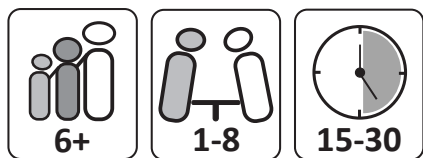




HR Piatnik #015125

www.honeycombsgame.com



uzrast igrača minuta

društvena igra

Igra Honeycombs™ uključuje pedeset dvije šesterokutne pločice. Svaka pločica sadrži šest različitih simbola. Svaka se pločica razlikuje od drugih. Zanimljiva igra Honeycombs™ može se igrati na tri različite načine. Odaberite način igre koji vam najviše odgovara s obzirom na to da li želite sa suigračima sudjelovati ili takmičiti i s obzirom na broj igrača.



Pravila igre

Cilj je igre Honeycombs™ poredati pločice zajedno na način da se svi simboli na pločicama podudaraju. Pronađite što više podudarajućih simbola da osvojite što više bodova. Pločice možete spojiti zajedno samo ako se simboli na pločicama podudaraju. Izuzetak od pravila je simbol divlje pčelice koji se može spojiti s bilo kojim simbolom. Svaku pločicu možete spojiti s drugima pločicama na svih šest strana.

Verzija A - Pčelica radilica

Brzo natjecanje protivnika
(2–4 igrača / 2–4 ekipe po 2 igrača)

1. Pločice ravnopravno podijelite igračima/ekipama. 2 igrača = svaki dobiva 26 pločica, 3 igrača = svaki dobiva 17 pločica, 4 igrača = svaki dobiva 13 pločica.
2. Svaki igrač svoje pločice stavi ispred sebe s poledinom okrenutom prema gore.
3. Igru započne jedan od igrača riječima "počnimo". U tom trenutku svi igrači okrenu svoje pločice i pokušaju da ih slože zajedno. Cilj je završiti saće prije protivnika.
4. Igrač koji prvi složi svoje saće vikne "HONEYCOMBS". U tom trenutku runda završava i svi prestanu slagati pločica.

5. Svaki igrač brzo pregleda saće igrača s njegove desne. Tako provjerite da nitko nije prekršio pravilo 1 ili 2 (pravila su opisana u nastavku u odjeljku Pravilo 1 i Pravilo 2). Ako potrebno, odgovarajuće smanjite konačni rezultat igrača. Ukoliko primijetite grešku u saću igrača koji je jedini završio svoje saće, runda se nastavlja dok prvi igrač ne završi saće bez greške.
6. Potom svaki igrač zbroji svoje bodove (vidi pravila za Bodovanje) i svoj rezultat kaže igraču koji bilježi sve rezultate.
7. Sve pločice se vrati natrag u vrećicu. Pripremite se za novu rundu.
8. Igrač koji ima nakon završene treće runde najviši zbroj bodova proglašen je pčelom kraljicom.

Verzija B - Jedno veliko saće

Opušteno takmičenje s naizmjeničnim potezima
(2–4 igrača / 2–4 ekipe po 2 igrača)

1. Igrači naizmjenično slažu pločice i grade zajedničko saće. Svaki igrač pokušava skupiti što više bodova.
2. Iz vrećice uzmete jednu pločicu i stavite je u sredinu stola.
3. Svaki igrač iz vrećice uzme 3 pločice.
4. Igrač koji je prvi na potezu izabere bilo koju od svojih pločica i spoji je s pločicom na stolu. Igra nastavlja u smjeru kazaljke na satu. Za svaki spojeni simbol igrač dobiva 1 bod koji se pribroji njegovom ukupnom rezultatu.
5. Igrač uzme nakon svakog poteza iz vrećice novu pločicu tako da ima kod sebe uvijek 3 pločice.
6. Igra završava kad sastavite saće od svih 52 pločica. Zbrojite bodove svakog igrača. Pobjedi igrač koji ima najveći zbroj bodova.
7. Neke od pločica donose bonuse koji su naznačeni u centru pločice. Pokušajte ih što bolje iskoristiti.



Dupli bodovi: Kad spojite pločicu sa simbolom dupli bodovi dupliraju se svi bodovi koje ste dobili s ovim potezom.



Krađa: Ako kod sebe držite pločicu sa simbolom krađa u mogućnosti ste da protivniku ukradete njegov potez. Prije nego što igrač, koji je na redu, stavi svoju pločicu na stol, viknite "KRAĐA" da upozorite na svoju namjeru. Pločicu sa simbolom krađa spojite s pločicama na stolu i pribrojite osvojene bodove svom ukupnom rezultatu. Iz vrećice uzmete novu pločicu. Igru nastavi igrač koji bi trebao imati sljedeći potez.



Dodatni potez: Nakon što napravite svoj potez možete igru nastaviti s dodatnim potezom kojeg vam donosi pločica dodatni potez. Ovo je dodatni potez koji ne utječe na tijek igre niti na igrača koji je na redu poslije vas. Iz vrećice uzmete dodatnu pločicu da ćete u rukama opet držati 3 pločice.



Džoker: Igrač odabere jedan simbol na pločici kojeg će upotrijebiti kao džokera. Ovaj simbol može spojiti s bilo kojim drugim simbolom.

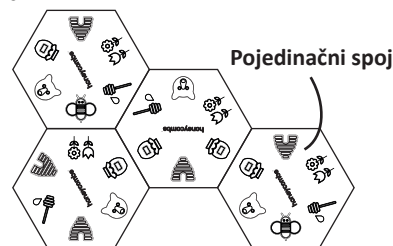
Verzija C - Saće slagalica

Surađujte zajedno da izgradite kreativno saće

1. Sve pločice poredajte po stolu okrenute prednjom stranom prema gore poput komadića slagalice.
2. Igrači surađuju zajedno i sastavljaju jedno zajedničko saće. Cilj je igre napraviti što više spojeva između pločica.
3. Pločice možete sve vrijeme pomicati da dobijete što zanimljivije saće.
4. Saće gradite opušteno i promišljeno jer kod građe sudjeluju svi igrači.
5. Igra završava kad spojite svih 52 pločica u jedno veliko saće koje vam se dopada.
6. U ovoj verziji igrači međusobno surađuju i ne takmiče. Ako želite, prebrojite sve spojeve i zabilježiti svoje bodove i sljedeći put pokušajte poboljšati svoj rezultat.

Pravilo 1: Pojedinačni spoj (Odnosi se na verziju Pčelica radilica)

Na kraju runde može biti u svakom saću samo jedna pločica koja se spaja samo s jednom drugom pločicom. Pločica ima pojedinačni spoj ako je ona izolirana i spaja se s drugima pločicama samo s jednim simbolom. To znači da pločice ne smijete spojiti u kolonu kako bi igru što brže završili.



Pravilo 2: Neispravno podudaranje

Ako na kraju runde u saću pronađete pločicu koja se s drugom pločicom dodiruje na neispravan način, morate pločicu ukloniti. Za ovu pločicu igrač ne dobije ni jedan bod. U donjem primjeru igrač ukloni neispravno postavljenu pločicu i izgubi 2 bodova iako je bio jedan od spojeva ispravan.



Bodovanje

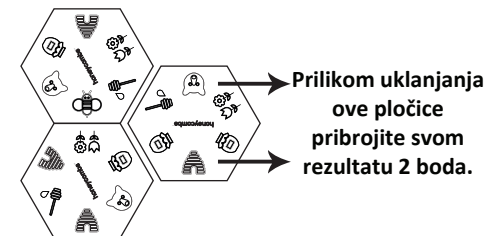
1 spoj = 1 bod

1 savršeno podudaranje = 5 bodova

Neiskorištena pločica = minus 1 bod (odnosi se samo na verziju Pčelica radilica)

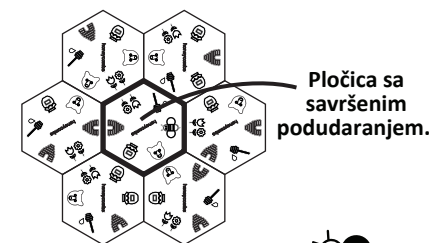
Pravila bodovanja

1. Prije svega prebrojite svoja savršena podudaranja i zbrojite bodove koje vam ona donose.
2. Prebrojite sve spojeve. Budite sigurni da spojeve pravilno prebrojite. Najjednostavnije je ako bodove brojite dok saće rastavljate. Prilikom uklanjanja svake pločice prebrojite njezine spojeve. (Vidi donju sliku)
3. Odbrojite svoje negativne bodove.



Savršeno podudaranje

Savršeno je podudaranje kad pločica sa svih 6 strana dodiruje druge pločice. U verziji Jedno veliko saće dobiva igrač koji stavi posljednju (šestu) pločicu dodatno još 5 bonus bodova. Ovaj bonus se pribroji rezultatu kojeg igrač dobiva od pojedinačnih spojeva.



UPOZORENJE! Nije za djecu mlađu od 36 mjeseci. Sitni dijelovi. Opasnost od gušenja. Molimo vas da sačuvate ove podatke za kasniju uporabu. Boje i sadržaj mogu da se razlikuju.

Ako imate bilo kakvih pitanja ili sugestija u vezi s igrom, molimo vas da se obratite na nas:
Uvoznik za Hrvatsku:
DexyCo d.o.o.,
Podutiška cesta 53, 1000 Ljubljana
Tel: +386 5 90 15 433, Fax: +386 5 90 10 496