



משחק לכל | גילאים 1-8 | משתתפים 2-4 | זקות 15-30

המשחק כולל 52 אריחים משושים. על כל אריח 6 סמלים, ואין שני אריחים זהים. ישנן שלוש דרכים שונות לשחק בחלות דבש, והן נבדלות זו מזו במהירות המשחק וברמת התחרותיות. בחרו את הדרך המתאימה לכם.

איך משחקים?

מטרת המשחק היא לחבר את האריחים על-ידי התאמת הסמלים שעליהם. ככל שתבצעו יותר חיבורים, כך תזכו ביותר נקודות. לא ניתן לחבר את האריחים אם הסמלים לא מתאימים. ישנו מקרה יוצא דופן אחד: דבורת הדבש, שהיא ג'וקר שניתן לחבר לכל סמל אחר. כל אריח ניתן לחיבור בכל שש פאותיו.

גרסה א' – דבורים פועלות

תחרות בקצב מהיר בין יריבים (2-4 משתתפים / 2-4 צוותים של 2 משתתפים)

- חלקו את כל האריחים שווה בשווה בין המשתתפים/הצוותים. 2 משתתפים = 26 אריחים לכל אחד, 3 משתתפים = 17 אריחים לכל אחד, 4 משתתפים = 13 אריחים לכל אחד.
- כל משתתף מניח את האריחים שלו מולו כשפניהם כלפי מטה.
- עם הינתן האות, על המשתתפים להפוך את האריחים, ולחבר כמה שיותר סמלים מתאימים. זוהי תחרות, שמטרתה להשלים את חלת הדבש לפני שהיריבים משלימים את חלת הדבש שלהם.
- המשתתף הראשון שמצליח לחבר את כל האריחים שלו מכריז "חלת דבש!". זהו הסימן לסיום הסיבוב, ועל כל המשתתפים האחרים לעצור מייד.
- המשתתפים בודקים במהירות את חלת הדבש של המשתתף הקרוב אליהם ביותר, כדי לראות אם מישהו עבר על חוקים 1 ו/או 2 (החוקים מופיעים בטור הבא). אם משתתף עבר על החוקים, יש להפחית נקודות בהתאם. אם המשתתף שהכריז "חלת דבש!" עבר על החוקים, הסיבוב ממשיך עד שאחד המשתתפים משלים חלת דבש ללא שגיאות.

דבורים פועלות – המשך

- לאחר מכן, כל משתתף מחשב את הניקוד שלו לסיבוב, לפי מפתח הניקוד, ומוסר את התוצאה לרשם הניקוד. רשם הניקוד מבצע רישום מצטבר של הנקודות של כל המשתתפים.
- מחזירים את כל האריחים לשק לקראת סיבוב נוסף.
- המשתתף שצבר את מספר הנקודות הגבוה ביותר לאחר 3 סיבובים זוכה בתואר "מלכת הדבורים".

גרסה ב' – חלת דבש אחת גדולה תחרות רגועה בתורות

(2-4 משתתפים / 2-4 צוותים של 2 משתתפים)

- המשתתפים משחקים בתורות ובונים חלת דבש אחת גדולה, תוך צבירת נקודות אישיות.
- פתחו אריח אחד והניחו אותו כשפניו כלפי מעלה במרכז השולחן.
- כל משתתף לוקח שלושה אריחים מהשק.
- כל משתתף בתורו, עם כיוון השעון, בוחר אריח אחד מבין שלושת האריחים שלו ומחבר אותו לחלת הדבש.
- כל התאמה מזכה בנקודה, המתווספת לסך הנקודות של המשתתף.
- בסיום כל תור, על המשתתף לקחת אריח אחד מהשק ולהשלים את מספר האריחים שבידו ל-3.
- המשתתף מסתיים כאשר כל 52 האריחים חוברו לחלת הדבש. המשתתף שצבר את מספר הנקודות הגבוה ביותר הוא המנצח.
- לחלק מהאריחים יש תכונות מיוחדות כמציין במרכזם. כדי לנצל היטב את ערכם של האריחים האלו, השתמשו בהם באופן אסטרטגי.



ניקוד כפול: כאשר משתתף מניח אריח שעליו סמל ניקוד כפול, כל הנקודות בהן זכה מוכפלות.



גנב: האריח שעליו סמל גנב מאפשר למשתתף לגנוב את תורו של משתתף אחר. לפני שמשתתף מניח את האריח שלו, יש לצעוק "גנב!" כדי להכריז על גנבת התור. המשתתף שגנב את התור מניח את אריח הגנב וזוכה בנקודות. לאחר מכן, הוא משלים את מספר האריחים שבידו ל-3 והמשחק ממשיך לפי התור.



תור נוסף: משתתף יכול להשתמש באריח תור נוסף מייד לאחר ששיחק את תורו הרגיל. זהו תור בונוס, שאינו משפיע על התור הבא של המשתתף. בסיומו, יש להשלים את מספר האריחים ל-3.

גרסה ג' – פאזל של חלות דבש

עבודה משותפת לבניית חלת דבש יצירתית

- פזרו את כל האריחים על השולחן כשפניהם כלפי מעלה, כמו בעת הרכבת פאזל.
- המשתתפים עובדים יחד כדי לבנות חלת דבש אחת. מטרת המשחק היא ליצור כמה שיותר חיבורים.
- כל המשתתפים יכולים להזיז את האריחים בכל שלב.
- עבדו בקצב שלכם, תוך שכל המשתתפים תורמים את חלקם.
- המשחק מסתיים כאשר כל האריחים חוברו לשביעות רצונם של המשתתפים.
- גרסה זו אינה תחרותית. אם רוצים, ניתן לסכם את הנקודות ולרשום את הניקוד.

חוק מס' 1: התאמה יחידה

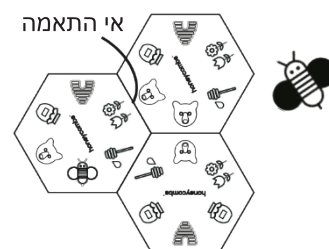
(החוק תקף למשחק בגרסת הדבורים הפועלות בלבד)

בסוף כל סיבוב, מותר שיהיה בחלת הדבש של כל משתתף רק אריח אחד בעל התאמה יחידה. התאמה יחידה היא חיבור בודד (כאשר לסמלים משני צידי החיבור אין חיבור). משמעות החוק היא שאין אפשרות לחבר אריחים בשורה כדי לסיים במהירות.



חוק מס' 2: חיבור לא מתאים

אם מתגלה בסוף הסיבוב חיבור לא מתאים, על המשתתף להסיר את האריח שבו החיבור הלא מתאים, והוא לא מקבל עליו נקודות. בדוגמה זו, המשתתף מסיר את האריח, ומפסיד 2 נקודות, למרות שאחד מהחיבורים של האריח שהוסר כן מתאים.

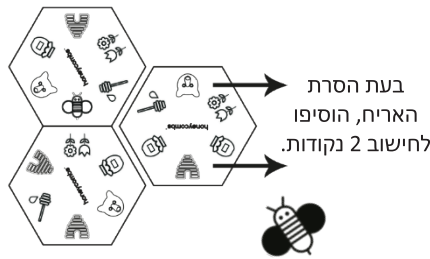


ניקוד

התאמה = 1 נקודה
חיבור מרכזי = 5 נקודות
אריח שאינו בשימוש = (-1) נקודה (בגרסת הדבורים הפועלות בלבד)

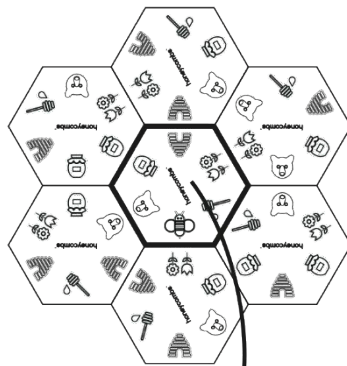
אופן הניקוד

- ראשית, ספרו את החיבורים המרכזיים.
- ספרו את ההתאמות. כדי לוודא כי הספירה מדויקת, יש לחשב את הנקודות תוך פירוק של חלת הדבש. בעת שאתם מסירים אריח, ספרו את כמות ההתאמות שלו (ראו איור בהמשך).
- הפחיתו את הנקודות השליליות.



חיבור מרכזי

חיבור מרכזי הוא אריח בעל התאמות בכל שש פאותיו. בגרסת חלת דבש אחת גדולה, המשתתף שמניח את האריח השישי והאחרון זוכה בבונוס של 5 נקודות על חיבור מרכזי. נקודות אלו מתווספות לניקוד הרגיל על החיבורים עצמם.



אריח חיבור מרכזי

