

zasady gry

WYŚCIG PO NEKTAR



ZAWARTOŚĆ GRY:



48 TAFELKÓW ŁĄKI



PLANSZA PUNKTACJI



112 KART NEKTARU



4 pionki

CEL GRY

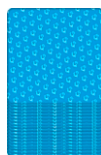
Pracowite pszczołki muszą zebrać nektar na miód. Królowa jest jednak wybredna i chce, aby stworzyły one dla niej miód wielokwiatowy. Trzeba im w tym pomóc! Układajcie kolejne fragmenty łąki, umożliwiając pszczołkom zbieranie nektaru z różnych kwiatów. Nie ma czasu do stracenia! Gdy tylko pszczołki zbiorą cztery rodzaje nektaru, natychmiast polecą do ula wykonać miód dla królowej!

PRZYGOTOWANIE

- Podzielcie KARTY NEKTARU na cztery odkryte i potasowane stosy.
- Wymieszajcie zakryte TAFELKI ŁĄKI i rozdajcie każdemu graczowi po trzy tafelki.
- Na środku stołu ułóżcie po skosie odkryte trzy TAFELKI ŁĄKI.
- Obok połóżcie PLANSZĘ PUNKTACJI.
- Każdy z graczy wybiera swój pionek. Pionki należy położyć na PLANSZY PUNKTACJI w ulu, skąd pszczołki wyruszają na łąkę w poszukiwaniu kwiatów.



ŁĄKA



tafelki łąki
do dobierania

kierunek ruchu
pionków według
numeracji

pole startu →



KARTY
NEKTARU

PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują swoje ruchy po kolei. W swojej turze gracz może wykonać trzy akcje:

- 1. Zebranie nektaru**
- 2. Produkcja miodu**
- 3. Dobranie TAFELKA ŁĄKI**

1. Zebranie nektaru

Akcja polega na dołożeniu jednego tafelka ŁĄKI tak, aby powstał co najmniej jeden kwiat. Gracz nie może dołożyć tafelka, jeśli kwiaty na krawędziach nie zgadzają się na sąsiadujących elementach łąki. Za każdy utworzony kwiat, gracz otrzymuje kartę nektaru z wierzchu odpowiedniego stosu i układa ją przed sobą.

Gracz dołożył jeden fragment łąki, więc pobrał ze stosu dwie karty z makiem.



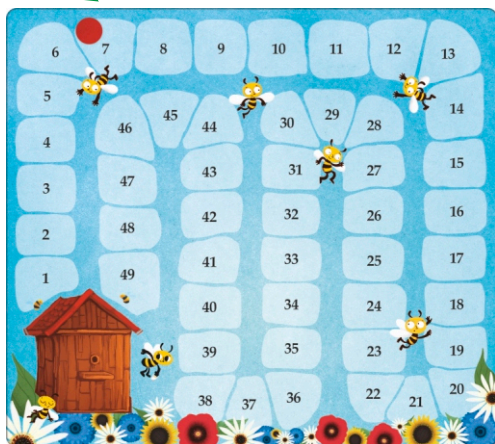
2. Produkcja miodu

Gracz podczas swojej kolejki może wymienić karty nektaru na miód wielokwiatowy. W tym celu oddaje 4 karty z różnymi kwiatami do stosu kart odrzuconych i przesuwa pionek na planszy punktacji o tyle punktów, ile pszczołek znajdowało się na oddanych kartach. Punktacja zapisana jest w lewym rogu na każdej karcie.



$$3+0+3+1 = 7$$

Gracz zdobył 7 punktów za swoje karty i o tyle pól przesunął pionek na planszy.

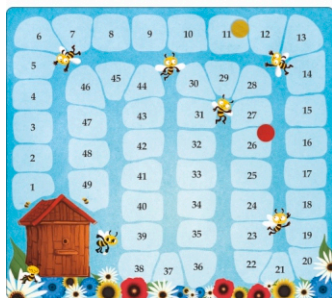
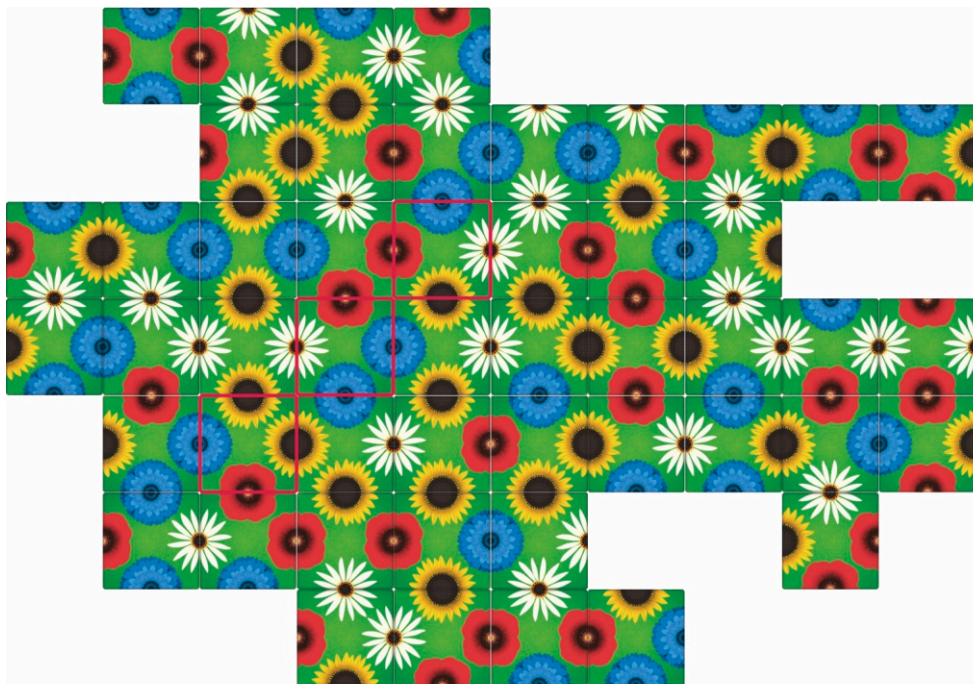


3. Dobranie TAFELKA ŁĄKI

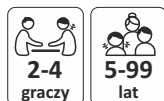
Gracz dobiera jeden tafelkę ze stosu tak, aby mieć łącznie trzy sztuki w ręce, po czym jego tura dobiega końca i ruch przechodzi na gracza po jego lewej stronie.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy w stosie braknie już TAFELKÓW ŁĄKI. Wygrywa ten z graczy, który zdobędzie największą liczbę punktów na planszy.



Grę wygrywa gracz czerwony z większą ilością punktów.



ilustracje:
Justyna Rutkowska
pomysł i zasady gry:
Krzysztof Matusik
grafika:
studio KUKURYKU
www.kukuryku.co

Wyścig po nektar
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co

© KUKURYKU®



5 901738 564336