

Beesmart[®]

Ein flottes Suchspiel
von Hartwig Jakubik
für 2 bis 5 Spieler ab 5 Jahren

Summ, summ, summ, Bienenchen summ herum! Willst du die meisten Honigtöpfchen haben, musst du einen guten Überblick bewahren. Denn nur dann schaffst du es, die meisten Blumen mit der gewürfelten Farbe zu finden und schnell den richtigen Platz für dein Bienenchen auszuwählen.

Spielinhalt:

30 Blumenplättchen

30 Chips mit Honigtöpfchen:

je 10 mit einem, zwei
und drei Honigtöpfchen

5 Bienen mit Standfüßchen

1 Farbwürfel

1 Spielanleitung



piatnik.com

Piatnik Nr. 660290

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

180.130.21

Spielziel:

Ziel ist, als Erster 10 Honigtöpfchen zu sammeln, indem die eigene Biene rasch und clever auf das Blumenplättchen gesetzt wird, das die meisten Honigtöpfchen verspricht.

Spielvorbereitung:

- Drückt vor dem ersten Spiel vorsichtig die Teile aus den Stanztafeln heraus. Steckt die fünf Bienen in die Standfüßchen.
- Legt die Blumenplättchen in zufälliger Anordnung zu einem 6 x 5 Plättchen großen Spielfeld aus. Jeder von euch wählt eine Biene und nimmt sie zu sich. Legt den Farbwürfel und die Chips mit den Honigtöpfchen neben dem Spielfeld bereit.

Spielablauf:

Bestimmt einen Startspieler. Dieser nimmt den Farbwürfel und würfelt. Entsprechend der gewürfelten Farbe versucht ihr nun alle gleichzeitig, die eigene Biene auf das Blumenplättchen zu setzen, in dessen Reihen es waagrecht und senkrecht die meisten Übereinstimmungen mit der gewürfelten Farbe gibt. Dabei zählen alle Blumenplättchen, bei denen entweder die Blütenblätter oder der Blütenstempel – also die Blütenmitte - der gewürfelten Farbe entsprechen.

Aber aufgepasst: Ihr müsst schnell sein, denn auf jedem Blumenplättchen darf immer nur eine Biene abgestellt werden!

Beispiel:



Die orangefarbene Biene wird als erste auf ein Blumenplättchen gesetzt. Die gewürfelte Farbe GELB ist auf den senkrecht liegenden Blumenplättchen 3x zu finden und auf den waagrecht liegenden 2x (jedes Plättchen zählt nur ein Mal, selbst wenn es - so wie es hier der Fall ist - sowohl waagrecht als auch senkrecht vorkommt!). In Summe gibt es somit 5 Übereinstimmungen.

Hat jeder von euch seine Biene auf ein Blumenplättchen gesetzt, folgt die Auswertung. Zusammen kontrolliert ihr, wer wie viele richtige Übereinstimmungen gefunden hat.

Anschließend folgt die Verteilung der Chips mit den Honigtöpfchen. Diese hängt von der Anzahl der Spieler ab und sieht wie folgt aus:

	1. Platz	2. Platz	3. Platz
2 Spieler	2 Honigtöpfchen		
3 Spieler	2 Honigtöpfchen	1 Honigtöpfchen	
4 und 5 Spieler	3 Honigtöpfchen	2 Honigtöpfchen	1 Honigtöpfchen

Bei Gleichstand erhalten die betroffenen Spieler dieselbe Anzahl Honigtöpfchen.

Beispiel für ein Spiel mit 3 Spielern:



Alle Bienen wurden gesetzt. Die Auswertung ergibt eine Verteilung der Honigtöpfchen wie folgt:

orangefarbene Biene:

5 Übereinstimmungen



gelbe Biene: 4 Übereinstimmungen



grüne Biene: 3 Übereinstimmungen,
KEIN Honigtöpfchen

Nach der Verteilung der Honigtöpfchen nimmt jeder Spieler seine Biene wieder zu sich. Bevor die nächste Runde startet, darf jeder Spieler (beginnend mit dem Startspieler) die Plätze von 2 beliebigen Blumenplättchen miteinander tauschen.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit dem Würfeln an der Reihe. Wieder setzt ihr alle gleichzeitig eure Biene auf ein Blumenplättchen usw.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald einer von euch 10 Honigtöpfchen (oder mehr) gesammelt hat. Der Spieler mit den meisten Honigtöpfchen gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.

Wenn du zu „BeeSmart“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

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

Du findest uns auf 

facebook.com/PiatnikSpiele

TWIDDLE – let's play! – So geht spielen heute:

Die Community-App für alle Spiele-Freunde:

- Spielgruppen in der Nähe finden
- Neue Mitspieler treffen
- Spiele-Events finden und posten
- Keine Spielveranstaltung mehr verpassen und vieles mehr!

Hol dir die kostenlose
Community-App

Twiddle – let's play! –
zum gemeinsam Spaß haben!

Eine Initiative der Spieleverlage e.V.



**The Community-App
for Boardgamers.**

Free Download!

 GET IT ON
Google Play

 Available on the
App Store



Beesmart[®]

Un jeu de recherche piquant.

Réalisé par Hartwiig Jakubik

De 2 à 5 joueurs, à partir de 5 ans

Bzz, bzz, bzz, la petite abeille butine ! Qui réussira à trouver le plus de fleurs avec la couleur du dé ? Sois le premier à poser ton abeille au croisement de la ligne ET de la colonne où cette couleur apparaît le plus souvent ! Le plus rapide gagne des délicieux pots de miel.

Contenu du jeu :

30 tuiles fleurs

30 tuiles pot de miel :

10 tuiles avec un pot,
10 tuiles avec deux pots,
et 10 avec trois

5 abeilles sur pied

Un dé de couleur

Une règle de jeu



piatnik.com

Jeu Piatnik n° 660290

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

180.130.21

5

But du jeu :

Être le premier à collecter 10 pots de miel. Pour les gagner, il faut placer rapidement et habilement ton abeille sur la tuile fleur qui promet le plus de pots de miel.

Préparation du jeu :

- Avant la première partie, détache délicatement les tuiles et mets les abeilles sur leurs supports.
- Mélange les tuiles et dispose-les sur la table pour former une grille de 6 x 5. Mets le dé de couleur et les jetons pot de miel à côté de la grille. Chaque joueur prend une abeille.

Déroulement du jeu :

Choisis un joueur pour commencer. Il ou elle lance le dé, et c'est parti !

Les joueurs doivent tenter le plus vite possible de placer leurs abeilles sur la grille. Il faut trouver la tuile fleur qui se trouve au croisement de la ligne ET de la colonne qui contiennent le plus de fois la couleur du dé.

Pour chaque tuile fleur, on prend en compte la couleur des pétales et la couleur du cœur de la fleur.

Attention : il ne peut y avoir qu'une abeille par tuile... Tout le monde joue en même temps, à toi d'être le plus rapide !

Exemple :

L'abeille orange est la première placée sur la tuile fleur. La couleur du dé est jaune, et cette couleur apparaît sur 3 tuiles de sa colonne (verticale) et 2 tuiles



de sa ligne (horizontale). La tuile qui est à l'intersection des deux rangées ne compte qu'une seule fois. Au total, il y a donc 5 correspondances.

Une fois que chacun des joueurs a placé son abeille, on vérifie ensemble le nombre de correspondances trouvées par chacun des joueurs. Plus il a trouvé de correspondance plus il a de pots de miel !

Le nombre de pots de miel gagnés dépend du nombre de joueurs :


	1 ère place	2 ème place	3 ème place
2 joueurs	2 pots de miel		
3 joueurs	2 pots de miel	1 pot de miel	
4 ou 5 joueurs	3 pots de miel	2 pots de miel	1 pot de miel

En cas d'égalité, les joueurs reçoivent le même nombre de pots de miel.

Exemple pour une partie à 3 joueurs :



Toutes les abeilles sont placées, voici les résultats et le nombre de pots de miel pour chaque abeille:

Pour l'abeille orange : 
5 correspondances

Pour l'abeille jaune : 
4 correspondances

Pour l'abeille verte :
3 correspondances

Après avoir réparti les pots de miel, chaque joueur reprend son abeille.

Avant le début de la manche suivante, chaque joueur peut intervertir deux tuiles fleur (en commençant par le joueur qui a lancé le dé, dans le sens des aiguilles d'une montre).

Ensuite, c'est le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre qui lance le dé et déclenche une nouvelle manche. C'est reparti !

Fin du jeu :

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a gagné 10 pots de miel (ou plus). Le joueur avec le plus de pots gagne. S'il y a une égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Attention ! Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés. Risque d'étouffement. Veuillez conserver l'adresse.

Si tu as des questions ou des remarques à propos de « BeeSmart », adresse toi à :

Piatnik,
Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Wien ou
bien par mail à l'adresse info@piatnik.com

trouvez-nous sur



www.facebook.com/piatnikjeux



**The Community-App
for Boardgamers.**

Free Download!

GET IT ON
 Google Play

Available on the
 App Store



TWIDDLE
- let's play! -

Beesmart[®]

Un veloce gioco di ricerca
di Hartwig Jakubik
per 2 - 5 giocatori dai 5 anni in su

Zzzz zzzz zzzz le api ronzano attorno ai fiori! Se vuoi avere il maggior numero di vasetti di miele, devi avere un buon colpo d'occhio. Perché solo così potrai trovare il maggior numero di fiori del colore indicato dal dado e scegliere così il posto giusto per la tua ape.

Contenuto:

30 Tessere fiore

30 Segnalini miele:

dieci per tipo, con uno,
due o tre vasetti di miele

5 Api con piedistalli

1 Dado colorato

1 Regolamento



Gioco Piatnik Nr. 660290
© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria
180.130.21



piatnik.com

Scopo del gioco:

L'obiettivo è ottenere per primo 10 vasetti di miele. Per farlo, bisognerà spostare velocemente e astutamente le api sulle tessere fiore che possono fornire più vasetti.

Preparazione del gioco:

- Prima di giocare alla prima partita, estraete i pezzi dalle fustelle. Inserite quindi le cinque api nei piedistalli.
- Disponete le tessere fiore casualmente in modo da formare una griglia di 6 x 5 tessere. Ognuno di voi sceglie un'ape e la tiene davanti a sé. Tenete il dado colorato e i segnalini miele vicino alla griglia, a disposizione di tutti.

Svolgimento del gioco:

Scegliete il primo giocatore. Questo prende il dado e lo lancia. In base al colore ottenuto, dovete ora cercare di mettere la vostra ape sulla tessera che si trova nella riga e nella colonna in cui ci sono più corrispondenze di colore con quello ottenuto dal dado. Per il colore valgono tutti tipi di petalo e anche i pistilli, ossia il centro del fiore.

Ma attenzione: Dovrete essere veloci, perché su ogni tessera ci può stare un'ape sola!

Esempio:



L'ape arancione viene messa per prima su una tessera fiore. Il colore ottenuto dal dado è il GIALLO, che è presente 3 volte nella riga e 2 volte nella colonna (ogni tessera conta una volta sola, anche se - come in questo caso - è all'incrocio tra la riga e la colonna!). Il totale è quindi 5.

Dopo che tutti hanno posizionato le loro api, si passa al punteggio. Controllate assieme quanti colori avete preso.

Dopodiché si prosegue dividendo tra di voi i vasetti. Il loro numero dipende dal numero di giocatori, come mostrato qui sotto:

	1° Posto	2° Posto	3° Posto
2 giocatori	2 vasetti di miele		
3 giocatori	2 vasetti di miele	1 vasetto di miele	
4 e 5 giocatori	3 vasetti di miele	2 vasetti di miele	1 vasetto di miele

In caso di pareggio, i giocatori coinvolti ottengono lo stesso numero di vasetti.

Esempio di gioco con 3 giocatori:



Tutte le api sono state posizionate.
Il punteggio porta alla seguente divisione di vasetti di miele:

per l'ape arancione:

5 corrispondenze



per l'ape gialla: 4 corrispondenze



per l'ape verde: 3 corrispondenze,

NESSUN vasetto

Dopo essersi spartiti i vasetti, i giocatori riprendono le loro api. Prima dell'inizio del nuovo round, ogni giocatore può invertire la posizione di due tessere fiore a piacere, partendo dal primo giocatore.

Dopodiché il prossimo giocatore di turno lancia il dado. Mettete ora le vostre api sulle tessere migliori, ecc.

Fine del gioco:

Il gioco finisce non appena uno di voi ha raccolto 10 (o più) vasetti. Il giocatore con più vasetti vince. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Attenzione! Non adatto ai bambini sotto i 3 anni. Contiene piccoli pezzi che possono essere ingeriti. Pericolo di soffocamento. Si prega di conservare l'indirizzo.

In caso di ulteriori domande o suggerimenti su "BeeSmart", si prega di rivolgersi a:

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

Metti mi piace su



facebook.com/PiatnikSpiele



TWIDDLE
- let's play! -

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!

GET IT ON
Google Play

Available on the
App Store



BeesSmart

A fast-paced search game
by Hartwig Jakubik
for 2 to 5 players aged 5 and above

Buzz, buzz, buzz, the little bee is buzzing around! You'll have to keep track if you want to collect the most honey pots. That's the only way to find the most flowers with the colour rolled on the die and quickly choose the right position for your bee.

Game contents:

30 flower tiles

30 chips with honey pots:

10 tiles each with one,
two and three honey pots

5 bees with stands

1 die with colours

1 instruction leaflet



piatnik.com

Piatnik game no. 660290

© 2018 Piatnik, Vienna • Printed in Austria

180.130.21

Aim of the game:

The aim is to be the first to collect 10 honey pots by quickly and cleverly placing your bee on the flower tiles that promise the most honey pots.

Setting up the game:

- Before playing for the first time, carefully press the parts from the sheets. Position the five bees in their stands.
- Randomly arrange the flower tiles in a 6 x 5 tile grid. Each of you chooses a bee and takes it. Put the colour die and chips with the honey pots next to the grid ready.

How to play:

Choose a player to start. He or she takes the colour die and throws it. Depending on the colour rolled on the die, you now all try to position your own bee at the same time. You're looking for the flower tile, whose horizontal and vertical rows contain the most matches with the colour rolled on the die. This includes all flower tiles, on which either the flower petals or the centre of the flower correspond to the rolled colour.

But be careful: You must be quick as only one bee can be put on each flower tile!

Example:

The orange bee is the first to be placed on a flower tile. The rolled colour YELLOW can be found 3x on the vertical flower tiles and 2x on the horizontal tiles. So, there are 5 matches in total.



Once each of you has placed your bee on a flower tile, the positions are analysed. Together, you check how many correct matches you have each found.

Then, the chips with the honey pots are handed out. This depends on the number of players and looks like this:

	1st Place	2nd Place	3rd Place
2 Players	2 Honey Pots		
3 Players	2 Honey Pots	1 Honey Pot	
4 and 5 Players	3 Honey Pots	2 Honey Pots	1 Honey Pot

In case of a tie, the players receive the same number of honey pots.

Example for a game with 3 players:



All the bees are positioned. The analysis creates a distribution of honey pots as follows:

For the orange bee:

5 matches



For the yellow bee: 4 matches



For the green bee: 3 matches,

No honey pot

After handing out the honey pots, each player takes their bee back again. Before the next round starts, each player (starting with the player who started) can swap 2 flower tiles with one another.

Then it's the turn of the next player in the clockwise direction to throw the die. Once again, you all place your bee on a flower tile at the same time, and so on.


End of the game:

The game ends as soon as someone has collected 10 honey pots (or more). The player with the most honey pots wins. If the scores are tied, there can be more than one winner.

Attention! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts that could be swallowed. Choking hazard. Please keep the address details.

If you have any questions or suggestions about “BeeSmart”, please contact:

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

Like us on 

facebook.com/PiatnikSpiele



**The Community-App
for Boardgamers.**

Free Download!

GET IT ON
 Google Play

Available on the
 App Store



TWIDDLE
- let's play! -

Beesmart[®]

Megfigyelőkészség-fejlesztő játék

Tervezte: Hartwig Jakubik

2-5 játékos részére, 5 éves kortól

Zümm, zümm, zümmögve repkednek a méhek a virágmező felett! Dobj a színekockával, figyeld meg alaposan a virágok színeit és gyorsan tedd a megfelelő virágra a méhecskédet. Ha megtalálod azt a virágot, amelyiknél a legtöbb van a keresett színből, akkor mézes csuprot kapsz jutalmul.

A játék tartalma:

30 viráglapka

30 korong mézes csuprokkal:

egy kettő és három mézes csuporral, fajtánként 10 darab

5 méhecske, talppal

1 színekocka

1 játékszabály



Piatnik játék száma 660290

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

180.130.21



piatnik.com

A cél:

A cél az, hogy a méhecskéd gyors és ügyes lehelyezésével elsőként gyűjts össze 10 mézes csuprot.

Előkészületek:

- Az első játék megkezdése előtt óvatosan nyomjátok ki a kartonívekből a kartonelemeket. Dugjátok a méhecskéket a talpakba.
- Alakítsátok ki a virágmezőt 6 x 5 darab viráglapka véletlenszerű lefektetésével.

Kezdődhet a játék!

Válasszátok ki, hogy ki kezdi a játékot, aki dob a színekockával. Miután a kezdőjátékos dobott, mind egyszerre játszatok. Megpróbáljátok egymást megelőzve letenni a méhecskéteket arra a virágra, amelyiknek a sorában és oszlopában a legtöbbszor fordul elő a színekockával kigurított szín. Figyeljétek meg az összes virág közepét valamint a virágszirmokat.

Vigyázat! Egy viráglapkára maximum csak egy méhecske állítható, ezért gyorsnak kell lennetek!



A narancssárga méhecske az első, amelyiket egy viráglapkára letették. A kockadobás eredménye SÁRGA. A kiválasztott viráglapka sorában 3-szor és az oszlopában további 2-szer fordul elő a sárga szín (minden érintett lapkát csak egyszer szabad számolni). Az eredmény így 5.

Miután mindenki letette a méhecskéjét, kezdetitek az értékelést. Ellenőrizzétek együtt, hogy ki hány egyezőséget talált.

Ezután kioszthatjátok a mézes csuprokat. A játékosok számától függően:


	1. hely	2. hely	3. hely
2 játékos	2 mézes csupor		
3 játékos	2 mézes csupor	1 mézes csupor	
4 és 5 játékos	3 mézes csupor	2 mézes csupor	1 mézes csupor

Döntetlen esetén az érintett játékosok azonos számú mézes csuprot kapnak.

Példa egy játékra, 3 játékos esetén:



Nézzük, hogy a példánk szerint ki mennyi mézes csuprot kap:

Narancssárga méhecske:  5 egyezés

Sárga méhecske:  4 egyezés

Zöld méhecske: 3 egyezés nem kap mézes csuprot

Miután kiosztottátok a mézes csuprokat, visszavehetitek magatokhoz a méhecskéteket. A következő forduló elkezdése előtt mindenki (kezdő játékosától kezdődően) felcserélheti két tetszőleges viráglapka helyét.

Az új forduló megkezdésekor a soron következő játékos dob a színekockával. Ismét megpróbáljátok egymást megelőzve letenni a méhecskéteket a megfelelő viráglapkára és így tovább.

A játék vége:

A játék véget ér, amint egyikőtök összegyűjtött 10 (vagy több) mézes csuprot. A játékot az a játékos nyerte, aki a legtöbb mézes csuprot gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.

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.piatnikbp.hu

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!

Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.

Kedvelj minket a 

facebook.com/PiatnikBudapest

Beesmart^{CZ}

zábavná postřehová hra
od Hartwiga Jakubika
pro 2 až 5 hráčů od 5 let

Bzum, bzum, bzum, všude kolem bzučí včelky! Chceš-li nasbírat nejvíce medu, musíš mít o hře dobrý přehled. Teprve pak můžeš najít hodně květin, jejichž barva se shoduje s barvou hozenou na kostce a také si můžeš rychle vybrat správné místo, na které usadíš svoji včelku.

Obsah:

30 destiček s květinami

30 žetonů s hrnečky medu:
vždy po 10-ti s jedním, dvěma
nebo třemi hrnečky medu

5 včel se stojánkem

1 barevná kostka

Pravidla hry



Piatnik hra č. 660290
© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria
180.130.21



piatnik.com

Cíl hry:

Cílem hry je, nasbírat jako první 10 hrnečků s medem. To se hráči podaří jen tak, že svoji vlastní včelku rychle a chytře usadí na destičku s květinou, od které si slibuje na destičku s kytičkou, od které si slibuje nejvíce medu.

Příprava hry:

- Před první hrou vyjměte opatrně všechny dílky z předlohy. Všech pět včelek umístěte do stojánků.
- Destičky s květinami uspořádejte náhodně do hracího pole o velikosti 6 x 5 destiček. Každý hráč si vybere jednu včelku a vezme si ji. Připravte si barevnou kostku a žetony s hrnečky medu vedle hrací desky.

Průběh hry:

Začíná hráč, který umí nejlépe bzučet. Tento hráč si vezme kostku a provede první hod. Podle barvy, která na kostce padne, se nyní všichni hráči současně pokouší posadit vlastní včelku na destičku s květinou, v jejíchž řadách se nachází vodorovně a svisle nejvíce barev, které se shodují s barvou na kostce. Počítají se všechny destičky s květinami, u kterých se shodují buď okvětní lístky, nebo květní lůžko s barvou hozenou na kostce. Ale pozor: musíte být rychlí, neboť na každé destičce s květinou se může zastavit pouze jedna včela!

Příklad:

Oranžová včelka se jako první posadila na destičku s květinou. ŽLUTÁ barva, která padla na kostce, se nachází 3x na svisle ležících destičkách s květinou a 2x na vodorovně ležících destičkách. V součtu se tudíž našlo 5 shod.



Jakmile všichni hráči posadí svoji včelku na květinu, následuje vyhodnocení. Hráči společně kontrolují, kdo našel kolik shod.

Následuje rozdělení žetonů s hrnečky medu. To závisí na počtu hráčů a vypadá takto:

	1. místo	2. místo	3. místo
2 hráči	2 hrnečky s medem		
3 hráči	2 hrnečky s medem	1 hrneček s medem	
4 a 5 hráčů	3 hrnečky s medem	2 hrnečky s medem	1 hrneček s medem

Při shodě získají dotyční hráči stejný počet hrnečků s medem.

Příklad hry se 3 hráči:



Všechny včely se posadily na květ.
Vyhodnocení udává rozdělení hrnečků
s medem následovně:

oranžová včelka:



5 shod

žlutá včelka: 4 shody



zelená včelka: 3 shody

Když si hráči hrnečky s medem rozdělí, vezme si každý hráč svoji včelku zpátky k sobě. Před začátkem dalšího kola může každý hráč (počínaje prvním hráčem) zamíchat 2 libovolné destičky s květinou na hrací desce.

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček, který hází kostkou. Opět všichni hráči zároveň posadí svoji včelku na květinu atd.

Konec hry:

Hra končí, jakmile jeden z hráčů nasbírá 10 (nebo více) hrnečků s medem. Vyhrává hráč, který získal nejvíce hrnečků s medem. Při shodě vyhrává více hráčů.

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „BeeSmart“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o.,
Lužná 591,160 00-Praha 6,
info@piatnik.cz,
www.piatnik.cz

Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uchovejte kontaktní adresu.

Navštivte nás na



facebook.com/PiatnikCZ

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!

GET IT ON
Google Play

Available on the
App Store



TWIDDLE
- let's play! -

Beesmart

zábavná postrehová hra
od Hartwiga Jakubika
pre 2 až 5 hráčov od 5 rokov

Bzum, bzum, bzum, všade okolo bzučia včielky! Pokiaľ chceš nazbierať najviac medu, musíš mať o hre dobrý prehľad. Až potom môžeš nájsť veľa kvetín, ktorých farba sa zhoduje s farbou hodenou na kocke a tiež si môžeš rýchlo vybrať správne miesto, na ktoré usadíš svoju včielku.

Obsah:

30 doštičiek s kvetinami

30 žetónov s hrnčekmi medu:
vždy po 10tich s jedným, dvomi
alebo tromi hrnčekmi medu

5 včiel so stojančekom

1 farebná kocka

Pravidlá hry



Cieľ hry:

Cieľom hry je nazbierať ako prvý 10 hrnčiekov s medom. To sa dá len tak, že svoju vlastnú včielku rýchlo a rozumne usadí na doštičku s kvetinkou, od ktorej si sľubuje najviac medu.

Príprava hry:

- Pred prvou hrou vyberte opatrne všetky dieliky z predlohy. Všetkých päť včielok umiestnite do stojančeka.
- Doštičky s kvetinami usporiadajte náhodne do hracieho poľa veľkosti 6x5 doštičiek. Každý hráč si vyberie jednu včielku a vezme si ju. Pripravte si farebnú kocku a žetóny s hrnčekmi medu vedľa hracej dosky.

Priebeh hry:

Začína hráč, ktorý vie najlepšie bzučať. Tento hráč si vezme kocku a prevedie prvý hod. Podľa farby, ktorá na kocke padne, sa teraz všetci hráči súčasne pokúšajú posadiť vlastnú včielku na doštičku s kvetinou, v ktorej radoch sa nachádza vodorovne a zvislo najviac farieb, ktoré sa zhodujú s farbou na kocke. Počítajú sa všetky doštičky s kvetinami, u ktorých sa zhodujú buď okvetné lístky, alebo kvetné lôžko s farbou hodenou na kocke.

Ale pozor: musíte byť rýchly, pretože na každej doštičke s kvetinou sa môže zastaviť len jedna včielka!

Príklad:



Oranžová včielka sa ako prvá posadila na doštičku s kvetinou. ŽLTÁ farba, ktorá padla na kocke, sa nachádza 3x na zvislo ležiacich doštičkách s kvetinou a 2x na vodorovne ležiacich doštičkách. V súčte sa teda našlo 5 zhôd.

Akonáhle všetci hráči posadia svoju včielku na kvetinu, nasleduje vyhodnotenie. Hráči spoločne kontrolujú, kto našiel koľko zhôd.

Nasleduje rozdelenie žetónov s hrnčekmi medu. To závisí na počte hráčov a vyzerá takto:

	1. miesto	2. miesto	3. miesto
2 hráči	2 hrnčeky s medom		
3 hráči	2 hrnčeky s medom	1 hrnček s medom	
4 a 5 hráčov	3 hrnčeky s medom	2 hrnčeky s medom	1 hrnček s medom

Pri zhode získajú dotyční hráči rovnaký počet hrnčekov s medom.

Príklad hry s 3 hráčmi:



Všetky včely sa posadili na kvet. Vyhodnotenie udáva rozdelenie hrnčekov s medom nasledovne:

oranžová včielka: 5 zhôd



žltá včielka: 4 zhody



zelená včielka: 3 zhody

ŽIADNY hrnček s medom

Keď si hráči hrnčeky s medom rozdelia, vezme si každý hráč svoju včielku späť k sebe. Pred začiatkom ďalšieho kola môže každý hráč (začínajúc prvým hráčom) zamiešať 2 ľubovoľné doštičky s kvetinou na hracej doske.

Potom je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek, ktorý hádže kockou. Opäť všetci hráči zároveň posadia svoju včielku na kvetinu, atď.

Koniec hry:

Hra končí, akonáhle jeden z hráčov nazbiera 10 (alebo viac) hrnčekov s medom. Vyhráva hráč, ktorý získal najviac hrnčekov s medom. Pri zhode vyhráva viac hráčov.

Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Uschovajte kontaktnú adresu.

Pokiaľ máte otázky alebo pripomienky k hre „BeeSmart“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná
591,160 00-Praha 6
info@piatnik.cz
www.piatnik.cz

Navštívte nás na 

facebook.com/PiatnikCZ

**The Community-App
for Boardgamers.**

Free Download!

 GET IT ON
Google Play

 Available on the
App Store



TWIDDLE
- let's play! -

Beesmart

Wesoła gra na spostrzegawczość

Hartwig Jakubik

Dla 2-5 graczy od 5 lat

Bzzz, bzzz, bzzz bzyczą wkoło pszczołki. Jeśli chcesz zdobyć najwięcej garnuszków miodu, musisz być spostrzegawczy. Popatrz, gdzie jest najwięcej kwiatków w kolorze wyrzuconym na kostce i odpowiednio ustaw swoją pszczołkę na polu gry.

Zawartość pudełka:

30 płytek kwiatków

30 żetonów z garnuszkami miodu:

po 10 z jednym, dwoma i trzema garnuszkami

5 pszczołek z podstawkami

1 kolorowa kostka

1 instrukcja



piatnik.com

Gra Piatnika nr 660290

© 2018 Piatnik, Wiedeń • Wydrukowano w Austrii

180.130.21

Cel gry:

Celem gry jest zebranie jako pierwszy 10 garnuszków miodu, poprzez sprytne ustawianie swojej pszczołki na kwiatkach.

Przygotowanie gry:

- Przed pierwszą grą należy ostrożnie wycisnąć tekturowe elementy z arkuszy i umieścić pszczołki w podstawkach.
- Kwadratowe płytki kwiatków należy przypadkowo rozłożyć na stole, tworząc prostokąt 5x6, stanowiący pole gry. Każdy z graczy bierze jedną pszczołkę. Kolorową kostkę i żetony z garnuszkami miodu należy położyć obok pola gry.

Przebieg gry:

Wybieracie gracza startowego. Bierze on do ręki kostkę i rzuca. Odpowiednio do koloru, który wypadł na kostce, wszyscy gracze jednocześnie starają się umieścić swoje pszczołki na płytkach kwiatków tak, by jak najwięcej kwiatków w tym kolorze było w poziomym i pionowym rzędzie, wyznaczonym przez pole, na którym stoi pszczołka. Liczą się przy tym zarówno płatki, jak i środki kwiatków.

Uwaga: trzeba szybko podejmować decyzje, bo na jednej płytce może stać tylko jedna pszczołka!

Przykład:



Pomarańczowa pszczołka jako pierwsza została ustawiona na polu gry. Wyrzucony kolor ŻÓŁTY jest na płatkach kwiatka, na którym stoi pszczołka, na środkach dwóch kwiatków w poziomym rzędzie, a w pionowym rzędzie na płatkach jednego kwiatka i na środku innego. W sumie kolor żółty pojawia się 5 razy.

Gdy wszyscy gracze ustawią pszczołki na kwiatkach, następuje podliczenie. Gracze wspólnie sprawdzają, ile kwiatków w odpowiednim kolorze jest w rzędach każdej pszczołki.

W zależności od liczby graczy i zajętego miejsca, przydzielane są garnuszki miodu:

	1. miejsce	2. miejsce	3. miejsce
2 graczy	2 garnuszki		
3 graczy	2 garnuszki	1 garnuszek	
4 lub 5 graczy	3 garnuszki	2 garnuszki	1 garnuszek

Przy remisie gracze otrzymują po tyle samo garnuszków.

Przykład dla trzech graczy:



Wszystkie pszczołki zostały ustawione. Liczba żółtych kwiatków, wskazanych przez pszczołkę każdego z graczy i przydział garnuszków z miodem wygląda następująco:

Pomarańczowa pszczołka:

5 kwiatków



Żółta pszczołka: 4 kwiatki



Zielona pszczołka: 3 kwiatki


0 garnuszków miodu

Po przydzieleniu garnuszków miodu, każdy z graczy zabiera z pola gry swoją pszczołkę. Przed rozpoczęciem następnej rundy każdy gracz, począwszy od gracza startowego, może zamienić miejscami dwa dowolne kwiatki.

W kolejnej rundzie graczem startowym zostaje następny gracz w kolejności zegarowej. Rzuci on kostką i wszyscy jednocześnie ustawiają pszczołki na kwiatkach.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbierze 10 lub więcej garnuszków miodu. Gracz z największą liczbą zebranych garnuszków zostaje zwycięzcą. Przy równej liczbie garnuszków może być więcej zwycięzców.



Uwaga! Nieodpowiednie dla
dzieci poniżej 36 miesięcy.
Zawiera małe elementy, które
mogą zostać połknięte. Nie-
bezpieczeństwo uduszenia.
Zachowaj adres.

W przypadku pytań lub uwag
do gry, prosimy o kontakt:

Kluwi s.c., ul. Żeromskiego
14/15, 05-500 Piaseczno

Polub nas



facebook.com/PiatnikPolska