Projektantka gry: GrAlutka
Ilustracje: Katarzyna Fic
Wiek graczy: 6+
Liczba graczy: 2–4
Czas gry: 30–40 min

MIÓD

Lipowy, wrzosowy, a może wielokwiatowy? Jaki jest twój ulubiony miód?

Wciel się w bartnika, który dba o swoje ule, podczas gdy jego pszczele rodziny wytrwale zbierają kwiatowy nektar. Wygrasz, jeżeli to twoje pszczoły okażą się najbardziej pracowite i wyprodukują najwięcej miodu.

ELEMENTY GRY

72 karty Pszczół

12 kart Pszczół Magazynierek

1 karta Łąki

1 karta Pierwszego Gracza

8 kart Ula
(wariant podstawowy)

16 kart Ula
(wariant zaawansowany)

48 dwustronnych żetonów Nektaru/Miodu

8 żetonów bonusowych
(wariant zaawansowany)

CEL GRY

Zadaniem graczy jest zapełnić miodem ule w swojej pasiece. Wygra osoba, która zdobędzie **najwięcej punktów za miód** oraz za żetony Nektaru zebrane na koniec gry.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozdajcie graczom po 3 karty Pszczół Magazynierek oraz 2 karty Ula (mały ul i średni ul). Każda karta Ula to osobny ul. Gracze zarządzają więc 2 ulami.
2. Karty Pszczół Magazynierek [A] i Ula [B] ułóżcie przed sobą.
3. Na środku stołu połóżcie kartę Łąki [C]. Obok niej powinny znaleźć się żetony Nektaru, pomieszane tak, aby nie widzieć kolorów kwiatów (czyli stroną plastra miodu do góry) [D].
4. Potasujcie karty Pszczół i utwórzcie z nich zakryty stos [E]. Każdy gracz dobiera ze stosu po 3 karty [F]. Nie pokazujcie ich przeciwnikom.
5. Ustalcie, kto rozpocznie grę. Może to być osoba, która ma coś w paski. Przekażcie jej kartę Pierwszego Gracza [G].

PRZEBIEG GRY

Gra dzieli się na **rundy**, a każda runda na **fazy**:

1. Zagranie kart Pszczół.
2. Dołożenie żetonów Nektaru na łąkę.
3. Zbieranie nektaru.
4. Wykonanie przelotów.
5. Odlot zmęczonej pszczoły.
6. Zakończenie rundy.

1. ZAGRANIE KART PSZCZÓŁ

W tej fazie gracze zagrywają **wszystkie** karty Pszczół, które mają na ręku.

Na kartach Pszczół znajdują się **3 rodzaje symboli**.

Gracze sami decydują, z użyciem jakiego symbolu zagrają daną kartę. Warunek jest jeden – **każda z kart z ręki musi zostać zagrana z użyciem innego symbolu**.

KWIATKI
Liczba kwiatów wskazuje, ile żetonów Nektaru dołożymy na łąkę (tutaj będą to 3 żetony).

PSZCZOŁY
Liczba pszczół wskazuje, ile żetonów Nektaru będziemy mogli zabrać z łąki i przenieść na tych pszczołach do uli (tutaj będą to 3 żetony).

PLASTRY MIODU
Liczba plastrów wskazuje, ile przelotów wykonamy w danej turze (tutaj będą to 3 przeloty).

Jeżeli gracz zagra kartę Pszczoły, korzystając z symbolu:

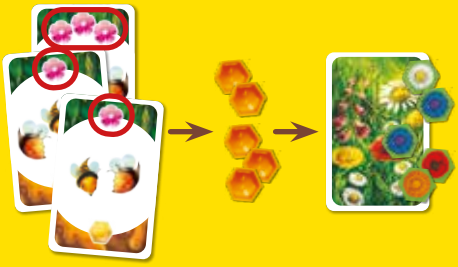
- **KWIATKA** – kładzie ją zakrytą obok karty Łąki,
- **PSZCZOŁY** – kładzie ją zakrytą nad swoimi pszczołami,
- **PLASTRA MIODU** – zostawia ją na ręce i nikomu nie pokazuje.

PRZYKŁAD: Paweł ma poniższe karty na ręku. Decyduje, że kartę [A] zagra z użyciem symbolu kwiatka, kartę [B] – z użyciem symbolu plastra miodu, kartę [C] – z użyciem symbolu pszczół.

Zagrywanie kart rozpoczyna Pierwszy Gracz. Dalszą kolejność w rundzie wyznacza ruch wskazówek zegara. Gdy wszyscy gracze zagrają swoje karty, rozpoczyna się kolejna faza rundy.

2. DOŁOŻENIE ŻETONÓW NEKTARU NA ŁĄKĘ

W tej fazie gry gracze odsłaniają karty zagrane **z użyciem symbolu kwiatka**.
Pierwszy Gracz bierze wszystkie karty Pszczół leżące obok łąki, tasuje je i dopiero wtedy odkrywa. Następnie losuje z puli tyle żetonów Nektaru, ile odsłonił symboli kwiatów. Żetony kładzie na karcie Łąki kwiatkiem do góry, a karty Pszczół odrzuca z gry.



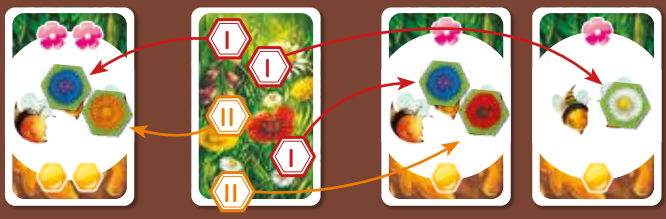
W grze dla 2 graczy nie trzeba tasować kart, wystarczy położyć je zakryte.

3. ZBIERANIE NEKTARU

W tej fazie gracze odsłaniają karty zagrane **z użyciem symbolu pszczół**. Po kolei, zaczynając od Pierwszego Gracza, uczestnicy gry biorą po 1 dowolnym żetonie Nektaru z łąki. Wybrany żeton **kładą na pszczole** (na swojej odkrytej karcie). W ten sposób gracze zbierają nektar, który trafi do ula. **Jedna pszczoła może przenieść tylko 1 żeton.** Gracze powtarzają zbieranie nektaru do momentu, aż na wszystkich pszczołach znajdzie się żeton lub dopóki żetony się nie skończą. Jeżeli na łące znajdują się niezabrane żetony, to zostają one na następną rundę.

UWAGA! Może się zdarzyć tak, że nie wystarczy żetonów dla wszystkich pszczół graczy.

PRZYKŁAD: W pierwszej kolejce ⬡ każdy gracz zebrał po 1 żetonie Nektaru, ale w drugiej ⬡ – żetonu zabrakło dla Tymka. Zatem w tej rundzie chłopiec zabierze tylko 1 żeton.



WERONIKA PAWEŁ TYMEK

Następnie gracze zabierają swoje karty Pszczół (wypełnione nektarem) i kładą w swoim obszarze gry z lewej strony kart Pszczół.

4. WYKONANIE PRZELOTÓW

W tej fazie gracze odsłaniają karty zagrane **z użyciem symbolu plastra miodu**.
Każdy z graczy wykonuje tyle przelotów, ile ma na karcie plastrów miodu. W swojej kolejce gracz **musi wykonać wszystkie przeloty** (nie może z żadnego zrezygnować). Po wykonaniu przelotów kartę z ręki należy odrzucić z gry.

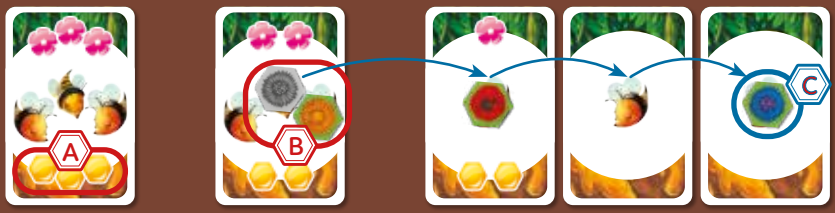
Przelot to przeniesienie 1 żetonu z karty Pszczół (lub Pszczół Magazynierek):
- na sąsiednią kartę Pszczół (lub Pszczół Magazynierek),
- do dowolnego ula.

Żetony przenosi się dowolnie (w prawo lub lewo). Przy przenoszeniu żetonu bezpośrednio do ula gracz sam decyduje, który ul wybierze (mały czy średni), ale musi spełnić warunki opisane w sekcji *Karty Uli*.

Wykonywanie przelotów rozpoczyna Pierwszy Gracz.

UWAGA! Jeżeli gracz przesuwa żeton Nektaru o 2 lub 3 miejsca, to na kartach Pszczół, które mija, mogą leżeć inne żetony.

PRZYKŁAD: Weronika ma wykonać 3 przeloty [A]. Dziewczynka zdobyła w rundzie 2 żetony Nektaru [B]. Decyduje, że przesunie niebieski żeton o 3 miejsca – na ostatnią kartę Pszczół Magazynierek (najbliżej uli) [C]. Pomarańczowy żeton zostaje na swoim miejscu.



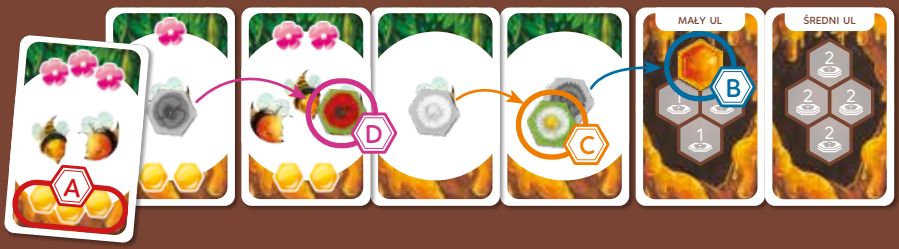
Gracze mogą przenieść **do średniego ula** 2 żetony leżące **na dwóch różnych kartach Pszczół**, ale muszą posiadać wystarczającą liczbę przelotów wymaganą dla każdego żetonu.
Jeżeli gracz **nie może dołożyć żetonu(ów)** do ula, to taki(e) żeton(y) wraca(ją) do wspólnej puli żetonów.

5. ODLOT ZMĘCZONEJ PSZCZOŁY

Odlot zmęczonej pszczoły to **dodatkowa akcja**, która przysługuje wszystkim graczom.
Kiedy gracz wykona swoje przeloty, **pszczoła najbliżej uli jest zmęczona i odlatuje**. Jeśli niesie nektar, należy przenieść wszystkie żetony do dowolnego ula (zgodnie z zasadami), a kartę Pszczoły odrzucić. Pozostałe karty należy przesunąć o 1 miejsce w prawo, łącznie z kartą, na której przyniesiony został nektar. Na początku każdej rundy przed graczem zawsze leżą tylko 3 karty Pszczół.

PRZYKŁAD: Pszczoła najbliżej ula ma ze sobą nektar [A]. Weronika przenosi żeton do małego ula [B], a pszczoła odlatuje (odrzuca kartę z gry). Pozostałe karty przesuwa w prawo – łącznie z kartą Pszczół, które przyniosły nektar do ula [C].

PRZYKŁAD: Tymek ma wykonać 3 przeloty [A]. Chłopiec przesuwa o 1 miejsce każdy ze swoich żetonów. Najpierw przenosi niebieski żeton do małego ula (tam obraca go na drugą stronę, plastrem miodu do góry) [B]. Następnie przesuwa biały [C] i czerwony żeton [D].



Następuje faza Odlotu zmęczonej pszczoły. *Tymek odrzuca kartę najbliżej ula, a biały żeton przenosi do małego ula (bez utraty akcji) [E]. Chłopiec przesuwa pozostałe karty o 1 miejsce w prawo.*

6. ZAKOŃCZENIE RUNDY

Pierwszy Gracz przekazuje kartę Pierwszego Gracza osobie, która siedzi po jego lewej stronie. Następnie wszyscy gracze ponownie dobierają po 3 karty Pszczół na rękę i rozpoczyna się nowa runda w grze.

KARTY ULI

Aby wyprodukować 1 plaster miodu, należy dostarczyć do właściwego ula **odpowiednią liczbę żetonów Nektaru** z tego samego gatunku rośliny (koloru). Czyli do wyprodukowania 1 plastra miodu:

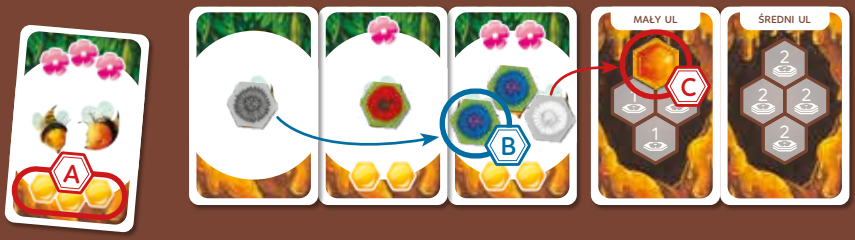
- **w małym ulu** – wystarczy 1 żeton Nektaru,
- **w średnim ulu** – potrzeba 2 żetonów Nektaru (w tym samym kolorze).

Przesuwając 2 żetony Nektaru do średniego ula, gracz obraca jeden z tych żetonów stroną miodu do góry i pozostawia w ulu, a drugi żeton wraca do wspólnej puli (należy go zakryć, a potem pomieszać stos żetonów).

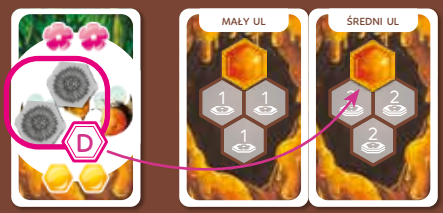
Liczba żetonów Nektaru potrzebna do wyprodukowania 1 plastra miodu.

** wariant zaawansowany*

PRZYKŁAD: Ania ma wykonać 3 przeloty [A]: przesuwa niebieski żeton o 2 miejsca [B]. Następnie przesuwa biały żeton do ula [C] i obraca go na drugą stronę, tworząc miód. Ania przeniosła 1 żeton, więc musiała położyć go w małym ulu (1 żeton = 1 plaster miodu).



W fazie Odlot zmęczonej pszczoły *Ania zdejmuje żetony z karty leżącej najbliżej uli. Bierze więc 2 niebieskie żetony – jeden przekłada do średniego ula (2 żetony = 1 plaster miodu) [D], a drugi odrzuca do wspólnej puli żetonów.*



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy **zabraknie kart Pszczół** na stosie lub gdy dowolny gracz **zapełni swoje oba ule**. Gracze rozgrywają trwającą rundę do końca – wykonują przeloty, ale **nie wykonują już akcji odlotu zmęczonej pszczoły**.
Żetony Nektaru, **które nie trafiły do uli** i zostały na kartach Pszczół, gracze zdejmują, a następnie kładą w swoim obszarze gry.

PUNKTACJA

Punktacja na koniec gry wygląda następująco:

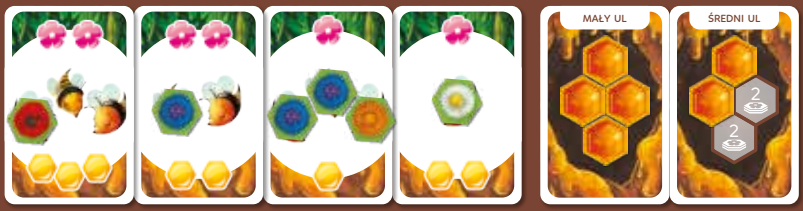
- Każdy żeton Miodu **w małym ulu** przynosi 1 punkt, **w średnim** – 2 punkty.
- Każde **3 żetony** Nektaru w tym samym kolorze, które nie znalazły się w ulu, przynoszą 2 punkty.
- Każde **2 żetony** Nektaru tym samym kolorze, które nie znalazły się w ulu, przynoszą 1 punkt.

Pojedyncze żetony Nektaru nie przynoszą punktów.
Każdy żeton punktuje tylko raz.
Wygrywa osoba, która zdobyła **najwięcej punktów**.

PRZYKŁAD: Paweł zakończył grę z następującym zestawem kart i żetonów:

Paweł zdobywa 3 punkty za żetony Miodu w małym ulu, 8 punktów za żetony w średnim ulu oraz 2 punkty za 3 czerwone żetony. Biały żeton nie punktuje. Paweł łącznie uzyskuje 13 punktów.

PRZYKŁAD: Weronika zakończyła grę z następującym zestawem kart i żetonów:



Weronika zdobywa 4 punkty za żetony Miodu w małym ulu, 4 punkty za żetony w średnim ulu oraz 2 punkty za 3 niebieskie żetony. Pozostałe żetony Nektaru nie punktują, ponieważ każdy kolor występuje tylko raz. Weronika łącznie uzyskuje 10 punktów.

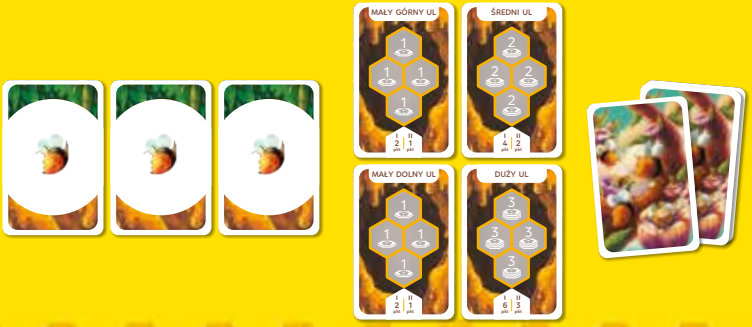
PASIEKA

WARIANT ZAAWANSOWANY

Poniżej zostały opisane zmiany w rozgrywce w wariancie zaawansowanym.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracze używają kart Ula zaawansowanego i każdy z nich otrzymuje: 2 karty małego ula (górny i dolny ul), po 1 karcie średniego i dużego ula. Gracze układają karty przed sobą, tak jak pokazuje obrazek poniżej:



Gracze przygotowują również **żetony bonusowe**. W grze dla 2 osób dokładają żetony z punktami: 2, 2, 4 i 6. W grze dla 3 i 4 osób biorą udział wszystkie żetony bonusowe.

KARTY ULI

W tym wariancie rozgrywki pojawia się dodatkowo **duży ul**. Aby wyprodukować 1 plaster miodu w tym ulu, należy dostarczyć do niego **3 żetony Nektaru** (w tym samym kolorze).

Jeżeli gracz **wypełni swój dowolny ul plastrami miodu**, ściąga z niego wszystkie żetony i odrzuca do wspólnej puli (zakryte). Żetony należy ponownie pomieszać, a kartę zapełnionego ula odwrócić na drugą stronę. W ten sposób produkcja w tym ulu zostaje zakończona, a gracz na koniec gry otrzyma za miód z tego ula **tyle punktów, ile wskazuje liczba na rewersie karty**. Na przykład za wypełnienie dużego ula miodem gracz otrzyma 12 punktów.

ŻETONY BONUSOWE

W wariancie zaawansowanym gracze zdobywają również żetony z punktami bonusowymi za każdym razem, **gdy dowolny gracz jako pierwszy (lub drugi) wypełni cały ul plastrami miodu**. Na przykład: gdy gracz wypełni duży ul jako pierwszy spośród wszystkich graczy, otrzyma bonusowy żeton o wartości 6 punktów. Gracz, który zrobi to jako drugi – otrzyma 3 punkty.

Za zapełnienie średniego ula miodem pierwsza osoba otrzyma 4 punkty. Druga osoba zdobędzie 2 punkty.

UWAGA! W grze dla 2 osób punkty bonusowe przyznawane są tylko za pierwsze miejsca w każdym z uli!

ZAKOŃCZENIE GRY

Jeżeli podczas gry skończą się karty Pszczół, należy potasować stos kart odrzuconych (bez kart Pszczół Magazynierek). Gra kończy się w momencie, gdy **skończą się wszystkie żetony bonusowe**. Podobnie jak w wariancie podstawowym gracze rozgrywają trwającą rundę do końca – wykonują przeloty, ale **nie wykonują już akcji odlotu zmęczonej pszczoły**. Żetony Nektaru, które nie trafiły do uli i zostały na kartach Pszczół, gracze zdejmują, a następnie kładą w swoim obszarze gry.

PUNKTACJA

Zasady punktacji są takie same jak w wariancie podstawowym, ale wartości punktowe przedstawiają się następująco:

Ul, który zakończył produkcję (pełny ul):

Mały ul	4 punkty
Średni ul	8 punktów
Duży ul	12 punktów

Każdy żeton Miodu (niepełny ul):

W małym ulu	1 punkt
W średnim ulu	2 punkty
W dużym ulu	3 punkty

Żetony Nektaru, które nie znalazły się w ulach:

Każde 3 żetony w tym samym kolorze	2 punkty
Każde 2 żetony w tym samym kolorze	1 punkt

Każdy żeton punktuje tylko raz. Pojedyncze żetony Nektaru w danym kolorze nie przynoszą punktów.
Do punktów za miód i żetony Nektaru należy doliczyć jeszcze punkty z żetonów bonusowych.

Wygrywa gracz, który zdobył **najwięcej punktów**. W przypadku **remisu** wygrywa gracz, posiadający mniej żetonów Nektaru (tych, które nie znalazły się w ulach). Jeżeli nadal jest remis, gracze dzielą się wygraną (i słoikiem miodu).

SZERSZEŃ

(DODATKOWA ZASADA W GRZE DLA 3 LUB 4 OSÓB)

W grze na 3 lub 4 osoby możecie użyć zwykłej sześciościennej kości. Będzie to **kość Szerszenia**. Używacie jej po fazie *Uzupełnienie łąki*.
Kiedy na łące znajdzie się **więcej niż 10 żetonów Nektaru**, Pierwszy Gracz rzuca kością. Liczba oczek wskazuje, ile żetonów należy odrzucić z łąki. Dopiero po odrzuceniu żetonów Nektaru rozpoczynacie *Zbieranie nektaru*.

Twórcy
Projektanka gry: GrAlutka
Ilustracje: Katarzyna Fic
Redaktor prowadzący: Urszula Pitura
Projekt i skład pudełka: Małgorzata Ćwieluch
Projekt i skład komponentów gry: Kamil Pruszyński
Korekta: Agnieszka Rebelak Lubimy Przecinki

Serdecznie dziękujemy wszystkim naszym testerom,
w tym graczom z klubów gier planszowych: Psia Kostka oraz Baba Jaga.

Odkryj więcej naszych gier na /ZielonaSowaGRY

© Copyright by Wydawnictwo Zielona Sowa Sp. z o.o., Warszawa 2021

All rights reserved
Wydanie I

Szanowny Kliencie, dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z najwyższą starannością.
Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony
lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji
dotyczącej rodzaju usterki na adres: gry.planszowe@zielonasowa.pl

Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych, tj. imienia, nazwiska i adresu do korespondencji.

Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie:
www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci