

honeycombs™

Das Spiel

(D) (A) (CH) Piatnik Nr. 491436

Familie | **Alter** 7+ | **Spieler** 1-8 | **Minuten** 15-30

Inhalt: 52 sechseckige Spielsteine, 1 Spielanleitung, 1 Stoffbeutel zum Aufbewahren. Zusätzlich werden Papier und Stift zum Notieren der Punkte benötigt.

‘Honeycombs™ Das Spiel’ enthält 52 sechseckige Spielsteine. Auf jedem Spielstein sind 6 Symbole abgebildet, die in dieser Anordnung nur einmal vorkommen. Honeycombs ist in 3 Varianten spielbar, die sich in Geschwindigkeit und Spielmodus unterscheiden. Ein vielseitiges Spiel, das für jeden Geschmack die perfekte Spielvariante bietet!

Spielziel

Ziel ist, die Spielsteine so aneinanderzulegen, dass alle Seiten, die sich berühren, das gleiche Symbol zeigen. Je mehr Symbole übereinstimmen, desto mehr Punkte gibt es. Stimmt auch nur ein Symbol nicht überein, darf ein Spielstein nicht angelegt werden. Die einzige Ausnahme ist die HONIGBIENE – sie darf an jedes Symbol angelegt werden. Jeder Spielstein ist so konzipiert, dass an allen seinen 6 Seiten passende Spielsteine angelegt werden können.

Variante A Die fleißigen Arbeiterinnen Wer ist am schnellsten? (2-4 Spieler oder 2-4 2er-Teams)

1. Die Spielsteine werden auf die Spieler oder Teams verteilt: 26 Spielsteine bei 2 Spielern; 17 Spielsteine bei 3 Spielern; 13 Spielsteine bei 4 Spielern. Überzählige Spielsteine werden zur Seite gelegt. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.
2. Jeder Spieler legt die Spielsteine verdeckt vor sich auf den Tisch. Ein Spielleiter wird bestimmt, der die Punkte aller Spieler nach jeder Runde notiert.
3. Einer ruft „Los!“ und alle Spieler drehen so schnell wie möglich ihre Spielsteine um und versuchen sie so aneinanderzulegen, dass alle Seiten, die sich berühren, das gleiche Symbol zeigen.

4. Der Spieler, der als erstes alle seine Spielsteine passend angelegt hat und so seinen Bienenstock fertig hat, ruft laut „Honeycombs“. Alle anderen Spieler müssen sofort damit aufhören, ihre Spielsteine anzulegen.
5. Nun wird bei jedem Bienenstock überprüft, ob die Regeln 1 und 2 eingehalten wurden (siehe „Regel 1“ und „Regel 2“). Wurde eine Regel gebrochen, gibt es keine Punkte. Hat derjenige, der die Runde beendet hat, indem er „Honeycombs“ gerufen hat, eine Regel gebrochen, wird die Runde fortgesetzt, bis ein weiterer Spieler alle seine Spielsteine anlegen konnte.
6. Hat der Spieler, der die Runde beendet hat, keine Regel gebrochen, zählt jeder Spieler seine Punkte (siehe „Wertung“), die vom Spielleiter notiert werden.
7. Alle Spielsteine kommen zurück in den Beutel, werden neu gemischt und die nächste Runde kann starten.
8. Wer nach 3 Runden insgesamt die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt und wird zur Bienenkönigin gekrönt.

Variante B Ein gigantischer Bienenstock Wer ist der Erste? (2-4 Spieler oder 2-4 2er-Teams)

1. Der Reihe nach legt jeder Spieler einen Spielstein an einen gemeinsam zu bauenden Bienenstock an und bekommt dafür Punkte.
2. Alle Spielsteine sind im Beutel. Vor Spielbeginn wird ein Spielstein aus dem Beutel gezogen und offen in die Tischmitte gelegt.
3. Jeder Spieler zieht 3 Spielsteine aus dem Beutel.
4. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, wählt einen Spielstein aus, den er an die ausliegenden Spielsteine des Bienenstocks so anlegt, dass alle Seiten, die sich berühren, das gleiche Symbol zeigen. Für jedes übereinstimmende Symbol gibt es 1 Punkt. Die Punkte werden sofort notiert.
5. Ist der Zug beendet, zieht der Spieler einen Spielstein aus dem Beutel nach, so dass er wieder 3 Spielsteine hat.
6. Sind alle 52 Spielsteine aneinandergelagt, ist der gigantische Bienenstock fertig und das Spiel zu Ende. Wer die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.
7. Einige Spielsteine haben besondere Fähigkeiten, die anhand des Symbolen in der Mitte auf den Spielsteinen zu erkennen sind. Um diese am gewinnbringendsten einzusetzen, ist strategisches Denken gefragt.

x2 **Doppelte Punkte:** Wird ein Spielstein mit dem Symbol „doppelte Punkte“ angelegt, werden alle in diesem Zug gewonnenen Punkte verdoppelt.

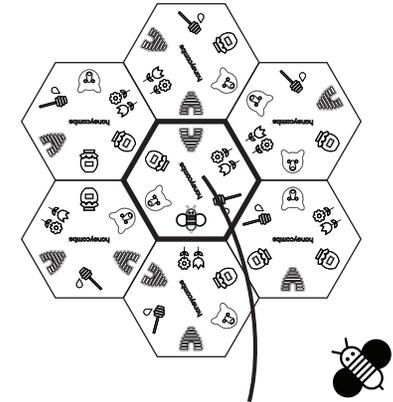
↻ **Extra Zug:** Nach seinem normalen Zug darf der Spieler den Spielstein mit dem Symbol „Extra Zug“ zusätzlich anlegen. Danach zieht der Spieler 2 Spielsteine aus dem Beutel, so dass er wieder 3 hat.



Dieb: Wer einen Spielstein mit dem Symbol „Dieb“ hat, darf den Zug (nicht den Spielstein!) eines Mitspielers stehlen. Noch bevor ein Mitspieler einen Spielstein anlegt, muss der Spieler laut „Dieb!“ rufen und darf dann den eigenen Spielstein mit dem Dieb anlegen. Dafür sammelt er Punkte und zieht einen Spielstein aus dem Beutel nach. Der Spieler links des Mitspielers, dem der Zug gestohlen wurde, ist wie vorgesehen als nächstes an der Reihe.

Variante C - Bienenstock-Puzzle Gemeinsam kreativ sein

1. Alle Spielsteine werden offen auf den Tisch gelegt.
2. Alle Spieler bauen zusammen als ein Team den Bienenstock auf. Ziel dabei ist, so viele übereinstimmende Symbole wie möglich aneinanderzulegen.
3. Die Spielsteine dürfen jederzeit von jedem Spieler umgelegt werden.
4. Alle Spieler spielen gleichzeitig und jeder spielt nach seinem eigenen Tempo.
5. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spielsteine zur Zufriedenheit der Spieler zu einem kreativen Bienenstock verbunden sind.
6. Ist der Bienenstock fertig, kann die Gesamtpunktzahl ermittelt und für eine weitere gemeinsame Herausforderung notiert werden.



Herzstück

Regel 1: Nur eine Übereinstimmung (nur für Variante A gültig)

Am Ende einer Runde darf es pro Bienenstock nur einmal vorkommen, dass ein Spielstein bloß an einer Seite mit einem anderen Spielstein verbunden ist, während die anderen Seiten frei bleiben. Es ist nicht erlaubt, mehrere Spielsteine auf diese Weise zu legen.

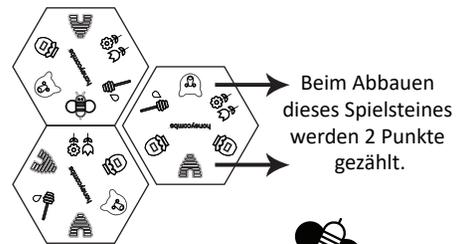
Regel 2: Fehlerhafte Übereinstimmung

Wurde ein Spielstein angelegt, bei dem auch nur ein Symbol auf einer Seite nicht mit dem Symbol des angrenzenden Steines übereinstimmt, muss der betreffende Spieler diesen Spielstein entfernen und er bekommt dafür keine Punkte.

(Regel 1) Nur eine Übereinstimmung



(Regel 2) Fehlerhafte Übereinstimmung



3. Zuletzt gibt es 1 Minuspunkt für jeden übrig gebliebene Spielstein.

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, info@piatnik.com, piatnik.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Lange Schnüre. Strangulationsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.

www.honeycombsgame.com

© 2017 Go Games Inc.

honeycombs™ Il gioco



Piatnik No. 491436

Per Famiglie | 7+ | 1-8 | 15-30
Età | Giocatori | Minuti

Contenuto: 52 tessere esagonali, 1 regolamento, 1 sacco di stoffa per conservare le tessere. Saranno necessari carta e penna per segnare i punti.

“Honeycombs – Il gioco” contiene 52 tessere esagonali. Su ogni tessera sono rappresentati sei simboli e non esistono due tessere uguali tra loro. Honeycombs ha tre varianti di gioco, ognuna diversa per quanto riguarda velocità e competitività. Un gioco sfaccettato, con la variante di gioco adatta ad ogni gusto!

Scopo del gioco

Scopo del gioco è connettere tra loro le tue tessere in modo da far combaciare i loro simboli. Più connessioni si fanno, più punti verranno guadagnati. Se i simboli non corrispondono, le tessere non possono essere connesse. Unica eccezione è l’APE – è un jolly e può essere connessa a qualsiasi simbolo. Ogni tessera è stata pensata in modo da poter essere connessa ad un'altra su ogni lato.

Variante A - Ape operaia Chi sarà il più veloce?

(2-4 giocatori oppure 2-4 squadre da due)

1. Le tessere vengono suddivise tra i giocatori o le squadre: 26 tessere per 2 giocatori, 17 tessere per 3 giocatori, 13 tessere per 4 giocatori. Tessere in eccesso vanno messe da parte. Non saranno usate per questa partita.
2. Ogni giocatore posiziona le sue tessere coperte davanti a sé sul tavolo. Un giocatore viene scelto per segnare i punti alla fine di ogni round.
3. Un giocatore dice “via!” e a quel punto tutti i giocatori rivelano le loro tessere e cercano di connetterle assieme il più possibile.
4. Il giocatore che per primo connette tutte le sue tessere, e quindi ha completato il suo alveare, dice a voce alta “HONEYCOMBS”. Tutti i giocatori devono smettere a quel punto di lavorare con le loro tessere.

5. Ora si controlla se le regole 1 e 2 sono state rispettate (vedi Regola 1 e Regola 2). Se anche una delle due regole non è rispettata, nessun punto verrà assegnato. Però, se il giocatore che ha terminato il round dicendo “HONEYCOMBS” ha infranto una regola, il round riprende finché un altro giocatore non riesce a connettere tutte le sue tessere e a fermare di nuovo il round.
6. Se il giocatore che ha fermato il round non ha infranto alcuna regola, ogni giocatore conta i propri punti (vedi Punteggio), che verranno segnati dal giocatore scelto in precedenza.
7. Tutte le tessere vengono rimesse nel sacco e rimescolate, così un nuovo round può iniziare.
8. Il giocatore che dopo 3 round ha ottenuto in totale più punti, vince la partita e verrà incoronato nuova ape regina.

Variante B - Un alveare gigantesco Chi sarà il primo?

(2-4 giocatori oppure 2-4 squadre da 2)

1. I giocatori giocano a turno una tessera alla volta, costruendo un unico grande alveare e ottenendo punti individualmente.
2. tutte le tessere sono nel sacco. Prima di iniziare la partita una tessera viene pescata e messa al centro del tavolo.
3. Ogni giocatore pesca tre tessere dal sacco.
4. Si gioca in senso orario. Il giocatore di turno sceglie una delle sue tessere, e la connette all'alveare, connettendola in modo che tutti i lati che vengono in contatto abbiano gli stessi simboli. Per ogni simbolo connesso il giocatore ottiene 1 punto. I punti vengono annotati subito.
5. Alla fine del turno, il giocatore pesca una nuova tessera dal sacco, in modo da averne sempre 3.
6. Se tutte le 52 tessere sono state connesse, l'alveare gigante è finito e così è la partita. Il giocatore che ha ottenuto più punti vince.
7. Alcune tessere hanno effetti speciali, in base al simbolo presente al centro della tessera. Per massimizzare il loro valore bisognerà usarle in modo strategico.

X2 Doppi punti: Quando si gioca una tessera con il simbolo dei “doppi punti”, tutti i punti ottenuti vengono raddoppiati.

Turno Extra: Dopo il turno normale, un giocatore può immediatamente giocare una tessera “turno extra”. Dopodiché il giocatore dovrà pescare due tessere per tornare ad averne 3.



Ladro: Quando si gioca una tessera con il simbolo “ladro”, si può rubare il turno (non la tessera!) di un altro giocatore. Prima che un giocatore giochi la sua tessera, bisogna dire ad alta voce “LADRO!”, giocare la propria tessera “ladro” e ottenere punti al suo posto. Dopodiché bisognerà pescare una nuova tessera per tornare a 3. Il giocatore a sinistra di quello a cui è stato rubato il turno è il prossimo a giocare.

Variante C - Puzzle dell'alveare La parola d'ordine è essere creativi!

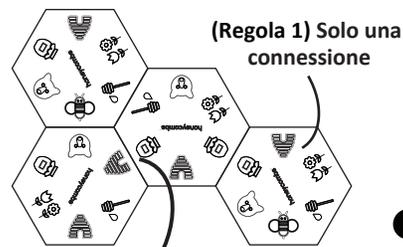
1. tutte le tessere vengono messe sul tavolo a faccia in su.
2. Tutti i giocatori lavorano assieme per costruire un unico alveare. L'obiettivo del gioco è comporre il maggior numero di connessioni possibile.
3. Le tessere possono essere mosse liberamente in qualsiasi momento da qualsiasi giocatore.
4. Si gioca in contemporanea, ognuno prendendosi il tempo di cui ha bisogno.
5. Il gioco termina quando tutte le tessere sono state connesse in modo soddisfacente, dando vita ad un creativo alveare.
6. Quando l'alveare è finito, i giocatori possono segnare i punti totali per cercare di battere il loro record la prossima volta.

Regola 1: Solo una connessione (vale solo per la variante A)

Alla fine di un round, soltanto una tessera dell'alveare può essere connessa con un solo lato. Non è consentito avere più tessere connesse in questo modo.

Regola 2: Connessione errata

Se una tessera è stata giocata in modo che anche uno solo dei suoi simboli non combaci con quello della tessera adiacente, questa viene rimossa e il giocatore non ottiene alcun punto.

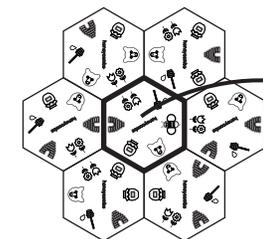


(Regola 2) Connessione errata



Punteggio

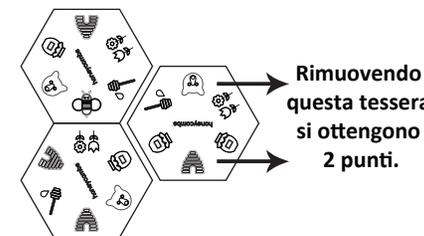
1. Per prima cosa, si contano i punti per le celle centrali. Una cella centrale è una tessera connessa ad altre su tutti i suoi lati. Per ogni cella centrale si ottengono 5 punti, che il giocatore incaricato segna subito a chi è riuscito a costruirla. Nella variante B, ottiene 5 punti il giocatore che posiziona la sesta tessera creando quindi una cella centrale.



Cella centrale



2. Ora si contano i punti per le connessioni. Per ogni simbolo che combacia si ottiene un punto. Per contare con più facilità, conviene segnare i punti una tessera alla volta, mentre si smonta l'alveare (vedi immagine).



Rimuovendo questa tessera si ottengono 2 punti.

3. Infine si riceve un punto negativo per ogni tessera non usata.



Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, info@piatnik.com, piatnik.com

Attenzione! Non adatto ai bambini sotto i 3 anni. Contiene lunghi spaghetti. Pericolo di soffocamento! Si prega di conservare l'indirizzo.

www.honeycombsgame.com

© 2017 Go Games Inc.

