

A wooden beehive with a small entrance hole at the bottom, surrounded by green vines and leaves. The background is a yellow honeycomb pattern with various colorful flowers like daisies, sunflowers, and poppies.

BEEZ

A small cartoon bee with a yellow and black striped body and blue wings, flying towards the right.

INSTRUKCJA



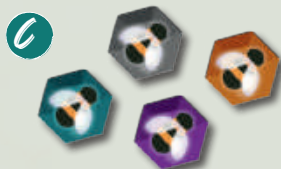
Poznaj tajemnice pszczół! Te pożyteczne owady odgrywają fundamentalną rolę w naszym ekosystemie. Latają z kwiatka na kwiatek, zbierając bezcenny nektar, a przy okazji je zapylają. Dzięki ich aktywności wzrasta objętość i jakość uzyskiwanych plonów. BEEZ pozwoli Wam odkryć złożony świat pszczół. Tylko najsprytniejsze pszczoły zamienią zebrany nektar w naprawdę pyszny miodek!

Elementy

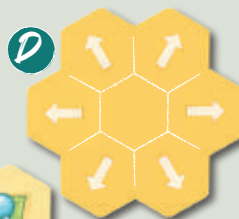
4 plastry miodu



4 znaczniki pszczół z ulami w kolorach graczy



plytka startowa



15 płytek kwiatów
(po 3 w każdym kolorze)



B 4 znaczniki graczy



45 małych znaczników nektaru
(po 9 w każdym kolorze)



18 kart zadań
(po 6 dla każdego rodzaju miodu)



E 5 płytek liści



arkusz z opisem kart



10 dużych znaczników nektaru
(po 2 w każdym kolorze)



notes punktacji



Cel gry

Wypuść swoją pszczołę na łąkę, aby zebrała nektar z kwiatów. Spełnij warunki opisane na kartach zadań, aby wyprodukować jak najwięcej miodu. Gracz z największą liczbą kropli miodu na koniec gry wygrywa!

Otwierające się wiosną pąki kwiatów wydzielają zapach, który przyciąga pszczoły na łąki. Pszczoły miodne zatrzymują się na kolejnych kwiatkach, zapylając je przy okazji zbierania pyłku i nektaru. Pszczoły są niezwykle ważne dla naszego ekosystemu, ponieważ zapylają aż 75% upraw.

Przygotowanie gry 3- i 4-osobowej

1. Rozdaj każdemu z graczy po 1 plastrze miodu **A**, znaczniku gracza **B** i znaczniku pszczoły z ulem **C** odpowiedniego koloru.

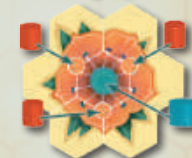


2. Stwórz łąkę kwiatową w następujący sposób:
(W przypadku gry 2-osobowej wprowadź modyfikacje ze str. 6).

- Umieść **płytkę startową D** na środku stołu.
- Umieść 1 **płytkę liścia E** i po 1 **płytkę kwiatu w każdym kolorze F** wokół płytki początkowej w dowolnej kolejności.
- Umieść **pozostałe płytki kwiatów i 2 płytki liści** dookoła nich, tworząc łąkę o symetrycznym kształcie. Między płytkami nie może być pustych pól. Nie należy kłaść obok siebie 2 takich samych płytek kwiatów. Pozostałe płytki liści odłóż do pudełka.
- Następnie umieść na odpowiednich polach na płatkach na każdej płytce kwiatu po 3 **małe znaczniki nektaru G** w kolorze, który odpowiada płatkom. Ponadto umieść na zewnętrznych płytkach kwiatów po 1 **dużym znaczniku nektaru H** na środkach kwiatów. Również w tym wypadku znacznik nektaru powinien być tego samego koloru co pole, na którym zostaje umieszczony. Na 5 płytkach kwiatów sąsiadujących z płytką startową nie umieszcza się dużych znaczników nektaru.



Umieść znacznik gracza na polu „0” na torze punktacji nad plastrzem miodu.



3. Ten, kto ostatnio postąpił herbatę miodem, zostaje pierwszym graczem. Osoba siedząca po **prawej** stronie pierwszego gracza jako pierwsza umieszcza swój znacznik pszczoły z ulem na wolnym polu ze strzałką na płytce startowej. Głowa pszczoły powinna być zwrócona w **kierunku** wskazywanym przez **grot strzałki**. Następnie kolejni gracze umieszczają swoje znaczniki w kolejności **przeciwniej do kierunku ruchu wskazówek zegara**, aż wszystkie pszczoły znajdą się na płytce startowej.

4. Posegreguj **karty zadań I** według rodzaju miodu (zgodnie z kolorem pokrywki), **tworząc 3 stosy**. Potasuj każdy z nich i połóż na stole **awersami do dołu**. Opis wszystkich kart zadań znajdziesz w arkuszu z opisem kart.

• Weź po 1 karcie z wierzchu każdego ze stosów i umieść **awersem do góry** obok łąki kwiatowej. Te 3 karty to **wspólne zadania**, które może wykonać każdy z graczy.

• Następnie każdy z graczy bierze na rękę po 1 karcie z każdego ze stosów. Dobrze przyjrzyj się dobranym przez siebie kartom i wybierz 2, które zatrzymasz. Połóż je przed sobą awersami do dołu – to Twoje **tajne zadania**. Niewybraną kartę odłóż zakrytą do pudełka.

• Pozostałe karty z 3 stosów odłóż zakryte do pudełka. Nie będą potrzebne w tej grze.

5. Połóż arkusz z opisem kart **J** i **notes punktacji K** na stole w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.



Przebieg gry

Tura każdego gracza składa się z 3 faz:

Faza 1.
Plan lotu

Faza 2.
Lot i zbieranie nektaru

Faza 3.
Przechowywanie nektaru i wytwarzanie miodu

Aby wyprodukować 500 gramów miodu, 1 pszczoła musiałaby wykonać aż 40 tysięcy wypraw z ula i z powrotem, zbierając i przenosząc 1,5 kilograma nektaru. W tym czasie pokonałaby dystans odpowiadający 3 okrążeniom wokół Ziemi.

Na szczęście żadna pszczoła nie musi sama wykonywać tak katorżniczej pracy. Te towarzyskie owady żyją w społecznościach liczących dziesiątki tysięcy osobników i pracują skrzydełko w skrzydełko dla dobra całego ula.

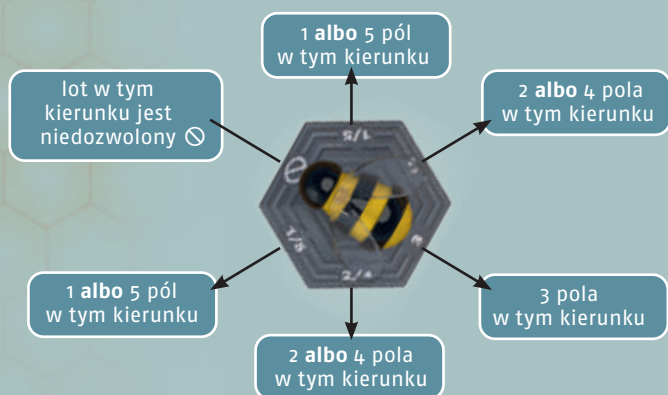
Rozgrywkę zaczyna pierwszy gracz. Kolejni gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Faza 1. Plan lotu

Podczas tej fazy planujesz lot swojej pszczoły, określając jego kierunek i odległość.

Uwaga! Na każdej płytce kwiatu i liścia oraz na płytce startowej znajduje się po 7 sześciokątnych pól, na których może się zatrzymać pszczoła.

Każdy znacznik pszczoły z ulem ma 6 boków – 5 z nich wskazuje możliwe kierunki lotu po łące kwiatowej. Na bokach znajduje się również informacja o liczbie pól, które może pokonać pszczoła. Szósty bok jest oznaczony symbolem ⊙. Oznacza to, że Twoja pszczoła nie może lecieć w tym kierunku!



Planowanie:

1. Przyjrzyj się swojemu znacznikowi pszczoły. Sprawdź, w którą stronę i na jaką odległość możesz postać pszczołą. Następnie **wybij** kierunek. Jeśli na znaczniku widnieją 2 cyfry (np. 2/4), wybierz 1 z nich.
2. Następnie **obróć** swoją pszczołę w stronę, w którą polecisz podczas fazy 2. W fazie planowania **musisz** obrócić pszczołę.



Przykład.

- Marcin sprawdza, w jakich kierunkach może postać swoją pszczołą. Kierunek wskazany przez czerwoną strzałkę jest niedozwolony.

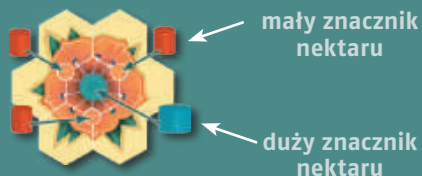
Marcin postanawia, że pszczoła przemieści się o 2 pola w stronę niebieskiego kwiatu i obraca ją w tym kierunku.

Faza 2. Lot i zbieranie nektaru

Podczas tej fazy pszczoła wykonuje przelot i zbiera nektar.

Zasady lotu:

- Przesuń swój znacznik pszczoły w wybranym kierunku o tyle pól, ile widnieje na boku znacznika wybranego podczas fazy 1.
- Pszczoła musi zakończyć lot na polu, na którym nie znajduje się inna pszczoła.
- Pszczoła może latać wyłącznie w linii prostej – nie możesz wykonywać zakrętów.
- Pszczoła może przelatywać nad innymi pszczołami.
- Pszczoła nie może opuścić łąki kwiatowej, nawet jeśli mogłaby dzięki temu dolecieć do innej płytki krótszą drogą.
- Jeśli zaplanowany przez Ciebie lot łamie powyższe zasady, musisz wybrać inny kierunek. W takim wypadku wróć do fazy 1. i zaplanuj inną trasę.
- Jeśli nie możesz wykonać lotu zgodnie z zasadami, możesz postać swoją pszczołą na wybrane sąsiednie pole, obracając ją najpierw w kierunku lotu.



Zbieranie nektaru:

- Jeśli Twoja pszczoła zatrzymała się na polu, na którego krawędzi znajduje się **mały znacznik nektaru**, możesz natychmiast zabrać ten znacznik i położyć przed sobą.
- Jeśli Twoja pszczoła zatrzymała się na środkowym polu kwiatu, na którym znajduje się **duży znacznik nektaru**, możesz zabrać ten znacznik wraz z **1 małym znacznikiem nektaru** znajdującym się na tej samej płytce.

Jeśli Twoja pszczoła zatrzymała się na środkowym polu kwiatu, na którym nie ma **dużego znacznika nektaru**, możesz zabrać **1 mały znacznik nektaru** znajdujący się na tej samej płytce (jeśli jest dostępny).

W tym momencie lot dobiega końca i rozpoczyna się faza 3.

Rodzina pszczela składająca się z królowej, robotnic i trutni jest perfekcyjnie zorganizowana. Zakres obowiązków robotnic jest bardzo różnicowany i obejmuje między innymi karmienie larw i zdobywanie pożywienia. W roju żyje tylko jedna pszczoła zdolna do rozrodu – królowa – zaś jedynym zadaniem trutni jest ją zapłodnić w czasie lotu godowego.



Przykład. Marcin przemieszcza swoją pszczołę o 5 pól, zatrzymując ją na środku różowego kwiatu. Bierze biały duży znacznik nektaru i różowy mały znacznik nektaru i kładzie przed sobą.

Jeśli nie możesz postać pszczoły na płytkę, na której znajduje się nektar, wrócisz do ula z pustymi odnóżami. W takim wypadku pomiń fazę 3. Rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

Wyjątek – płytki z kroplami wody
Jeśli Twoja pszczoła zakończy lot na polu na płytce liścia, na którym znajduje się kropla wody (🌊), nabiera sił i może natychmiast zaplanować i odbyć kolejny lot.

Wskazówka. Zdarzają się loty, w czasie których nie da się zebrać nektaru lub się to zwyczajnie nie opłaca. Czasami taktycznie lepszym posunięciem może się okazać pominięcie płytki z nektarem i obranie lepszej pozycji do przyszłych lotów, na przykład w celu zebrania nektaru w konkretnym kolorze.



Faza 3. Przechowywanie nektaru i wytwarzanie miodu

Pora umieścić nektar w plastrze i przerobić go na miód!

Jeśli w czasie fazy 2. udało Ci się zebrać nektar, musisz go zabrać do plastra miodu i tam przechować. W każdym plastrze znajduje się 19 komórek ułożonych w 5 rzędach. Rzędy są ponumerowane według odległości lotu.

Nektar można przechować w komórce pod warunkiem, że jest pusta, a widniejąca na niej liczba odpowiada odległości właśnie odbytego lotu. Wielkość znacznika nektaru jest nieistotna. Raz umieszczonego nektaru nie można przenieść do innej komórki.

Za każdym razem, gdy umieścisz w plastrze miodu znacznik nektaru, przesun swój znacznik gracza na torze punktacji na plastrze o 1 pole w prawo.

Pamiętaj, że liczba komórek jest ograniczona! Jeśli w Twoim plastrze miodu nie ma odpowiedniej komórki, nie możesz przechować nektaru. Odłóż znacznik nektaru na pole, z którego go zabrałeś. Jeśli podczas 1 tury udało Ci się zebrać 2 znaczniki nektaru, ale masz miejsce tylko na 1, wybierz, który z nich chcesz przechować, a drugi odłóż na odpowiednie pole. Jeśli nie możesz albo nie chcesz przechować dużego znacznika nektaru, odłóż go na środek kwiatu i umieść na nim swój znacznik pszczoły.

Przykład. Pszczoła Marcina pokonała 5 pól i wylądowała na środku różowego kwiatu, dlatego zebrany nektar musi zostać przechowany w komórce oznaczonej „4-5”. Marcin umieszcza różowy mały znacznik nektaru w komórce w górnym rzędzie, a biały duży znacznik nektaru w dolnym rzędzie plastra miodu. Następnie przesuwa swój znacznik gracza na torze punktacji na plastrze miodu o 2 pola w prawo.



Koniec gry

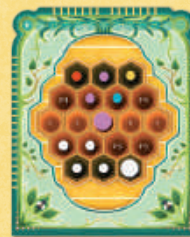
Gra dobiega końca, gdy dowolny z graczy zgromadzi w swoim plastrze miodu **co najmniej 12 znaczników nektaru** i przesunie swój znacznik gracza na ostatnie pole toru punktacji na plastrze miodu. Należy dokończyć rundę, aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur. Następnie gracze przechodzą do punktowania, podczas którego liczą wytworzone krople miodu. Gracze odkrywają swoje tajne zadania. Począwszy od pierwszego gracza, każdy z graczy sprawdza, ile kropli wytworzył w ramach 3 wspólnych zadań i swoich tajnych zadań.

Uwaga! Każdy znacznik nektaru może zostać policzony tylko raz w ramach danej karty zadania, ale ten sam znacznik można wykorzystać do realizacji kilku różnych zadań.



Na koniec gracze zapisują w notesie punktacji, ile kropli miodu udało im się wytworzyć. Gracz, który wytworzył ich najwięcej, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa osoba, która zebrała więcej dużych znaczników nektaru. Jeśli i to nie pozwala wyłonić zwycięzcy, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Przykład punktacji.



Marcin zyskuje 2 krople miodu za każdy kolor nektaru w swoim plastrze miodu.

= 10 kropli miodu



Za każdy zbiór 3 znaczników nektaru w 1 kolorze, które tworzą wstęgę (biały i różowy), Marcin zyskuje 4 krople miodu.

= 8 kropli miodu



Marcin zapełnił oba rzędy komórek z oznaczeniem „4-5”.

= 12 kropli miodu



Marcin nie zapełnił wszystkich środkowych komórek w swoim plastrze miodu.

= 0 kropli miodu



Marcin zyskuje 3 krople miodu za każdy zbiór 3 różnokolorowych znaczników nektaru układających się w prostą (poziomą albo ukośną) linię.

= 6 kropli miodu

🐝	🐝	🐝	🐝	🐝	Σ
10	8	12	0	6	36

łącznie Marcin wytworzył **36 kropli miodu.**



Alternatywne kształty łąki kwiatowej

Gdy już dobrze poznasz grę, możesz samodzielnie zaprojektować łąkę kwiatową, używając do budowy **wszystkie płytki liści**. Zaczynij przygotowywać grę zgodnie z zasadami rozgrywki 3- i 4-osobowej, wykorzystując płytkę startową, 1 płytkę liścia i po 1 płytkę kwiatu w każdym kolorze. Następnie rozłóż pozostałe płytki kwiatów i liści tak równomiernie, jak to tylko możliwe, unikając tworzenia luk i starając się, aby każda płytka kwiatu czy liścia sąsiedowała z co najmniej 2 innymi płytkami (o ile to możliwe).



Zasady rozgrywki 2-osobowej


Zaczynij przygotowywać grę zgodnie z zasadami rozgrywki 3- i 4-osobowej, układając wokół płytki startowej 5 płytek kwiatów w różnych kolorach i 1 płytkę liścia. Następnie umieść na łące tylko **5 płytek kwiatów** w różnych kolorach i 1 płytkę liścia. Utwórz z tych 6 płytek 2 zestawy po 3 płytki w każdym i umieść na przeciwległych stronach łąki kwiatowej, pilnując, aby 2 kwiaty tego samego koloru nie znajdowały się obok siebie i unikając tworzenia luk (zob. przykład obok). Pozostałe zasady zostają niezmienione.



Zasady dla ekspertów

Wprowadź poniższe zmiany, aby zagrać w wariant zaawansowany.

1. Przygotowanie gry, krok 4.

Posegreguj **karty zadań**  według rodzaju miodu. Znajdź pośród kart zadań pokazaną obok kartę z różową pokrywką i połóż obok łąki kwiatowej. To Wasze **1. wspólne zadanie**. Potasuj każdy ze stosów i połóż je **zakryte** obok łąki kwiatowej.

Aby ukończyć przygotowywanie kart zadań, dobierz po 1 kartę z wierzchu 2 pozostałych stosów i połóż je **awersami do góry** obok 1. karty wspólnego zadania. Kontynuuj przygotowanie gry zgodnie z zasadami gry 3- i 4-osobowej, każdy z graczy dobiera karty z tajnymi zadaniami.

2. Faza 3. Zasady przechowywania nektaru.

Gdy umieścisz 1. znacznik nektaru w plastrze miodu, kolejne znaczniki musisz umieszczać **obok wcześniej umieszczonych znaczników nektaru**. W tym wariacie również nie możesz przenosić raz umieszczonych znaczników.



- Przykład.** Pszczoła Marcina przemieszcza się o 5 pól i ląduje na środkowym polu różowego kwiatu. Marcin musi umieścić różowy i biały znacznik nektaru w 2 komórkach „4-5”. Choć 4 wolne komórki spełniają ten wymóg, może przechować tylko 1 znacznik nektaru. Dolny rząd 3 komórek „4-5” nie przylega do żadnego już umieszczonego znacznika, więc nie można w nim przechować nektaru. Marcin umieszcza różowy mały znacznik nektaru w górnym rzędzie. Biały duży znacznik musi odłożyć z powrotem na płytkę kwiatu, kładąc na nim swój znacznik pszczoły.



Pozostałe zasady zostają niezmienione.

Opracowanie

Autor: Dan Halstad

Producentka: Sophie Gravel

Rozwój: Martin Bouchard, Katja Volk, Moritz Thiele, Sarah-Ann Orymek, André Bierth

Dyrektorka artystyczna: Sophie Gravel

Ilustracje: Chris Quilliams

Projektowanie: Maryse Hébert-Lemire, Stéphane Vachon

Modelowanie 3D: Tarek Saoudi

Edycja: Katja Volk

Tłumaczenie: Magda Gamrot

Redakcja: zespół Rebel



© 2021 Plan B Games Inc.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Prosimy zachować instrukcję ze względu na podane informacje.

Żadna część tego produktu nie może być powielana bez uzyskania zgody właściciela praw autorskich.

Wyprodukowano w Chinach.



rebel