



Том Фаврельер



Мэтью Мартин



Дикий улей

◆ ПРАВИЛА ИГРЫ ◆

◆ ЦЕЛЬ ИГРЫ ◆

Пришло время новому рою диких пчёл построить собственный улей! Тщательно выбирайте соты для строительства, увеличивая улей вширь и ввысь. Размещайте своих рабочих пчёл, остерегаясь спящих поблизости шершней, и сделайте свою пчелу королевой улья. С умом используйте цветы, они могут дать вам полезные способности. И, конечно, постарайтесь собрать как можно больше мёда.

◆ СОСТАВ ИГРЫ ◆



16 фишек
рабочих пчёл
(4 цветов)



4 фишки пчелиных
королев (4 цветов)



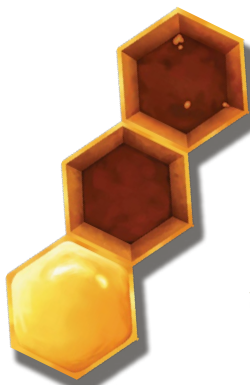
2 фишки
шершней



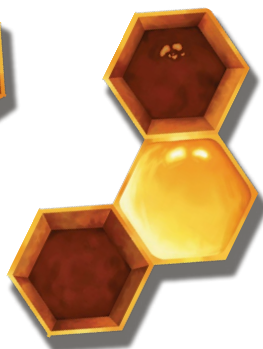
25 жетонов
цветов



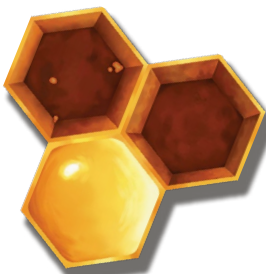
21 жетон
мёда



16 прямых
тайлов сот



24 изогнутых
тайла сот



8 треугольных
тайлов сот



4 стартовых
тайла сот



9 тройных
жетонов мёда



9 жетонов способностей



Жетон ложки для мёда



Тайл шершней

◆ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ◆



1 Каждый игрок выбирает цвет и берёт 4 фишки рабочих пчёл и 1 фишку пчелиной королевы этого цвета.

2 Возьмите следующие стартовые тайлы сот в зависимости от числа игроков (сверьтесь с обратной стороной тайлов).

2 игрока



3 игрока



4 игрока



Выложите эти тайлы сот в центре стола. Это будет ваш общий улей. При первом знакомстве с игрой рекомендуем разместить их следующим образом.

2 игрока



3 игрока



4 игрока



Освоившись с правилами, выкладываете стартовые соты любым образом, но так, чтобы они соседствовали друг с другом.

3 Поместите по 1 фишке шершня в каждую ячейку с символом шершня.

4 Разделите соты по форме и сформируйте из них 12 стопок по 4 тайла в каждой. Соты в одной стопке должны быть одинаковой формы (изображения на них могут отличаться). Разместите 12 стопок вокруг стартовых сот улья, как показано на примере выше.

5 Поместите тайл шершней, как показано на рисунке выше.

6 Поместите ложку для мёда после тайла шершня по часовой стрелке, как показано на примере выше.

7 Сформируйте из жетонов мёда и жетонов цветов общий запас и поместите его так, чтобы все могли до него дотянуться.

8 Разделите жетоны способностей по количеству символов. Перемешайте лицевой стороной вниз все жетоны с одним символом. Выберите 1 случайным образом. Таким же образом выберите по одному жетону с символами. Переверните выбранные жетоны лицевой стороной вверх. Остальные жетоны верните в коробку. При первом знакомстве с игрой рекомендуем использовать жетоны способностей с символом.

9 Выберите первого игрока. Например, им может стать тот, кто последним строил пчелиный улей или тот, кто последним ел мёд.

◆ ХОД ИГРЫ ◆

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок выполняет по порядку следующие действия.

1. Использование способности (необязательное действие).
2. Строительство улья.
3. Размещение или перемещение пчелы.
4. Перемещение шершня.

В свой первый ход игрок не может увеличивать улей в высоту и размещать рабочую пчелу.

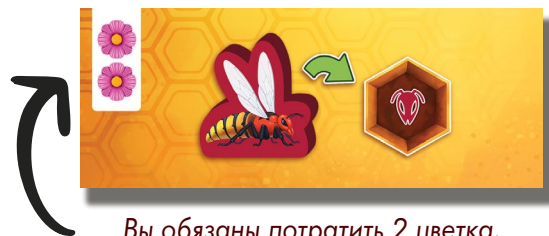
1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Выбранные во время подготовки к игре жетоны способностей доступны всем игрокам на протяжении всей партии. Не сбрасывайте и не заменяйте их после использования.

Если в начале хода у вас достаточно цветов, вы можете потратить их, чтобы применить одну из способностей. Верните в общий запас 1, 2 или 3 цветка в зависимости от стоимости выбранного жетона и сразу примените его способность.

В свой ход вы можете использовать способность только одного жетона.

Смотрите подробное описание всех способностей на с. 8.



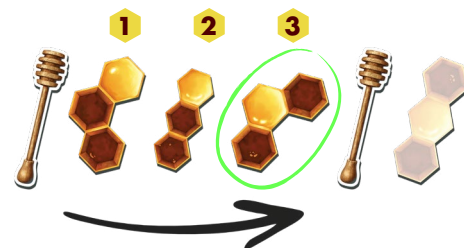
Вы обязаны потратить 2 цветка, чтобы применить эту способность.

2. СТРОИТЕЛЬСТВО УЛЯ

Выберите одну из трёх стопок сот, расположенных по часовой стрелке от ложки для мёда. Переложите ложку для мёда после выбранной стопки и возьмите верхний тайл сот из этой стопки.

Используйте полученные соты, чтобы расширить улей или увеличить его в высоту. В зависимости от вашего выбора вы получите цветы или мёд.

Вадим выбрал третью стопку. Он кладёт ложку для мёда справа от этой стопки и берёт верхний тайл сот.



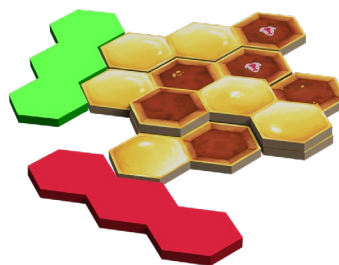
РАСШИРИТЬ УЛЕЙ

Поместите полученный тайл сот рядом с ульем, не перекрывая ранее выложенные соты. Соблюдайте следующие правила размещения.

- Хотя бы 2 ячейки выкладываемых сот должны соседствовать с 2 ячейками сот в улье.
- Хотя бы 1 ячейка выкладываемых сот должна иметь свободную грань, которая бы не соседствовала ни с одной ячейкой сот в улье.

Затем возьмите 2 цветка 🌸🌸 из общего запаса.

Если в свой ход вы использовали способность, вы не получаете цветы за расширение улья.



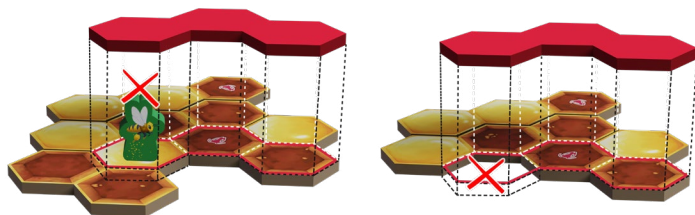
Ром расширяет улей. Место, выделенное красным, не подходит для размещения сот, так как соседствует только с одной ячейкой. Место, выделенное зелёным цветом, подходит — выкладываемые соты будут соседствовать с 2 ячейками улья. Ром получает 2 цветка, которые сможет использовать уже в следующий ход.

УВЕЛИЧИТЬ ВЫСОТУ УЛЬЯ

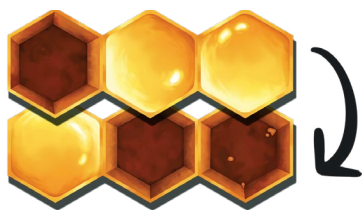
Чтобы увеличить улей в высоту, поместите соты поверх одного или нескольких других тайлов сот. В ходе игры улей будет становиться всё выше.

Выкладывая новый тайл сот поверх других сот, вы должны соблюдать следующие правила.

- Нельзя размещать тайл сот поверх пустого места (соты не могут висеть в воздухе).
- Вы не можете разместить соты поверх рабочей пчелы, пчелиной королевы или шершня.
- Вы можете, но не обязаны, накрывать несколько разных тайлов сот в улье.
- Пустые ячейки должны накрывать ячейки с мёдом.
- Ячейки с мёдом должны накрывать пустые ячейки.



Затем получите столько жетонов мёда, сколько пустых ячеек находится на размещенном вами тайле сот (● или ●●).



Ваня помещает тайл сот с 1 пустой ячейкой и 2 ячейками с мёдом на тайл сот с 1 ячейкой с мёдом и 2 пустыми, соблюдая правила размещения. Так как на верхнем жетоне 1 пустая ячейка, он получает 1 жетон мёда из общего запаса.

В пустые ячейки сот пчёлы помещают нектар, смешанный с секретом, и ждут, когда испарится лишняя влага. Запечатывая ячейки воском, пчёлы дают мёду возможность дозреть и сохраниться до зимы.

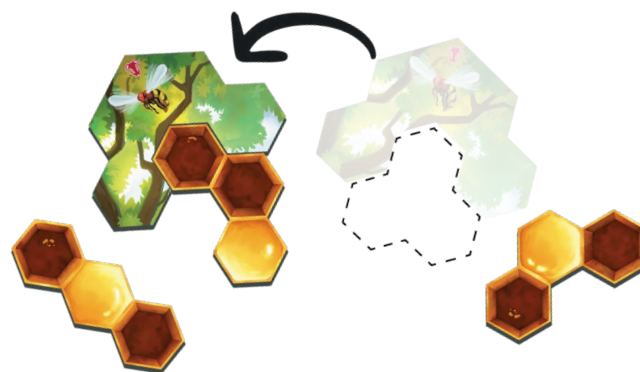
УРОВНИ УЛЬЯ

Ваш дикий улей постепенно растёт, превращаясь в многоуровневую структуру. Тайлы сот, размещенные непосредственно на столе, являются сотами 1-го уровня. Выше находятся соты 2-го уровня и так далее.



ПУСТАЯ СТОПКА

Когда стопка сот заканчивается, продолжайте играть по обычным правилам, если это не стопка с тайлом шершней. Если закончилась стопка сот под тайлом шершней, переместите тайл над соседней стопкой сот против часовой стрелки.



Шершни по-прежнему угрожают улью и теперь могут перемещаться чаще!

3. РАЗМЕЩЕНИЕ ИЛИ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЧЕЛЫ

После строительства улья поместите на добавленный вами тайл сот 1 пчелу. Вы можете выставить новую пчелу из вашего запаса (рабочую пчелу или пчелиную королеву) или переместить пчелу, выставленную ранее. Помните, что пчёл можно размещать или перемещать только на ячейки с мёдом!

1 Размещение пчелы

• Размещение рабочей пчелы

Вы можете разместить рабочую пчелу из личного запаса на ячейку с мёдом на только что выставленных сотах.

• Размещение пчелиной королевы

Вы можете разместить в улье свою пчелиную королеву, если выполнены 2 условия.

1. У вас в запасе не осталось рабочих пчёл;
2. Выставленные в этот ход соты находятся на 4-ом уровне или выше.

Поставьте пчелиную королеву на ячейку с мёдом на только что выставленных сотах. Размещение королевы завершает игру.

2 Перемещение рабочей пчелы

Вы можете переместить рабочую пчелу в улье на ячейку с мёдом на только что выставленном тайле сот вместо того, чтобы выставить пчелу из личного запаса. Вы можете перемещать пчелу с одного уровня улья на другой.



Вадим выкладывает отмеченный зелёным тайл сот. Теперь он может либо разместить 1, либо переместить рабочую пчелу 2. Его размещённой ранее рабочей пчеле угрожает шершень, поэтому Вадим перемещает её на выложенные соты, спасая от неминуемой гибели. Вадим не смог бы разместить свою пчелиную королеву в улье, так как у него в запасе остались ещё 2 рабочие пчелы.

4. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ШЕРШНЯ

Шершни угрожают пчёлам в улье. Следите, чтобы они не напали на ваших пчёл, а угрожали бы пчёлам ваших соперников.

Всякий раз, размещая в улье соты с символом шершня, вы **должны** переместить одного из шершней в соседнюю с ним ячейку. То же самое происходит и в случае, когда ложка для мёда проходит мимо тайла шершней при выборе стопки сот. Это значит, что иногда вы будете вынуждены переместить шершней несколько раз за ход.



Рома выбирает центральную стопку сот и перемещает ложку для мёда. Так как она прошла мимо тайла шершней, Рома теперь обязан переместить одного из шершней в улье. Ему также придётся переместить шершня при размещении полученного тайла сот, так как на нём изображён символ шершня.

Выберите одного из шершней и переместите его на любую соседнюю с ним ячейку (пустую или с мёдом). Шершень может перемещаться на разные уровни улья, но не может оказаться на одной ячейке с пчелиной королевой или другим шершнем.

Если шершень перемещается в ячейку с рабочей пчелой, эта пчела убирается из игры. Уберите её в коробку.

ШЕРШНИ В ПРИРОДЕ

Азиатские шершни — настоящая напасть для ульев. Всего 30 шершней могут за несколько часов разорить улей с 30 000 пчёл.

◆ КОНЕЦ ИГРЫ ◆

Разместив в улье пчелиную королеву, вы завершаете партию. Остальные игроки делают ещё по одному ходу, но они уже не могут размещать своих пчелиных королев, так как в улье может быть только одна королева. Посчитайте победные очки, заработанные каждым игроком, и определите победителя.

Особый случай. Игра заканчивается немедленно, если закончились все стопки сот.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Каждый игрок получает победные очки по следующим правилам.

- 4 очка за размещение пчелиной королевы.
- Каждая рабочая пчела приносит количество очков, равное уровню улья, на котором она находится:

1-й уровень – 1 очко	3-й уровень – 3 очка
2-й уровень – 2 очка	4-й уровень – 4 очка

- Каждый жетон мёда приносит 1 очко.
- Цветы не приносят победные очки.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков.

В случае ничьей, побеждает игрок, разместивший в улье свою пчелиную королеву. Если никто из игроков не разместил пчелиную королеву в улье, побеждает тот, у кого больше всего цветов.

◆ КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ ◆

При игре вчетвером можно попробовать командный режим. Так партия станет тактически сложнее! Разделитесь на две команды по два игрока. Участники одной команды садятся друг напротив друга так, чтобы их команда не ходила два раза подряд. У каждого игрока свои пчёлы и цветы. Вы не можете перемещать пчёл своего товарища по команде, а также не можете использовать его цветы для применения способностей. В конце игры сложите вместе ваши победные очки. Побеждает команда, набравшая больше очков.

◆ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ◆

Это первая игра от автора Тома Фаврельера, который хочет поблагодарить команду Dé en Bulles («Кубики-пузыри»), фестиваль «La promotion clé» («Ключевое продвижение») и всех, кто участвовал в развитии этой игры, тестировал её на таких мероприятиях как l'Alchimie du Jeu, Paris est Ludique и FLIP. Автор также благодарит свою семью: Валери, Еву, Эмму, Элоизу, маму, которая вычитывала правила, папу, который позволил вырезать прототип на своём станке, друзей и соседей, сыгравших бесчисленные партии в «Дикий улей».

Мы также благодарим наших самых важных помощников: Фабьена – за то, что поделился опытом и мастерством лазерной резки; Летицию – за её дерзкие советы; Самуэля – за его невероятные иллюстрации. Спасибо также многочисленным тестировщикам: Франсуа, Мириам, Ивану, Люке, Рено, Оливье – нашему любимому буке, Джей Эф из Rodez Game Library, Гийому «Bobal», Сильвену, Нильсу, Жо, Жако, Фреду «Reavoux», Жерому, Фреду «Tadius», Лизе, Адриену, Нико, Марже, Кимийе, Дагу, Милу, Лоло, Бабё, Хэппи, Даниэлю, Исе, Валери, Эрику, Франсуа...

Это первая игра нового издательства TWO MANTA. Винсент и Роман очень гордятся тем, что могут познакомить вас с ней благодаря поддержке своих жён и детей. Пошлём сердечки Ноэми, Софи и Клемену, а также Лоренсу, Зою и Рафаэлю, которые вдохновляли нас на протяжении всего этого пути. Особая благодарность Рено за ценные советы по составлению и редактированию наших документов, TroisMil – цифровой звезде, и Джонатану, который всегда поддерживал наши самые безумные идеи.

Наконец, огромное спасибо Томе и Мэтью, которые присоединились к команде издательства специально для этого проекта. Это было настоящее приключение для всех нас!

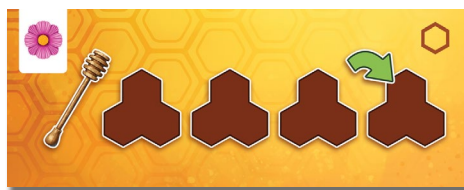
Корона над буквой «Й» в названии «Дикий улей» отсылает к первоначальному названию прототипа игры — «Queen Bee» (Королева пчёл).



◆ ХОД ИГРЫ ◆

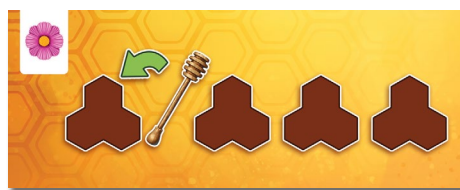
- 1 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ**
- 2 СТРОИТЕЛЬСТВО УЛЯ**
- 3 РАЗМЕЩЕНИЕ ИЛИ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЧЕЛЫ**
- 4 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ШЕРШНЯ**

◆ СПОСОБНОСТИ ◆



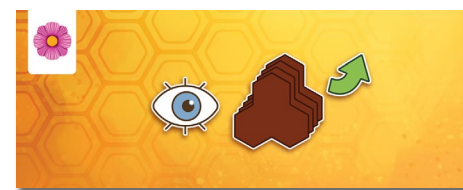
Четвёртая стопка

На этапе строительства улья можете выбирать из четырёх стопок сот, находящихся после ложки с мёдом.



Предыдущая стопка

На этапе строительства улья можете выбрать стопку сот, находящуюся перед ложкой с мёдом.



Поиск сот

На этапе строительства улья посмотрите все тайлы сот в одной из трёх доступных стопок сот и возьмите любой из них. Не перемешивайте тайлы сот в стопке после этого.



Возвращение пчелы

Можете вернуть одну из ваших убранных из игры рабочих пчёл. Добавьте её в свой личный запас.



Перемещение шершня

Немедленно переместите шершня в соседнюю с ним ячейку.



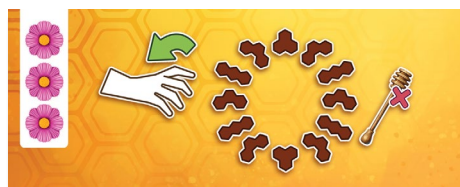
Полёт шершня

Немедленно переместите шершня на любую ячейку улья с символом шершня.



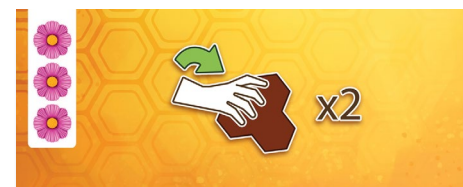
Сбор мёда

Немедленно получите 2 жетона мёда из общего запаса.



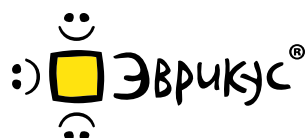
Любая стопка

На этапе строительства улья выберите любую стопку сот в круге. Не перемещайте ложку для мёда.



Дополнительный ход

Сделав ход, немедленно сделайте ещё один (использовать особую способность во время дополнительного хода нельзя).



⬡ : жетоны, отмеченные этим символом, рекомендуется использовать при первом знакомстве с игрой.

