

Dette spillet har 52 sekskantede brikker. Alle har seks symboler, og ingen av brikkene er like. Det er tre måter å spille Honeycombs på, og de er ulike både i tempo og graden av konkurranse. Finn den som passer dere best.

Slik spiller dere

Poenget med Honeycombs er å koble brikkene sammen ved å legge like symboler mot hverandre. Jo flere symboler du klarer å matche med hverandre, desto flere poeng scorer du. Brikkene kan ikke kobles sammen hvis du ikke klarer å legge like mot like. Honningbien er det eneste unntaket. Dette symbolet fungerer som joker og kan legges mot et hvilket som helst symbol. Alle brikker kan potensielt kobles mot seks andre brikker.

Versjon A: Arbeiderbie

Konkurranse i høyt tempo

(2-4 spillere/2-4 lag med to spillere på hver)

- Brikkene fordeles likt mellom spillerne. Ved to spillere får begge 26 brikker hver. Ved tre spillere 17 brikker hver, og ved fire spillere 13 brikker hver.
- Spillerne legger brikkene sine foran seg med forsiden ned.
- På «Klar-ferdig-GÅ!» skal alle vende brikkene sine rundt og så fort som mulig koble dem sammen til en bikube.
- Den som er først ferdig, skal rope «Bikube!».
- Spillerne skal nå inspisere hverandres bikuber, for å kontrollere at ingen har brutt regel 1 eller 2 (se regel 1 og 2 i spalten til høyre). Skyldige spillere må fjerne brikker til de sitter med en gyldig kube. Men den som avsluttet runden kan ikke ha brutt noen regler. Hvis så er tilfelle, skal dere umiddelbart gå i gang med runden igjen. Dere fortsetter helt til noen blir ferdig og ropet «Bikube!» igjen gjaller over bordet. På ny sjekker må dere nå sjekke at alt har gått riktig for seg.

- Nå skal alle spillere summere poengene sine og angi gi dem høyt for hverandre. Poengene noteres.
- Alle brikker returneres til posen som forberedelse til neste runde. Spillerne mottar deretter like mange brikker som i første runde, og skal så konkurrere om å lage en ny bikube.
- Etter tre slike runder blir den med flest poeng kåret til Dronningbie!

Versjon B - En eneste stor bikube

En konkurranse i greit tempo, en runde av gangen

(2-4 spillere/2-4 lag med to spillere på hver)

- Spillere bygger en bikube sammen, men scorer poeng hver for seg.
- Start med å trekke en brikke som dere legger midt på bordet med forsiden opp.
- Alle forsyner seg med tre brikker fra posen.
- Turen går til venstre rundt bordet. Når det er din tur, skal du velge en av dine tre brikker og bygge ut bikuben med denne. Poengene dine noteres umiddelbart.
- Etterpå trekker du en brikke og ender altså turen med like mange brikker som du startet den med.
- Spillet ender straks alle de 52 brikkene er brukt opp og kuben er ferdig. Seieren går til den som har flest poeng.
- Enkelte brikker har spesielle egenskaper, som angitt midt på brikken. Det gjelder å bruke dem på riktig tidspunkt slik at man scorer mest mulig poeng med dem.

X2 Poengdobling: Man scorer dobbelt for denne brikken.



Tyveri: Med denne kan du hoppe inn i en hvilken som helst spillers tur innen han eller hun har lagt ned brikke. Du sier «TYVERI!», viser frem tyveribrikken din, og legger den der du ønsker i kuben. Deretter trekker du opp til tre brikker igjen. Turen går nå videre til den som sitter etter den du stjal turen fra.



Ekstratur: Denne kan du legge rett etter at du har lagt ut en annen brikke. Trekk opp til tre brikker igjen før du sender turen videre.



Jokerbrikke: Du velger et av symbolene på denne brikken, og angir at denne er joker. Dermed kan symbolet legges inntil et hvilket som helst symbol.

Versjon C: Kubepussel

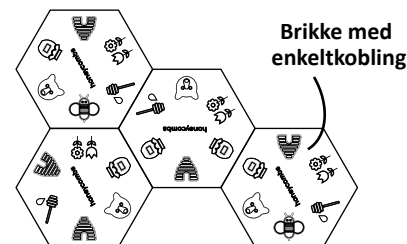
Spillerne samarbeider om å lage en kreativ bikube.

- Alle brikkene legges ut på bordet, med forsiden opp.
- Spillerne samarbeider om å lage en bikube. Målet med spillet er å lage så mange koblinger som mulig.
- Du kan flytte en hvilken som helst brikke, når som helst. Alle jobber i det tempoet de vil.
- Spillet ender straks dere er enige om at kuben er ferdig og dere ikke ser noen mulighet for å score flere poeng.
- Dette er en ikke-kompetitiv variant, her er poenget å score mest mulig poeng sammen.

Regel 1: Enkeltkobling

(Gjelder bare versjon A: Arbeiderbie)

På slutten av runden er det bare tillatt med én enkeltkoblet brikke i kuben. En brikke er enkeltkoblet dersom den bare har én nabobrikke. Denne regelen medfører at bikuber er ugyldige hvis de bare består av en lang rekke med brikker, da ville i så fall begge endebrickene ha vært enkeltkoblet.



Brikke med enkeltkobling

Regel 2: Feilkobling

Hvis en kube ved rundeslutt viser seg å inneholde en kobling som ikke matcher, må spilleren fjerne brikken som ikke passer, uten å få poeng for den. I eksempelet under skal spilleren fjerne brikken og må gi fra seg begge poengene selv om én av koblingene var riktig.



Mismatch: Feilkobling



Poengberegning

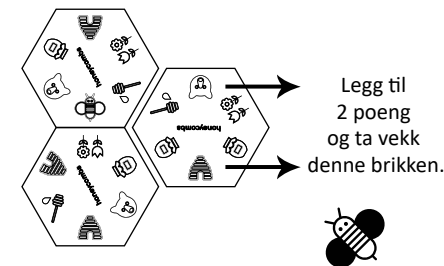
1 riktig kobling = 1 poeng.

1 fullkobling = 5 poeng

I versjon A: Arbeiderbie får du ett minuspoeng for hver brikke du sitter igjen med når runden er over.

Slik summerer du opp:

- Legg sammen fullkoblingsbonusene dine først.
- Deretter teller du/dere antallet koblinger. Ta vekk brikker etter hvert som de poengberegnes, slik at det er mulig å holde styr på hva som er telt opp (se bilde under).
- Trekk fra eventuelle minuspoeng underveis.

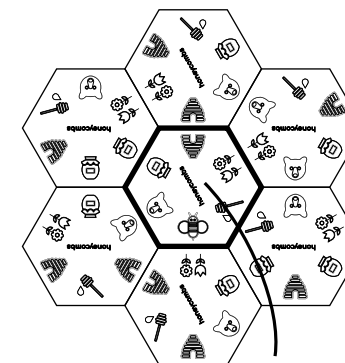


Legg til 2 poeng og ta vekk denne brikken.



Fullkobling

Du har en fullkobling hvis brikken din er koblet opp på alle seks sider. I versjon B: En eneste stor bikube vil fullkoblingsbonusen på 5 poeng gå til den spilleren som skapte den sjette koblingen rundt en brikke, og således fullførte jobben. Bonusen får man i tillegg til de vanlige koblingspoengene for brikken.



Fullkoblet brikke



© 2018 Go Games Inc, All Rights Reserved
www.honeycombsgame.com



Vennerød Forlag AS
Astridsvei 1
0276 Oslo, Norway
kontakt@vennerød.no
www.vennerød.no