

VČELÍN

Návrh hry: **Connie Vogelmann**
Výtvarné zpracování: **Kwanchai Moriya**

1–5 hráčů • 60–90 minut • věk 14+ • kompetitivní

Ve velmi vzdálené budoucnosti už Zemi neobývají lidé. Příčina jejich zmizení (nebo snad zániku) není známa, ale jejich nepřítomnost zanechala v planetárním ekosystému prázdný prostor, připravený k převzetí jiným myslícím druhem.

V průběhu nesčetných generací se jeden druh obyčejné včely medonosné vyvinul natolik, aby tento uvolněný prostor zaplnil. Vyrostl co do velikosti i inteligence, takže vytvořil vysoce rozvinutou společnost. Nazývá se Mellifera.

Mellifera dosáhla značného vědecko-technického pokroku, při němž využila i technologie z pozůstatků zanechaných lidmi, včetně letů do vesmíru.

Ale i přes to všechno se nedokázala zcela vymanit ze své evoluční historie.

Ačkoli se jim podařilo překonat krátkou délku života svých předchůdců, museli za to zaplatit prodlouženou hibernací. Každý rok jsou proto členové rodu aktivní pouze po několik krátkých měsíců (zvaných Hojnost), než se na zbytek roku uloží k hibernaci (zvané Nouze).

PŘEHLED A CÍL HRY

Ve hře Včelín ovládá každý hráč jednu z 20 unikátních frakcí. Vaše frakce začíná hru ve skromných podmínkách: s jedním úlem, několika surovinami a dělnicemi. Vaším úkolem bude pověřovat vaše dělnice různými úkoly, abyste přispěli k rozvoji svého úlu: budete zkoumat planety, shromažďovat suroviny, vynalézat technologie a vytvářet řezby, abyste demonstrovali silné stránky své frakce (měřeno ve vítězných bodech) v průběhu jednoho roku. Čas Nouze se však rychle blíží a vaše dělnice mohou provést pouze několik málo akcí, než budou nuceny uložit se k hibernaci! Dokážete prosperovat, nebo jen stěží přežít?

OBSAH HRY

Herní materiál	2	Přehled akcí	8	Druhy destiček	14
Příprava	3	Akce podrobně	8	Stupnice královny přízně... ..	14
Přehled hry	5	- Průzkum (planet)	8	Konec hry a bodování	15
Přehled hry podrobně	6	- Pokrok (destičky)	9		
- Vyslání dělnic	6	- Růst (dělnice/rámy)	10		
- Odsunutí dělnic	6	- Bádání (karty setby)	11		
- Stažení dělnic	7	- Přeměna (& tanec)	12		
- Hibernace dělnic	7	- Vyřezávání	13		
		- Suroviny	13		



Videonávod v anglickém jazyce
na stonemaiergames.com

HERNÍ MATERIÁL

1 výuková příručka



1 dodatek



5 nápovědních karet pro hráče



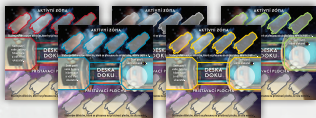
1 herní plán (oboustranný)



5 desek úlů



5 desek doků



15 ráků



20 dělnic (4/hráč)



1 figurka královniny loď



40 destiček farem



30 destiček řezeb



30 destiček specialistů



29 destiček projektů



20 destiček frakcí



15 destiček planet



5 destiček tance



45 karet setby



15 ukazatelů (3/hráč)



35 žetonů hibernace (7/hráč)



25 žetonů vláken ()



25 žetonů pylu ()



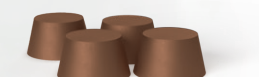
25 žetonů vody ()



20 žetonů průzkumu ()



15 žetonů vosku ()



12 žetonů medu ()



9 žetonů tance ()



Herní materiál pro sólový režim je uvedený v pravidlech pro Automu.

PŘÍPRAVA HRY

SPOLEČNÝ HERNÍ MATERIÁL

- 1 HERNÍ PLÁN:** Položte ho na stůl nahoru tou stranou, která odpovídá počtu hráčů v dané partii (1–3 nebo 4–5).
- 2 DESTIČKY PLANET:** Zamíchejte je lícem dolů a utvořte z nich hromádku vedle herního plánu.
- 3 ŽETONY PRŮZKUMU:** Náhodně umístěte po 1 žetonu lícem nahoru na každé žlutě označené pole na mapě planet. Zbylé žetony vraťte zpět do krabice.
- 4 FIGURKA KRÁLOVNINY LODĚ:** Umístěte ji na startovní pole mapy planet.
- 5 DESTIČKY TANCE:** Náhodně umístěte po 1 destičce lícem nahoru na každé obdélníkové pole v prostoru pro akci Přeměna. Zbylé destičky vraťte do krabice.
- 6 ŽETONY TANCE:** Umístěte je na hromádku k akci Přeměna (nevybírají se náhodně, jedná se o informaci dostupnou pro všechny hráče).
- 7 KARTY SETBY:** Zamíchejte je a položte lícem dolů jako balíček do prostoru pro akci Bádání.
- 8 DESTIČKY FAREM:** Zamíchejte je a umístěte po 1 destičce lícem nahoru na každou pozici do nabídky pro destičky farem. Zbylé destičky položte na hromádku lícem dolů do prostoru pro akci Pokrok.
- 9 DESTIČKY SPECIALISTŮ:** Zamíchejte je a umístěte po 1 destičce lícem nahoru na každou pozici do nabídky pro destičky specialistů. Zbylé destičky položte na hromádku lícem dolů do prostoru pro akci Pokrok.
- 10 DESTIČKY PROJEKTŮ:** Zamíchejte je a umístěte po 1 destičce lícem nahoru na každou pozici do nabídky pro destičky projektů. Zbylé destičky položte na hromádku lícem dolů do prostoru pro akci Pokrok.
- 11 DESTIČKY ŘEZEB:** Zamíchejte je a umístěte po 1 destičce lícem nahoru na každou pozici do nabídky pro destičky řezeb do prostoru pro akci Vyřezávání. Zbylé destičky vraťte do krabice.

Všechny ostatní komponenty (rámy, vlákna, pyl, vodu, vosk a med) připravte do společné zásoby poblíž herního plánu.



HERNÍ MATERIÁL HRÁČE

A 1 DESKA DOKU: Vyberte si jednu hráčskou barvu a vezměte si odpovídající desku doku.

B 1 DESKA ÚLU: Náhodně si vyberte 1 desku úlu a nechte kolem ní dostatek místa.

C 1 DESTIČKA FRAKCE (VÝBĚR ZE 2): Náhodně si vylosujte 2 destičky frakcí; jednu z nich si nechte a druhou vraťte do krabice. Vybranou destičku položte nevylepšenou stranou nahoru na vyhrazené hexy na své desce úlu tak, aby část destičky frakce nesoucí její název ležela na hexu označeném „Název frakce“. Zbytek destičky frakce by pak měl zakrýt dva hexy označené „Skladovací pole“.

• Pokud se jedná o vaši první hru, místo výběru

ze 2 destiček si zvolte jednu úvodní frakci (označenou zelenou hvězdou ★): Ana, Cypri, Lama, Pomon, nebo Sini.

D 3 UKAZATELE: Vezměte si 3 ukazatele ve své barvě. Náhodně určete **prvního hráče** a položte jeho ukazatel na **1** na bodovací stupnici. Další hráč po směru hodinových ručiček umístí svůj ukazatel na **2**, další na **3** atd. Poté umístí každý hráč svůj druhý ukazatel na počáteční pole (0) stupnice královniny přízně a třetí na svou desku doku.

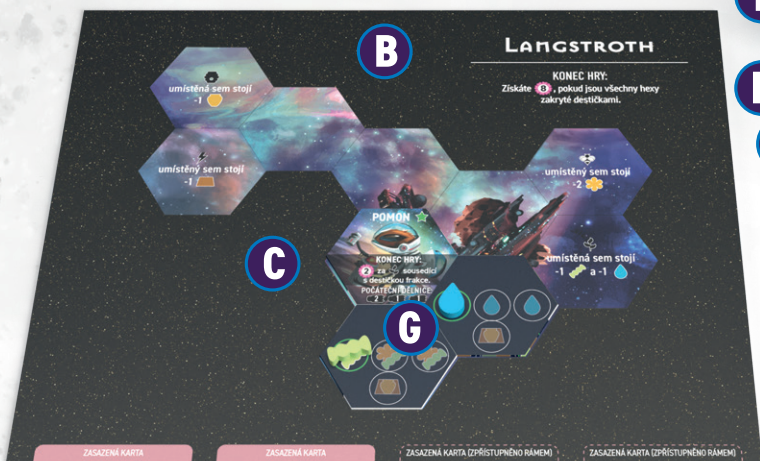
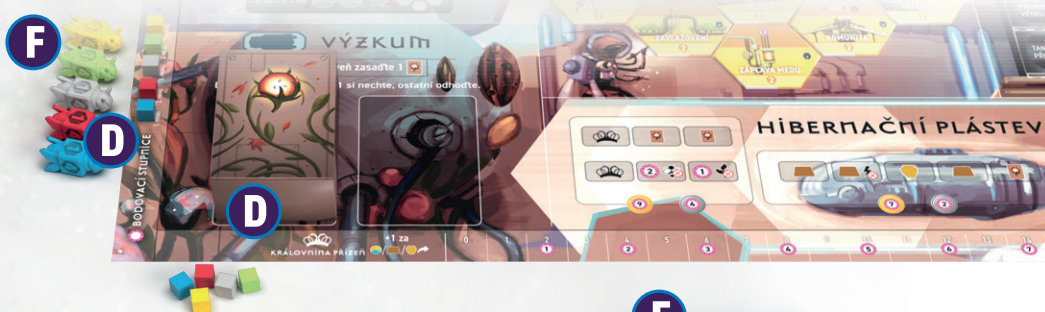
E 7 ŽETONŮ HIBERNACE: Položte tyto žetony na vyhrazená místa na své desce doku.

F DĚLNICE: Počáteční dělnice jsou uvedeny na

vaší destičce frakce. Toto množství dělnic umístěte do své aktivní zóny na desce doku a nastavte jejich sílu natočením figurky tak, aby čísla viditelná na horní části figurek odpovídala uvedeným hodnotám. Svě zbývající dělnice položte do společné zásoby vedle herního plánu poblíž prostoru pro akci Růst.

G SUROVINY: Na každý symbol suroviny na své destičce frakce, který je označen zeleným kruhem, umístěte jeden žeton vyobrazené suroviny.

H REZERVA: Některé výhody ve hře vám poskytují destičky, jež si uchovávejte pro pozdější dobu, místo abyste je použili okamžitě. Pouze frakce Visah začíná hru s destičkami v rezervě.



PŘÍKLAD DESTIČKY FRAKCE

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST:

Většina frakcí disponuje schopností, která mění obvyklá pravidla hry. Schopnosti všech úvodních frakcí se vztahují k bodování na konci hry.

Tato frakce začíná se třemi aktivními dělnicemi: jednou se silou 2 a dvěma se silou 1.

POMON ★ Zelená hvězda značí úvodní frakci.

KONEC HRY:
2 za 2 sousedící s destičkou frakce.

POČÁTEČNÍ DĚLNICE:
2 1 1

Suroviny zvýrazněné zelenými kruhy představují počáteční suroviny. Pro podrobnosti o počátečních surovinách každé frakce viz Dodatek.

PŘEHLED HRY

Ve hře Včelín budete vysílat dělnice, aby prozkoumávaly planety, shromažďovaly suroviny a měnily je dle potřeby na jiné. Suroviny potřebujete k nákupu nových destiček, zvětšení svého úlu a získání vítězných bodů z řezb, karet setby a své destičky frakce.

Ve svém tahu musíte své dělnice () buď vyslat vykonat nějakou činnost, nebo stáhnout zpět. Dělnice budou během hry sílit, což při jejich nasazení znamená větší zisky, případně mohou být umístěny do hibernační plástve k zaslouženému odpočinku.

VYSLÁNÍ: Vyberte 1 aktivní dělnici ze své desky doku, umístěte ji na některé akční pole () na herním plánu a proveďte odpovídající akci. Toto nelze provést, jestliže na své desce doku nemáte žádné aktivní dělnice (viz *Vyslání dělnic* na str. 6).

STAŽENÍ: Vraťte **všechny** své dělnice z herního plánu a svého přistávacího prostoru do aktivní zóny na své desce doku a vezměte si svůj příjem. Toto lze provést pouze tehdy, jestliže máte alespoň 1 dělnici na herním plánu a/nebo ve svém přistávacím prostoru (viz *Stažení dělnic* na str. 7).

DALŠÍ POZNÁMKY:

PRAVIDLO PRÁZDNÉHO ÚLU: Jedině a pouze tehdy, pokud začínáte svůj tah zcela bez aktivních dělnic (tj. nemáte žádné dělnice na herním plánu nebo na desce doku), přidejte do své aktivní zóny jednu svou dělnici se silou 1 ze společné zásoby. Poté okamžitě odehrajte vysílací tah.


KARTY SETBY: Bezprostředně před a/nebo bezprostředně po vyslání nebo stažení dělnic můžete zahrát libovolný počet karet setby ze své ruky (viz *Bádání* na str. 11).


KONEC TAHU: Pokud máte jakékoli žetony surovin, které se nehodí na pole pro suroviny ve vašem úlu, musíte je odhodit. Za každou odhozenou surovinu můžete postoupit o 1 pole na stupnici královny přízně (viz *Stupnice královny přízně* na str. 14). Poté je se svým tahem na řadě další hráč po směru hodinových ručiček.

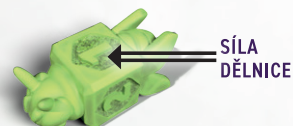
PRŮBĚH HRY PODROBNĚ

VYSÍLÁNÍ DĚLNIC

Vysílací tah smíte provést, jestliže máte ve své aktivní zóně alespoň jednu dělnici.

Při vysílacím tahu si vyberte dělnici ze své aktivní zóny na desce doku a umístěte ji na akční pole () na herním plánu. V případě, že jsou u dané akce k dispozici dvě pole, použijte levé, resp. horní. Musíte dodržet následující pravidla:

- Mnohé akce se odvolávají na sílu vyslané dělnice (číslo viditelné na horní straně figurky dělnice).
- Zvolenou akci musíte zcela nebo částečně využít (tj. nelze umístit dělnici a nečinit nic). Některé akce vyžadují pro svůj efekt zaplacení určité ceny. Abyste na takovou akci mohli vyslat dělnici, musíte být schopni zaplatit danou cenu alespoň jednou.
- Akční pole nejsou nikdy zablokována. Pokud je na akci umístěna nějaká dělnice, odsuňte ji zpět k jejímu vlastníkovi (viz *Odsunutí dělnic* níže). Dělnici může odsunout kterýkoli hráč (včetně jejího vlastníka).
- Akce Průzkum a Pokrok zahrnují více než jedno akční pole. Dělnice vyslané k těmto akcím musí být umístěny na levé, resp. horní akční pole. Jestliže už se na tomto poli nějaká dělnice nachází, posuňte tuto dělnici na další pole doprava či dolů ve směru šipky (), aby udělala místo. Pokud se nějaká dělnice nachází i na poli vpravo, resp. dole, odsuňte takovou dělnici zpět k jejímu vlastníkovi.



ODSUNUTÍ DĚLNIC

Je-li dělnice odsunutá z akce (tj. odsunutá z jediného akčního pole nebo z pravého/dolního pole v případě dvou polí u jedné akce), závisí výsledek na síle odsunutých dělnic:

SÍLA 1-3: Vlastník této dělnice si může vybrat z následujících možností:

- Zvýšit jí sílu o 1 a umístit ji do své **aktivní zóny**. *Tuto možnost si vyberte, jestliže tuto dělnici využijete v následujícím vysílacím tahu.*
- Ponechat jí původní sílu a umístit ji na svou **přistávací plochu**. *Tuto možnost si vyberte, jestliže chcete získat od této dělnice příjem v následujícím stahovacím tahu.*



SÍLA 4: Odsunutá dělnice se musí okamžitě uložit k hibernaci. Odložte ji do společné zásoby a umístěte žeton hibernace (viz *Hibernace dělnic* na str. 7).

STAŽENÍ DĚLNIC

Stahovací tah smíte provést, jestliže máte na herním plánu nebo na své přistávací ploše alespoň 1 dělnici (dokonce i když máte dělnice v aktivní zóně).

Při stahování odeberte VŠECHNY své dělnice z herního plánu a přistávací plochy. Poté se vyhodnotí efekt KAŽDÉ dělnice v závislosti na její síle:

SÍLA 1-3: Za každou staženou dělnici si vezměte příjem (🔄) z jiné destičky farmy na své desce úlu (pokud máte více farem než stažených dělnic, některé farmy vám neposkytnou žádný příjem). Poté zvýšte všem svým staženým dělnicím sílu o 1 a vraťte je do své aktivní zóny.

SÍLA 4: Stažená dělnice se musí okamžitě uložit k hibernaci (viz *Hibernace dělnic* níže).

Pozor: Dělnice, které se v okamžiku stažení již nachází v aktivní zóně, se neukládají k hibernaci, nezvyšuje se jim síla ani negenerují příjem.

HIBERNAČNÍ DĚLNIC

Pokud by mělo u dělnice se silou 4 dojít k dalšímu zvýšení síly (např. při vrácení do aktivní zóny), musí se uložit k hibernaci. Odložte její figurku do společné zásoby vedle herního plánu. Poté položte žeton hibernace, který představuje tuto dělnici, do některé prázdné buňky v hibernační plástvi, a získáte výhodu, která je žetonem zakrytá.

Pokud musíte svou dělnici uložit k hibernaci, ale už nejsou k dispozici žádné volné buňky pro váš počet hráčů (nebo vám už nezůstávají žádné žetony hibernace), získáte postup o 1 pole na stupnici královniny přízně.

ČASOVÁ POSLOUPNOST: Jestliže by měla síla dělnice během provádění akce vzrůst nad 4 (například při odsunutí dělnice se silou 4 z akčního pole nebo z nějakého jiného důvodu), nejprve vyhodnoťte danou akci, jako by daná dělnice měla stále sílu 4, a poté ji uložte k hibernaci.



PŘÍKLAD: Provádíte stahovací tah a berete si zpět dvě dělnice se silou 1. Rozhodnete se získat příjem ze dvou horních destiček farem. Z levé farmy dostanete postup o 1 pole na stupnici královniny přízně a z pravé 1 vítězný bod. Poté těmito dělnicím zvýšíte sílu na 2 a umístíte je do své aktivní zóny.



HIBERNAČNÍ PLÁŠTEV

Hibernační pláštév sestává z řady buněk seskupených do sektorů, přičemž každý sektor poskytuje bonus při bodování na konci hry pro hráče, kteří v něm mají nejvíce žetonů hibernace (viz *Konec hry a bodování* na str. 15).

Některé buňky nabízí možnost obnovit řadu destiček během akce Pokrok. Jestliže takovou buňku zaplníte, musíte odhodit všechny destičky z uvedené řady (farmy, specialisty, projekty) a nahradit je novými z odpovídající hromádky.



PŘEHLED AKCÍ

Všechny akce vyžadující umístění dělnic jsou uvedeny na herním plánu. Každá zahrnuje 1 nebo 2 akční pole. Jednotlivé akce jsou shrnuty níže, navíc každá z nich nabízí speciální výhodu, jestliže k ní vyšlete dělnici se silou 4 (4).

PRŮZKUM: Přesuňte královninu loď, umístěte žeton suroviny ze zásoby; nakonec získáte výhodu planety.

POKROK: Přidejte do svého úlu farmu, specialistu nebo projekt.

RŮST: Získáte nové dělnice nebo rám pro zvětšení svého úlu.

BÁDÁNÍ: Získáte kartu setby.

PŘEMĚNA: Zaplaťte suroviny ze svého úlu, a získáte suroviny z obecné zásoby.

VYŘEZÁVÁNÍ: Přidejte do svého úlu destičku řezby, poskytující výhodu při bodování na konci hry.

AKCE PODROBNĚ

PRŮZKUM

Mellifera žije v souladu s přírodou. Pomocí společné královniny loď zkoumají včely galaxii a kultivují planetu po planetě. Hráči přinášejí na planety život a ty se tak v průběhu hry stávají silnějšími a výnosnějšími.

ZÁKLADNÍ AKCE: Provedte níže uvedené kroky v tomto pořadí:

- SEČTĚTE SILU VŠECH DĚLNIC** na akčních polích Průzkumu. Přesuňte královninu loď až o tolik polí, kolik činí tento součet. Loď se musí pohybovat ortogonálně a musí svůj pohyb zakončit na jiné planetě, než kde se nacházela na začátku tahu.
- POKUD SE NA CÍLOVÉ PLANETĚ NACHÁZÍ ŽETON PRŮZKUMU** (tj. planeta dosud nebyla prozkoumána):
 - Získáte žeton průzkumu a na něm uvedenou výhodu.
 - Umístěte destičku planety z hromádky lícem nahoru na nově prozkoumanou planetu (tj. pod královninu loď).
- UMÍSTĚTE ŽETON 1 ZÁKLADNÍ SUROVINY** (pylu, vlákna nebo vody) dle své volby **ze společné zásoby** na 1 prázdné pole ohraničené přerušovanou čarou na žetonu planety (je-li tam nějaké). Toto provedte pokaždé, když na dané planetě skončí královnina loď, i když je právě prozkoumaná.
- ZÍSKÁTE SUROVINY**, jež planeta poskytuje, **ze společné zásoby**. To zahrnuje jak předtištěné, tak umístěné žetony surovin na destičce planety. Toto provedte pokaždé, když na dané planetě skončí královnina loď, i když je právě prozkoumaná.

VÝHODA PRO SILU 4: Pokud umístíte dělnici se silou 4 na akci Průzkum a cílová destinace královniny loď zahrnuje planetu s výhodou pro sílu 4, můžete tuto výhodu získat navíc k surovinám, jež planeta produkuje (dostupné výhody získáváte v libovolném pořadí).



+
do vašeho úlu



POKROK

Mellifera systematicky zdokonaluje své úly pomocí farem (☘; skladování a příjem), specialistů (🐝; trvalé efekty) a projektů (⚡; silné jednorázové výhody).

ZÁKLADNÍ AKCE: Získáte 1 destičku do svého úlu. Zatímco ve hře 1–3 hráčů představuje Pokrok jedinou akci, ve hře 4–5 hráčů se dělí na dvě samostatné akce (jednou se získávají farmy a druhou specialisté a projekty, jak ukazuje obrázek níže). Provedte dále uvedené kroky v tomto pořadí:

- SEČTĚTE SÍLU OBOU DĚLNIC** u akce Pokrok. Jestliže je spodní pole neobsazené, přičtete k síle dělnice na horním poli 1. Výsledný součet udává, jaké destičky je možné získat:

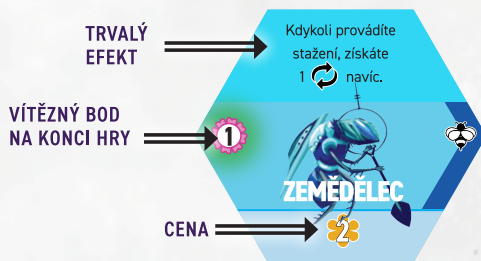
SÍLA	DOSTUPNÉ DESTIČKY
2+	Pouze levý sloupec
3+	Levý a prostřední sloupec
5+	Kterýkoli sloupec

Ve hře 4–5 hráčů se každá dvojice akčních polí pojí s vlastní akcí (při určování součtu síly). Například pokud by se na všech čtyřech polích nacházely dělnice se silou 1, byla by celková síla pro každou akci 2 (nikoli 4) a byly by dostupné pouze destičky v levém sloupci.

- ZAPLAŤTE CENU V SUROVINÁCH** uvedenou v dolní části vybrané destičky (viz šipka v příkladu).
- PŘIDEJTE DESTIČKU DO ÚLU:** Položte ji na některý volný hex, který sousedí s nějakou již umístěnou destičkou (včetně vaší frakce). Jakmile destičku jednou umístíte, už s ní nesmíte hýbat. Pokud ji přidáte na pole se symbolem, získáte vyobrazenou výhodu.
- ZÍSKÁTE VÝHODU Z DESTIČKY**, jestliže se jedná o destičku projektu (efekty farem a specialistů jsou dostupné později). Uvedenou hodnotu ve vítězných bodech dostanete až na konci hry.
- POSUŇTE VŠECHNY ZBÝVAJÍCÍ DESTIČKY DANÉHO DRUHU** doleva a na pozici nejvíce vpravo doplňte novou destičku lícem nahoru. Toto se děje na konci vašeho tahu, není-li výslovně řečeno jinak.

VÝHODA PRO SÍLU 4: Pokud umístíte dělnici se silou 4 na akci Pokrok, získáte vedle destičky rovněž **3**.

PŘÍKLAD PŘIDÁNÍ DESTIČKY DO ÚLU: V rámci akce Pokrok zaplatíte 2 pyly, abyste získali Zemědělce. Ve svém úlu máte dva hexy, kam byste mohli tuto destičku umístit. Vyberete si hex blíže k hornímu okraji desky nad Úklidovým letem a získáte zakrytou výhodu (1 základní surovinu). Zemědělec neposkytuje žádnou okamžitou výhodu.



RŮST

Mellifera hledá cesty pro uchování svého odkazu a budoucí prosperitu spatřuje v rostoucím počtu a velikosti. Čím větší a lépe zásobený úl je (a čím více je v něm dělnic), tím větší je šance, že přečká následující Nouzi.

ZÁKLADNÍ AKCE: Získáte kombinaci výhod vycházející ze síly své dělnice a zaplacených surovin. Můžete si vybrat jednu či obě z následujících možností (je povoleno zvolit si i tutéž možnost vícekrát):

- **ZÍSKÁTE DĚLNICI SE SILOU 1** (až do maxima tři dělnic, pokud jsou dostupné). Přidejte je do své aktivní zóny. Každá dělnice stojí 1 pyl a vyžaduje 1 bod síly od vaší vyslané dělnice.
- **ZÍSKÁTE RÁM.** Přidejte ho do svého úlu. Každý rám stojí 2 základní suroviny (pyl, vlákno a/nebo vodu) a vyžaduje 2 body síly od vaší vyslané dělnice. Rám je možné libovolně natáčet, ale alespoň 1 jeho hex musí sousedit s hexem ve vašem úlu nebo jiným rámem, přičemž žádný jiný hex nebo rám nesmí překrývat. Všechny rámy jsou stejné a nabízí následující:
 - Čtyři další hexy, kam můžete umístit destičky, přičemž dva z těchto hexů vám dovolují získat kartu setby, jestliže na ně umístíte destičku. Na rám smíte přidat destičku pouze tehdy, jestliže by sousedila s jinou destičkou ve vašem úlu (včetně destičky frakce).
 - První dva získané rámy vám zpřístupní 1 pozici ve vašem úlu, kam můžete případně zasadit kartu setby při akci Bádání (viz str. 11), čímž získáte další body na konci hry v závislosti na konkrétní kartě.

- **KONEC HRU:** Pokud dokončíte rám (máte na něm umístěné 4 destičky), získáte na konci hry .

VÝHODA PRO SÍLU 4: Pokud umístíte dělnici se silou 4 na akci Růst, můžete navíc k zisku dělnic a/nebo rámu vylepšit svou destičku frakce.

Za tímto účelem otočte destičku frakce nahoru tou stranou, na níž je napsáno „VYLEPŠENÁ“ (zachovejte její původní orientaci), a přesuňte všechny žetony surovin na novou stranu destičky frakce. Nyní můžete využívat efekt frakce uvedený na druhé straně destičky.



PŘÍKLAD: Pokud na akci Růst umístíte dělnici se silou 3, můžete díky ní získat až tři dělnice se silou 1 (jednu za každý bod síly vyslané dělnice), nebo můžete získat jednu dělnici se silou 1 a zbylé 2 body síly vynaložit na pořízení rámu. Síla právě vyslané dělnice se ale nemění.



BÁDÁNÍ

Mellifera zkoumá genetické kódování rostlin z celé galaxie, aby je využila jako potravu nebo impuls k inovacím.

ZÁKLADNÍ AKCE: Doberte si tolik karet setby, kolik je síla vaší dělnice, jednu z nich si vyberte a nechte v ruce, ostatní umístěte lícem nahoru na odhazovací hromádku.

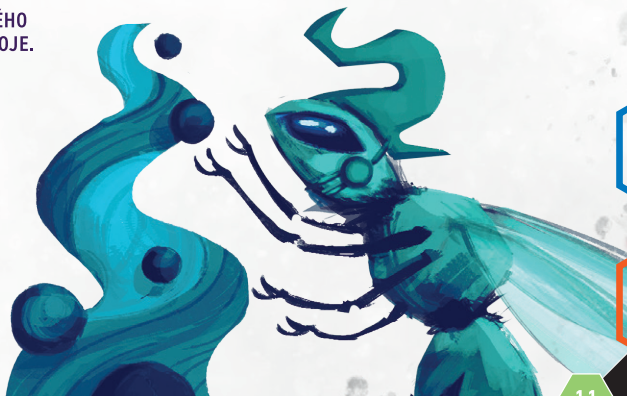
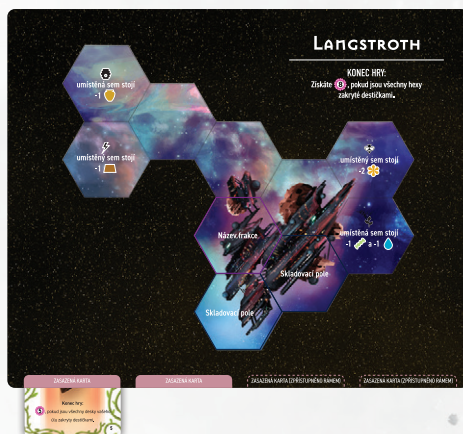
Své karty setby můžete ukázat ostatním, nebo je držet v tajnosti. Před svou akcí nebo po ní v **jakémkoli** tahu (včetně toho, kdy jste kartu získali) smíte zahrát libovolný počet karet setby; položte je lícem nahoru na odhazovací hromádku a podle svého uvážení si vyberte jednu z následujících možností:

- Z každé zahrané karty získáte okamžitý efekt (vyobrazený v horní části karet).
- Za každou zahranou kartu získáte 1 libovolný základní zdroj (pyl, vlákno nebo vodu).

VÝHODA PRO SÍLU 4: Pokud umístíte dělnice se silou 4 na akci Bádání a z dobraných 4 karet si jednu ponecháte, můžete zasadit 1 kartu setby ze své ruky (zasunete ji pod svou desku úlu tak, aby byla viditelná pouze část s bodováním na konci hry). Zasažením karty se vzdáváte okamžitého efektu, ale získáte příležitost dostat další body při závěrečném bodování.

Ohledně zasažených karet setby byste měli vědět ještě následující:

- Váš úl začíná s limitem pro 2 zasažené karty setby, ale každý z prvních dvou získaných rámců (viz *Růst* na str. 10) vám tento limit zvýší o 1. Maximální počet karet setby, jež smíte mít zasažené, je 4.
- Zasažené karty setby si nemůžete vzít zpět do ruky, zakrýt je jiným kartami setby nebo je odhodit, pokud vám to některý efekt přímo nedovolí. Ovšem jejich přesné umístění nehraje roli, takže je podle potřeby můžete pod svou deskou úlu přesouvat.
- Všechny možnosti dodatečného zisku vítězných bodů na konci hry z karet setby se týkají pouze vašich surovin nebo věcí ve vašem úlu. Pokud máte například ve svém úlu 3 žetony medu a zasažená karta setby vám poskytuje „2“ za med, získáte 6.



PŘEMĚNA

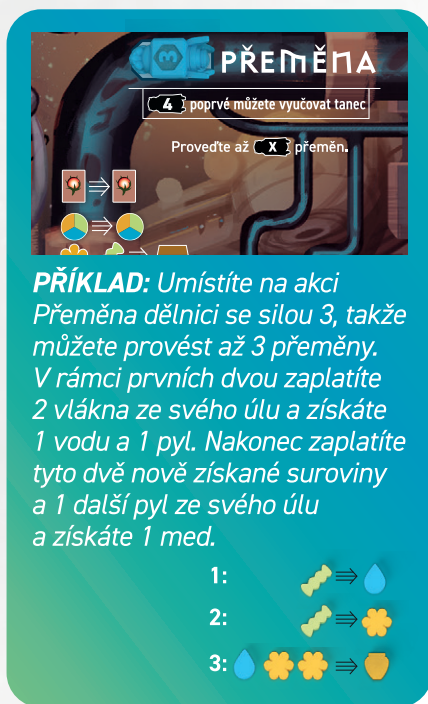
Včely komunikují pomocí „krouživého tance“, kterým vracející se sběračky informují ostatní dělnice o vzdálenosti a poloze zdrojů potravy. Mellifera tyto „tance“ zdokonalila a učinila z nich důležitou součást své kultury a vzdělání.

ZÁKLADNÍ AKCE: Zaplatíte suroviny ze svého úlu, a získáte suroviny ze společné zásoby. Toto můžete udělat až tolikrát, kolik činí síla vyslané dělnice. Můžete si vybrat kterékoliv níže uvedené možnosti (je dovoleno vybrat si tutéž možnost vícekrát):







- Odhodte 1 kartu setby ze své ruky (nevyhodnotíte z ní žádné efekty) a doberte si 1 kartu setby.
- Zaplatíte 1 základní surovinu (pyl, vlákno, vodu), a získáte 1 základní surovinu.
- Zaplatíte 1 pyl a 1 vlákno, a získáte 1 vosk.
- Zaplatíte 2 pylu a 1 vodu, a získáte 1 med.
- Použijte libovolný vyučovaný tanec (viz níže).

VÝHODA PRO SILU 4: Pokud umístíte dělnici se silou 4 na akci Přeměna a dosud jste v dané partii nezačali vyučovat žádný tanec, můžete zahájit výuku jednoho tance, který přináší pro všechny hráče v jejich tazích novou možnost přeměny. Abyste mohli tanec vyučovat, proveďte následující kroky **dříve**, než získáte výhody základní akce:

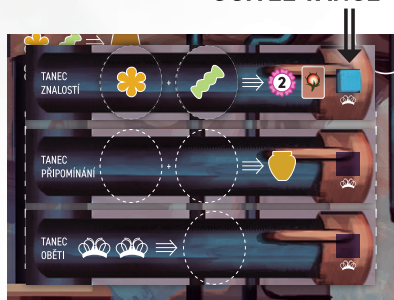
1. **VYBERTE SI TANEC, KTERÝ SE DOSUD NEVYUČUJE**, a umístíte svůj třetí ukazatel na ■ na obdélníkové destičce tohoto tance. To značí, že jste se stali učiteli tohoto tance. Kdykoli nějaký jiný hráč využije vyučovaný tanec, jeho učitel získá postup o 1 pole na stupnici královny přízně. *Příklad: Váš soupeř umístí na akci Přeměna dělnici se silou 3 a využije třikrát tanec, který vyučujete. Za odměnu získáte postup o 3 pole na stupnici královny přízně.*
2. **VYBERTE POŽADOVANÝ POČET ŽETONŮ TANCE** z jejich hromádky (1 nebo 2) v závislosti na destičce tance, aby bylo možné zaplnit všechny volné kruhové pozice na této destičce.
3. **UMÍSTĚTE ŽETONY** na jejich pozice na destičce tance. Jakmile se začne tanec vyučovat, nelze ho modifikovat.
4. **TANEC JE OKAMŽITĚ K DISPOZICI** a lze ho využít již při vyhodnocování této akce Přeměna.



PŘÍKLAD: Umístíte na akci Přeměna dělnici se silou 3, takže můžete provést až 3 přeměny. V rámci prvních dvou zaplatíte 2 vlákna ze svého úlu a získáte 1 vodu a 1 pyl. Nakonec zaplatíte tyto dvě nově získané suroviny a 1 další pyl ze svého úlu a získáte 1 med.

- 1:  ⇒ 
- 2:  ⇒ 
- 3:   ⇒ 

UČITEL TANCE

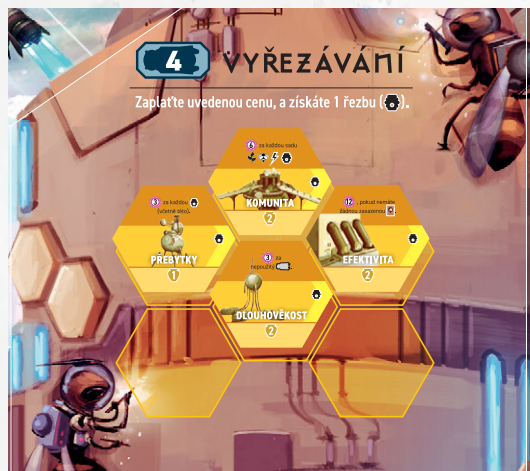


VYŘEZÁVÁNÍ

Mellifera zaznamenává úspěchy své prosperující civilizace v podobě monumentů, divů a výjevů ve svých útech. Řezby přináší každému úlu slávu na konci Hojnosti.

ZÁKLADNÍ AKCE/VÝHODA PRO SÍLU 4:

Na akci Vyřezávání smíte umístit pouze dělníci se silou 4. Při tom zaplatte cenu v medu uvedenou na vybrané destičce. Přidejte ji do svého úlu, aby sousedila alespoň s 1 již umístěnou destičkou (včetně destičky frakce). Jestliže zakryjete nějaký symbol, dostanete odpovídající výhodu. **Jakmile získáte destičku řezby, nenahrazujte ji novou; je jich pouze omezené množství určené na začátku hry.**



SUROVINY

Ve hře existuje pět surovin: vlákna (🌿), pyl (🌸) a voda (💧) představují základní suroviny, zatímco vosk (🐜) a med (🍯) jsou cennější suroviny. Pokud není uvedeno jinak, získáváte suroviny vždy ze společné zásoby a zaplacené či odhozené suroviny se do společné zásoby zase vrací.

Některé symboly zahrnují více druhů surovin (🌿🐜). Při placení nebo získání surovin si za každý vícesurovinový symbol vyberte jeden žeton odpovídající kterémukoli vyobrazenému druhu surovin (tj. jeden vícesurovinový symbol neznamena získání/odevzdání více žetonů surovin).

Skladovací kapacita vašeho úlu je omezená. Můžete ji zvýšit pomocí farem. Získané suroviny se uskladňují na konci tahu na vyhrazených pozicích pro suroviny ve vašem úlu (1 žeton na každé pozici).



Ve svém tahu můžete suroviny libovolně přesouvat.

Na konci svého tahu musíte odhodit všechny suroviny, které se do vašeho úlu nehodí (nemáte pro ně odpovídající skladovací kapacitu). Za každou odhozenou surovinu můžete získat postup o 1 pole na stupnici královny přízně (viz *Stupnice královny přízně* na str. 14).

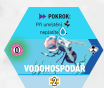
DRUHY DESTIČEK

Deska úlu obsahuje určitý počet hexů, kam můžete přidávat destičky (vždy musí sousedit alespoň s 1 stávající destičkou). Některé hexy obsahují bonus, který získáte, když je destičkou zakryjete.

Následující druhy destiček se umísťují do úlů:



DESTIČKA FRAKCE: Destička frakce zabírá na desce úlu 3 hexy. Pro účely zisku bodů za řezby, karty setby nebo jiné efekty se nepovažuje za farmu, specialistu, projekt nebo řezbu, není-li výslovně řečeno jinak.



SPECIALISTA: Specialisté poskytují trvalé efekty. Některé z nich se spustí, kdykoli provedete určitou akci; ty mají ve svém popisu ►► a název dané akce. Další se spustí, když nastane určitá situace, jak je uvedeno na příslušné destičce. Všichni specialisté stojí pyl.



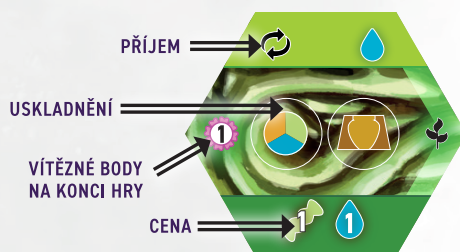
PROJEKT: Projekty vám poskytují jednorázovou výhodu ve chvíli, kdy přidáte jejich destičky do úlu. Všechny projekty stojí vosk.



ŘEZBY: Řezby poskytují výhody při závěrečném bodování. Všechny řezby stojí med.




FARMY: Farmy poskytují dodatečné pozice pro skladování surovin. Každá farma rovněž zahrnuje příjem, který lze získat jednou v rámci stahovacího tahu (za každou staženou dělnici získáte příjem z 1 farmy, ale nelze získat z téže farmy příjem vícekrát). Všechny farmy stojí vlákna a/nebo vodu.

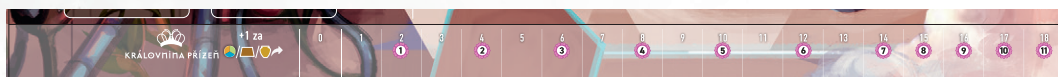


Pro detailnější popis destiček se podívejte do Dodatku.

STUPNICE KRÁLOVNY PŘÍZNĚ

Na konci každého svého tahu musíte odhodit všechny suroviny, které nemůžete uskladnit ve svém úlu. Za každou odhozenou surovinu můžete získat postup o 1 pole na stupnici královny přízně (na jednom poli může být více ukazatelů). Stupnice královny přízně přináší na konci hry bonusové body, které vychází z pozice vašeho ukazatele. Symbol  vyobrazený na kartách setby, destičkách tance a dalších komponentech odkazuje na další způsoby, jak královninu přízeň získat.

Nemůžete dobrovolně odhazovat suroviny, abyste získali královninu přízeň, ale můžete je uskladnit natolik neefektivně, že budete muset některé na konci tahu odhodit. Všechny suroviny, jež zůstanou na konci tahu ve vašem úlu, se neodhazují, a proto nepřináší královninu přízeň.



KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Hra končí, jestliže jsou všechny hibernační buňky pro daný počet hráčů obsazeny žetony hibernace, nebo pokud některý hráč umístí svůj 7. žeton hibernace. Každý hráč provede ještě jeden tah (včetně toho, jenž vyvolal konec hry) a poté přejděte k bodování.

Vaše konečné skóre sestává z vítězných bodů (🌀) získaných během hry a vítězných bodů přidělovaných na jejím konci. Započítejte je v následujícím pořadí odshora dolů:

🌀, KTERÉ ZÍSKÁVÁTE BĚHEM HRY:

- Žetony průzkumu.
- Příjem z farem.
- Výhody z buněk v hibernační plástvi.
- Umístění dělnice se silou 4 na akci Pokrok.
- Planety poskytující bonusy při umístění dělnice se silou 4.
- Efekty destiček.
- Jednorázové efekty ze zahraničních karet setby.

🌀 ZÍSKANÉ NA KONCI HRY ZA:

- Splnění podmínek na zasazených kartách setby.
- Farmy (1 🌀 za každou), specialisty (X 🌀) a projekty (X 🌀) ve vašem úlu.
- Splnění podmínek na umístěných destičkách řezeb.
- Pozici ukazatele na stupnici královniny přízně.
- Zaplnění desky úlu (8 🌀) a rámů (8 🌀 každý).
- Schopnost frakce na konci hry.
- Získání většiny v sektorech hibernační plástve (viz níže).

VĚTŠINA V SEKTORU HIBERNAČNÍ PLÁSTVE: Každý sektor nabízí 🌀 pro hráče, který do něj umístil nejvyšší (a někdy i druhý nejvyšší) počet žetonů hibernace. Jestliže se na prvním místě ocitne více hráčů, rozdělí si v daném sektoru 🌀 za první místo (zaokrouhleno dolů) a nikdo nedostane 🌀 za druhé místo (např. celkových 13 rozdelených mezi 2 hráče znamená 6 pro každého a žádné 🌀 za 2. místo). Pokud se více hráčů ocitne na druhém místě, rozdělí si 🌀 za 2. místo (zaokrouhleno dolů).

Vítězí hráč s nejvíce 🌀! V případě shody vítězí hráč s větším počtem aktivních dělnic (na herním plánu nebo na desce doku). Jestliže panuje shoda i nadále, jedná se o sdílené vítězství a příslušné frakce budou vládnout spolu... alespoň pro tuto chvíli.



VARIANTA PRO POKROČILÉ: Při přípravě hry vyberte náhodně tolik destiček frakcí, kolik je počet hráčů plus 1 (např. 5 destiček pro 4 hráče), a tolik desek úlů, kolik je hráčů (např. 4 desky pro 4 hráče). Počínaje posledním hráčem v pořadí tahů si každý vybere buď destičku frakce, nebo desku úlu. Jakmile má každý hráč jednu komponentu, můžou si hráči vybírat druhou počínaje prvním hráčem v pořadí.

Ve čtyřech hráčích to například znamená, že 4. hráč v pořadí tahů si vybírá jako první, po něm 3., 2. a 1. hráč. Následně si 1. hráč v pořadí tahů vezme svou druhou komponentu, následován 2., 3. a 4. hráčem.

 Vlákno	 Vosk	 Farma (efektivnější skladování)	 Dělnice se silou 1	 Doberte si kartu setby	 Rám úlu
 Voda	 Med	 Specialista (trvalý efekt)	 Síla X (určení úrovně získané výhody)	 Královnina přízeň	 Zvyšte sílu dělnice o 1
 Pyl	 Vosk nebo med	 Projekt (okamžitý efekt)	 Žeton hibernace	 Příjem (získatelný během stahovacího tahu dle pokynů)	 Hibernační pláštěv
 Jakákoli základní surovina (pyl/vlákno/voda)	 Pyl nebo vlákno	 Řezba (další body na konci hry)	 Součet sil (několika dělnic)	 Žeton průzkumu	 Kdykoli provedete

CHCETE SE PODÍVAT NA VÝUKOVÉ VIDEO?

Navštivte stonemaiergames.com/games/apiary/media-reviews.

CHCETE SI STÁHNOUT PRAVIDLA NEBO SI PŘEČÍST FAQ?

Navštivte stonemaiergames.com/games/apiary/rules-faq.

MÁTE OTÁZKU KE HŘE NEBO ZAJÍMAVOU HISTORKU KE ZVEŘEJNĚNÍ?

Napište do facebookové skupiny Hry nás baví nebo Apiary, na BoardGameGeek nebo do kanálu Apiary na discordovém serveru Stonemaier Games: stonemaiergames.com/discord.

CHCETE SI SPOČÍTAT A ULOŽIT SVÉ SKÓRE?

Využijte bezplatnou aplikaci Stonemaier Scores: stonemaiergames.com/digital-games/.

POTŘEBUJETE NÁHRADNÍ DÍLY?

Kontaktujte nás na info@albi.cz a my vám je rádi zašleme.

CHCETE ZŮSTAT V OBRAZE?

Přihlaste se k odběru měsíčních aktualit na stonemaiergames.com/e-newsletter.



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



STONEMAIER
GAMES