

BEEEEEES!



Ma van a méhek mozgalmal építkezési szezonjának első napja, és a méző zümmögéstől hangos. Az öt királyi család összegyűlt, hogy a vadméhek bemutatassák tudásukat, te pedig alig várod, hogy méhtársaid büszkék legyenek rád. De mielőtt elkezdhetnéd az építkezést, készleteket kell begyűjtened a mező virágaiból. A kiszolgálás a mezőn érkezési sorrendben van, így ha nem vagy elég gyors, előfordulhat, hogy a virágot, amit szeretnél, még az orrod előtt kieszemelik mások! Aki a leggyönyörűbb kaptárt építi, mielőtt lejár az idő, az viszi haza az összes mézet! Bíz-zümm-zümm a méhecskéidben, és építs egy gyönyörű kaptárt, hogy eldicsekedhess a méheid építési készségeivel.

Mielőtt lenyugszik a nap, egy új bajnokot koronázunk meg.

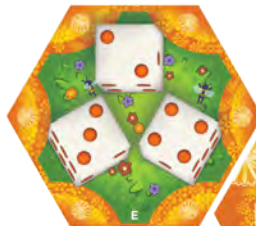
Te leszel a legjobb méhecske az egész földön?

A JÁTÉK CÉLJA

A **Beeees!** egy valós idejű, kockadobós játék, ahol az a célod, hogy gyorsabban dobod a kockáidat, mint az ellenfeleid, hogy viráglapkákat szerezhess meg, a lapkákra nyomtatott értékekhez illő méhecske kockáiddal. Ha te rakod a legtöbb kockát egy virágra, akkor méhsejtként hozzáadhatod a kaptáradhoz. Minél több azonos színű méhsejtet helyezel egymás mellé a kaptáradban, annál több pontot szerezhetsz a játék végén.

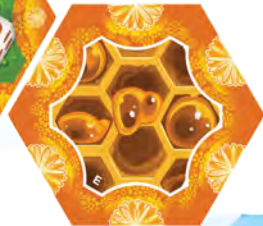
JÁTÉK ALKATRÉSZEK

- 🌸 25 méhecske kocka
(5 készlet 5 kockából, 5 különböző színben)
- 🌸 80 kétoldalas virág/méhsejt lapka
(5 készlet 16 lapkából, A-E jelöléssel)
- 🌸 30 segítő méh jelölő
- 🌸 5 gyorsasági verseny kártya
- 🌸 képes szabálykönyv



▲ VIRÁG OLDAL

MÉHSEJT OLDAL ▼



Játéktervezők: Marcus Ross és Cara Heacock
Illusztrációk: Josh Cappel és Cara Heacock
Grafikai tervezés: Daniel Solis
Fordította: Papp Miklós

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Adjatok mindenkinek 5 méh kockát és egy gyorsasági verseny kártyát a játékos színében.
2. Képezzetek egy készletet a segítő méhek jelzőiből úgy, hogy játékosonként 6 segítő méhet adjatok az asztal közepén lévő készlethez.
3. Osszátok szét a viráglapkákat kupacokra, a lapkákra nyomtatott betűk alapján. Minden kupacban tizenhat lapkának kell lennie.
4. A virág oldalukkal felfelé keverjétek össze a kupacok lapkáit. Egy kupacot kap minden játékos.
5. A nem használt dolgokat tegyétek vissza a dobozba.

JÁTÉKMENET

A játék elkezdésekor minden játékos az egyik kezében tartja az öt méhecske kockáját, a másikban pedig a tizenhat viráglapkát tartalmazó kupacot úgy, hogy a virág oldaluk a tenyere felé nézzen. Háromra, minden játékos egyszerre lerakja a lapkáit az asztalra (virág oldalával felfelé), úgy hogy azt a mellette bal és jobb oldalán lévő játékosok is elérjék.

Ezután minden játékos elkezd dobni a kockáival, amilyen gyorsan csak tud, és megpróbálja kockáit az elérhető viráglapkákra nyomtatott számokhoz hozzárendelni.

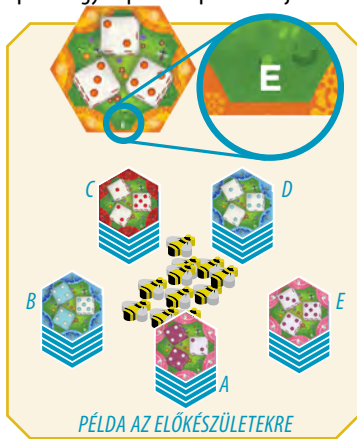
KOCKA DOBÁS

Nincsenek körök. A játékmenet folyamatosan és egyidejűleg történik. Minden játékos dobja és újradozja a kockáit, amilyen gyorsan csak tudja.

A játékosoknak mindig úgy kell dobniuk a kockákat, hogy a két kezük között rázzák meg őket, mintha méhek zümmögnének egy kaptárban (még akkor is, ha csak egy kockát dobnak).

A kockák tetszés szerint újradozhatók, de a dobások között NEM SZABAD félretenni egy kockát sem. A virágokhoz nem rendelt kockákat mindig újra KELL dobni.

Valahányszor egy játékos visszakapja a kockáit (bármilyen okból), újra kell dobni azokat, mielőtt felhasználhatná őket.



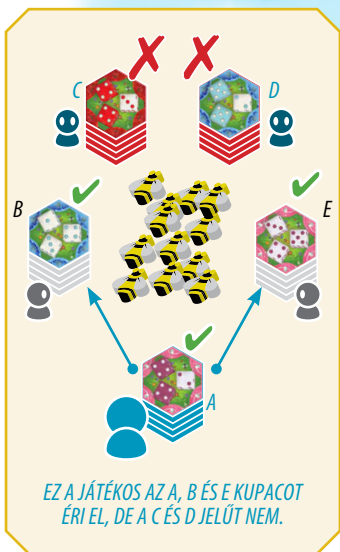
A KEZEID
A KAPTÁRAD!

KOCKÁK LEHELVEZÉSE

Dobás után, ha egy játékos kockái közül egy vagy több száma megegyezik egy szabad kockahely számával az egyik elérhető virágon, akkor az a játékos megszerezheti ezt a helyet, ha ráhelyezi kockáját. Minden helyet csak egy kockával lehet megszerezni, és a kockákat addig nem lehet eltávolítani egy virágról, amíg mindhárom kockahelyet össze nem párosították. (Lásd: **Normál virágok a Tudnivalók a viráglapkákról** részben, 5. oldal).

A játékosok CSAK a hozzájuk legközelebb eső három kupac legfelső viráglapkájára tehetik le a kockáikat: a saját lapkájukra, valamint a közvetlenül bal és jobb oldalukon ülő játékosok lapkaira. A játékban lévő összes többi kupac nem elérhető az adott játékos számára.

Ha egy kupacból kifognak a lapkák, az NEM terjeszti ki a játékos által elérhető kupacokat. A kiürült kupacot elérő játékosok most eggyel kevesebb kupac közül választhatnak.



VIRÁGOK MEGSZERZÉSE

Amikor egy viráglapka befejeződik, az összes kocka visszakerül tulajdonosaikhoz, és az a játékos, akinek a legtöbb kockája van ezen a virágon, megszerzi és beépíti a kaptárába, mielőtt bármilyen más akciót végrehajtana.



Figyelem: Az a játékos, aki az utolsó kockát helyezte a virágra, felelős azért, hogy visszaadja ellenfeleinek a kockáikat.

Segítő méhek: Ha egy másik játékosnak is van kockája a befejezett virágon, akkor az a játékos egy segítő méhet kap a részvételéért.

Ünneprontók: Ha három játékosnak van egy-egy kockája a befejezett virágon, akkor azt „ÜNNEPRONTÓ”-nak tekintjük, és eltávolítjuk a játékból. Senki nem kap érte segítő méhet vagy bármilyen pontot.



KAPTÁR ÉPÍTÉSE

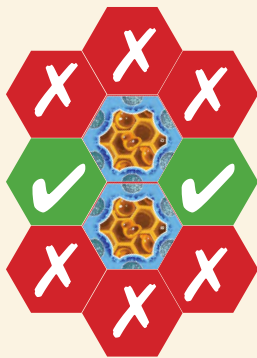
Amikor egy játékos megszerez egy viráglapkát, azt átfordítja a méhsejt oldalára, majd beépíti a kaptárába.

A kaptárba beépített első két méhsejt lapkát egymás mellé kell elhelyezni. Ezután a további méhsejteket úgy kell elhelyezni, hogy azok legalább két élük mentén találkozzanak a kaptár meglévő lapkáival.



Figyelem: Minden játékos közvetlenül, a maga előtt lévő területen építi a kaptárát az asztalon.

PÉLDÁK A MEGFELELŐ, ÉS
HELYTELEN LAPKA ELHELYEZÉSRE



TUDNIVALÓK A MÉHECSKE KOCKÁKRÓL

A méhecske kockáknak öt számozott oldala (1–5) és egy méhet ábrázoló oldala van. A kocka típusától függően az ábrázolt méh lehet egy mosolygó dolgozó méh, vagy egy fullánkos gyilkos méh.

DOLGOZÓ MÉHEK

Minden játékosnak két dolgozó méhes kockája van. A dolgozó méhek dzsókerek, és tetszőleges számként használhatók.

A dolgozó méhek használhatók egyedülként, vagy csoportban lerakott kockaként egy normál virágon, vagy egy gyorsasági verseny kártyán, tetszőleges számmal.

GYILKOS MÉHEK

Minden játékosnak három gyilkos méhes kockája van. Ezekkel virágokat lehet lopni.

Ha egy játékos két vagy több gyilkos méhet dob ki egy dobásból, akkor azt kiálthatja, hogy "GYILKOS MÉHEK!" és ellophat egy általa elérhető kupacról egy normál virágot (nem vadvirágot), amit hozzáadhat a kaptárához. (lásd: **Kaptár építése a Játékmenet** fejezetnél.)

A gyilkos méhként használt kockákat azon kupac mellé kell tenni, amelyből a virágot ellopták, emlékeztetőül a történetekre. Ha ezen a virágon volt kocka, a virágot ellopó játékosnak vissza kell adnia a kockákat a megfelelő játékosoknak.

A gyilkos méhek által ellopott viráglaplakáról eltávolított kockákért nem jár segítő méh.



TUDNIVALÓK A VIRÁGLAPKÁKRÓL

A játékban kétféle viráglapka található: **normál virágok** (kék szegfű, lila ibolya, vörös róza, fehér liliom és sárga százszorszép) és **vadvirágok**. A normál virágokon három kockahely van az egyik oldalon. A **vadvirág** lapkákon nincsen kockahely, és ezeket csak gyorsasági verseny megnyerésével lehet megszerezni. (Lásd: **Gyorsasági verseny a Vadvirágok** rész alatt a 6. oldalon.)

NORMÁL VIRÁGOK

A normál virágok mindegyike három, 1-től 5-ig számozott hellyel rendelkezik, amelyek lehetnek **egyedüli kockahelyek** (egy fehér kocka, színes pöttyökkel), vagy **csoportos kockahelyek** (több, színes kockahely, fehér pöttyökkel).

Az **egyedüli kockahely** azt jelzi, hogy azonnal leteheted oda az egyik kockádat, ha annak száma megegyezik az ábrázolt kocka számával.

A **csoportos kockahelyekre** nem helyezhetők le egyenként kockák, mint az egyedüli kockahelyekre. Ezekre egyszerre kell lerakni a kockákat, egy dobásból.

Három lehetséges kockahely kombináció létezik a normál virágokon:

Három egyedüli kockahely, ahol a kockahelyek egyesével megszerezhető.

Egy egyedüli kockahely és egy két kockás csoportos kockahely, ahol az egyedüli kockahely önmagában megszerezhető, de a két kockás csoportos kockahelyet egyetlen dobásból kell megszerezni.

Három kockás csoportos kockahely, ahol mindhárom kockahelyet egyetlen dobásból kell megszerezni.

Émlékezz: Amint egy virágon lévő kockahelyek mindegyikét egy megfelelő kocka fedi, az befejezettek minősül. Akinek a legtöbb kockája van azon a virágon, megkapja a lapkát, és hozzáadja a kaptárához.

VADVIRÁGOK

A vadvirágok több pontot érnek a játék végén, mert a méhsejt minden színének megfelelnek. Nem lehet úgy megszerezni őket, mint a normál virágokat. Ezeket csak a gyorsasági verseny megnyerésével lehet megszerezni.



Figyelem: Minden vadvirágot külön versenyként kezelünk. Ha egynél több vadvirág elérhető számodra, ki kell választanod, melyik versenybe szállsz be.

GYORSASÁGI VERSENY

Amikor egy játékos felfordít egy vadvirágot, a játékos "GYORSASÁGI VERENY!"-t kiált, hogy bejelentse egy új verseny kezdetét. Bármely játékos, akinek ez elérhető, és megvan mind az öt kockája, benevezhet a versenybe, ha a gyorsasági verseny kártyáját a vadvirágot tartalmazó kupac mellé helyezi.



Figyelem: Ha ötnél kevesebb kockád van (mert ezek jelenleg egy normál virágon vannak), meg kell várnod, amíg az összes kockádat visszakapod, mielőtt benevezhetnél egy gyorsasági versenybe. NEM vehetsz vissza kockákat egy viráglapkáról, amíg az a virág be nem fejeződik.

A versenyben részt vevő játékosok a szokásos módon dobnak a kockáikkal. Minden dobás után tetszőleges számú kockát rakhatnak sorrendben a gyorsasági verseny kártyájukra (1, 2, 3, 4, 5). Emelkedő számsorrendben kell lerakni a kockákat, nem szabad kihagyni egyetlen számot sem.

A dolgozó méhek tetszőleges számként használhatók, de **a gyilkos méheknek nincs hatása.**

Az első játékos, akinek sikerül sorrendben mind az öt kockáját rátennie a gyorsasági verseny kártyájára, megnyeri a versenyt, és megszerzi a vadvirág lapkát, amit azonnal beépít a kaptárába. (lásd: **Kaptár építése** a **Játékmenet** részben, 4. oldal.)



Figyelem: Bármikor kiléphetsz egy gyorsasági versenyből, de ilyenkor újra kell dobnod mind az öt kockádat, mielőtt azokat újra használhatnád.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, ha a segítő méhek készlete kiürül, vagy ha három, egymás mellett lévő viráglapka kupac elfogy. Jelöljetez ki egy játékost, aki fogjon tollat és papírt, és számítsa ki minden játékos összpontszámát.

PONTOZÁS

A játékos kaptárában minden olyan él, ahol **két azonos színű** méhsejt lapka találkozik, 1 pontot ér. A vadvirágok minden színnek megfelelnek, ezért 1 pontot érnek minden olyan élért, amelyek egy másik lapkával szomszédosak.

Minden segítő méh-pár 1 pontot ér, lefelé kerekítve. Ezenkívül a legtöbb segítő méhet összegyűjtő játékos(ok) további 3 pontot kapnak kitűnő teljesítményükért.

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

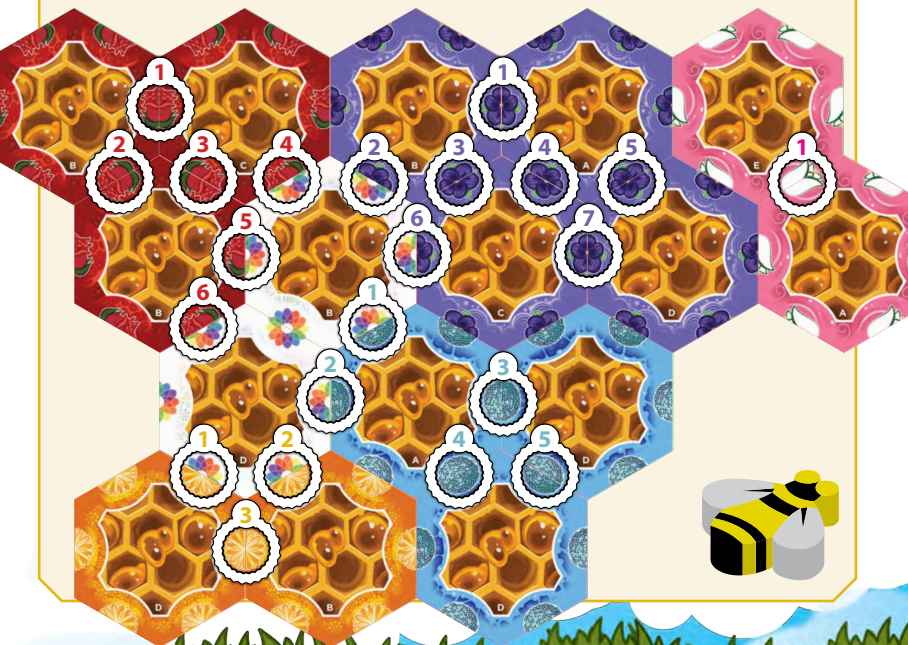
HOLTVERSENY ESETÉN

Döntetlen esetén az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a kaptárjában a LEGKEVESEBB méhsejt lapka van. Ha még mindig egyenlő az állás, akkor az a játékos nyer, aki több segítő méhet szerzett. Ha MÉG így is döntetlen az állás, a játékosok osztoznak a győzelmen.

PÉLDA A PONTOZÁSRA

Korina a piros lapkákért 6, a sárgákért 3, a kékekért 5, a lilákért 7, a fehérekért pedig 1 pontot kap. A segítő méhekért nem kap pontot, mert csak egy van neki.

Korina végeredménye 22 pont.



ÁTTEKINTÉS

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játékosok az egyik kezükbe veszik a kockáikat, a másikba pedig a virág lapkákat.

JÁTÉKMENET:

Kezdeként minden játékos maga elé rakja a virágkupacot, majd elkezdli olyan gyorsan dobálni kockáit, ahogy csak tudja.

A játékosok megpróbálják a kidobott kockáikat, a virágokon lévő kockahelyekre rakni (**Kockák lehelyezése** a 3. oldalon).

VIRÁGOK MEGSZERZÉSE:

Amikor egy virág össze száma le van fedve, az a játékos, akinek a legtöbb kockája van azon a virágon, elveszi a lapkát, és hozzáadja a kaptárához (**Virágok megszerzése** a 3. oldalon).

Ha egy másik játékosnak van ott kockája, akkor kap egy segítő méhet.



A JÁTÉK VÉGE:

A játéknak akkor van vége, amikor egymás mellett három kupac virág elfogy, ekkor a játékosok összeszámolják a kaptáruk pontszámait (**A játék vége** a 6. oldalon).

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- ✿ Ha vadvirág kerül elő, akkor gyorsasági verseny indul (**Gyorsasági verseny** a 6. oldalon).
- ✿ A kockáknak van egy speciális oldaluk, amik segítenek a játék során. A dolgozó méhek 🐝 dzsókerek, gyilkos méhekkel 🍷 pedig virágokat lehet lopni, ha egyszerre kettőt dobsz belőlük (**Tudnivalók a méhecske kockákról** a 4. oldalon).

A TERVEZŐKRŐL

A **Beeeee!** a 2. játéka Cara Heacock és Marcus Ross unokatestvéreknek, akiknek 1. játéka, a **Discount Salmon** egyike volt annak a két játéknak, amik megnyerték a Cards Against Humanity's Tabletop Deathmatch első évadát.

ÁTLAGOS ELRENDEZÉSEK & PONTTÉRTÉKEIK

Ne feledd, hogy minden találkozó él 1 pontot ér a normál lapkánál.

