



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

МЕДОВЫЕ

АВТОР ИГРЫ ОЛИВЬЕ КАИРА
ХУДОЖНИК ОЛИВЬЕ ДЕРУЭТТО



На зелёном лугу начинают распускаться прекрасные цветы. Пришла пора маленькой пчёлке потрудиться на славу!

В настольной игре «Медовье» вам предстоит управлять полётом пчелы, собирающей нектар. Только ей одной известно, сколько и каких цветов надо облететь, чтобы получился самый вкусный мёд! Цветов на лугу становится всё больше, и пчеле иногда не под силу уследить за всем многообразием. Но настоящая труженица-пчела просто обязана собрать самый сладкий нектар, чтобы устроить великое медовье*!

СОСТАВ ИГРЫ:
39 тайлов луга



7 шестиугольников с белыми цветками



10 трапеций с красными цветками



48 карточек мёда

деревянная фигурка пчелы



10 ромбов с жёлтыми цветками



12 треугольников с синими цветками



***Медовье – это изобилие мёда. Чем больше карточек мёда у игрока, тем лучше!
Слово придумано редакцией издательства «Эврикус»**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите в центр стола один шестиугольный тайл с белым цветком. Это начало вашего игрового поля, которое называется лугом **1**. Поместите фигурку пчелы на стартовый тайл **2**. Все оставшиеся тайлы рассортируйте по форме и положите рядом в центре стола **3**. Перемешайте карточки мёда и положите стопкой лицом вниз в центре стола **4**. Каждый игрок получает 3 карточки мёда, которые он кладёт лицом вверх перед собой **5**. Возьмите столько карточек мёда, сколько игроков в игре плюс 1 и положите их лицом вверх рядом со стопкой. Это открытые карточки мёда **6**. Например, при игре втроём, откройте 4 карточки мёда.

Пример подготовки к игре для трёх игроков



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки собирают нектар с цветков, совпадающих с изображением цветков на карточках мёда, лежащих перед ними. Игрок, собравший больше всего карточек мёда к концу игры, становится победителем.

ХОД ИГРЫ

Первым игроком становится тот, кто последним нюхал цветы. Далее игроки действуют по очереди, передавая ход по часовой стрелке. В свой ход игрок может выполнить одно из двух действий.

1. ВЫЛОЖИТЬ ТАЙЛ ЛУГА

Игрок выбирает один из тайлов луга с верха любой из стопок и размещает на столе так, чтобы он касался как минимум одной стороной ранее выложенных тайлов и совпадал с ними по крайней мере одним углом.



Пример. На картинке сверху луг выложен правильно. На картинке справа показано то, как выкладывать тайлы нельзя.



2. СОБРАТЬ НЕКТАР

Игрок выбирает одну из своих карточек мёда, а затем собирает нектар со всех изображённых на ней цветков. Возьмите фигурку пчелы и переместите её последовательно по 3 цветкам на лугу, совпадающих с изображением цветков на карточке мёда.

Как только пчела собрала нектар со всех 3 цветков, положите карточку мёда в стопку карточек готового мёда лицом вниз. Теперь вы можете собрать нектар для другой вашей карточки мёда.

В свой ход игрок может собрать нектар не более чем для 3 карточек мёда.

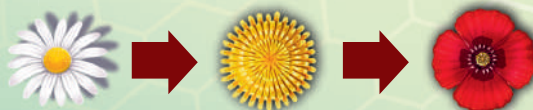


- Можно перемещать пчелу только на соседние тайлы луга. Тайлы, касающиеся друг друга только углами или не соприкасающиеся вовсе, не считаются соседними.
- Перемещайте пчелу на указанные цветы строго в порядке, указанном на карточке мёда: сверху вниз или снизу вверх.
- Во время сбора нектара для одной карточки мёда нельзя ставить пчелу на один и тот же тайл луга дважды.
- Во время сбора нектара для одной карточки мёда тайл, с которого началось перемещение пчелы, не учитывается.

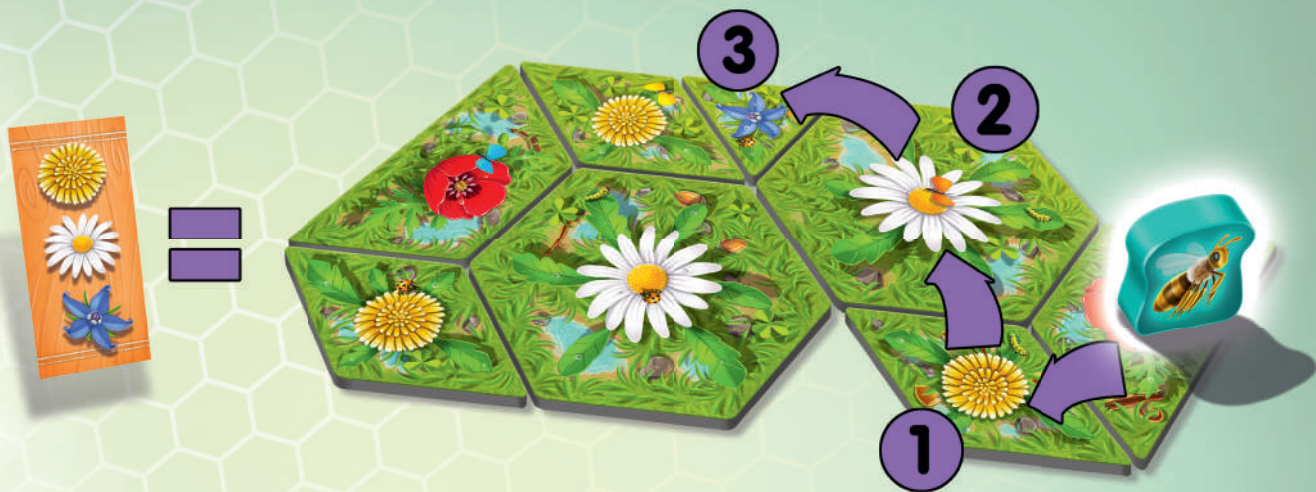


Пример 1:

Игрок решил собрать нектар. Он перемещает фигурку пчелы по цветкам, указанным сверху вниз на его карточке мёда:



Игрок не мог собрать нектар с цветков в обратном порядке, так как для этого ему пришлось бы вернуться на тайл, с которого он начал перемещение пчелы, а этот цветок не учитывается согласно правилам.



Пример 2:

Игрок продолжает собирать нектар и двигает пчелу так:



Мёд для второй карточки собран! На этом игрок решил закончить сбор нектара. Все карточки мёда, для которых пчела собрала нектар, игрок кладёт в свою стопку карточек готового мёда лицом вниз.



Если игроку удалось за один ход собрать нектар для всех 3 своих карточек мёда, он получает бонусную карточку мёда с верха общей стопки карточек мёда в центре стола и кладёт её в свою стопку карточек готового мёда лицом вниз.



В конце своего хода перед игроком снова должно лежать 3 карточки мёда лицом вверх. Игрок может взять любую из открытых карточек мёда, лежащих рядом с общей стопкой карточек мёда в центре стола. Как только игрок берёт себе карточку, ряд открытых карточек немедленно пополняется из общей стопки.

Также в конце хода игрок может сбросить одну карточку из своей стопки карточек готового мёда, чтобы поменять одну свою карточку мёда на одну из открытых карточек мёда в центре стола или на карточку мёда с верха общей стопки.

После этого ход передаётся игроку слева.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается, как только закончилась стопка карточек мёда. Все игроки подсчитывают свои карточки готового мёда. Победителем становится игрок, собравший больше всего карточек мёда. В случае ничьей победителями объявляются все игроки.



ВАРИАНТ ПРАВИЛ ДЛЯ БЫСТРОЙ ПАРТИИ

Игра заканчивается, как только кто-то из игроков собрал нектар по 15 или 24 карточки мёда. Он становится победителем.



ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

- В свой ход игрок может сбросить 2 свои карточки готового мёда, чтобы одновременно выполнить оба действия: выложить тайл луга и собрать нектар.
- Во время сбора нектара в свой ход игрок может перемещать пчелу только на разные тайлы луга, даже если собирает нектар для нескольких карт мёда.

