

honeycombs™ blue

PL

Gra Piatnika nr 725593



6+

wiek



1-8

graczy



15-30

minut

Gra rodzinna

W skład gry Honeycombs™ wchodzi 52 sześciokątne płytki. Każda płytka jest oznaczona sześcioma symbolami. Nie ma dwóch takich samych płytek. Są trzy warianty gry, różniące się czasem rozgrywki i stopniem rywalizacji. Wybierz ten, który uznasz za najbardziej odpowiedni dla siebie.

Jak grać

Gra Honeycombs™ polega na łączeniu płytek poprzez dopasowywanie symboli. Im więcej symboli dopasujesz, tym więcej punktów zdobywasz. Jeżeli symbole do siebie nie pasują, płytka nie może być położona. Jedyne wyjątek stanowi puste pole (tzw. mydło), które pełni rolę jokera i pasuje do wszystkich symboli. Do każdej płytki można dopasować inne z sześciu stron.

Wariant A - Wszyscy jednocześnie

Rywalizacja w czasie rzeczywistym

dla 2-4 osób lub 2-4 dwuosobowych drużyn

1. Podzielicie płytki równo między graczy (drużyny) – 2 gracze biorą po 26 płytek, 3 po 17, 4 po 13.
2. Każdy gracz układa płytki przed sobą w 3 stosy, wszystkimi obrazkami do góry.
3. Na komendę „Start” gracze jednocześnie rozkładają płytki przed sobą, po czym starają się jak najszybciej dopasować maksymalnie dużo symboli. Jest to wyścig, w którym każdy gracz stara się ułożyć swój plaster miodu zanim zrobią to inni.
4. Gracz, który jako pierwszy połączy wszystkie swoje płytki, krzyczy „Koniec!”. Oznacza to zakończenie rundy i wszyscy pozostali gracze muszą natychmiast przerwać układanie.

5. Gracze sprawdzają ułożone przez innych plastry miodu. Jeżeli zauważone zostanie naruszenie zasady 1 i/lub 2 (patrz dalej), odejmowane są punkty za niedozwolone dopasowania. Gdy okaże się, że którąś z zasad naruszył gracz, który jako pierwszy ułożył swój plaster miodu, rozgrywka zostaje wznowiona i gracze dokładają płytki do momentu, aż ktoś ułoży prawidłowy plaster miodu.
6. Każdy gracz liczy zdobyte punkty (patrz rozdział Punktacja) i przekazuje wynik osobie prowadzącej zapis partii. Wyniki z kolejnych rund sumuje się na bieżąco.
7. Wszystkie płytki wracają do woreczka i rozpoczyna się następna runda.
8. Gracz, który po trzech rundach będzie miał najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

Wariant B - Wielka mozaika

Spokojna gra, w której gracze wykonują ruchy po kolei

dla 2-4 osób lub 2-4 dwuosobowych drużyn

1. Gracze po kolei wykonują ruchy, budując wielki plaster miodu i zdobywając punkty za każdą dołożoną płytkę.
2. Wyjmij z woreczka jedną płytkę i połóż ją na środku stołu, obrazkiem do góry.
3. Każdy gracz losuje z woreczka 3 płytki.
4. Gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, dokładają po jednej płytce do leżących na stole i zdobywają punkty za każdy pasujący symbol.
5. Po dołożeniu płytki, gracz losuje z woreczka kolejną, aby znowu mieć w ręku 3 płytki.
6. Kiedy wszystkie płytki zostaną ułożone, zdobywca największej liczby punktów zostaje zwycięzcą.
7. W celu skrócenia gry, można usunąć z worka część (np. 15) żetonów.
8. Zasady opcjonalne: Niektóre płytki mają symbole na środku, określające ich specjalne własności.



Podwojenie: Gdy gracz zagra płytkę z tym symbolem, punkty zdobyte przez niego liczą się podwójnie.



Klepsydra: Tę płytkę można położyć w trakcie ruchu innego gracza. Zanim gracz położy tę płytkę, krzyczy „Klepsydra!”, aby zaznaczyć, że zatrzymuje ruch aktualnego gracza. Następnie dopasowuje płytkę z symbolem, zdobywa punkty i dobiera z woreczka płytkę. Dopiero teraz gracz, którego była kolej, może położyć jedną ze swoich płytek.



Dodatkowy ruch: Po wykonaniu swojego ruchu, gracz może od razu wykonać drugi ruch, używając do tego płytki z symbolem dodatkowego ruchu. Następnie wyciąga płytki z woreczka, uzupełniając ich stan na ręce do 3.



Joker: Gracz decyduje, który symbol na dokładanej płytce jest jokerem i może być dopasowany do dowolnego symbolu.

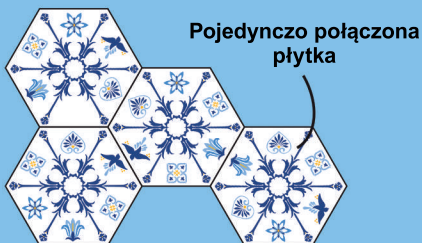
Wariant C - Wspólne puzzle

Gracze wspólnie układają plaster miodu.

1. Wszystkie płytki kładziemy na stole obrazkami do góry tak, jak robi się to z elementami puzzli.
2. Gracze wspólnie układają jeden plaster miodu. Celem gry jest dopasowanie jak największej liczby symboli.
3. Każdy gracz może zmieniać położenie wcześniej ułożonych płytek.
4. Każdy układa płytki w swoim tempie, a gracze współpracują ze sobą.
5. Gra kończy się, gdy wszystkie płytki są ułożone w sposób satysfakcjonujący graczy.
6. To nie jest rywalizacja, ale można liczyć punkty i zapisywać rekordy.

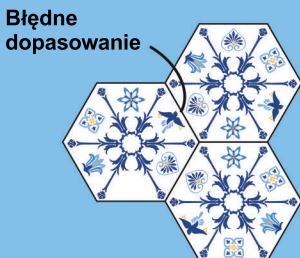
Zasada 1: Pojedyncze połączenie (Dotyczy tylko wariantu „Wszyscy jednocześnie”)

Na koniec rundy tylko jedna płytka może być pojedynczo połączona z resztą plastra. Pojedyncze połączenie oznacza, że płytka jest dopasowana tylko jednym symbolem (pozostałe symbole na tej płytce nie stykają się z innymi płytkami). Zasada ta zapobiega szybkiemu zakończeniu gry poprzez ułożenie wszystkich płytek w formie łańcucha.



Zasada 2: Błędne dopasowanie

Jeżeli na koniec rundy zostanie zauważone błędne dopasowanie, gracz musi usunąć ze swojego plastra błędnie dopasowaną płytkę, nie otrzymując za nią żadnych punktów. W poniższym przykładzie gracz musi usunąć płytkę i traci 2 punkty, choć jedno dopasowanie było prawidłowe.

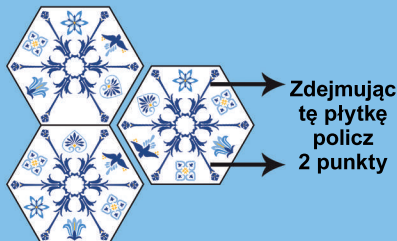


Punktacja

- 1 dopasowanie = 1 punkt
- 1 rdzeń = 5 punktów
- 1 niewykorzystana płytka = minus 1 punkt (tylko w wariantcie Wszyscy jednocześnie)

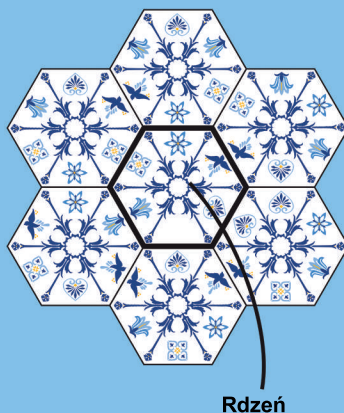
Jak liczyć punkty:

1. Najpierw należy policzyć punkty za rdzenie.
2. Następnie należy policzyć punkty za dopasowane symbole. Aby nie pomylić się w rachunkach, punkty powinny być liczone podczas demontażu plastra. Zdejmując każdą płytkę należy sprawdzać, iloma symbolami była dopasowana (patrz rysunek poniżej).
3. Od uzyskanej sumy trzeba odjąć po jednym punkcie za każdą niewykorzystaną płytkę.



Rdzeń

Rdzeniem nazywana jest płytka, otoczona ze wszystkich stron dopasowanymi płytkami. W wariantcie „Wielka mozaika” gracz, który dołożył szóstą otaczającą płytkę, zdobywa 5 punktów premii za rdzeń. Oprócz premii gracz dostaje punkty za każdy dopasowany symbol.



Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia.

Zachowaj opakowanie i instrukcję, ponieważ zawierają ważne informacje. Kolory i zawartość zestawu mogą się różnić

