

HONEY BUZZ

100% ORGANIC STRATEGY

В Медовую Рощу пришла весна. Но этот год отличается от предыдущих. Пчелы узнали об экономике! У королевы-матки созрел план открыть ларек на лесном рынке. Если пчелы будут продавать свой мед, возможно, медведи и другие лесные жители оставят их улей в покое, а пчелы наконец обретут мир и спокойствие.

В игре **Honey Buzz** вы становитесь одним из менеджеров на службе Ее Величества Королевы-матки, которым доверили управление отдельной части улья и пчелами-рабочими. Расширяя улей с помощью своих рабочих пчелок, вы будете создавать пустые соты для хранения в них разного рода нектара. В конце концов из этого нектара вы получите мед, который продадите на медвежьем рынке или используете для выполнения заказов.

Кто из вас станет главным строителем новой экономики королевы? Докажите свою верность Ее Величеству, мудро и стратегически решая свои задачи. Не забывайте участвовать в турнирах, которые устраивает королева! В конце игры победит тот, кто получил больше всех денег. Его назначат главой новой экономической империи.



1-4



45-90'



10+



COMPONENTS



1 улей



1 лесная поляна



4 планшета игроков



4 жетона веера



16 стартовых тайлов улья



63 обычных тайлов улья



40 пчел-рабочих



4 жетона сбора



26 карт заказов



18 карт конфигураций



24 тайла нектара



15 фишек пыльцы



12 карт турниров Королевы



28 фишек меда



60 монет



4 памятки



10 карт трутня (соло режим)



2 трутня (соло режим)



12 карт турниров Королевы (соло режим)



1 маркер первого игрока

GAME SETUP



Важно!

Рекомендуем в первой партии использовать карты турнира (шаг 4) и карты конфигурации улья (шаг 10), отмеченные звездочкой (★). Эти карты были созданы для тех, кто знакомится с игрой.

- 1 Выложите **улей** и **поляну** друг рядом с другом в центре игровой зоны. Используйте ту сторону улья, что соответствует числу игроков (1-2 игрока или 3-4 игрока). Для обычной игры выложите поляну стороной «А» вверх.
- 2 Отсортируйте **обычные тайлы улья** по типу. Сформируйте 6 стопок тайлов – по 1 каждого типа. Выложите эти стопки в специальные блоки в улье.
- 3 Все **монеты**, **пыльцу** и **мед** выложите рядом с поляной. Это общий запас. Разделите мед по типу на 4 стопки. Не сортируйте пыльцу: фишки сделаны разноцветными только для разнообразия.
- 4 Карты турнира **Королевы** разделите по их цвету на 3 стопки. Из каждой стопки выберите 1 случайную карту, остальные уберите в коробку. Выложите выбранные 3 карты на поле улья. Для каждого турнира на скорость возьмите из запаса монеты и положите их на карту турнира в сумме, которая зависит от числа игроков (см. таблицу А).

2 игрока Положите **20 монет** на 1-е место.

3 игрока Положите **20/ 10 монет** на 1-е/ 2-е место.

4 игрока Положите **20/ 10/ 5 монет** на 1-е/ 2-е/ 3-е место.

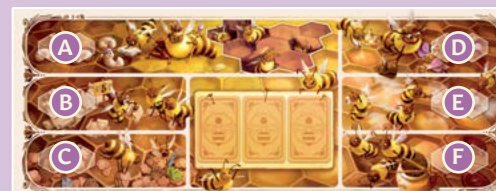
- 5 Карты заказов разделите по типу на 2 группы. Сформируйте 3 стопки (см. таблицу В). Выложите их лицевой стороной вниз в специальные ячейки на поляне, а затем переверните верхнюю карту каждой стопки. Лишние карты уберите в коробку.

2 игрока В каждую стопку добавьте 2 больших заказа, сверху выложите **1 малый заказ** (итого - 3 заказа).

3 игрока В каждую стопку добавьте 2 больших заказа, сверху выложите **2 малых заказа** (итого - 4 заказа).

4 игрока В каждую стопку добавьте 2 больших заказа, сверху выложите **3 малых заказа** (итого - 5 заказов).

1 Улей и Поляна



2 Обычные тайлы улья



3 Монеты, пыльца и мед

4 Карты турнира



5 Карты заказов



Финальный турнир
Турнир на скорость
Рекомендовано для первой партии

GAME SETUP



- 6 Для каждого **столбца рынка** возьмите из запаса один соответствующий ресурс (пыльцу или мед) и положите его в верхнюю ячейку этого столбца рынка. Исключение: при игре вдвоем сдвиньте каждый ресурс на 1 шаг вниз от верха столбца.
- 7 Узнайте, кто сегодня встал раньше всех. Этот игрок становится первым и получает **маркер первого игрока**.
- 8 Каждый игрок получает **памятку** и **компоненты выбранного цвета**: планшет игрока, 4 стартовых тайла улья, 10 пчел-рабочих, 1 жетон сбора и 1 жетон веера. Компоненты неиспользуемых цветов уберите в коробку.
- 9 Все игроки кладут своих **пчел-рабочих** в общий запас. В соответствии с их положением за столом игроки получают определенное количество рабочих и пчел из запаса (см. Таблицу С).
- 10 Выберите 1 случайную **карту конфигурации**. Ее будут использовать все игроки. Цвет карты определяет уровень сложности: Обычный (зеленый) или Ветеран (желтый). Первый игрок размещает свои стартовые тайлы улья в соответствии с конфигурацией на карте. Все другие игроки копируют его конфигурацию, включая расположение иконок.
- 11 Разделите **тайлы нектара** на 4 группы по их рисунку на лицевой стороне. Уберите в коробку тайлы в соответствии с количеством игроков (см. Таблицу D).

Стартовые Компоненты	1-й	2-й	3-й	4-й
С Рабочие	1 рабочий	1 рабочий	1 рабочий	2 рабочих
Монеты	5 монет	10 монет	15 монет	5 монет

2 игрока	Уберите по 2 тайла нектара из каждой группы. Для игры вы используете 16 тайлов нектара .
D 3 игрока	Уберите по 1 тайлу нектара из каждой группы. Для игры вы используете 20 тайлов нектара .
4 игрока	Не убирайте тайлы нектара. Для игры вы используете все 24 тайла нектара .

6 Столбцы рынка (3-4 игрока)



7 Маркер первого игрока

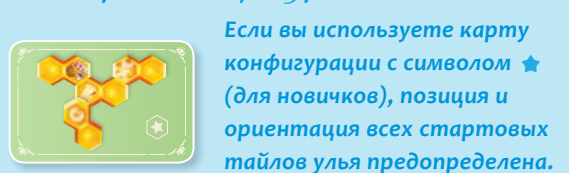
8 Компоненты игрока (розовый)



9 Рабочие и монеты (3 игрока)



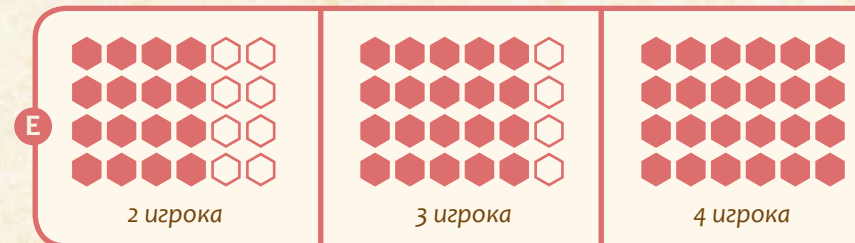
10 Карта конфигурации



11 Тайлы нектара



- 12 Перемешайте тайлы нектара и выложите их лицевой стороной вверх на поляну по одному случайному тайлу в ячейку (см. Таблицу E).

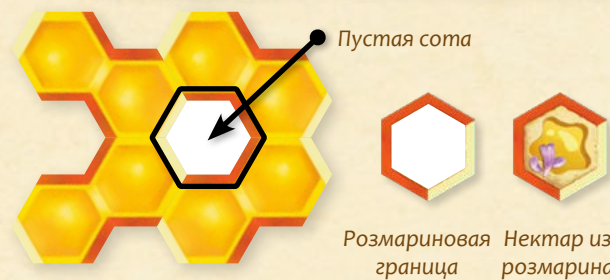


- 13 Игроки выкладывают свои **жетоны сбора** на различные стартовые позиции вдоль левого края поляны. Два игрока не могут занять одну и ту же позицию. Вы можете распределить эти позиции в случайном порядке или в порядке обратном очередности хода.

12 13 Поляна (2 игрока)



QUICK OVERVIEW



- 1 Соединяйте тайлы улья так, чтобы **создавать пустые соты** для хранения нектара. Количество границ получившейся соты определяет, какой нектар можно здесь хранить.



- 2 Перемещайте жетон сбора по поляне, чтобы **собирать нектар**, для которого у вас есть пустые соты. Иначе вы получаете пыльцу.



- 3 Выложите свой жетон веера рядом с тайлами нектара в вашем улье, чтобы **произвести мед**, жетон которого вы положите сверху тайлов нектара.



- 4 Обменивайте мед и пыльцу на очки, **продавая их на рынке** или **выполняя заказы**. Снова производите мед и продолжайте крутиться и жужжать!



GAME SEQUENCE



В процессе игры участники по очереди делают свой ход, начиная с первого игрока и продолжая далее по часовой стрелке.

В свой ход игрок может **А) взять тайл** или **В) вернуть рабочих**. Если у игрока в распоряжении недостаточно рабочих, чтобы взять тайл, он вынужден вернуть рабочих.

Когда ход игрока завершается, начинает действовать игрок слева. Так продолжается до тех пор, пока не будет выполнено условие окончания игры.

ВЗЯТЬ ТАЙЛ

Для получения тайла выполните следующие три шага:

1. СОЗДАЙТЕ ПЧЕЛИНИЮ

Разместите 1 или более ваших доступных рабочих в блок улья по вашему выбору на планшете улья. Всегда выкладывая их вместе, формируя стопку из пчел, известную как **пчелиния**.

Если блок улья, в который вы хотите разместить рабочих, уже занят другими пчелами (вашими или других игроков), вы должны создать пчелинию, состоящую ровно на 1 рабочего больше, чем самая большая пчелиния, уже находящаяся в этом блоке.

Если у вас недостаточно рабочих, чтобы создать новую пчелинию выше, чем самая высокая пчелиния в этом блоке, то вы не можете выбрать этот блок.

2. РАСШИРЬТЕ УЛЕЙ

Возьмите один из тайлов улья в том блоке, где вы разместили своих рабочих. Выложите этот тайл в свой улей так, чтобы он соприкасался с одним или более тайлов, ранее размещенных в вашем улье, желтой границей с желтой границей.

Чтобы взять тайл улья «Закон», вы должны потратить 5 монет, вернув их в запас. Для получения других тайлов улья монеты не требуются.

Примечание: Это же правило действует и при игре вдвоем, при том, что тайлы «Закон» и «Учет» размещены в одном блоке улья.



Создайте пчелинию

Пример: Синий игрок хочет взять тайл Рынка. Для этого он должен разместить в этом блоке улья пчелинию из 3 рабочих.

Размещение тайлов



Важно! У каждого тайла улья 4 желтые границы, которые можно присоединить к другим тайлам. Тайлы не должны касаться друг друга другими границами, кроме желтых.

3. ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ УЛЯ

Если при размещении новых тайлов образовались пустые ячейки, полностью окруженные тайлами улья, вы создали **пустые соты**! Есть вероятность, что, выложив один тайл, можно создать несколько пустых сот.

Когда вы создаете пустую соту, вы активируете все иконки действий в ячейках, соседних с пустой сотой. Выполните эти действия улья в любом порядке, но если возможно, то должны выполнить их все. (см. «Действия в улье», стр.8)

Каждая иконка действия активируется только один раз в ход, даже если вы создали несколько пустых сот, соседних с этой ячейкой. Однако существует возможность активации несколько одинаковых иконок за один ход.

ВЕРНУТЬ РАБОЧИХ

Возвращая рабочих, вы полните следующие два шага:

1. ВЕРНИТЕ РАБОЧИХ

Уберите всех своих рабочих из каждого блока улья, включая новых рабочих из блока «Новые пчелы». Верните их на свой планшет. Теперь они доступны для использования в ваш следующий ход.

2. ПОИСКИ НЕКТАРА

Можете передвинуть свой жетон сбора бесплатно на 1 шаг, следуя всем правилам перемещения жетона сбора (см. Сбор, стр.8). Однако вы не можете потратить монеты, чтобы продвинуться дальше, и не можете собрать нектар или получить пыльцу из запаса.



Пустые соты и действия в улье



1 Пустая сота

2 Активированные действия

Вернуть рабочих



Пример: Синий игрок возвращает всех своих рабочих, включая новую пчелу в питомнике, и кладет их обратно на свой планшет.

Бонусное движение (один шаг)



Напоминаем, возвращая рабочих, вы получаете 1 бесплатный шаг. Но вы не можете потратить монеты, чтобы продвинуться дальше, а также собрать нектар или пыльцу.

НИВЕ АКЦИОН

Шесть действий в улье соответствуют 6 иконкам действий. Иконки действий **Сбор**, **Производство**, **Новые пчелы** и **Закон** располагаются на обычных и стартовых тайлах улья. Иконки действий **Рынок** и **Учет** изображены только на стандартных тайлах.

СБОР



Передвиньте свой жетон сбора по полю ортогонально. Один шаг вы можете сделать бесплатно, за каждый дополнительный шаг вы должны заплатить 2 монеты.

- **Соберите нектар:** Если вы остановились на ячейке с тайлом нектара и в вашем улье есть пустая сота для этого типа нектара, соберите нектар и выложите тайл в эту пустую соту лицевой стороной вверх.
- **Соберите пыльцу:** Если вы остановились на пустой ячейке **ИЛИ** на ячейке с тайлом нектара, для которого у вас нет подходящей пустой соты в вашем улье, получите из запаса 1 пыльцу.

Жетон сбора не блокирует движение жетонов сбора других игроков. Они могут перемещаться друг через друга и даже останавливаться на одной ячейке.

Жетон сбора можно передвинуть только ортогонально (т.е. влево, вправо, вверх, вниз). Жетон нельзя переместить его по диагонали. Вы можете передвинуть жетон на пустую ячейку поля.

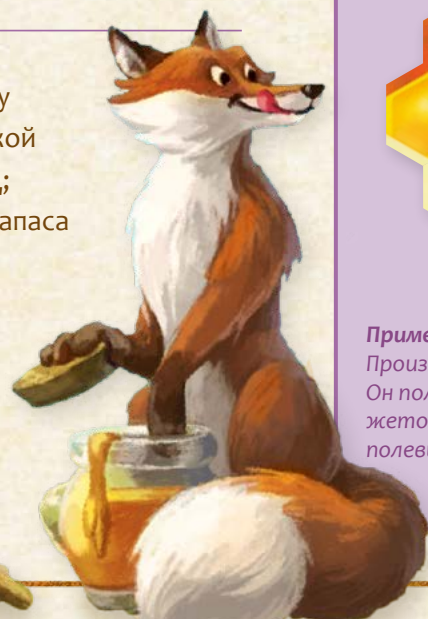
ПРОИЗВОДСТВО



Положите свой жетон веера в любую ячейку вашего улья. Каждый соседний с этой ячейкой тайл нектара немедленно производит 1 мед; получите 1 мед соответствующего типа из запаса и положите его на этот тайл нектара.

На тайле нектара может лежать только 1 жетон меда; если на тайле уже есть мед, то произвести больше меда он не сможет.

Завершив действие, уберите жетон веера и выложите его рядом с собой.



Сбор



Пример 1: Розовый игрок активирует действие Сбор. Он перемещает жетон на 1 шаг бесплатно к нектару Акации. У игрока нет пустой соты этого типа, поэтому он получает 1 пыльцу.



Пример 2: Розовый игрок активирует действие Сбор. Он перемещает жетон на 1 шаг бесплатно, а затем платит 2 монеты и перемещает жетон еще на 1 шаг к нектару полевых цветов. У него есть пустая сота этого типа, он берет тайла нектара и кладет его в эту соту.

Производство



Пример: Розовый игрок выполняет действие Производство и кладет свой жетон веера в улей. Он получает 1 мед из розмарина и размещает жетон меда на тайле нектара. На тайле нектара полевых цветов уже есть мед, сейчас он больше ничего не произведет. Пустая сота не производит мед.

РЫНОК



Выполните одну операцию: А) **продайте на рынке** или В) **выполните заказ**.

А. ПРОДАТЬ НА РЫНКЕ

Выберите 1 ресурс: пыльцу или мед одного из типов. Продайте любое имеющееся у вас количество этого ресурса. За каждый проданный ресурс получите монеты из запаса в размере текущей стоимости ресурса, определяемой положением маркера в этом столбце рынка. Верните проданные жетоны в запас.

Получив монеты, передвиньте маркер проданного ресурса на 1 шаг вниз – его ценность после продажи уменьшается. Снизьте стоимость на 1 шаг вне зависимости от того, сколько ресурсов вы продали. Если маркер и так уже находится в нижней ячейке столбца рынка и его нельзя передвинуть еще ниже, вместо этого понизьте стоимость любого другого ресурса по вашему выбору.

В. ВЫПОЛНИТЬ ЗАКАЗ

Выберите 1 открытую карту заказа. Выполните заказ, вернув в запас требуемые ресурсы. Возьмите эту карту и положите ее перед собой; в конце игры она принесет вам победные очки.

Выполнив заказ, вы также активируете иконку действия, изображенную ниже той стопки карт, где лежал выполненный вами заказ: Сбор, Производство или Рынок. Вы должны выполнить это действие, если возможно, но вы можете использовать его в любой момент до конца вашего хода.

В самом конце своего хода переверните следующую карту заказа в стопке лицевой стороной вверх.



Переместите 1 из своих рабочих из общего запаса в питомник. Эта область предназначена для новых пчел-рабочих. Она размещена в блоке улья Новые Пчелы. Если в запасе у вас не осталось рабочих, то ничего не происходит.

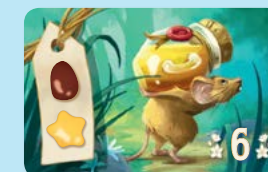
В следующий раз, возвращая рабочих, вы получаете эту новую пчелу – она будет доступна для использования в ваш следующий ход. Этот новый рабочий сразу же учитывается для карты турнира даже перед тем, как вы вернули всех рабочих.

А. Продать на рынке

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

Пример: У Синего игрока есть 2 меда из полевых цветов. Он активирует действие Рынок. Весь мед он продает за 12 монет. Цена меда из полевых цветов снижается до 5.

В. Выполнить заказ



Пример: Синий игрок активирует действие Рынок и возвращает в запас 1 мед из полевых цветов и 1 мед из розмарина, выполняя условия карты заказа. Он берет карту (она принесет ему 6 очков) и также получает возможность выполнить действие Сбор.

Новые пчелы



Пример 1: Зеленый игрок активирует два действия Новые Пчелы. Он перемещает из запаса двух зеленых рабочих в питомник в блоке улья.

Пример 2: Зеленый игрок возвращает своих рабочих. Он забирает их из улья, в том числе двух новых пчел из питомника.

ЗАКОН



Выполните 1 из 5 других действий в улье. Вы можете выбрать любое действие, даже то, что уже выполняли в этот ход, активировав иконку действия. *Примечание: тайл Закона стоит 5 монет, но его активация бесплатна.*

УЧЕТ



Получите 5 монет из запаса. Запас монет считается бесконечным; в случае если в запасе не осталось монет, используйте любую подходящую замену.

CELL PATTERNS

В игре 4 типа меда: **из полевых цветов, розмарина, цветов вишни и акации**. Каждый тип может быть произведен только на тайле нектара того же типа.

Когда вы создаете пустую соту в своем улье, комбинация темных границ, окружающих пустую соту, определяет, какой тайл нектара можно выложить в эту соту. Каждому типу нектара соответствует своя уникальная комбинация.

Для нектара из полевых цветов требуется 3 тайла улья, для нектара из розмарина и цветка вишни – 4 тайла, а для акации – 5. Можно сказать, что чем больше тайлов требуется для нектара, тем ценнее мед, который будет произведен.

ПОЛЕВЫЕ ЦВЕТЫ



ЦВЕТОК ВИШНИ



РОЗМАРИН



АКАЦИЯ



Закон



«Закон» действует как джокер.

Учет

Примечание: Монеты приносят очки в конце игры!



В каждой партии открыты 3 королевских турнира. Турниры – это возможность получить монеты или очки, соревнуясь с другими игроками на определенных условиях.

Всего в игре 2 типа турниров – **на скорость** и **финальные турниры**.

ТУРНИР НА СКОРОСТЬ



Наградой в турнире на скорость становятся монеты, которые получают игроки сразу же после выполнения условий. Размер награды зависит от того, насколько быстро они завершили турнир по сравнению с соперниками.

Три монеты на карте турнира (например, 20, 10 и 5) – награда, получаемая игроком, финишировавшим первым, вторым и третьим.

Игрок, завершивший турнир последним, не получает награды вне зависимости от числа игроков в партии. Поэтому при игре вдвоем или втроем не на всех местах изображены монеты.

ФИНАЛЬНЫЙ ТУРНИР



Финальные турниры приносят игрокам очки в конце партии. Количество очков зависит от позиции игрока в турнире в сравнении с соперниками.

Три значения на карте турнира (например, 20, 10 и 5) – награда, получаемая игроком, финишировавшим первым, вторым и третьим.

- Если двое игроков спорят за позицию, каждый из них получает полную награду за эту позицию, а награда следующего игрока уменьшается на одну позицию.
- Если три или более игроков спорят за позицию, каждый из них получает полную награду за эту позицию, а дальнейшие награды не распределяются.

Игрок, завершивший турнир последним, не получает награды вне зависимости от числа игроков в партии. Однако если сразу несколько игроков завершили турнир последними, они получают свою причитающуюся награду.

Турнир на скорость



Пример: Зеленый игрок первым завершил турнир «3 заказа» и получил 20 монет. Желтый финишировал вторым, взяв награду в 10 монет. При игре втроем в этом турнире награда за третье место не присуждается.

Финальный турнир



Пример: В конце партии на четверых Синий и Желтый игроки борются за первое место – у каждого по 5 нектара. Оба игрока получают по 20 очков. У Зеленого игрока только 4 нектара, он получает 5 очков. Розовый игрок собрал 3 нектара, но очков не получает.

END OF THE GAME

Игра подходит к завершению, когда выполняется как минимум одно из следующих условий:

- Цена 4 из 5 ресурсов не может опуститься ниже.
- В 2 из 3 стопок заказов закончились карты.

Игра продолжается, пока все игроки не сделают одинаковое число ходов. Это значит, что последний в порядке очередности игрок сделает последний ход в игре.

Подсчитайте очки и определите свой финальный результат.



FINAL SCORING

Каждый игрок определяет свой итоговый результат, подсчитывая очки по 4-м категориям. **Возможно, будет проще, если вы используете монеты из запаса, чтобы отмечать свой результат.**

- **Монеты:** Подсчитайте общую сумму монет. Получите очки в размере этой суммы.
- **Мед и Пыльца:** Получите по 1 очку за каждый оставшийся в вашем улье мед и пыльцу.
- **Турниры:** Получите очки согласно вашей позиции в каждом финальном турнире.
- **Заказы:** Получите очки, указанные на каждой вашей карте выполненных заказов.

Побеждает игрок с наивысшим результатом! В случае ничьи примените следующие критерии для выбора победителя: 1) осталось больше ресурсов; 2) больше выполненных заказов. Если ничья сохраняется, то спорящие игроки делят победу.



Условие: снижение цены ресурсов



1 - 2 - 3 - 4

Пример 1: Стоимость полевых цветов, цветка вишни, акации и пыльцы в самом низу соответствующих столбцов, что является условием завершения игры.

Условие: пустые ячейки заказов



Пример 2: 2 из 3 стопок карт заказов закончились, что является условием завершения игры.

Пример подсчета очков



Пример: Желтый игрок набрал 86 очков: 38 очков за монеты, 3 очка за излишки меда и пыльцы, 30 очков в финальных турнирах и 15 очков по заказам.

ADVANCED VARIANT

В этом режиме игры все тайлы нектара на поле в начале игры лежат лицевой стороной вниз. Это требует запоминания и расчета, но добавляет случайности. Режим подходит тем, кто желает усложнить процесс сбора.

ПОДГОТОВКА

Подготовка к партии проходит по обычным правилам с учетом следующих изменений и дополнений:

- Используйте сторону «В» лесной поляны.
- Разделите тайлы нектара на 4 группы по их рубашкам. В зависимости от числа игроков уберите определенное количество тайлов из каждой группы в коробку (см. Таблицу F).
- Перемешайте группы тайлов нектара по отдельности и выложите их лицевой стороной вниз в соответствующие сектора на поле – по одному случайному тайлу в каждую ячейку.
- Жетоны сбора уберите в коробку.

ХОД ИГРЫ

В ходе игры вместо перемещения своего жетона сбора по открытым тайлам нектара, вы будете втайне от других просматривать тайлы, лежащие лицевой стороной вниз, и использовать эту информацию для своей выгоды!

СБОР НЕКТАРА

Когда вы собираете нектар, выберите один любой тайл нектара на поле. Возьмите его и, не показывая другим, посмотрите на его лицевую сторону.

- Если в вашем улье есть пустая сота для этого типа нектара, возьмите этот тайл и выложите его в пустую соту лицевой стороной вверх.
- Если в вашем улье нет подходящей пустой соты, положите тайл нектара обратно лицевой стороной вниз. Получите 1 пыльцу из запаса.

ПОИСКИ НЕКТАРА

Когда вы ищете нектар, выберите один любой тайл нектара на поле. Возьмите его и втайне от других игроков посмотрите на его лицевую сторону. Затем положите тайл обратно лицевой стороной вниз. Вы не получаете тайл нектара или пыльцу из запаса.

Рубашки тайлов нектара



Полевые цветы Розмарин Цветок вишни Акация

F	2 игрока Уберите:	3 игрока Уберите:	4 игрока Уберите:
	1 Акацию 1 Полевой цветок	1 Акацию	Ничего не убирайте
	1 Вишню 1 Розмарин	1 Вишню	Ничего не убирайте
	1 Розмарин 1 Вишню	1 Розмарин	Ничего не убирайте
	1 Полевой цветок 1 Акацию	1 Полевой цветок	Ничего не убирайте

Пояснения

- Вы можете просматривать рубашки тайлов нектара в своем улье в любой момент, чтобы просчитать, какие тайлы нектара могут лежать на поле. Вам нельзя просматривать рубашки тайлов нектара в ульях соперников.
- Когда в партии участвуют менее 4 игроков, на поле в начале игры образуются пустые ячейки. Неважно, в какой части сектора образовалась пустая ячейка, важно лишь, чтобы тайл нектара располагался в нужном секторе.
- Когда вы втайне просматриваете тайл нектара и не можете взять его, не забудьте положить тайл в ту же ячейку, из которой вы его взяли.



SOLITAIRE VARIANT

В этом режиме вы играете сам с собой. Постарайтесь набрать как можно больше очков, справляясь с трутнями, встающими у вас на пути. Но если вы плохо выступите в турнирах королевы, то проиграете партию!

ПОДГОТОВКА

Подготовка аналогична игре вдвоем, однако будет только один настоящий игрок. Обратите внимание на следующие изменения и дополнения:

- Возьмите карты соло-турниров вместо карт для нескольких игроков.
- Выберите 2 случайные карты конфигураций, затем возьмите одну из них в соответствии с картами турниров в этой партии.
- Перемешайте все карты трутней и создайте из них колоду. Выложите ее рядом с вами стороной с ульем вверх.
- Выложите в улей 1 фишку трутня в блок Закон/Учет, а другого – в блок Рынка.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Перед началом партии выберите уровень сложности, тем самым определив минимальное количество очков, которое вам следует набрать в трех турнирах королевы, чтобы избежать поражения (см. Таблицу G).

ХОД ИГРЫ

В соло-режиме игрок и трутни ходят по очереди. Игрок всегда делает первый ход в партии.

ХОД ИГРОКА

Каждый ход игрока проходит те же этапы, что и в партии с несколькими соперниками. Обратите внимание на 2 новых правила:

- Два блока улья всегда заняты трутнями. Вы не можете получить тайлы улья из блоков с трутнями, пока они не переместятся в другие блоки.
- Во время хода трутней некоторые тайлы нектара могут быть убраны из игры. Вы не сможете получить такие тайлы.

Карты соло-режима



Карты соло-турниров

Примечание: Создайте колоду карт трутней и выложите ее стороной с ульем вверх.



Фишки трутней



Примечание: Положите их в блоки улья Закон/Учет и Рынок.



Уровень сложности	Минимум очков
Яйцо	25
Личинка	30
Куколка	35
Взрослая пчела	40
Королева-матка	45



ХОД ТРУТНЯ

В каждый ход трутня переворачивайте верхнюю карту колоды трутня и кладите ее рядом стороной с поляной вверх. Если в колоде осталась одна карта, не переворачивайте ее. Вместо этого возьмите все 10 карт, перемешайте их и сформируйте новую колоду, а затем переверните верхнюю карту.

Действие трутня: Выполните действие, изображенное на только что перевернутой карте трутня (см. Таблицу H).

Действие	Описание
➤ Карта заказа	Выберите одну из открытых карт заказа. Уберите эту карту из колоды в коробку. Затем переверните следующую карту в этой колоде.
H ➤ Самый ценный мед и пыльца	Уменьшите стоимость самого ценного меда и пыльцы на один. Если несколько типов меда одинаково ценны, выберите, какой из них хотите уменьшить.
➤ Полевые цветы	Выберите один из вариантов: Найдите тайл нектара соответствующего типа, который расположен ближе всего к вашему жетону сбора и уберите его из игры ИЛИ уменьшите стоимость этого типа меда на 1.
➤ Розмарин	
➤ Цвет вишни	
➤ Акация	

Перемещение трутней: Посмотрите на верхнюю карту колоды трутня. Переместите трутня, находящегося в этой стороне улья в тот блок, что указан на карте. Если он уже находится в этом блоке, то ничего не происходит.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Партия завершается при выполнении тех же условий, что и при игре с соперниками. Если это происходит в ваш ход, игра завершается немедленно. Если это происходит в ход трутня, вы сможете выполнить еще один ход.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

В режиме соло на каждой карте турнира есть 4 уровня достижений и получаемых очков. Получите указанные очки в соответствии с вашим наивысшим достигнутым уровнем по каждому турниру. Определите, сколько очков вы получаете в сумме по всем трем турнирам. Если вы достигли или превзошли минимальный требуемый результат по выбранному уровню сложности, вы победили в партии. В ином случае вы терпите поражение.

Поражения не учитываются, а победы считаются также, как в игре с соперниками. Проверьте свой финальный результат, чтобы оценить, как хорошо вы справились. (см. Таблицу I).

Пояснения и уточнения

- Оба трутня всю партию находятся на своих сторонах улья. Один перемещается между блоками Новые Пчелы и Закон/Учет, а другой – между блоками Сбор, Производство и Рынок.
- Если цену ресурса уже невозможно уменьшить, вместо него уменьшается цена любого другого ресурса по вашему выбору. Это применимо и в ваш ход, и в ход трутня.
- Если к вашему жетону сбора ближе всего находится сразу несколько тайлов нектара, вы можете убрать любой из них.
- Вы можете добавить в соло-режим правила продвинутой игры. Когда по действию трутня вы должны убрать тайл нектара, выберите любой лежащий лицевой стороной вниз тайл из нужного сектора поля, откройте его и уберите из игры.



Сторона "Поляна"



Сторона "Улей"

Финальный результат	Титул
0-79	ПУГЛИВЫЙ ЗАЙКА
80-99	НАЧАЛЬНИК РАЗВЕДКИ
100-119	ЭКСПЕРТ-ПЧЕЛОВОД
120-139	МЕДОВЫЙ МАГНАТ
140+	ПРИДВОРНЫЙ ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВА

CONTEST GUIDE

КЛАСТЕРЫ

В некоторых турнирах говорится о кластерах. Кластер – это группа из трех сот, соседних к одной ячейке в вашем улье (т.е., они формируют треугольную формацию). Если все три соты содержат тайлы нектара, то это называется нектарным кластером. Если все три соты пустые, то это пустой кластер. Каждая сота может быть частью сразу нескольких кластеров.

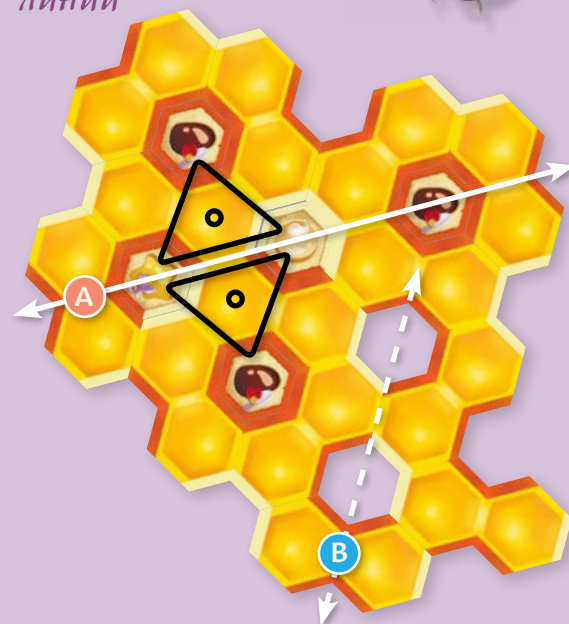
Пример: На рисунке справа 2 ячейки улья с черными точками являются центрами двух разных нектарных кластеров. Соты Розмарина и Акации включены в оба этих кластера.

ПРЯМЫЕ ЛИНИИ

Для некоторых турниров требуется построить соты на прямой линии. Прямая линия – это вектор, проходящий через ваш улей в одном направлении. Для турниров, в которых нужны прямые линии, соты должны располагаться последовательно, создавая повторяющийся паттерн только с одной ячейкой улья между двумя сотами в линии.

Пример: На рисунке справа две белые линии показывают две разные прямые линии сот. На линии A находятся 3 тайла нектара друг за другом по прямой линии. На линии B на прямой расположены 2 пустые соты.

Кластеры и прямые линии



Пример: В этом улье одна прямая линия охватывает 3 соты с нектаром (линия A), а другая линия содержит 2 пустые соты (линия B), а также 2 нектарных кластера (черные треугольники). В этом улье нет пустых кластеров.

CREDITS

Game Design: Paul Salomon

Development: Mike Hinson

Production: Brent Dickman

Illustration: Anne Heidsieck

Graphic Design: Jason D. Kingsley

Editing: Dustin Schwartz

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, Ben Wei, Mark Wisdom