

MEDOBŘANÍ

VČELY V ČELE BZZZNYSU

NA LUKÁCH NEKTAROVÉHO HÁJE vypuklo jaro. Nad květinami to však letos bzučí jinak než obvykle. Včely objevily ekonomiku! Královna se chystá si na lesní mýtině otevřít prodejní stánek. Má za to, že když budou včely svůj med ostatním zvířátkům poctivě prodávat, nechají medvědi a další havěť jejich úl na pokoji a ony si konečně užijí klidu a míru.

Ve hře **Medobraní** se chopíte role královniných účetních. Každému z vás královna přidělí vlastní plástev a tým dělnic. S pomocí dělnic budete plástev rozšiřovat a vytvářet v ní prázdné buňky, v nichž můžete ukládat nektar různých druhů. Z nektaru později vyrobíte med, který můžete prodávat na stánku či z něj na přání míchat oblíbené lahůdky jednotlivých zvířátek.

Kdo z vás bude nejlepším správcem královniny nové ekonomiky? Prokažte Jejímu Veličenstvu své schopnosti, pracujte pilně (či plyně?), moudře a strategicky. Nezapomeňte se zúčastnit královniných soutěží! Na konci hry zvítězí ten, kdo si vydělá nejvíce lesních tolarů, a stane se hlavním bzzznysmanem medového impéria.



1-4



45-90'



10+



HERNÍ MATERIÁL



1 deska úlu



1 deska louky



4 destičky hráčů

4 vějíře



16 počátečních dílků pláství
(po 4 v každé barvě)



63 standardních dílků pláství 6 typů
(horní tři typy po 9, spodní tři po 12)



40 dělnic
(po 10 v každé barvě)



4 žetony sběraček



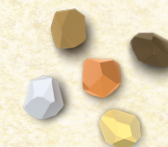
16 karet velkých zakázek
a 10 karet malých zakázek



17 karet rozestavení



24 dílků nektaru
(po 6 každého druhu)



15 žetonů pylu



12 karet
královniných soutěží



28 žetonů medu
(po 7 každého typu)



60 mincí lesních tolarů



4 přehledové destičky



10 karet čmeláků
(pro sólovou variantu)



2 figurky čmeláků
(pro sólovou variantu)



12 karet královniných soutěží
(pro sólovou variantu)



1 žeton
začínajícího hráče

PŘÍPRAVA HRY



Pozor! Ve vaší první hře vám doporučujeme použít karty královнинých soutěží (krok 4) a kartu rozestavení (krok 10) označené symbolem ★. Jsou určeny k seznámení se s hrou.

- Umístěte oba herní plány vedle sebe doprostřed stolu. **Desku úlu** otočte vzhůru stranou odpovídající počtu hráčů (1–2, nebo 3–4). **Desku louky** otočte vzhůru stranou „A“.
- Standardní dílky pláství** roztřídte podle typu a vyrovnejte každý typ zvlášť do sloupečku. Tyto sloupečky poté položte na vyhrazená místa na desce úlu.
- Vytvořte obecný bank **lesních tolarů**, **žetonů pylu** a **žetonů medu** vedle desky louky. Roztřídte žetony medu dle typu. Žetony pylu nijak netřídte, jejich rozdílné barvy mají jen estetický význam.
- Roztřídte **karty královнинých soutěží** dle barvy. Vyberte po jedné kartě každé barvy a zbytek vraťte do krabice. Vybrané karty položte na určená místa na desce úlu. Na každou kartu **soutěže o nejrychlejšího** (se symbolem vlaječek, viz vpravo) položte z banku žetony tolarů v hodnotách dle počtu hráčů (viz TABULKA A).

2 hráči

Položte 20 tolarů na 1. místo.*

A 3 hráči

Položte 20 / 10 tolarů na 1. / 2. místo.

4 hráči

Položte 20 / 10 / 5 tolarů na 1. / 2. / 3. místo.



- Utvořte oddělené balíčky karet **malých** a **velkých zakázek**. Utvořte tři sloupečky o stejném počtu karet, závisejícím na počtu hráčů (viz TABULKA B). Položte je lícem dolů na vyhrazená místa na desce louky a otočte vrchní kartu každého sloupečku lícem vzhůru. Ostatní karty vraťte do krabice.

2 hráči

V každém sloupečku budou dole 2 karty velkých zakázek a na nich 1 malé zakázky (tj. 3 karty v každém sloupečku).

B 3 hráči

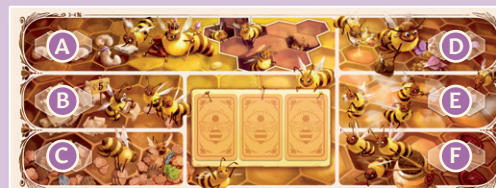
V každém sloupečku budou dole 2 karty velkých zakázek a na nich 2 malé (tj. 4 karty v každém sloupečku).

4 hráči

V každém sloupečku budou dole 2 karty velkých zakázek a na nich 3 malé (tj. 5 karet v každém sloupečku).

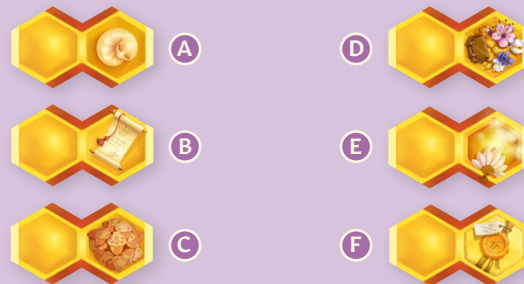
*Pozn. překladatele: Při hře ve dvou se můžete domluvit, že položíte na první místo pouze 10 tolarů, rozdíl 20 bodů versus 0 je poměrně propastný.

1 Herní plány



2 Standardní dílky pláství

Sloupečky dílků pláství uspořádejte na desce úlu takto:



3 Tolary, pyl a med

4 Karty královнинých soutěží



5 Karty zakázek



PŘÍPRAVA HRY



- 6** Položte **jeden žeton každého druhu medu** a **jeden žeton pylu** na **nejvyšší políčko odpovídajícího sloupce stánku**.
Výjimka: Ve hře dvou hráčů položte žetony na druhé nejvyšší políčko, tedy o jedno políčko níže.
- 7** Hráč, který naposledy mlsal med, bude v prvním kole začínat. Vezme si **žeton začínajícího hráče**.
- 8** Každý hráč si vezme **přehledovou destičku** a veškerý **herní materiál zvolené barvy**: destičku hráče, 4 počáteční dílky pláství, 1 žeton sběračky, 1 vějíř a 10 dělnic. Materiál ve zbylých barvách můžete vrátit do krabice.
- 9** Každý hráč odloží **všechny své dělnice** do obecného banku. Podle pořadí tahu si každý hráč vezme z banku dělnice a toлары dle TABULKY C.

Počáteční zdroje	1. hráč	2. hráč	3. hráč	4. hráč
C Dělnice	1	1	1	2
Tolary	5	10	15	5

- 10** Náhodně vylosujte jednu **kartu rozestavení**, která bude platit pro všechny hráče (v první partii doporučujeme namísto toho vzít kartu označenou ★). Barva karty indikuje obtížnost rozestavení: zelené jsou standardní, žluté pro pokročilé. Začínající hráč uspořádá své počáteční dílky pláství tak, aby odpovídaly kartě rozestavení. Ostatní hráči poté rozestaví své dílky přesně podle něj, včetně toho, jak vybral pozice jednotlivých symbolů.
- 11** Roztřídte **dílky nektaru** do čtyř skupin dle jejich **lícové** strany (tj. strany s červeno-žlutými okraji). Z každé skupiny odstraňte dílky v závislosti na počtu hráčů a odstraněné dílky vraťte do krabice (viz TABULKA D).

2 hráči	Odstraňte z každé skupiny dva dílky. Ve hře bude 16 dílků nektaru.
D 3 hráči	Odstraňte z každé skupiny jeden dílek. Ve hře bude 20 dílků nektaru.
4 hráči	Žádné dílky neodstraňujte. Ve hře bude 24 dílků nektaru.

6 Sloupce stánku (hra 3-4 hráčů)



7 Žeton začínajícího hráče

8 Materiál pro 1 hráče



9 Dělnice a toлары (hra 3 hráčů)



10 Karta rozestavení



Na kartě rozestavení pro první partii (★) jsou pozice všech symbolů přesně dány.

11 Líc dílků nektaru



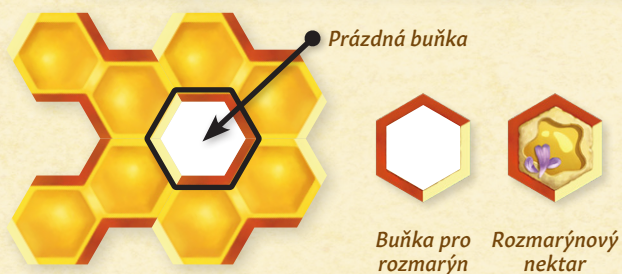
- 12 Zamíchejte **dílky nektaru** a rozmístěte je lícem vzhůru na louku, po jednom dílku na každé políčko (viz TABULKA E).



- 13 Každý hráč položí svůj **žeton sběračky** na jiné startovní políčko po levé straně louky. Žetony sběraček nesmějí začínat na tomtěž políčku. Jednotlivá políčka si můžete určit náhodně nebo vybrat v opačném pořadí tahu (od posledního hráče k začínajícímu).



PRINCIPY HRY



- 1 Připojováním dílků budete ve své plástvi **vytvářet prázdné buňky** a v nich si ukládat nektar. Uspořádání okrajů buňky vždy určuje, který nektar zde lze uložit.



- 2 Přesunem žetonu sběračky po louce můžete **získat žeton nektaru**, pokud pro něj máte vhodnou buňku, nebo namísto nektaru pyl.



- 3 Při akci **výroba medu** položíte včejř na políčko své plástve. Na všech sousedících dílcích nektaru „se vyrobí“ po 1 žetonu odpovídajícího medu.



- 4 Med můžete směnit na vítězné body **prodejem na stánku** či **mícháním zakázek**. Pak můžete vyrobit další med a tak dále, jen ať to bzučí!

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v sérii jednotlivých tahů hráčů, počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu můžete buď A. **získat dílek plástve**, nebo B. **svolat dělnice**. Nemáte-li ve své zásobě dost dělnic, abyste mohli získat dílek, nemáte na výběr a *musíte* svolat dělnice.

Poté je na řadě váš soupeř po levici. Takto hra pokračuje, dokud není splněna podmínka konce hry.



A. ZÍSKÁNÍ DÍLKU PLÁSTVE

Získání nového dílku plástve probíhá v následujících krocích:

1. VYSLÁNÍ ROJE

Umístěte jednu nebo více dělnic ze své zásoby na libovolné pole desky úlu. Vysíláte-li více než jednu, položte je na sebe do sloupečku. Sloupeček dělnic (i jednočlenný) se nazývá **roj**.

Pokud na vámi vybraném poli dosud žádná dělnice neleží (mladé včely v jeslích se nepočítají, viz dále akci **Vylíhnutí**), váš právě umístěný roj musí být jednočlenný. Pokud zde již nějaké roje leží (bez ohledu na to, zda se jedná o roje soupeřovy či vaše), váš právě umístovaný roj musí být **přesně o jednu dělnici větší** (tj. vyšší) než největší roj již ležící na tomto poli.

Nemáte-li v zásobě dostatek dělnic, abyste utvořili roj o 1 větší než největší sem již umístěný roj, toto pole úlu si vybrat nemůžete.

2. ROZŠÍŘENÍ PLÁSTVE

Vezměte si jeden dílek plástve z pole, kam jste právě vyslali roj. Přiložte dílek ke své plástvi tak, že se **jednou ze svých sytů žlutých stran bude dotýkat alespoň jedné sytů žluté strany dílku, který už ve vaší plástvi leží**. Žádné jiné strany dílků pláství k sobě přikládat nelze!

Chcete-li si vzít dílek plástve „Dekret“, musíte zaplatit 5 tolarů, které vrátíte ze své zásoby do banku. Dílky všech ostatních typů jsou zdarma.

Poznámka: ve hře dvou hráčů leží dílky „Dekret“ a „Účetnictví“ na stejném poli, ale nadále platí, že jediný placený dílek je „Dekret“.

Vyslání roje

Příklad: Modrý si chce vzít dílek „Prodej“. Největší roj na tomto poli má 2 dělnice, musí tedy vyslat roj o velikosti 3. Nesmí ani vyslat roj o velikosti 4 (aby bylo těžší jej později převýšit), nově umístovaný roj musí být **větší přesně o 1**.

Přikládání dílku plástve

Pozor! Každý dílek plástve má čtyři sytů žluté strany, kterými se může dotýkat jiných dílků plástve. Ostatními stranami se dílky pláství k sobě přikládat nedají.

3. AKCE ÚLU

Pokud přiložením dílku vzniklo prázdné políčko zcela obklopené dílky pláství, právě jste si vytvořili **prázdnou buňku**! Je možné přiložením jednoho dílku plástve vytvořit i více prázdných buněk současně.

Jakmile vytvoříte prázdnou buňku, proveďte **akce odpovídající všem symbolům na políčkách sousedících** s touto buňkou. Můžete je provést v libovolném pořadí, ale pokud je to možné, musíte je provést všechny (viz AKCE ÚLU na str. 8).

Každý jednotlivý symbol můžete aktivovat jen jednou za tah, i když v jeho sousedství vytvoříte více prázdných buněk současně. Pokud ale s právě vytvořenou buňkou sousedí více stejných symbolů, lze je v jednom tahu aktivovat všechny.

B. SVOLÁNÍ DĚLNIC

Svolání dělnic probíhá v následujících krocích:

1. PŘÍLET DĚLNIC

Vezměte si zpět do své zásoby veškeré své dělnice z desky úlu (včetně mladých dělnic v jeslích) a položte je na svou destičku hráče. V příštím tahu je můžete opět vyslat na desku úlu.

2. OBHLÍDKA LOUKY

Můžete přesunout svůj žeton sběračky zdarma o jedno pole dle normálních pravidel pro pohyb sběračky (viz akci **Sběr** na str. 8). V tomto případě však nesmíte zvyšovat dolet sběračky placením tolarů a nezískáte žádný žeton nektaru ani pylu.

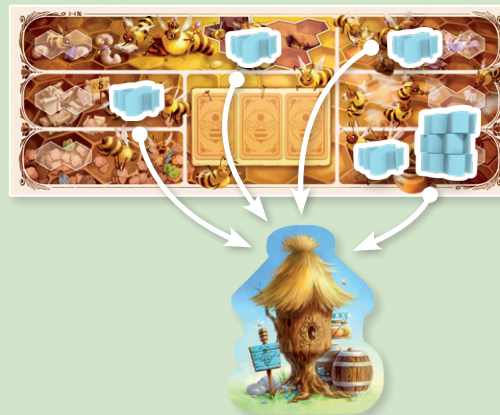


Prázdná buňka a akce úlu



- 1 Nově vytvořená prázdná buňka 2 Symboly akcí, které provedete

Přilet dělnic



Příklad: Modrý svolává dělnice a sesbírá z desky úlu všechny své figurky, včetně mladé včely na políčku jeslí. Všechny položí na svou destičku hráče.

Obhlídka louky



Pamatujte! Při svolávání dělnic může vaše sběračka popoletět o 1 pole svisle či vodorovně. Nezískáte však nektar ani pyl a sběračka nesmí letět dál než o 1 políčko.

AKCE ÚLU

Ve hře se vyskytuje šest různých akcí úlu, každé z nich odpovídá její specifický symbol. Symboly pro **Sběr**, **Výrobu**, **Vylíhnutí** a **Dekret** naleznete na počátečních i standardních dílcích pláství, zatímco **Prodej** a **Účetnictví** pouze na standardních dílcích.

SBĚR



Přesuňte po louce svůj žeton sběračky (vodorovně nebo svisle na sousední políčko). Můžete jej přesunout **o 1 políčko zdarma** a o libovolný další počet políček **za cenu 2 toлары za 1 políčko**.

- **Získání nektaru:** Pokud vaše sběračka ukončí pohyb na políčku s dílkem nektaru, pro který máte vhodnou prázdnou buňku ve své plástvi (dle uspořádání žluto-červených okrajů prázdné buňky), vezměte si tento dílek nektaru a položte jej do této prázdné buňky lícem vzhůru.
- **Získání pylu:** Ukončí-li vaše sběračka pohyb na prázdném políčku NEBO na políčku s dílkem nektaru, pro který nemáte vhodnou prázdnou buňku, vezměte si z banku 1 žeton pylu.

Sběračky si při pohybu navzájem nepřekážejí. Sběračka může proletět i políčkem obsazeným jinou sběračkou a dokonce se na něm zastavit.

Sběračky se mohou pohybovat pouze ortogonálně (vodorovně či svisle), nikoli diagonálně. Mohou se pohybovat přes prázdná políčka i se na nich zastavovat.

VÝROBA



Položte svůj vějíř na *kerékoli* políčko svojí plástve. Na každém **volném dílku nektaru** sousedícím s vějířem vznikne **med odpovídajícího druhu** – vezměte si 1 příslušný žeton medu z banku a položte jej na daný dílek nektaru.

Na každém dílku nektaru může ležet nejvýše 1 žeton medu; je-li dílek již obsazen žetonem medu, nový med nevznikne. Med můžete přechovávat pouze na dílcích nektaru, pyl kdekoli u sebe na stole.

Po dokončení výroby opět odstraňte vějíř ze své plástve a odložte jej stranou.



Sběr



Příklad 1: Růžový provádí akci **Sběr**. Přesune svůj žeton sběračky zdarma o 1 políčko na dílek akátového nektaru. Protože pro něj nemá ve své plástvi vhodnou prázdnou buňku, získá 1 žeton pylu, který si položí před sebe na stůl.



Příklad 2: Růžový znovu provádí akci **Sběr**. Přesune svůj žeton sběračky zdarma o 1 políčko a zaplatí 2 toлары, aby jej přesunul o další 1 políčko na dílek květového nektaru. Pro něj vhodnou prázdnou buňku má, a tak si jej vezme a položí do této buňky svojí plástve.

Výroba



Příklad: Růžový provádí akci **Výroba** a umístí vějíř na políčko své plástve. Získá tím 1 žeton rozmarýnového medu, který položí na dílek rozmarýnového nektaru. Buňka s květovým nektarem také sousedí s vějířem, ale na ní už žeton medu leží, takže nový med nevznikne. V prázdné buňce nahoře samozřejmě nevznikne nic.

PRODEJ



Směňte své zdroje za vítězné body: buď A. **prodejem na stánku**, nebo B. **namícháním zakázky**.

A. PRODEJ NA STÁNKU

Vyberte si jeden zdroj: jeden typ medu či pyl. Prodejte ze své zásoby či plástve libovolné množství tohoto jednoho zdroje. Za každý prodaný kus si vezměte z banku tolarů dle jeho aktuální hodnoty v patřičném sloupci stánku. Žetony prodaného zdroje vraťte do banku.

Poté hodnota daného zdroje klesne o jedna; posuňte žeton ve sloupci stánku o políčko dolů. Hodnota **klesá o 1 bez ohledu na to, kolik kusů jste prodali**. Pokud již žeton je na nejnižším políčku a hodnota dále klesnout nemůže, posuňte namísto toho o 1 níže žeton v jiném sloupci dle své volby.

B. NAMÍCHÁNÍ ZAKÁZKY

Vyberte si jednu z karet zakázek ležících lícem vzhůru na desce louky. Zdroje na ní uvedené vraťte ze své plástve či ze své zásoby do banku. Kartu si vezměte a ponechte si ji před sebou na stole – na konci hry vám přinese uvedený počet bodů.

Když namícháte zakázku, proveďte také patřičnou akci dle symbolu uvedeného u daného sloupce karet: **Sběr**, **Výroba** či **Prodej**. Pokud je to možné, tuto akci provést musíte, ale můžete tak učinit kdykoli do konce svého tahu.

Na úplném konci svého tahu otočte lícem vzhůru kartu zakázky, která nyní leží na vrchu sloupečku.

VYLÍHNUTÍ



Přesuňte **jednu dělnici své barvy** z banku na **políčko jeslí** (tj. speciálně vyznačenou oblast na desce úlu uvnitř pole s dílkou „Vylíhnutí“). Pokud v banku již nemáte dělnice své barvy, nestane se nic.

Až příště **svoláte dělnice**, vezmete si i tuto mladou dělnici a v následujících tazích ji budete moci využívat stejně jako ostatní dělnice. Pro účely královнинých soutěží se ovšem počítá jako vaše dělnice ihned, i když je zatím v jeslích.

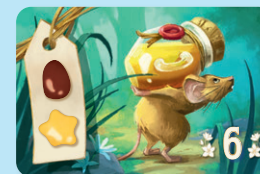
A. Prodej na stánku



	ROZMARNYN	TŘEŠEN	ANAT	PYL
8				
7				
6				
5				
4				

Příklad: Modrý má 2 žetony květového medu a provádí akci **Prodej**. Oba prodá za aktuální cenu 6, čímž získá 12 tolarů. Cena květového medu klesne na 5.

B. Namíchání zakázky



Příklad: Modrý provádí akci **Prodej**, vrátí do banku 1 žeton květového a 1 rozmarýnového medu a namíchá zakázku pro myšku. Vezme si kartu v hodnotě 6 bodů a provede akci **Sběr** uvedenou u sloupce karet.

Vylíhnutí



Příklad 1: Zelený provede dvě akce **Vylíhnutí**. Vezme dvě zelené dělnice z banku a položí je na políčko jeslí, nacházející se uvnitř pole „Vylíhnutí“ na desce úlu.

Příklad 2: Zelený později svolává dělnice. Posbírá z desky úlu všechny zelené dělnice včetně dvou mladých z políčka jeslí.



AKCE ÚLU

ÚČETNICTVÍ



Vezměte si 5 tolarů z banku. Zásoba tolarů je neomezená, pokud žetony dojdou, použijte vhodnou náhradu. Svě získané mince si můžete kdykoli rozměňovat.

Účetnictví

Poznámka: Tolarý na konci hry přinesou vítězné body dle své hodnoty.



DEKRET



Proveďte kteroukoli z ostatních pěti akcí úlu. Můžete si vybrat naprosto libovolnou, včetně takové, kterou jste už v tomto tahu provedli. **Poznámka:** Při získání dílku „Dekret“ se platí 5 tolarů, ale aktivace symbolu je zdarma.

Dekret



=



Dekret je „žolík“ akcí úlu.



VZORY PLÁSTVÍ

Ve hře se vyskytují čtyři typy medu: **květový**, **rozmarýnový**, **třešňový** a **akátový**. Každý typ medu lze vyrobit pouze pomocí odpovídajících dílků nektaru v odpovídajících buňkách.

Když ve své plástvi vytvoříte prázdnou buňku, červeno-žlutý vzor okraje buňky určuje typ nektaru, který do ní lze uložit. Každému typu nektaru odpovídá jiný vzor.

Ke složení buňky pro **květový** nektar vám stačí 3 dílky plástvi, **rozmarýnový** a **třešňový** vyžaduje 4 dílky a **akátový** dokonce 5 dílků. Obecně platí, že čím více dílků plástvi je potřeba ke složení vzoru pro daný nektar, tím cennější je med vyráběný z tohoto nektaru.



KVĚTY



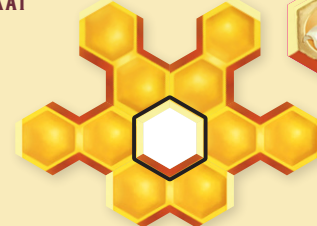
TŘEŠEN



ROZMARÝN



AKÁT



KRÁLOVNINÝ SOUTĚŽE



V každé hře leží na desce úlu vždy tři karty královniných soutěží, které v dané partii platí. Představují možnost, jak získat toлары či body překonáním soupeřů v uvedených kategoriích.

Ve hře se vyskytují dva druhy soutěží: **o nejrychlejšího** a **o nejlepšího**.

SOUTĚŽ O NEJRYCHLEJŠÍHO



V soutěži o nejrychlejšího můžete **v průběhu hry získat tolarové mince**, které si vezmete přímo z karty soutěže ihned poté, co splníte danou podmínku. Mince se rozebírají od nejhodnotnější, takže čím dříve podmínku splníte, tím hodnotnější minci získáte.

Během přípravy jste na kartu umístili mince v celkovém počtu o jedna menším než počet hráčů. Hráč na posledním místě tedy žádnou minci nedostane.

SOUTĚŽ O NEJLEPŠÍHO



Soutěže o nejlepšího se **vyhodnocují na konci hry**, kdy se během závěrečného vyhodnocení určí, jak dobře si v hodnoceném kritériu stojíte v porovnání se soupeři.

Tři bodové hodnoty na kartě uvedené (20, 10 a 5)* získávají hráči, kteří se v soutěži umístí na prvním, druhém a třetím místě.

- V případě shody dvou hráčů na některém místě získají oba dotčení hráči body v plné hodnotě, nejbližší nižší příčka je však přeskočena.
- V případě shody tří hráčů na některém místě získají také všichni body v plné hodnotě a žádná odměna za nižší místa se již neuděluje.

Hráč na posledním místě body nezískává, ať už je celkový počet hráčů jakýkoli. Pokud se však o předposlední místo dělí více hráčů, všichni dostanou body v plné výši.

**Pozn. překladatele: Uplatníte-li při hře dvou hráčů postup dle pozn. na str. 3, postupujte stejně i u soutěží o nejlepšího – za 1. místo přidejte 10 bodů.*



Soutěž o nejrychlejšího



Příklad: Zelený jako první ze všech hráčů namíchal 3 zakázky (tj. má u sebe karty malých a velkých zakázek v celkovém počtu 3) a vezme si z karty 20 tolarů. Žlutý podmínku splnil jako druhý a vezme si 10 tolarů. Hrají tři hráči, takže na posledním 3. místě žádná mince neleží.

Soutěž o nejlepšího



1. MÍSTO



1. MÍSTO



3. MÍSTO



Příklad: Na konci hry čtyř hráčů se modrý a žlutý dělí o 1. místo s pěti dílky nektaru, takže oba získají plných 20 bodů. Zelený se čtyřmi dílky nektaru získá 5 bodů. Růžový se třemi dílky nezíská nic.

KONEC HRY

Hra vstupuje do konečné fáze splněním **jedné** z následujících podmínek:

- Hodnoty **čtyř z pěti zdrojů na sloupcích stánku** jsou na **nejnižší** pozici.
- **Dva ze tří sloupečků karet zakázek** jsou vyčerpány.

Jakmile se tak stane, hra pokračuje, dokud všichni hráči neodehrají stejný počet tahů. Jako poslední tedy hraje soused po pravici držitele žetonu začínajícího hráče. Poté následuje závěrečné vyhodnocení.

Pozor! Ve výjimečných případech mohou dílky pláští dojít dříve, než se splní jedna z podmínek výše. V tom případě hra končí okamžitě.



ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Každý hráč určí své celkové skóre sečtením bodů v následujících kategoriích. Protože toлары odpovídají bodům 1 : 1, doporučujeme si za soutěže o nejlepšího vzít toлары z banku, body za ostatní kategorie snadno odvodíte dle své zásoby.

- **Toлары:** Sečtěte hodnoty svých tolarových mincí. To je vaše skóre za toлары.
- **Zbylé zdroje:** Za každý zbylý žeton medu na vaší pláštvi a pylu ve vaší zásobě získáte po 1 bodu.
- **Soutěže o nejlepšího:** Získáte body dle svého umístění v každé soutěži o nejlepšího.
- **Zakázky:** Získáte body uvedené na každé vaší získané kartě zakázky.

Kdo dosáhl nejvyššího součtu, vítězí!

V případě shody vítězí hráč, jemuž zbylo více zdrojů, trvá-li shoda, hráč, který získal více karet zakázek. Pokud shoda stále trvá, prostě se o vítězství sladké jako med podělte!



Příklad závěrečného vyhodnocení

Toлары	 20	 10	 5	 1	 1
Zbylé zdroje					
Soutěže o nejlepšího	2.  10 	→	1.  20 		
Zakázky	 7		 8		

Příklad: Žlutý získal celkem 86 bodů: 38 bodů za své toлары, 3 za zbylé zdroje (žetony medu + pylu), 30 bodů za soutěže o nejlepšího (za soutěže o nejrychlejšího získal toлары již v průběhu hry) a 15 bodů za splněné zakázky.

Podmínka 1: Čtyři zdroje na nejnižší pozici



1

-

2

3

4

Podmínka 1: Pyl a tři druhy medu (květový, třešňový a akátový) jsou na nejnižší pozici, tedy čtyři zdroje celkem, čímž hra vstupuje do závěrečné fáze.

Podmínka 2: Dva vyčerpáné sloupce zakázek



Příklad 2: Dva ze tří sloupců karet zakázek jsou vyčerpány. Hra vstupuje do závěrečné fáze.

VARIANTA HLEDÁNÍ NEKTARU

V této variantě hry leží dílky nektaru na desce louky **lícem dolů!** Tím do hry vstupuje element dedukce a cvičení paměti a také trochu náhody, chcete-li, aby byl sběr nektaru o něco náročnější.

PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru jako obvykle – některé body se ovšem liší:

- 1 Použijte stranu „B“ desky louky.
- 11 Roztřídte dílky nektaru do čtyř skupin dle jejich **rubové** strany (tj. strany s obrázkem rostliny). Z každé skupiny odstraňte dílky v závislosti na počtu hráčů a odstraněné dílky vraťte do krabice (viz TABULKA F).
- 12 Zbylé dílky nektaru zamíchejte, každou skupinu zvlášť opět lícem dolů a poté stále lícem dolů rozmístěte po 1 dílku na každé políčko té čtvrtiny louky, který odpovídá danému rubu.
- 13 Žetony sběraček vraťte do krabice – v této variantě se nepoužívají.

PRŮBĚH HRY

Během hry budete namísto přesunu žetonu sběračky po louce **tajně nahlížet na lícové strany dílků nektaru** a využívat tuto znalost ve svůj prospěch. Ostatním neprozrazujte, co jste viděli!

SBĚR (AKCE ÚLU)

Při provádění akce **Sběr** si vyberte 1 libovolný dílek nektaru na louce a nahlédněte na jeho lícovou stranu.

- Máte-li ve své plástvi vhodnou prázdnou buňku pro nektar tohoto typu, dílek si vezměte a položte jej lícem vzhůru do této buňky.
- Nemáte-li ve své plástvi vhodnou prázdnou buňku, vraťte dílek nektaru na louku **opět lícem dolů na původní místo**. Poté si vezměte z banku 1 žeton pylu.

OBHLÍDKA LOUKY (SOUČÁST SVOLÁVÁNÍ DĚLNIC)

Poté co si vezmete do zásoby všechny své dělnice z desky úlu, nahlédněte na lícovou stranu 1 libovolného dílku nektaru na desce louky. Poté jej vraťte na původní místo. Je to pouze „obhlídka“, v tomto okamžiku si nemůžete vzít ani tento dílek, ani žeton pylu.

Rub dílků nektaru



Květy



Rozmarýn



Třešň



Akát

F	2 hráči odstraňte:	3 hráči odstraňte:	4 hráči odstraňte:
			-
			-
			-
			-

Pravidla varianty podrobněji

- Na rub dílků nektaru ve své vlastní plástvi můžete nahlížet kdykoli a udělat si tak lepší představu, které dílky nektaru zůstávají na louce. Na rub dílků nektaru v plástvích soupeřů však pochopitelně nahlížet nesmíte.
- Hrají-li méně než 4 hráči, některá políčka louky budou na začátku hry prázdná. Není důležité, která políčka každé čtvrtiny budou prázdná, záleží jen na tom, aby všechny dílky ležely ve čtvrtině louky odpovídající jejich rubové straně a aby se pozice dílků na louce během hry neměnily.
- Kdykoli po nahlédnutí vracíte dílek nektaru na louku, dbejte na to, abyste jej položili opravdu na původní políčko, odkud jste jej vzali.



ŠOLOVÁ VARIANTA

V této variantě hrajete hru sami. Snažíte se dosáhnout co nejvyššího skóre a současně se vypořádat s otravnými čmeláky, jež se vám pletou do cesty. Pokud ovšem nedosáhnete dostatečně vysokého skóre v královských soutěžích, prohrajete!

PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru jako pro dva hráče, ačkoli hrajete sami. Některé kroky přípravy se ovšem liší:

- Použijte karty královských soutěží pro sólovou variantu.
- Vylosujte si náhodně dvě karty rozestavení a vyberte si z nich, kterou použijete, s přihlédnutím ke kartám soutěží platným pro tuto partii.
- Zamíchejte všech 10 karet čmeláků a utvořte z nich balíček. Ten položte na vhodné místo na stůl vzhůru stranou s obrázkem úlu.
- Na desce úlu položte jednoho čmeláka na pole „Dekret/Účetnictví“ a jednoho na pole „Prodej“.

ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Před začátkem hry si vyberte úroveň obtížnosti. Ta určí spodní hranici, kolik bodů musíte v součtu získat za tři královské soutěže, abyste vyhráli hru (viz TABULKA G).

PRŮBĚH HRY

V této variantě se pravidelně střídá vždy 1 váš tah a 1 tah čmeláků, simulujících akce soupeřů. Vy začínáte.

VÁŠ TAH

Ve svém tahu postupujte dle obvyklých pravidel hry pro více hráčů, s těmito dvěma pravidly navíc:

- Po celou dobu hry budou dvě pole desky úlu obsazena čmeláky (jedno v levém sloupci, jedno v pravém). Na tato pole nesmíte vůbec vysílat roj ani brát si z nich dílky pláství, dokud se čmeláci nepřesunou pryč.
- V tazích čmeláků mohou být některé dílky nektaru vyřazeny ze hry. Ty už po zbytek partie nijak získat nemůžete.

Karty soutěží pro sólovou hru



Poznámka: Utvořte balíček karet čmeláků. Všechny karty jsou na začátku hry otočeny stranou s úlem vzhůru.



Dva čmeláci



Pozice čmeláků na začátku partie



Obtížnost	Min. bodů za soutěže
Vejce	25
Larva	30
Kukla	35
Dělnice	40
Královna	45

G



TAH ČMELÁKŮ

V každém tahu čmeláků otočte horní kartu balíčku karet čmeláků a položte ji vedle balíčku stranou s loukou vzhůru (viz sloupec vpravo). Zbývá-li však jediná karta, namísto toho celý balíček znovu zamíchejte, položte ho stranou s úlem vzhůru na stůl a otočte vrchní kartu. Poté proveďte **akci čmeláků** a **pohyb čmeláka**.

Akce čmeláků: Karta, která byla právě otočena, má na straně s loukou název akce čmeláků. Tu proveďte dle instrukcí v TABULCE H.

Jméno akce	Popis akce
<p>➤ Splnění zakázky</p>	Vyberte jednu z karet zakázek ležících na desce louky lícem vzhůru. Vyřadte ji ze hry a vraťte do krabice. Vrchní kartu v tomto balíčku zakázek pak otočte lícem vzhůru.
<p>H ➤ Nejdražší med & pyl</p>	Cena pylu a aktuálně nejdražšího medu klesne o 1. Posuňte patřičně žetony na sloupcích stánku. V případě shody v ceně nejdražšího medu z nich zvolte libovolně typ medu, jehož hodnota klesne.
<p>➤ Květy ➤ Rozmarýn ➤ Třešeň ➤ Akát</p>	Zvolte libovolně: BUĎ se sníží hodnota tohoto typu medu o 1, NEBO vyřadte ze hry dílek nektaru tohoto typu, který na louce leží nejbližší vaší sběračce (vzdálenost se počítá jako při pohybu).

Pohyb čmeláka: Symbol a název akce úlu na nově viditelné vrchní kartě balíčku udává, na které pole desky úlu máte přesunout čmeláka. Přesuňte tam toho, který přísluší dané polovině desky úlu. Pokud tam právě je, nestane se nic.

KONEC HRY

Hra končí za stejných podmínek jako ve hře více hráčů. Je-li podmínka splněna během vašeho tahu, hra končí hned na konci tohoto vašeho tahu. Je-li splněna v tahu čmeláků, odehrajte ještě jeden svůj tah, po něm hra končí.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

V sólové variantě je na každé kartě královny soutěže uvedena podmínka a čtyři stupně jejího splnění, každý z nich s udanou bodovou hodnotou. Za každou kartu získáte počet bodů uvedený u nejvyššího stupně, který se vám podařilo splnit. Sečtěte body takto získané za všechny tři karty. Pokud je součet roven minimální požadované hodnotě dle zvolené obtížnosti nebo ji převyšuje, vyhráli jste! Jinak jste (celkem logicky) prohráli.

Pokud jste prohráli, celkové skóre nepočítejte. V případě vítězství zjistíte své celkové skóre stejně jako ve hře více hráčů, včetně bodů za karty soutěží.

Pravidla sólové hry podrobněji

- Jeden čmelák zůstává po celou hru na levé straně desky úlu, druhý na pravé. Jeden se tedy přesouvá mezi poli „Vylíhnutí“ a „Dekret/Účetnictví“, zatímco druhý mezi poli „Sběr“, „Výroba“ a „Prodej“.
- Podobně jako ve hře více hráčů platí, že pokud má hodnota určitého zdroje klesnout, ale už to není možné, sníží se o 1 cena jiného zdroje dle vaší volby. To platí jak ve vašich tazích, tak v tazích čmeláků.
- Máte-li vyřadit dílek nektaru konkrétního typu a nejbližší vaší sběračky leží více než jeden žeton nektaru tohoto typu, můžete zvolit libovolný z nich.
- Sólovou variantu lze kombinovat i s variantou Hledání nektaru. Máte-li vyřadit ze hry dílek nektaru, vyberte kterýkoli dílek na čtvrtině louky s odpovídajícím rubem. Nahlédněte na jeho líc (pro svou informaci) a vyřadte jej ze hry.



strana s loukou



strana s úlem

Celkové skóre

Titul

0-79

**SKROMNÁ
BZUKALKA**

80-99

**ZKUŠENÁ
SBĚRAČKA**

100-119

VŮDKYNĚ ROJE

120-139

**MEDOVÁ
MAGNÁTKA**

140+

JEJÍ VELIČENSTVO

ŠOUTĚŽNÍ POJMY

ŠHLUKY

Na některých kartách soutěží najdete pojem **shluk buněk**. Shlukem se rozumí skupina tří buňek, které všechny sousedí s jedním políčkem vaší plástve, tedy vytvářejí trojúhelníkovou formaci. Obsahují-li všechny tři žeton nektaru, jedná se o **shluk nektaru** – jsou-li všechny tři prázdné, jde o **shluk prázdných buněk**. Každá buňka může patřit do více shluků.

Příklad: Na obrázku vpravo tvoří dvě políčka s černými kroužky střed dvou různých shluků nektaru. Buňky rozmarýnového a akátového nektaru patří do obou.

NAVAZUJÍCÍ LINIE

Na některých kartách soutěží najdete pojem **navazující linie buněk**. Linií se rozumí přímka vedená jedním směrem skrz vaši plástev, procházející středy buněk a po hranách políček plástve. Aby šlo o **navazující** linii buněk, musejí za sebou buňky v této linii následovat v nejkratší možné vzdálenosti, tj. aby každé 2 nejbližší buňky dělila vzdálenost jen 1 políčka plástve (viz obrázek).

Příklad: Na obrázku vpravo jsou bílými šipkami vymezené dvě různé linie. V linii A navazují 3 buňky nektaru, v linii B 2 prázdné buňky.

SADY

Při počítání **sad nektarů** jde pouze o počet vašich dílků nektaru daného typu, bez ohledu na jejich pozici ve vaší plástvi.

Příklad: Na obrázku vpravo je 1 sada tří nektarů jednoho typu, 3 květové.

Shluky, sady a navazující linie



Příklad: V této plástvi čítá nejdelší navazující linie buněk nektaru 3 buňky (A) a je zde jediná navazující linie prázdných buněk (B). Také tu najdeme 2 shluky nektaru (vyznačené černými trojúhelníky). Nevyskytuje se tu žádný shluk prázdných buněk.

TÍRÁŽ

Autor hry: Paul Salomon

Vývoj hry: Mike Hinson

Produkce: Brent Dickman

Ilustrace: Anne Heidsiecková

Grafický design: Jason D. Kingsley

Redakce: Dustin Schwartz

Český překlad a sazba: Michal Stárek

Korektury: Karel Vlasák a MINDOK

Testování hry: Tom Ackerman, Royce Banuelos, Miles a Jessica Benskyovi, Kaity Bequetteová, Molly Cooperová, Steven Hand, Bobbi a Mark Hardyovi, 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, Andrew Wang, Caleb a Lisa Wilsonovi, Ben Wei, Mark Wisdom

Chybí-li vám ve hře některá část herního materiálu, napište na info@mindok.cz, pokusíme se materiál doposlat.

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

**Výhradní distributor
pro ČR a SR:**

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

mindok.cz

[hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

[hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)