisztás táblának az "A" oldalát használjátok normál játékhoz.
- 2 Az **Alap Kaptár lapkákat** rendezték hat kupacba a lapkák fajtája szerint, az egyforma lapkákat egy kupacba gyűjtve. A kupacokat helyezték a Kaptár tábla megfelelő helyére (lásd jobbra).
- 3 A **Pénzérme, Polleneket és Méz jelölőket** tegyék a Tisztás tábla mellé közös készletnek. A méz jelölőket válogassátok szét fajtájuk szerint. A polleneket nem kell szétválogatni, a színük nem számít.
- 4 A **Küzdelem a Királynő Kegyeiért kártyákat** válogassátok szét színük szerint három pakliba, majd húzzatok mindhárom pakliból 1-1 kártyát. Helyezzék ezeket a Kaptár tábla megfelelő helyére, a többi kártyát pedig vissza a dobozba. A gyorsasági Küzdelem kártyákra (ha húztatok ilyet) tegyék pénzérmeiket az alábbi táblázat szerint:

|              |                                                    |
|--------------|----------------------------------------------------|
| 2 játékosnál | Rakj 20 pénzt az 1. helyezésre.                    |
| 3 játékosnál | Rakj 20 / 10 pénzt az 1. / 2. helyezésre.          |
| 4 játékosnál | Rakj 20 / 10 / 5 pénzt az 1. / 2. / 3. helyezésre. |

- 5 A **Rendelés kártyákat** keverjék meg (külön a Kis és Nagy Rendeléseket), majd a játékosok számának megfelelően az alábbi táblázat szerint alkossatok három húzópaklit. A maradék kártyákat tegyék vissza a dobozba. A húzópaklikat rakjátok a Tisztás tábla megfelelő helyére, képpel lefelé. A legfelső kártyalapokat mindhárom pakliban fordítsátok fel.

|              |                                                                                                       |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 játékosnál | Mindhárom húzópakliba tegyél 2 Nagy Rendelés kártyát alulra, a tetejére pedig 1 Kis Rendelés kártyát. |
| 3 játékosnál | Mindhárom húzópakliba tegyél 2 Nagy Rendelés kártyát alulra, a tetejére pedig 2 Kis Rendelés kártyát. |
| 4 játékosnál | Mindhárom húzópakliba tegyél 2 Nagy Rendelés kártyát alulra, a tetejére pedig 3 Kis Rendelés kártyát. |

## 1 Kaptár és Tisztás táblák



## 2 Alap Kaptár lapkák



A Bal felső B Bal középső C Bal alsó



D Jobb felső E Jobb középső F Jobb alsó

## 3 Pénzérme, Pollen, Méz

## 4 Küzdelem a Kegyekért



## 5 Rendelés kártyák



# Előkészületek

6 Minden **Árfolyam oszlop** legfelső mezőjébe (a Tisztás tábla jobb oldalán) tegyünk egy megfelelő Méz vagy Pollen jelölőt a készletből. *Kivétel: kétfős játék esetén ne a legfelső, hanem az eggyel alatta levő mezőbe csúsztassuk a jelölőket.*

7 Aki reggel legkorábban kelt fel, az kezdi a játékot. (Ki korán kel, nektárt lel.) Adjátok neki a **Kezdő Játékos jelölőt**.

8 Minden játékos kap egy **Játékos segédletet**, válasszon szint magának, és vegye el a választott színű Játékos jelölőt, négy darab Kezdő Kaptár lapkát, 10 db Munkás jelölőjét, a Begyűjtő tokenet és a Legyező tokenet. A nem használt színű Játékos elemeket tegyék vissza a dobozba.

9 A **Munkás jelölőit** rakja mindenki egyelőre középre a készletbe. A Kezdő Játékosslal kezdve, és az óramutató járásával megegyezően haladva a játékosok az alábbi számú Munkást és Pénzt vegyék magukhoz:

| Kezdő-készlet     | 1.         | 2.          | 3.          | 4.         |
|-------------------|------------|-------------|-------------|------------|
| <b>C Munkások</b> | 1 munkás   | 1 munkás    | 1 munkás    | 2 munkás   |
| <b>Pénz</b>       | 5 pénzérme | 10 pénzérme | 15 pénzérme | 5 pénzérme |

10 Húzzatok találmra egy **Alakzat kártyát**, amit minden játékos használni fog. A kártya színe meghatározza a játék nehézségét is: normál (zöld) vagy veterán (sárga). A Kezdő Játékos az Alakzat kártya alapján megépíti a kezdeti kaptárját. A többi játékos pontosan lemásolja a Kezdő Játékos kaptárját, beleértve az egyes ikonok helyét is.

11 Rakjátok 4 oszlopba a **Nektár lapkákat**, azonos előlap szerint rendezve. A játékosok számától függően néhány lapkát vegyetek ki minden oszlopból, és tegyék vissza a dobozba:

|                       |                                                                                   |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>2 játékosnál</b>   | Dobj ki 2 lapkát minden oszlopból.<br>Összesen 16 nektár lapkát fogtok használni. |
| <b>D 3 játékosnál</b> | Dobj ki 1 lapkát minden oszlopból.<br>Összesen 20 nektár lapkát fogtok használni. |
| <b>4 játékosnál</b>   | Tartsd meg az összes nektár lapkát.<br>Mind a 24 lapkát használni fogjátok.       |

## 6 Árfolyamok (3-4 játékos)



## 7 1. játékos mézcsurgatója

## 8 Játékos elemek



## 9 Munkás és pénz (3 játékos)



## 10 Alakzat kártya



Ha a csillaggal (★) jelölt, kezdő játékosoknak tervezett Alakzat kártyát használjátok, a Kezdő Kaptár lapkák helye és helyzete pontosan meghatározott.

## 11 Nektár lapkák



12 Keverjétek össze a játékban maradt **Nektár lapkákat**, és a játékosok számának megfelelően képpel (előlappal) felfelé random pakoljátok a Tisztás tábla előrajzolt helyére az alábbi ábrának megfelelően:

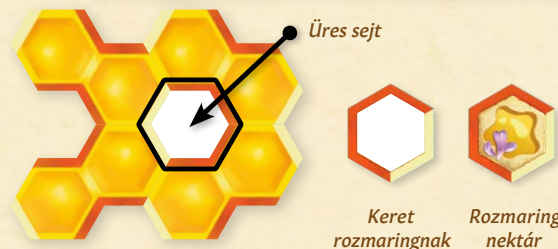


13 Helyezze minden játékos a **Begyűjtő tokenjét** a Nektár lapkáktól balra levő kezdő pozíciók valamelyikére. Minden játékos más kezdő pozíciót kell válasszon. A lerakás fordított játékosrendben történik, de véletlenszerűen is lepakolhatjátok a tokeneket.

## 12 13 2 játékos példa tisztása



# A játék áttekintése



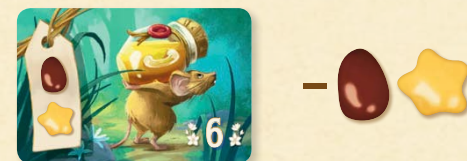
1 Alkoss **Üres sejteket** Kaptár lapkák lehelyezésével, hogy nektárt tehess bele. Az Üres sejt keretének mintázata meghatározza, milyen nektárt tárolhat.



2 Mozgasd a Begyűjtő tokenedet a mezőn, hogy **nektárt gyűjts**, ha van a tárolására alkalmas Üres sejt. Ha nincs hova rakni a nektárt, pollent kapsz helyette.



3 Helyezd a Legyező tokenedet a Nektár lapka mellé, hogy **mézet készíthess**, a Méz jelölőt pedig helyezd a megfelelő Nektár lapkára.



4 Váltsd pénzre ill. győzelmi pontokra a mézet, pollent a **piacon** vagy **teljesíts rendeléseket**. Azután készítsd ismét mézet, és pörögjön a bee-znisz!

# A játék menete

A játék számos fordulón keresztül zajlik. A kezdő játékoskal kezdve, sorban minden játékos végrehajt egy kört. Utána a tőle balra ülő játékos következik.

Egy kör alatt a játékos két dolgot tehet. Vagy A) **húz egy Kaptár lapkát**, vagy B) **visszahívja a Munkásait**. Ha nincs elég Munkása ahhoz, hogy Kaptár lapkát húzzon, akkor *muszáj* visszahívnia a Munkásait.

Az óramutató járásának megfelelően megy tovább a játék. A fordulók addig tartanak, amíg a játék befejezését jelentő valamelyik feltétel nem teljesül.

## Lapka húzása

Ha a Kaptár lapka húzást választod, hajtsd végre ezt a három lépést:

### 1. Alkoss méhoszlopot

Helyezd egy vagy több Munkásodat a Kaptár tábla általad választott egyik mezejére. Az újonnan lerakott Munkásokat egymás tetejére pakolva, belőlük **méhoszlopot** képezve tedd a kiválasztott helyre.

Ha a Kaptár tábla választott mezején már egy vagy több méhoszlop áll (akár a tied, akár másik játékosé), akkor az új, most képzett méhoszlopnak pontosan eggyel több Munkásból kell állnia, mint az adott mezőn jelenleg megtalálható legmagasabb (azaz legtöbb Munkást tartalmazó) ilyen oszlop.

Ha nincs elég rendelkezésre álló Munkásod, hogy magasabb méhoszlopot képezz, mint ami az adott mezőn áll, akkor nem választhatod azt a mezőt. (Válassz másik mezőt a Kaptár táblán, vagy a Munkások visszahívása kört.)

### 2. Bővítsd a Kaptárod

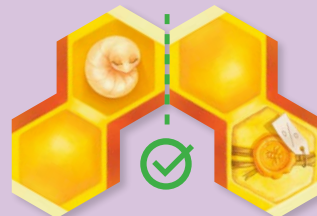
Húzz el egy Kaptár lapkát arról a mezőről, ahova az új méhoszlopot tetted. Rakd le ezt a lapkát a saját Kaptárodba úgy, hogy egy vagy több, már lerakott lapkával érintkezzen. Figyelem, csak a sárga széleikkel érintkezhetnek!

Amennyiben Jegyző (Joker) lapkát húzol, akkor még 5 Pénzt is kell fizess érte. Csak ezért az egyfajta lapkáért kell fizess. *Figyelem, ez a szabály a 2 fős játék esetén is igaz. A Kaptár táblán 1-2 játékos esetén közös mezőbe kerülnek a Jegyző és a Könyvelő lapkák, de fizetni csak a Jegyző után kell.*

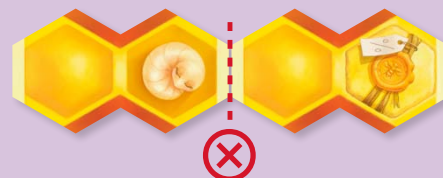


**Példa:** A kék játékos egy Eladó lapkát szeretne húzni. Ezen a mezőn egy 3 Munkásból álló méhoszlopot kell alkotson.

### Lapka lerakása



**Fontos!** Minden Kaptár lapkának pontosan 4 sárga szegélye van. Csak a sárga szegélyek mentén érintkezhetnek a Kaptár lapkák szabályosan. Más színű széleik nem érintkezhetnek!



## 3. Hajtsd végre a Kaptár akciókat

Ha a Kaptár lapka lerakásakor sikerül egy lapkákkal körbezárt üres mezőt alkotnod, akkor sikeresen létrehoztál egy **Üres sejtet**! Előfordulhat, hogy egyetlen lapka lerakásával egynél több új Üres sejt is létrejön.

Ha új Üres sejtet alkotsz, akkor a létrejött sejtrel szomszédos mezőkön levő, ikonokkal jelölt összes Kaptár akciót végrehajthatod. A Kaptár akciókat tetszőleges sorrendben csinálhatod végig, viszont az összes akciót végre kell hajtani, amennyiben lehetséges. (A Kaptár akciókat lásd a 8. oldalon.)

Egy akciót jelölő ikon körönként csak egyszer aktiválható, még abban az esetben is, ha egyszerre kettő, újonnan létrejött Üres sejtrel szomszédos. Ugyanakkor kettő vagy több egyforma (de különböző mezőkön levő) ikon aktiválható egy kör alatt.

## Munkások visszahívása

Ha a Munkások visszahívását választod, hajtsd végre ezt a két lépést:

### 1. Vedd vissza a Munkásaidat

Vedd vissza a munkásaidat a Kaptár tábla összes mezejéről, beleértve az újszülötteket is a Lárvaházból, és rakd magad elé a Játékos jelölődre. A következő fordulóban újra tudod majd használni őket.

### 2. Kutass nektár után

A Begyűjtő tokenedet egy mezőnyit mozgathatod, ha szeretnéd. A begyűjtő akció (8. oldal) szabályait követve léphetsz, viszont nem haladhatsz plusz mezőket még pénzért sem, emellett sem nektárt, sem pollent nem gyűjthetsz.

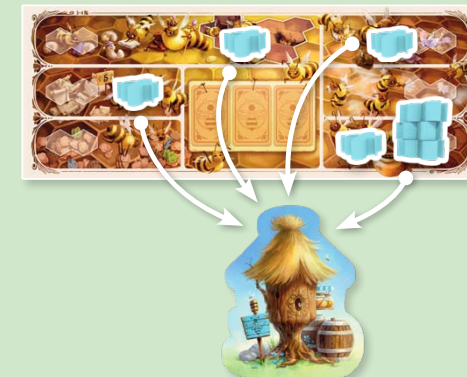


## Üres sejt és Kaptár akciók



1 Új üres sejt 2 Aktiválódott akciók

## Munkások visszahívása



**Példa:** A Kék játékos visszahívja Munkásait, ezért visszaveszi az összes Munkás jelölőjét, beleértve az újszülöttet is a Lárvaházból, és a Játékos jelölőjére rakja.

## Bónusz mozgás (1 lépés)



**Ne feledd!** Egyet ingyen léphetsz a Begyűjtő tokeneddel, amikor Munkásokat hívsz vissza. De extra fizetett lépésed nem lehet, és nektárt / pollent sem tudsz gyűjteni.

# Kaptár akciók

Hat különböző Kaptár akció van, mindegyiket egyedi ikon jelzi. **Begyűjtő**, **Termelő**, **Lárvaház** és **Jegyző** akciók az Alap és Kezdő Kaptár lapkákon egyaránt előfordulnak, **Eladó** és **Könyvelő** akciók viszont csak az Alap Kaptár lapkákon vannak.

## Begyűjtő



Mozgasd a Begyűjtő tokenedet a Tisztáson (átlósan nem léphet). Egy mezőnyit ingyen léphetsz. Mozoghatsz többet is, de a további mozgás 2 pénzbe kerül, lépésenként.

- **Gyűjts nektárt:** Ha a Begyűjtő tokened mozgása olyan mezőn ér véget, amin Nektár lapka van, ÉS van az adott nektár tárolására alkalmas Üres sejt, vedd el a Nektár lapkát, és helyezd képpel felfele abba a sejtbe.
- **Kapsz egy pollent:** Ha a Begyűjtő tokened mozgása üres mezőn ér véget, VAGY olyan Nektár lapkán, aminek a tárolására jelenleg nincs alkalmas Üres sejt, akkor egy pollent kapsz.

A Begyűjtő tokenek nem akadályozzák egymás mozgását. Keresztülléphetesz másik játékos hasonló tokenjén, sőt akár meg is állhatsz rajta.

A Begyűjtő tokenekkel csak felfele, lefele, jobbra és balra lehet lépni (átlósan tehát nem). A tokenek üres mezőkre is léphetnek, azokon meg is állhatnak.

## Termelő



Helyezd a Legyező tokenedet a Kaptárod bármelyik mezejére. Minden, a Legyezővel szomszédos Nektár lapka azonnal termel egy mézet. A termelt méznek megfelelő fajta jelölőt tedd a nektárra (a készletből).

Minden Nektár lapka csak egy mézet tud tárolni. Ha a lapkán van már jelölő, akkor azon a Nektár lapkán most nem tudsz mézet termelni.

Ha befejezted az akciót, vedd le a Legyező tokenedet, és tedd vissza magad elé.

## Példa lépések



**Példa 1:** A Pink játékos aktivál egy Begyűjtő akciót. Egyet lép jobbra (ingyen) az akác Nektár lapkára. Mivel nincs megfelelő Üres sejtje, kap egy pollent.



**Példa 2:** A Pink játékos aktivál egy Begyűjtő akciót. Egyet lép jobbra ingyen, majd fizet 2 pénzt egy második lépésért, és rá lép a vadvirág Nektár lapkára. Mivel van vadvirág nektárt tárolni képes Üres sejtje, elveszi a lapkát, és berakja abba a sejtbe.

## Termelés



**Példa:** A Pink játékos aktivál egy Termelő akciót, berakja a Legyező tokenjét a két Nektár lapka közé. Termel egy rozmaring mézet a rozmaring nektárra. A Vadvirág nektár termelne, de nem tud, mert már van Méz jelölő rajta. Az Üres sejt semmit nem termel.

## Eladó



Hajts végre egy tranzakciót; vagy A) **adj el a piacon** vagy B) **teljesíts egy rendelést**.

### A. Adj el a piacon

Egy választott nyersanyagból (vagy pollen, vagy a 4 fajta méz valamelyike) adj el tetszőleges mennyiséget. Egyszerre csak egyféle nyersanyagot adhatsz el. Minden eladott darabért annyi Pénzt kapsz, amennyi az adott nyersanyag aktuális árfolyama (lásd jobbra). Tedd vissza az eladott nyersanyagot a készletbe.

Miután megkaptad a Pénzt a készletből, az érintett nyersanyag értéke eggyel csökken. Az árfolyam oszlopban mozgasd lejjebb az adott nyersanyag jelzőjét. Az árfolyam mindig csak egyet csökken, függetlenül attól, hány darab nyersanyagot adsz el. Ha a jelző már a legalsó mezőben van és nem tudnád lejjebb mozgatni, akkor egy másik - általad választott - nyersanyag értékét csökkentsd.

### B. Teljesíts egy rendelést

Válassz egyet a felfordított Rendelés kártyák közül. A rendelés teljesítéséhez rakd vissza a közös készletbe a rajta szereplő nyersanyagokat. Vedd el a Rendelés kártyát és helyezd magad elé, a játék végén győzelmi pontot ér.

Ha rendelést teljesítesz, a Rendelés kártya alatt levő Kaptár akció ikon (Begyűjtő, Termelő vagy Eladó) is aktiválódik. Az aktivált Kaptár akciót is végre kell hajtanod, ha tudod, még a köröd vége előtt (ez a plusz akció mintegy hozzáadódik a többi, a Kaptár lapka lerakása miatt aktiválódott akciókhoz.)

A köröd legvégén (az összes akciód után) fordítsd fel a következő Rendelés kártyát.

## Lárvaház



Vedd el az egyik, eddig a készletben pihenő Munkás jelölődet, és tedd a Lárvaházba. A Lárvaház az újszülött Munkások számára fenntartott hely a Kaptár tábla felső részén. Ha már nincs Munkás jelölőd a készletben, semmi sem történik.

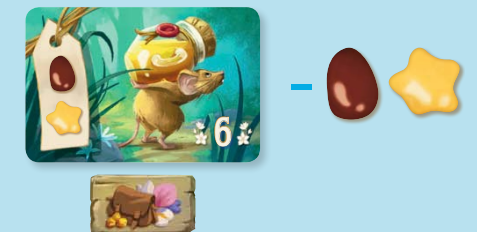
Legközelebb, amikor a Munkások visszahívása kört választod, megkapod ez(eke)t a Munkás(oka)t is, és a következő fordulótól kezdve használhatod őket. Viszont az újszülöttek azonnal beleszámítanak a létszámba (egy-egy Küzdelem kártyák teljesítéséhez), még mielőtt visszahívással megszerezned őket.

### A. Adj el a piacon

|                |   |        |
|----------------|---|--------|
| ACACIA         | 8 | POLLEN |
| ROSEMARY       | 7 |        |
| CHERRY BLOSSOM | 6 |        |
|                | 5 |        |
|                | 4 |        |

**Példa:** A Kék játékosnak van két vadvirág méze, és aktiválja az Eladó akciót. Mindkét darabot eladja a piacon, így 12 Pénzt szerez. A vadvirág méz árfolyama utána 5-re csökken.

### B. Teljesíts egy rendelést



**Példa:** A Kék játékos aktiválja az Eladó akciót, és visszatessz a készletbe egy vadvirág és egy rozmaring mézet, hogy teljesítse a rendelés kívánalmait. Megkapja a kártyát, ami 6 győzelmi pontot ér, és aktivál még egy Begyűjtő akciót.

### Lárvaház



**Példa 1:** A Zöld játékos aktivál két Lárvaház akciót. Elveszi 2 Munkás jelölőjét a középső készletből, és berakja őket a Lárvaházba.

**Példa 2:** A Zöld játékos Munkások visszahívása kört játszik. Visszaszedi az összes, a Kaptár táblára korábban felhelyezett Munkását, és most megkapja a két újszülöttet is.

# Kaptár akciók

## Jegyző



Hajtsd végre bármelyik másik Kaptár akciót. Az öt Kaptár akció bármelyikét választhatod, még akkor is, ha egy másik ikon aktiválásával végrehajtottál már olyat. *Megjegyzés: A Jegyző lapka elvétele 5 Pénzbe kerül, az aktiválásért viszont nem kell fizetni.*

## Könyvelő



Vegyél el 5 Pénzt a készletből. A rendelkezésre álló Pénz mennyisége korlátlan; ha elfogynak a Pénzermék, helyettesítsétek azokat tetszőleges módon.

### "Joker"



A Jegyző egy Joker akció.

### Könyvelés

*Megjegyzés: A játék végén minden megmaradt Pénz 1 győzelmi pontot ér.*

+



# A sejt kerete

Négyfajta mézet készíthetünk: **vadvirág**, **rozmaring**, **cseresznyevirág** és **akác**. Minden méz csak az adott nektárból készülhet (azonos Nektár lapka termeli).

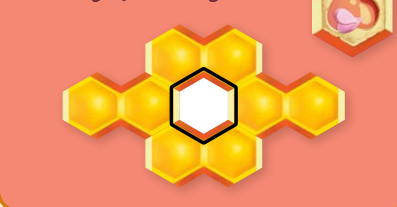
Ha sikerül egy Üres sejtet alkotnod a Kaptárodban, a sejt sötét/világos kerete pontosan meghatározza, milyen Nektár lapkát tud tárolni. Minden Nektár lapkának egyedi kerete van, lásd jobbra.

A vadvirág Nektár lapkát tárolni képes Üres sejt megalkotásához három Kaptár lapka elegendő. Rozmaring és cseresznyevirág Nektár lapkához 4, akác nektárhoz 5 Kaptár lapkát kell megfelelő módon leraknod. Alapvetően minél nehezebb az adott Üres sejtet megalkotni, annál értékesebb a méz, amit a behelyezett Nektár lapka termelni fog.

### Vadvirág



### Cseresznyevirág



### Rozmaring



### Akác



# Küzdelem kártyák



Minden játékban három, Küzdelem a Királynő Kegyeiért kártyát húzunk a Kaptár táblára. Ezek a kártyák extra Pénzt adnak a játék közben, vagy győzelmi pontokat jelentenek a végén.

Kétfajta Küzdelem kártya van: **gyorsasági** és **játékvégi küzdelem**.

## Gyorsasági küzdelem



A Gyorsasági küzdelem kártyákkal Pénzt szerezhettek játék közben, azonnal, amint a feltételeit teljesítjük. Természetesen az elsőnek teljesítő játékos kapja a legtöbbet, érdemes sietni.

Az első három helyezésre pakolt összegeket (három játékosnál 20, 10 és 5 Pénzt) értelemszerűen azok a játékosok kapják meg, akik az adott kártya feltételeit elsőként, másodikként, harmadikként teljesítik.

Az utolsó játékos nem kap semmit. Ezért két illetve három játékos esetén csak első illetve első két helyezés van. (Pénz csak erre az 1/2 mezőre kerül.)

## Játékvégi küzdelem



A Játékvégi küzdelem kártyákkal győzelmi pontokat gyűjthetünk a játék végén. A játékosok az adott kártya kívánalmait teljesítve, helyezésüktől függően kapnak győzelmi pontokat.

A kártyákon három helyezés és ahhoz tartozó díj van (pl. 20, 10 és 5 pont). A játékosok vessék össze, ki mennyit teljesített a kártya kívánalmaiból.

- Ha két játékos holtversenyben végez, mindkét játékos a magasabb helyezés pontszámát kapja meg, a következő játékos pedig egy helyezést kihagy (és esélyes, hogy így nem kap pontot).
- Ha három vagy több játékos áll holtversenyen egy helyen, minden játékos a magasabb helyezés pontszámát kapja meg, és több díj nem kerül kiosztásra.

Az utolsó helyen végző játékos fő szabályként nem kap pontot. Három játékosnál tehát csak az első két díj (pont) kerül kiosztásra. Ugyanakkor holtverseny esetén az előzőek alapján minden játékos szerezhethet pontot.



## Gyorsasági küzdelem



**Példa:** A Zöld játékosnak sikerült először 3 Rendelés kártyát teljesítenie. 20 Pénzt kap jutalomból. A Sárga játékos a következő, aki 3 rendelést teljesíteni tudott, 10 Pénzt kapott azonnal, amint a harmadik rendelést teljesítette. Hárman játszanak, így nincs harmadik helyezés, erre nem került Pénz.

## Játékvégi küzdelem



**Példa:** Egy 4 játékos játszma végén a Kék és Sárga játékos egyaránt 5 nektárral végez. Megosztott első helyen, 20-20 pontot kapnak. A Zöld játékos 4 nektárt szerzett, így a harmadik helyen végez, 5 pontot kap. A Pink játékos a három nektárjáért nem kap győzelmi pontot.

## A játék vége

A játék az alábbi két feltétel valamelyikének teljesülése esetén véget fog érni:

- Négy nyersanyag árfolyam jelzője elérte a legalsó értékét.
- Két Rendelés kártya húzópakli kifogy (teljesülnek a rendelések).

Ilyen esetben addig folytatjuk még a fordulót, amíg az utolsó játékos is sorra nem kerül. A játékot a kezdő játékos kezdte, de az utolsó játékos fejezi be, és végső soron mindenki ugyanannyi kört játszik.

Adjátok össze a szerzett pontjaitokat az alábbiak szerint.

## Pontozás

Az alábbi dolgokért lehet győzelmi pontokat szerezni. Mivel a Pénz is győzelmi pontot ér (az értéke szerint), ezért a játék végén célszerű lehet pénzre váltani a szerzett pontokat (elvenni a közös készletből) a számoláshoz.

- **Pénz:** Minden megmaradt pénz 1 pontot ér.
- **Méz és Pollen:** Minden megmaradt méz és pollen egy győzelmi pontot ér.
- **Küzdelem kártyák:** A Játékvégi Küzdelem kártyák helyezéstől függően érnek pontot, lásd részletesen a 11. oldalon.
- **Rendelés kártyák:** A megszerzett kártyákon szereplő győzelmi pontot kapod.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyeri a játékot.

Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb nyersanyaga maradt. Ha még mindig döntetlen, a legtöbb teljesített rendelés nyer. További egyenlőség esetén a játékosok osztoznak a győzelem mézédese ízében.

### 4 nyersanyag értéke leesett



1 - 2 - 3 - 4

**Példa 1:** A vadvirág, cseresznyevirág és akácméz, valamint a pollen árfolyam jelzője elérte a minimum értéket, ezért a játék az aktuális forduló végén véget ér.

### 2 kupac rendelés bevégeztetett



**Példa 2:** A három Rendelés pakliból kettő elfogyott (minden rendelés teljesült). A játék az aktuális forduló végén véget ér.

### Példa játékvégi pontozásra



**Példa:** A Sárga játékos 86 győzelmi ponttal végez. 38 pont a pénzekből, 3 pont a két megmaradt mézből és pollenből, 20 pont Küzdelem kártyákból és 15 pont rendelésekből.

## Nehezített változat

A nehezített változatban minden Nektár lapkát képpel lefele fordítva teszünk a Tisztás táblára. Emiatt szükség lesz majd jó memóriára, némi szerencsére is, és a be(e)gyűjtés nagyobb kihívást fog jelenteni.

### Előkészületek

Az előkészületek megegyeznek a normál játék felpakolásával, az alábbi fontos különbségek és extra szabályok figyelembevételével:

- A Tisztás tábla "B" oldalát használjátok.
- A Nektár lapkákat most is 4 oszlopba pakoljátok, de a hátlapjuk alapján rendezve azokat. A játékosok számától függően vegyetek ki minden oszlopból néhány darabot, és rakjátok vissza a dobozba (lásd jobbra).
- A maradék Nektár lapkákat, továbbra is képpel lefele fordítva, keverjétek meg (fajtánként külön), és a lapkákat pakoljátok föl a Tisztás táblára. Figyelem, minden fajta Nektár lapkának saját előrajzolt helye van!
- Ebben a játékvariánsban nincs szükség a Begyűjtő tokenekre, rakjátok el.

### A játék menete

A Begyűjtő token mozgatása helyett (ebben a variánsban nem kellene) megnézheted egy tetszőleges (képpel lefele fordított) Nektár lapkát. A lapkát mások előtt eltakarva, titokban nézd meg, és jegyezd meg, hol és mit találtál!

### Nektár begyűjtése (Kaptár akció)

Ha Begyűjtő akciót aktiválsz, válassz egy tetszőleges Nektár lapkát a tisztásról. Titokban fordítsd meg, és nézd meg, milyen nektárt rejt ténylegesen.

- Ha VAN az adott nektár tárolására alkalmas Üres sejt, vedd el a lapkát, és helyezd képpel felfele az adott sejtbe.
- Ha NINCS az adott nektár tárolására alkalmas Üres sejt, tedd vissza a Nektár lapkát pontosan oda, ahonnan elvetted. Nem sikerült a lapkát megszerezned (de azért jegyezd meg, mi volt az), kapsz viszont egy pollent.

### Nektár kutatása (Munkások visszahívása kör, 2. lépés)

Ha a Munkások visszahívása kört választod, annak második lépéseként nektár után kutathatsz. Ebben a variánsban megnézheted egy tetszőleges Nektár lapkát. Ugyan sem nektárt, sem pollent nem gyűjthetsz ilyenkor, információt viszont igen. Miután titokban megnézted, tedd vissza oda, ahonnan elvetted.

### A Nektár lapkák hátoldalai



| F | 2 játékosnál<br>vegyetek ki:   | 3 játékosnál<br>vegyetek ki: | 4 játékosnál<br>vegyetek ki: |
|---|--------------------------------|------------------------------|------------------------------|
|   | 1 Akácot<br>1 Vadvirágot       | 1 Akácot                     | Semmit                       |
|   | 1 Cseresznyét<br>1 Rozmaringot | 1 Cseresznyét                | Semmit                       |
|   | 1 Rozmaringot<br>1 Cseresznyét | 1 Rozmaringot                | Semmit                       |
|   | 1 Vadvirágot<br>1 Akácot       | 1 Vadvirágot                 | Semmit                       |

### Fontos kiegészítések

- A saját kaptárodban levő Nektár lapkák hátoldalát bármikor megnézheted. Ez segíthet abban, hogy kitaláld, milyen nektár lapkák lehetnek még a tisztáson. A többi játékos megszerzett Nektár lapkáinak hátlapját viszont nem nézegetheted.
- Négyénél kevesebb játékos esetén a Tisztás tábla egyes mezői üresen maradnak (mivel kivettetek néhány lapkát). Nincs jelentősége annak, hogy melyik mezők maradnak üresen, viszont a lapkák csak a saját előrajzolt helyükre kerülhetnek.
- Ha elveszel megnézni egy Nektár lapkát, és nem tudod megtartani, figyelj rá, hogy pontosan arra a mezőre rakd vissza, ahonnan elvetted.



# Szóló változat

Ebben a játékvariánsban egyedül játszol, és minél több pontot próbálsz elérni. Nem leszel teljesen egyedül, hanyagul henyélő Herék fognak majd akadályozni, ráadásul ha nem domborítasz a Királynő Küzdelmeiben, még ki is eshetsz!

## Előkészületek

Pakolj fel mindent úgy, mintha ketten játszanátok, az alábbi fontos különbségek és extra szabályok figyelembevételével:

- A Küzdelem a Királynő Kegyeiért kártyákból a szóló mód kártyákat használd.
- Véletlenszerűen húzz két Alakzat kártyát, majd válassz egyet közülük. Vedd figyelembe a játékba került Küzdelem kártyákat is.
- Keverd össze az összes Here kártyát, egyetlen paklit alkotva belőlük. Tedd a tábla mellé, "kaptáros" oldalával felfele.
- A Kaptár táblára rakj egy Here jelölőt a Jegyző/Könyvelő Kaptár mezőbe, egy másikat pedig az Eladó mezőbe.

## Nehézségi szintek

A játék előtt válassz nehézségi szintet (lásd jobbra). A nehézségi szint meghatározza, mi az a minimális győzelmi pont, amit a három Küzdelem kártyából legalább el kell érj. Vigyázz, ha nem teljesíted, elveszted a játékot!

## A játék menete

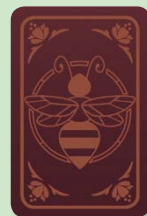
Szóló játékban felváltva játszol a Herék ellen. A játékot mindenképpen Te kezded.

### A játékos köre

Amikor te vagy soron, játssz a normál játék szabályai szerint, de vedd figyelembe ezt a két különleges szabályt:

- Valamelyik két Kaptár tábla mezőn mindig ott henyél majd egy-egy Here. Azokról a mezőkről mindaddig nem tudsz Kaptár lapkát elhúzni, amíg a Herék el nem húznak valamerre másfele.
- Egyes Nektár lapkák kikerülhetnek a játékból a Herék köre során. Ezeket a lapkákat Te már semmilyen módon nem használhatod.

### Szóló kártyák



Szóló Küzdelem kártyák

**Figyelem:** Az összes Here kártyát keverd össze egyetlen húzópaklit alkotva, "kaptáros" oldalával felfele.



### Here figurák



**Figyelem:** Kezdesnek rakj egy-egy Here jelölőt a Jegyző/Könyvelő és az Eladó Kaptár mezőbe.



| Nehézségi szint | Minimális pontszám |
|-----------------|--------------------|
| <b>Pete</b>     | <b>25</b>          |
| <b>Lárva</b>    | <b>30</b>          |
| <b>Báb</b>      | <b>35</b>          |
| <b>Növendék</b> | <b>40</b>          |
| <b>Királynő</b> | <b>45</b>          |



### A Herék köre

A Herék körében húzd fel és fordítsd meg a legfelső Here kártyát, és tedd a húzópakli mellé ("tisztás" oldalával felfele). Ha már csak egy lap maradt a húzópakliban, akkor húzás helyett keverd újra az összes kártyát, és húzd fel a legfelsőt. A Heréknek egy akciójuk és egy lépésük van.

**A Herék akciója:** Nézd meg a felfordított kártya "tisztás" oldalát, és hajtsd végre a rajta szereplő akciót, az alábbiak szerint:

| Az akció angol neve                                                                    | Az akció leírása                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ➤ <b>Order Card</b>                                                                    | Válassz egyet a felfordított Rendelés kártyák közül. Tedd vissza azt a kártyát a dobozba (=kiesik), és fordítsd fel a következő Rendelés kártyát abból a pakliból.                                          |
| H ➤ <b>Highest Honey and Pollen</b>                                                    | Csökkentsd eggyel az árfolyamát a pollennek és a jelenleg legértékesebb méznek. Ha holtverseny van a legértékesebb mézek között, te döntöd el, melyiket csökkented.                                         |
| ➤ <b>Wildflower</b><br>➤ <b>Rosemary</b><br>➤ <b>Cherry Blossom</b><br>➤ <b>Acacia</b> | Válassz egyet az alábbi két opció közül: Keresd meg a begyűjtő tokenedhez legközelebb levő, ilyen típusú Nektár lapkát, és távolítsd el a játékból, VAGY csökkentsd eggyel az azonos típusú méz árfolyamát. |

**A Herék lépése:** Nézd meg a "kaptáros" oldalát a Here kártyák húzópakliján levő, jelenleg legfelső lapnak. (Miután felhúztál egy kártyát, ez a következő lapot jelenti.) Lépj oda az azonos oldali Here jelölővel, részletesen lásd jobbra.

## A játék vége

A játék végét ugyanazon két feltétel valamelyikének teljesülése indítja el, mint a normál játékban (lásd a 12. oldalon). Ha a feltételek egyike a Te köröd alatt teljesül, a játék azonnal véget ér. Ha a Herék a hunyók, még van egy köröd.

## Végső pontozás

A szóló játékban a Küzdelem a Királynő Kegyeiért kártyák másképp működnek, mint a normál játékban. Itt csak magaddal harcolsz, és a cél, hogy a kártyák kívánalmait minél többször, vagy éppen minél kevesebbszer teljesítsd. A játék végén nézd meg, hogy az adott kártya követelményeinek hányszor tettél eleget, és add össze, mennyi pontot értél el a Küzdelem kártyákból. Amennyiben ez kevesebb, mint az adott nehézségi szinthez tartozó minimum, sajnos vesztettél.

Ha sikerül nyerned, akkor a végső pontodat a normál játék pontozási rendje szerint értékeld, és vedd össze az eredményt a jobboldali táblázattal.

### Fontos kiegészítések

- A két Here jelölő a Kaptár tábla adott oldalán mozog. Az egyik csak a Lárvaház és a Jegyző/Könyvelő mezők, a másik csak a Begyűjtő, Termelő, Eladó mezők között. Így a kártyából egyértelmű, hogy éppen melyik lép és hova. Ha az adott Here ott van, ahova lépnie kellene, akkor nem lép.
- Ha egy nyersanyag árfolyama nem tud csökkenni, akkor egy tetszőleges másik nyersanyag értékét kell eggyel csökkentsd. Ez vonatkozik a saját körödre, és a Herék köreire is.
- Ha a begyűjtő tokenedhez több Nektár lapka is ugyanolyan közel van, Te döntöd el, melyik Nektár lapka kerüljön ki a játékból.
- A szóló játék kombinálható a nehezített változattal is, ha szeretnéd. Ez esetben amikor egy Here akció miatt el kell távolítsd egy Nektár lapkát, válassz egy azonos hátlapú Nektár lapkát, majd fedd fel, hogy milyen nektárt rejtett, és távolítsd el a játékból.



"Tisztás" oldal



"Kaptáros" oldal

| Pontszám       | Elért rang                 |
|----------------|----------------------------|
| <b>0-79</b>    | <b>Gyalázatos alázatos</b> |
| <b>80-99</b>   | <b>Lompos főkolompos</b>   |
| <b>100-119</b> | <b>Odúlakó dulakodó</b>    |
| <b>120-139</b> | <b>Mézes-hetese</b>        |
| <b>140+</b>    | <b>Kaptár-sasjátékos</b>   |

# Küzdelem segédlet

## Csoportok

Néhány Küzdelem kártya kivánalmaiban **csoportok** szerepelnek. Egy csoport három sejtet jelent, amelyeket egy közös mező kapcsol össze (a három sejt egy háromszöget alkot). Ha mindhárom sejtben Nektár lapka van, akkor az egy nektár csoport. Ha mindhárom sejt Üres sejt, akkor az egy üres csoport. Egy sejt egyszerre több csoportnak is része lehet.

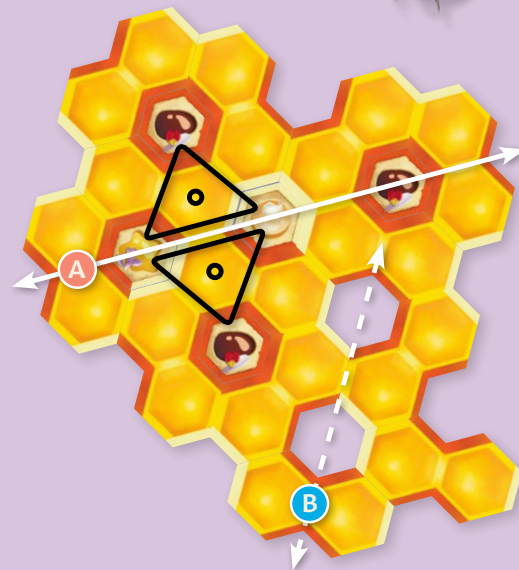
*Példa: A jobb oldali rajzon a fekete körrel jelölt mezők két különböző nektár csoport középpontját jelölik. A rozmarying és akác Nektár lapkával telített sejtek mindkét nektár csoport részét képezik. A képen nincs több Nektár csoport.*

## Közvetlen vonalak

Néhány Küzdelem kártya kivánalmaiban **közvetlen vonalak** vannak. Azok a sejtek vannak közvetlen vonalban, amelyeket egy egyenessel összekötve csak azonos típusú sejtek vannak egymás után (azaz vagy nektárral teltek vagy üresek). Amíg a mintázat azonos, addig számít közvetlen vonalnak.

*Példa: A jobb oldali rajzon a két fehér egyenes két különböző közvetlen vonalat jelöl. Az A jelű egy 3 nektárból álló közvetlen vonal, a B pedig két üres sejtből álló közvetlen vonal.*

## Csoportok és vonalak



**Példa:** Ebben a kaptárban három nektár van közvetlen vonalban, és két üres sejt egy másikban. Láthatunk még két nektár csoportot (fekete háromszögek). Ebben a kaptárban nincs üres sejt csoport.

## Szerzők

**Game Design:** Paul Salomon

**Development:** Mike Hinson

**Production:** Brent Dickman

**Illustration:** Anne Heidsieck

**Graphic Design:** Jason D. Kingsley

**Editing:** Dustin Schwartz

**Magyar szabály:** Dr. Kánai Zoltán

**Playtesting:** 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, Caleb Wilson, Lisa Wilson, Mark Wisdom