

Honig- bienenchen

di Reiner Knizia

Giocatori: 2–5

Età: 4 +

Durata: circa 15 min.

Materiale del gioco 36 carte, 6 alveari, 6 api



Presentazione

C'è ronzio nell'aria – ma dove si nascondono le nostre api colorate? Riuscite a trovarle nei loro alveari? Non siate troppo sicuri, perchè continuano a spostarsi. Alla fine, chi ne cattura di più sarà il vincitore del gioco.

Preparazione

Piazzate le 7 api disposte in cerchio al centro del tavolo. Cercate di memorizzare dove si trova ciascuna di loro. Coprite poi le api con gli alveari, facendole girare. Mescolate le carte e posizionatele in un mucchietto al centro del cerchio degli alveari.



Il giocatore che per ultimo ha mangiato miele inizia. Il gioco prosegue in senso orario.

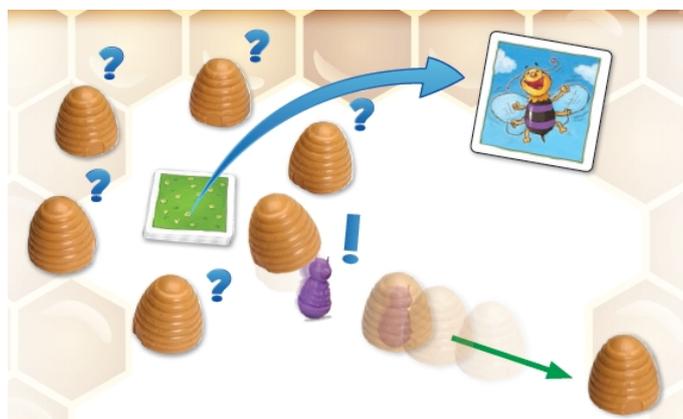
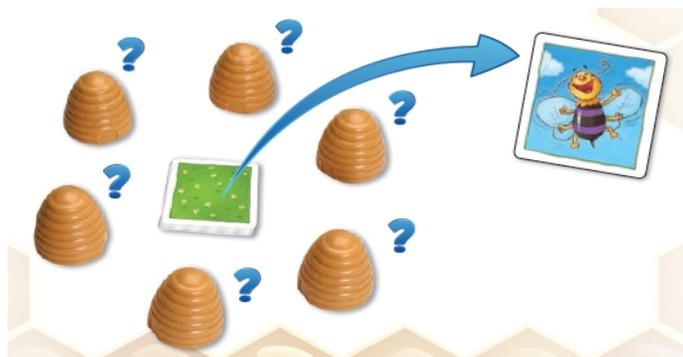
Andamento del gioco

Al proprio turno, si scopre la carta in cima al mazzo. Si mostra agli altri giocatori e si effettua l'azione segnata.

Avete pescato una carta "ape"?



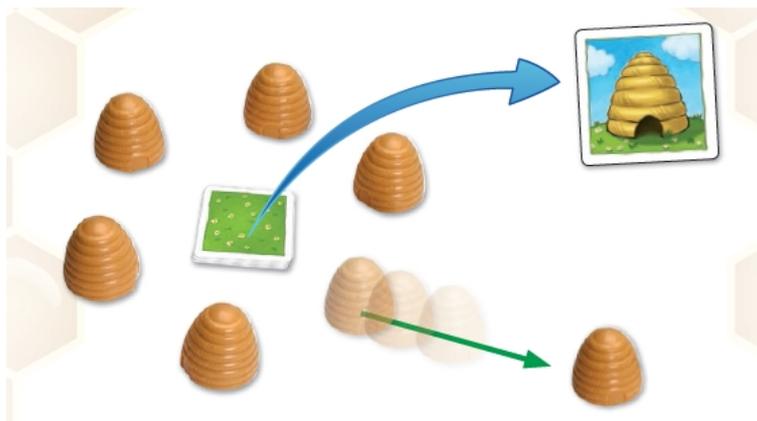
Guardate il colore dell'ape sulla carta e cercate di ricordare in quale alveare si trova. Alzate uno degli alveari e mostrate a tutti l'ape che si trova sotto quell'alveare. Nascondete di nuovo l'ape sotto l'alveare.



Se l'alveare alzato svela l'ape del colore corrispondente alla carta, potete impossessarvi di quell'ape col suo alveare, mettendola di fronte a voi. Se l'ape ha un colore diverso, l'ape e l'alveare restano al centro del tavolo e tocca al prossimo giocatore.

Nota: se pensate che l'ape del colore della carta sia già in possesso di uno dei giocatori, potete alzare l'alveare del giocatore. Se il colore è corretto, quell'ape sarà vostra. Se il colore è sbagliato, l'ape resta dov'è. Se rivelate un'ape del colore giusto che è già in vostro possesso, potrete giocare di nuovo.

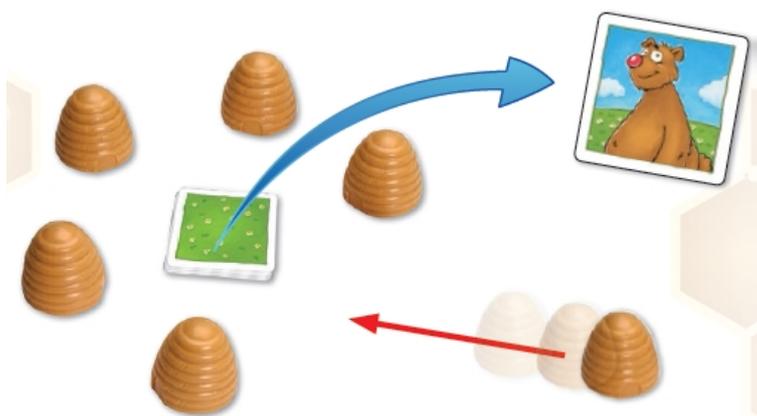
Avete pescato una carta “alveare”?



Siete fortunati! Spostate un alveare a scelta verso di voi, senza guardare il colore dell’ape sottostante.

Nota: Se non ci sono più alveari da prendere dal centro del tavolo, potete rubarne uno a un vostro avversario a scelta.

Avete pescato una carta “orso”?



L’orso ruba uno dei vostri alveari. Spostate uno dei vostri alveari al centro del tavolo senza controllare quale sia l’ape che si nasconde sotto. Il colore dell’ape resta segreto.

Nota: se non avete nessun alveare, non dovete restituire nulla. Tocca al prossimo giocatore.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore possiede 4 alveari. Quel giocatore vince il gioco.

In alternativa, il gioco finisce quando finiscono le carte da pescare. Contate gli alveari.

Vince il giocatore che possiede il maggior numero di alveari. In caso di parità bisogna fare uno spareggio, giocando un altro round!