

Tartalom: 52 hatszögletű lapka, 1 játékszabály, 1 vászonzsák a tároláshoz. Ezekon túlmenően szükséges még papír és toll a pontok felírásához.

"Méhkaptár – A játék" 52 hatszögletű lapkát tartalmaz. Az egyes lapkákon 6 szimbólum jelenik meg különböző kombinációban, és minden kombináció csak egyszer fordul elő. A „Méhkaptár” játék 3 játékváltozatban játszható, amelyekben különböző a játék sebessége és a játék módja. Ebben a sokoldalú játékban mindenki megtalálja a számára ideális játékváltozatot.

A játék célja

A cél a lapkákat úgy lefektetni egymás mellé, hogy minden egymással érintkező oldalon ugyanaz a szimbólum legyen. Minél több szimbólum egyezik meg, annál több pont jár érte. Ha valamelyik szimbólum nem egyezik meg, akkor a lapka nem tehető le. Ez alól kivétel a MÉHECSKE – ez bármelyik szimbólumhoz letehető. Minden lapka úgy van megtervezve, hogy mind a 6 oldalához van szabály szerint letehető lapka.

„A” játékvariáció A szorgos munkások

Ki a leggyorsabb? (2-4 játékos vagy 2-4 csapat)

1. A lapkákat osszátok szét a játékosok vagy csapatok között: 26 lapka 2 játékos esetén, 17 lapka 3 játékos esetén, 13 lapka 4 játékos esetén. A felesleges lapkákat tegyék félre. Ezekre nem lesz szükségetek a játékban.
2. Minden játékos rendezze a lapkát képpel lefelé egy sorba, maga előtt az asztalon. Válasszatok egy játékmestert, aki minden kör után felírja a pontokat a játékosok neve alá.
3. Amikor a játékmester azt kiáltja, hogy „Rajta!”, akkor mindenki villámgyorsan átforgatja a lapkát, és a lehető leggyorsabban megpróbálja a lapkákat egymáshoz illeszteni úgy, hogy minden egymással érintkező oldalon ugyanaz a szimbólum legyen.
4. Az a játékos, aki elsőként illeszti össze a lapkát, azt kiáltja, hogy „Lépes méz!”. Az összes többi játékosnak azonnal abba kell hagynia a lapok rendezését.

5. Ekkor a játékmester ellenőrzi, hogy a játékosok betartották-e az 1. és a 2. szabályokat (lásd később az 1. és a 2. szabályok leírását). Aki valamelyik szabályt nem tartotta be, annak nem jár pont. Ha az a játékos hibázott, aki azt kiáltotta, hogy „Lépes méz!”, akkor a játék folytatódik, egészen addig, amíg egy másik játékosnak sikerül az összes lapkáját egymáshoz illesztenie
6. Ha az a játékos, aki befejezte a kört, nem hibázott, akkor minden játékos megszámolja pontjait (lásd később az értékelést), és a játékmester felírja a pontokat a játékosok neve alá.
7. Minden lapkát tegyék vissza a zsákba, keverjék meg, és kezdődhet a következő kör.
8. Az lesz a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjti össze 3 körben, ő lesz a méhkirálynő!

„B” játékvariáció A hatalmas kaptár

Ki az első? (2-4 játékos vagy 2-4 csapat)

1. Sorban egymás után egy-egy lapkát illesztetek a közösen épített nagy kaptárhoz. A helyes lehelyezésért pont jár!
2. Minden lapka a zsákban van. Mielőtt a játék elkezdődik, kihúztok a zsákból egy lapkát, amit felfordítva az asztal közepére tesztek.
3. Húzzatok fejenként, vagy csapatonként 3 lapkát a zsákból.
4. A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. Aki soron van, az kiválaszt egyet a lapkáiból, amit a szabályok betartásával a közepén fekvő lapkához (lapkához) illeszt. Az egymáshoz illesztett oldalakon azonos szimbólumoknak kell lenniük. 1 pont jár minden megfelelő szimbólumért. A pontokat a játékmester azonnal rögzítse.
5. A játékos a lépése végén húzzon egy új lapkát a zsákból, hogy újra 3 lapkája legyen.
6. Amikor mind az 52 lapkát lefektették, akkor a hatalmas kaptár befejeződött, és a játék véget ért. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az nyerte meg a játékot.
7. Néhány lapka különleges képességekkel rendelkezik. Ezeket a lapka közepén álló különleges jelzések alapján azonosíthatjátok. Ahhoz, hogy ezeknek a lapkáknak a különleges tulajdonságai minél nagyobb hasznot hozzanak, a letételükhöz jó stratégiai gondolkodásra lesz szükségetek.

X2 Dupla pont: Ha a „dupla pont” szimbólumos lapkát teszel le, megduplázódik az összes pont, amit ebben a lépésben szerzel.

↻ Extra lépés: Miután szokásosan lehelyeztél egy lapkát, lehetsz egy „extra lépés” szimbólumos lapkát is. Ezután húzz ki egy újabb lapkát a zsákból.

Tolvaj: A „tolvaj” lapkával nem lapkát, hanem lépést rabolhatsz! Ezt a lapkát úgy használhatod, hogy figyeled, mikor tudod a legnagyobb haszonnal letenni. Amikor elérkezett az idő, akkor azelőtt, mielőtt a soron következő játékos megkezdene a lépését, kiáltd azt, hogy „tolvaj!”. Tedd le a tolvajszimbólumos lapkát, gyűjtsd be érte a pontokat, és végül húzz helyette egy újabb lapkát a zsákból. A játékot annak a játékosnak a bal oldali szomszédja folytatja, akitől a lépést elloptad.

„C” játékvariáció Méhcsoport a kaptárban

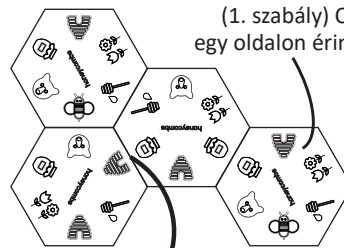
1. Minden egyes lapka legyen felfordítva az asztalon.
2. Együtt építsetek, mint egy méhcsoport a kaptárban. A cél az, hogy minél több azonos szimbólumot fektessetek egymás mellé.
3. Bármelyik lapkát, bármelyik játékos bármikor áthelyezheti.
4. Mindenki egyszerre játszi, a saját üteme szerint.
5. A játék akkor ér véget, amikor elkészült a kreatív méhkaptár. Tehát az összes lapkát egymással érintkezve letették, és mindenki elégedett a kialakult méhkaptár formájával.
6. Ha a kaptár befejeződött, akkor összegezhettek a megszerzett pontokat, és elkezdhetitek a következő közös építést.

1. szabály: Csak egy érintkezés (csak az 1. játékvariációra érvényes)

A kör végén minden kaptárban csak egyszer fordulhat elő az, hogy egy lapka csak az egyik oldalával érintkezik a kaptár alkotó lapkák valamelyikével és az összes többi oldala szabadon marad. Ilyen módon nem lehet több követ beépíteni.

2. szabály: Egy hibás oldal

Ha csak egyetlen szimbólum is nem egyezik meg, akkor a lapkát el kell távolítani és nem jár érte pont.

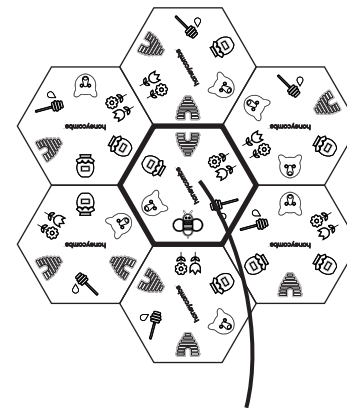


(2. szabály) Hibás megfelelés



Értékelés

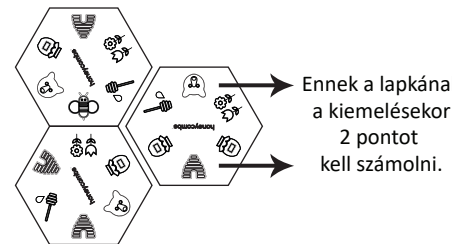
1. Először is a központi lapkákért adjátok ki a pontokat. A központi lapka egy olyan lapka, amelyiknek mind a 6 oldala szabályosan érintkezik az öt körülvevő lapkákkal. Minden központi lapka 5 pontot ér, amit a lehelyezésért járó ponton felül kap meg a játékos.



Központi lapka



2. Az egyező szimbólumok értékelésekor 1 pont jár minden megfelelő szimbólumért. A legegyszerűbb számolási mód, ha az értékelte lapkát kiemelik a kaptárból, lapkáról lapkára lebontva azt.



Ennek a lapkának a kiemelésékor 2 pontot kell számolni.

3. Végül a mínuszpontok: minden megmaradt lapka után -1 pont jár.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu www.piatnik.hu
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>
Piatnik termékkód: 491436

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Órizzze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.