



ПРАВИЛА ИГРЫ

Мишки очень любят мед! И сделают что угодно, чтобы сварить самый вкусный, самый лучший, самый правильный мед. А для этого надо вывести самую правильную породу пчел. В этой игре вы станете медведями-учеными, которые собирают мед для экспериментов, проводят исследования и приманивают пчелиные рои – чтобы именно их мед не знал себе равных.

СОСТАВ ИГРЫ



ОБ ИГРЕ

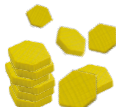
Во время партии игроки разыгрывают карты исследования, чтобы получать карты меда, а уже с их помощью получают мед. Когда кто-нибудь разыграет карту роя, пчелиный рой полетит к тому игроку, у которого больше меда. Цель игры – приманить 5 пчелиных роев и стать лучшим медведем-ученым.

Каждый ход игроки втайне друг от друга выбирают, какую карту сыграть, а потом одновременно раскрывают их. Чаще всего эффект карты зависит от того, какие карты выбрали ваши соседи слева и справа, поэтому вам надо внимательно следить за тем, что им может быть выгодно получить. Среди раскрытых карт сначала применяются эффекты карт меда, дающие игрокам фишки меда. Затем – карт исследований, с помощью которых игроки пополняют руку новыми картами. И наконец – карт роев, которые приманивают рой к тому, у кого больше всего меда.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Жетоны опыта



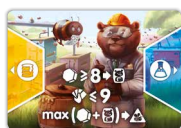
Фишки меда



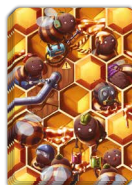
Жетоны роев



Колода меда



Карта-указатель



Колода исследований



Начальные карты роев

Положите посередине стола карту-указатель. Поблизости от нее положите отдельными кучками фишки меда, жетоны роев и опыта.

Разделите карты на колоды меда, исследований и роев. У карт меда верхнее поле желтого цвета, у карт исследований – синего, а у карт роя – красного. Рубашка у всех карт одинаковая. Перетасуйте три колоды по отдельности. Стрелки на карте-указателе отмечают, с какой стороны от нее нужно положить колоду меда, а с какой – колоду исследований.


Случайным образом раздайте каждому игроку 1 карту роя, а лишние верните в коробку. В левом нижнем углу карты роя указано, сколько фишек меда и карт на руку должен взять игрок в начале партии. Игроки показывают соперникам полученные карты роев, берут указанное на них число фишек меда и карт на руку (см. ниже), затем добавляют к взятым картам свою карту роя.

Если вам досталась такая карта роя, то в начале игры вы получаете 5 фишек меда и берете 2 карты на руку. Затем добавьте к ним эту карту роя: теперь у вас на руке 3 карты.



Как брать карты

Всякий раз, когда игрок должен взять карту (в начале игры, или когда применяет эффект карты исследования, или по другой причине), он выбирает любую из двух колод – меда или исследований. Взяв на руку карту и посмотрев ее, игрок может решить, из какой колоды брать следующую карту, и так далее, пока не возьмет все положенные карты. Если колода закончилась, брать оттуда карты нельзя.

Игрок может держать на руке не больше 9 карт, включая свою карту роя. Если игрок должен взять карту, а на руке у него уже есть 9 карт, он не берет карту.  ≤ 9



Взятые карты игрок держит на руке, не показывая соперникам. Советуем время от времени менять местами карты на руке, чтобы другие игроки не могли запомнить, где какие карты у вас лежат.

Если несколько игроков должны одновременно взять карты, они делают это в порядке возрастания номеров на картах, которые предписывают им сделать это.

ХОД ИГРЫ



Каждый игрок скрытно выбирает одну карту у себя на руке и кладет ее перед собой на стол рубашкой вверх. Когда все игроки сделали это, они одновременно раскрывают выбранные карты и смотрят, кто что сыграл. Эффекты карт применяются по очереди: сначала меда, потом исследований и наконец роев.

1. Карты меда

Возьмите из резерва столько фишек меда, сколько указано в верхней части выбранной вами карты меда.



Применив эффект этой карты, вы получаете 3 фишки меда.

На многих картах есть условия, при выполнении которых вы получаете дополнительный мед. Посмотрите, какую карту сыграл ваш сосед слева (имеет значение только тип карты: мед, исследования или рой). Если эта карта совпадает с символом, указанным в левой части вашей карты, возьмите указанное там число фишек меда дополнительно. Затем аналогичным образом проверьте, что сыграл сосед справа.



Применив эффект этой карты, вы получаете 1 фишку меда. Если сосед слева от вас сыграл карту роя, вы получаете 3 фишки меда дополнительно. Если сосед справа от вас сыграл карту исследования, вы также получаете 3 фишки меда дополнительно.

Если предыдущая сыгранная вами карта по типу совпадает с символом в нижней части текущей карты, возьмите указанное там число фишек меда дополнительно.

Применив эффект этой карты, вы получаете 2 фишки меда. Если на предыдущем ходу вы сыграли карту исследования, вы получаете 2 фишки меда дополнительно.

Некоторые карты дают фишки меда вашим соседям (это обозначено стрелками на сером фоне в нижней части карты). Если вы сыграли такую карту, каждый ваш сосед берет 1 фишку меда из резерва (если вы играете вдвоем, ваш соперник получает 2 фишки меда). Благодаря этому эффекту игрок может получить мед, даже если сыграл карту исследования или роя.

Применив эффект этой карты, вы получаете 3 фишки меда. Также ваши соседи слева и справа получают по 1 фишке меда из резерва.

Игрок обязан взять весь положенный ему мед. В маловероятной ситуации, если фишки меда в резерве закончатся, можете временно заменить их чем угодно (но это ненадолго).

Когда все игроки взяли положенный мед, проверьте его количество у каждого игрока. Как вы помните, медведи очень любят мед, и к ученым это тоже относится. **Если у какого-то игрока скопилось 8 или больше фишек меда, его медведь не выдерживает и съедает весь этот вкусный мед.** Такой игрок возвращает все свои фишки меда в резерв, но взамен берет 1 жетон опыта, поскольку его репутация среди пчел вырастает.





В начале этого хода у вас было 6 фишек меда. После применения эффектов всех раскрытых карт меда у вас стало 9 фишек. Вы сбрасываете все 9 в резерв и взамен берете 1 жетон опыта.

2. Карты исследований



Если эффекты карт меда применяются одновременно, то эффекты карт исследований – в порядке возрастания номеров на них. Это нужно, чтобы игроки брали карты из колод по очереди, не споря, кто из них должен сделать это первым (это имеет смысл, когда какая-то колода подходит к концу или когда важно знать выбор соперника).



Номер карты исследования

Как и в случае с картами меда, вы берете столько карт, сколько указано в верхней части выбранной вами карты исследования, плюс дополнительные карты за выполнение условий. Не забывайте, что у вас **на руке может быть не больше 9 карт**. Если вы взяли на руку девятую карту, то больше брать карты нельзя, даже если карта позволяет это сделать.



Применив эффект этой карты, вы берете 2 карты из выбранных колод. Если ваш сосед справа сыграл карту меда или роя, вы также берете 1 дополнительную карту из любой колоды.

Некоторые карты исследований также дают соседям фишки меда. Когда эффекты всех карт исследований применены, игроки проверяют количество фишек меда аналогично тому, как это делается после розыгрыша карт меда.

Применив эффект этой карты, вы берете 3 карты из выбранных колод. Затем ваши соседи слева и справа получают по 1 фишке меда из резерва. После этого у вашего соседа справа стало 8 фишек меда. Он сбрасывает все 8 в резерв и взамен берет 1 жетон опыта.



3. Карты роев

Эффекты раскрытых карт роев также применяются последовательно, по возрастанию номеров. Когда применяется эффект карты роя, игроки определяют, кому из них достанется жетон роя. Для этого каждый игрок подсчитывает сумму своих фишек меда и жетонов опыта. Тот, у кого эта сумма больше, возвращает в резерв все свои фишки меда (но не жетоны опыта!) и берет из резерва 1 жетон роя. Если по этому суммарному показателю лидируют сразу несколько игроков, рой разделяется: каждый из лидеров сбрасывает весь мед и берет 1 жетон роя. Затем аналогичным образом разыгрывается следующая карта роя и т. д.



В этом примере Михайло и Потап лидируют с одинаковыми суммами. Михайло сбрасывает 5 фишек меда (1 жетон опыта у него остается), а Потап сбрасывает 6 фишек меда, и каждый из них получает по жетону роя. У Балу остается и мед, и опыт.



Игрок не может получить жетон роя, если у него нет ни фишек меда, ни жетонов опыта. Однако он может получить жетон роя, если у него нет меда, но есть достаточное количество опыта (и при этом ничего не лишится).

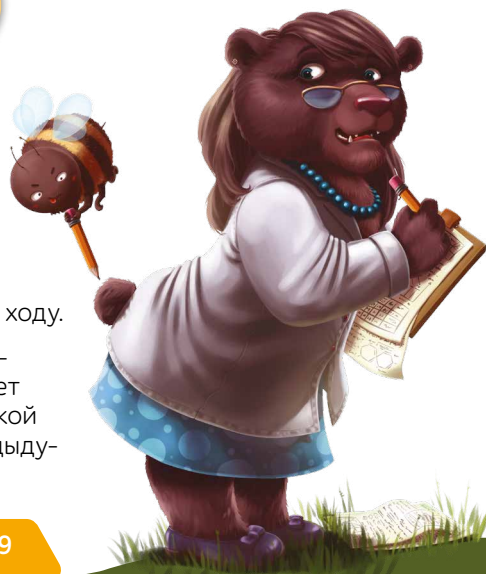


Когда все эффекты карт роев применены, каждый игрок, который сыграл карту роя, но не получил жетон роя, берет на свой выбор либо 1 фишку меда, либо 1 карту (об этом напоминает подсказка в верхней части карты роя). При этом также действует ограничение на 9 карт на руке и проводится проверка на количество фишек меда.

Михайло сыграл карту роя, но суммарное число фишек меда и жетонов опыта больше у Балу. Балу получает 1 жетон роя, а Михайло в компенсацию выбирает: получить 1 фишку меда или взять 1 карту.

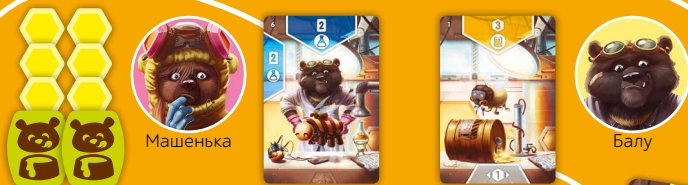
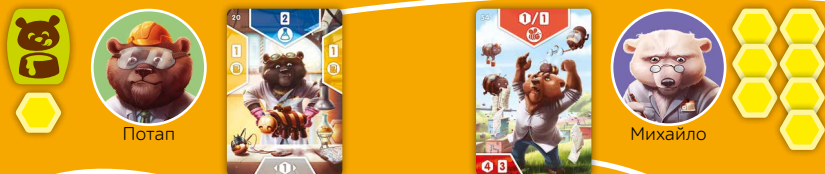
После применения эффектов всех карт игроки оставляют лежать перед собой выбранные карты меда и исследований лицевой стороной вверх. Вместе с ранее разыгранными картами они образуют стопки, в которых видно, какая карта была сыграна на предыдущем ходу.

Если игрок сыграл карту роя, он возвращает ее на руку и переворачивает верхнюю карту своей стопки рубашкой вверх, чтобы запомнить, что на предыдущем ходу сыграл рой.



Пример хода

Потап, Михайло, Балу и Машенька сели играть в «Правильный мед». На данный момент у Потапа – 1 мед и 1 опыт, у Михайло 7 меда, у Балу ничего нет, а у Машеньки – 6 меда и 2 опыта. Все они выбрали по карте с руки, положили перед собой и одновременно открыли. Потап и Машенька сыграли карты исследования, Балу – карту меда, а Михайло – карту роя.



Сначала применяется эффект карты меда, сыгранной Балу. Он решил не пытаться угадать, что сыграют соседи, и выбрал карту, которая приносит ему 3 меда, а соседям дает по 1 меду. Теперь у Балу 3 фишки меда, у Михайло – 8, а у Машеньки – 7. Михайло сбрасывает все свои фишки меда и берет жетон опыта.

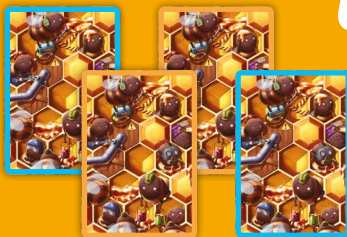


Теперь применяются эффекты карт исследований, сыгранных Потапом и Машенькой. Номер карты Машеньки ниже (6), поэтому ее эффект применяется первым. Машенька угадала, что сидящий слева от нее Потап тоже сыграет карту исследования, поэтому берет 4 карты: 2 по умолчанию

и еще 2 за выполнение условия. Сначала она берет карту из колоды исследований, потом две карты из колоды меда и еще одну карту из колоды исследований.



Машенька



Потап (20) не угадал сыгранное соседями, поэтому берет только 2 карты: по 1 исследованию и меда. Зато его карта заставляет соседей взять по 1 фишке меда. Михайло это ничем не мешает, а вот у Машеньки теперь 8 меда, она должна сбросить его и взять жетон опыта.



Потап



Наконец, применяется эффект карты роя, которую сыграл Михайло. У самого Михайло только 1 фишка меда и 1 жетон опыта. Такая же картина у Потапа. У Машеньки 3 опыта, а у Балу 3 меда. Поскольку сумма меда и опыта одинаково высокая у Балу и у Машеньки, они оба берут по жетону роя. Однако Балу при этом теряет все свои фишки меда, а Машенька сохраняет жетоны опыта. Михайло, как сыгравший карту роя, но не получивший жетон роя, берет либо фишку меда, либо карту (и выбирает взять мед).



Потап



Михайло



Балу



Машенька



Теперь Потап, Балу и Машенька кладут свои карты лицевой стороной вверх на стопки сыгранных ими карт, а Михайло забирает карту роя на руку и переворачивает лицевой стороной вниз верхнюю карту в своей стопке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце того хода (после применения эффектов карт роев), когда хотя бы один игрок **набрал 5 жетонов роев** либо когда **закончилась хотя бы одна колода карт**. Игрок, у которого больше всего роев, становится победителем. При ничьей претенденты сравнивают свои жетоны опыта: у кого больше, тот и победил. Если и тут ничья, претенденты сравнивают свои фишки меда, а если и тогда ничья не разрешилась, то карты на руках. При полном равенстве претенденты делят победу.



Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Юрий Ямщиков, Анастасия и Виктор Скачковы

Развитие игры: Петр Тюленев, Екатерина Кузина

Иллюстрации на картах: Марина Кунакасова

Иллюстрация на коробке: Сергей Дулин

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Дизайн и обработка иллюстраций: uildrim

Продюсер: Николай Пегасов

Игру тестировали: Андрей Александров, Евгения Андросова, Илья Белянов, Юлия Боярская, Таяна Брыксина, Олег Власов, Игорь Ганжа, Наталья Гельфрейх, Морфей де Кореллон, Константин Домашев, Александр Еремин, Екатерина Земцова, Юлия Ильинская, Юлия Колесникова, Андрей Колупаев, Владимир Коршунов, Алексей Людофан, Константин Малыгин, Тимофей Никулин, Алексей Пальцев, Андрей Пенкрат, Егор Пенкрат, Артем Платонов, Константин Пономарев, Василий Рединский, Илья Семенов, Герман Тихомиров, Иван Тузовский, Слава Юмин, Юлия Юмина и другие

Особую благодарность авторы выражают Ивану Лашину и Николаю Пегасову, давшим ценные советы по улучшению эргономики игры, а также Елене Ямщиковой, оказавшей значительную помощь в подготовке прототипов.

ИЗДАТЕЛЬ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса:

Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru

