1–4 20' 6+

ČMELÁCI

Rozkvetlou loukou se nese milé hluboké bzučení. To huňatí čmeláci přelétají z květu na květ a sbírají z různobarevných kytiček pyl. Dokážete se svým čmelákem opylovat co nejvíc stejnobarevných květin najednou? A podaří se vám najít všechny obyvatele louky skryté v trávě?

Čmeláci jsou rodinná hra, ve které si každý hráč sestavuje z kartiček svoji louku tak, aby vytvořil co nejdelší řady květin stejné barvy, našel nejvíce druhů hmyzu a získal tak nejvíc bodů.

OBSAH HRY

4 startovní karty

81 karet louky

10 karet událostí

4 bodovací karty

12 žetonů květin

8 dřevěných válečků čmeláků

4 desky hráče

CÍL HRY

Cílem hry je získat během šesti kol nejvíce bodů. Body sbíráte opylováním květin a objevováním různých druhů hmyzu na louce, kterou si postupně budujete.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vezme náhodnou startovní kartu louky (s obrázkem čmeláka na rubu), desku hráče, tři různé žetony květin a dva dřevěné válečky čmeláka ve své barvě. Pokud hrajete v méně než čtyřech hráčích, odložte zbývající startovní karty louky a žetony do krabice.

Položte si před sebe startovní kartu louky lícem nahoru tak, **abyste měli kolem dost prostoru na tvorbu louky** z dalších karet. Doprostřed startovní karty umístěte jeden svůj dřevěný váleček představující čmeláka (A).

Dále si připravte desku hráče, vedle které položíte tři žetony květin a druhý váleček čmeláka (B).

Zamíchejte balíček karet louky a položte ho lícem dolů doprostřed stolu (C).

Z balíčku karet událostí připravte náhodně šest karet a položte je doprostřed stolu lícem dolů (D).

Zbylé čtyři karty vraťte do krabice.

Příprava hry pro dva hráče

KARTY LOUKY

Každá karta louky je rozdělena na devět polí. Ta mohou obsahovat květinu, hmyz nebo jen trávu. Základní barvy květin jsou červená, žlutá a fialová. Na některých kartách najdete i univerzální čtvrtou květinu bílé barvy, kterou lze v každém tahu použít jako květinu jakékoliv barvy.
Poznámka: *Při umisťování karet louky nezávisí na orientaci obrázku květin.*

PRŮBĚH HRY

Hra trvá **šest kol**, během kterých hráči rozšiřují svou louku a pohybují se čmeláky po květinách. Čím více stejnobarevných květin přeletí, tím více získají bodů.
Všichni hráči hrají současně.

Každé kolo má 3 fáze:

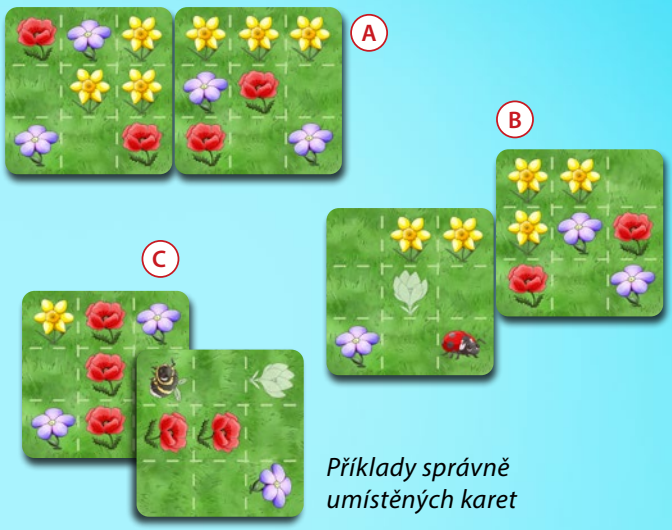
1) odhalení karty události
2) výběr a umístění karet louky
3) pohyb čmeláka (opylování květin)

1) ODHALENÍ KARTY UDÁLOSTI

Otočte vrchní kartu z balíčku událostí a přečtěte, co je na ní napsáno. V tomto kole platí událost pro všechny hráče. Události mohou měnit pravidla pro pohyb čmeláka, umožní posun čmeláka na začátku kola či přidávají možnost výběru z více karet louky. Událost platí vždy jen pro jedno kolo. Přehled významu karet událostí najdete na str. 7.

2) VÝBĚR A UMÍSTĚNÍ KARET LOUKY

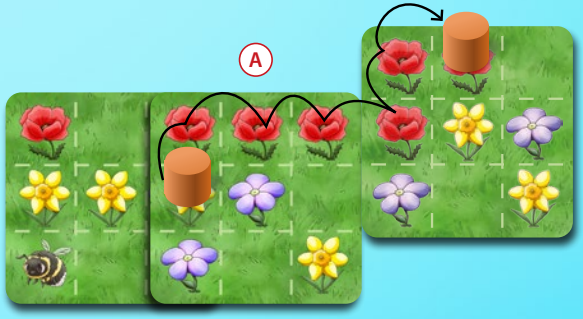
Každý hráč si vezme tři karty louky z balíčku, dvě z nich si vybere a jednu odloží na odkládací balíček. Dvě vybrané karty pak umístí na svou louku.
Karty louky, které právě pokládáte, můžete libovolně natáčet.
Kartu můžete buď položit tak, že bude hranou nebo její částí sousedit s dříve položenou kartou (A), (B) nebo tak, že dříve umístěnou kartu (karty) částečně překryje (C). Nové karty louky nemůžete podsouvat pod ty dříve položené.
Karty louky se snažte skládat tak, abyste vytvořili co nejdelší nepřerušovanou cestičku z květin jedné barvy sousedících stran (ne úhlopříčně).



Příklady správně umístěných karet

3) POHYB ČMELÁKA

Posuňte dřevěný žeton čmeláka po cestičce z květin jedné barvy (A).
Před začátkem pohybu musí stát čmelák na sousedním políčku vedle květiny, na které začne pohyb.
Cesta musí být nepřerušovaná, políčka s květinami na sebe musí navazovat stranou, nikdy úhlopříčně.
Na každou květinu může během pohybu vstoupit pouze jednou.
Nezapomeňte na to, že bílé kytičky můžete použít jako květinu libovolné barvy.



Nyní spočítejte květiny, které jste během pohybu opylovali a posuňte na desce hráče žeton květiny příslušné barvy o tolik políček, kolik květin jste navštívili (B).

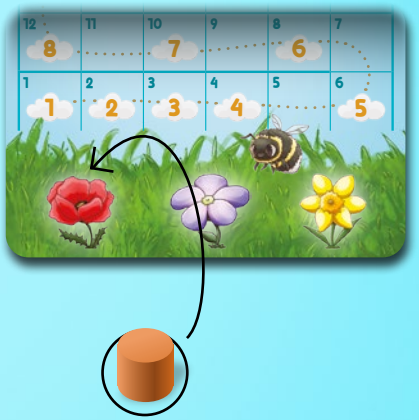
B

Pokud se dostanete na konec bodovací stupnice (políčko 30), příslušný žeton květiny dále neposouvejte.

Zejména při prvních hrách doporučujeme, abyste lety čmeláků vyhodnocovali postupně, zabráníte tak možným chybám při počítání.

Poté druhým dřevěným válečkem zakryjte na hráčské desce obrázek květiny, kterou jste v tomto kole opylovali (C). Značí to, že v příštím kole si musíte vybrat k opylování jiný druh květiny.

C



Ve druhém a dalších kolech začínáte svůj let z místa, kde jste v předchozím skončili. Pro svůj let si musíte zvolit řadu květin jiné barvy než v předchozím kole.
Nové kolo začíná otočením nové karty události.

VYHODNOCENÍ HRY

Po šestém kole nastává konec hry. Hráči si spočítají body za opylování květin a za různé druhy hmyzu (viz str. 6). Hráč s nejvíce body vítězí.

BODY ZA OPYLOVÁNÍ KVĚTIN

Za každý druh květiny získáte tolik bodů, jaké je nejvyšší číslo na obláčku s body, který jste během hry se žetonem přešli, nebo na něm skončili. Poslední žeton na stupnici vaší hráčské desky vám přinese dvojnásobek bodů.
V případě rovnosti násobíte body jen u jednoho žetonu.

Příklad: *Týnka má po šesti kolech hry žeton červené květiny na políčku 26, získá za ni tedy 13 bodů. Žeton fialové květiny je na políčku 16, získá tedy 10 bodů.*
Za žlutou kytičku, která skončila poslední na poli 6, získá dvojnásobek vyznačených bodů, tj. 10 bodů (2×5 bodů).
Dohromady za opylování květin získá 33 bodů (13+10+10).

HMYZ

Rozkvetlá louka je domovem mnoha druhů hmyzu. Pokud na konci hry máte na své louce viditelné motýly, brouky a čmeláky, získáte body za různé druhy podle následující tabulky.

1 druh	1
2 druhy	3
3 druhy	6
4 druhy	10
5 druhů	15

KONEC HRY

Sečtěte body za opylování květin a za hmyz. Vyhrává hráč s nejvíce body. V případě remízy vítězí všichni hráči s nejvíce body.

PŘEHLED KARET UDÁLOSTÍ:

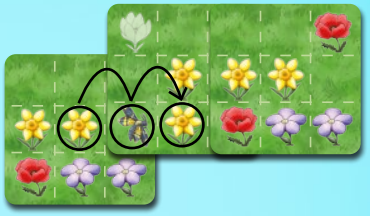
1) KARTY UPRAVUJÍCÍ POHYB

Jednou během pohybu můžete přeskočit jedno pole.

Během pohybu můžete přeskočit až dvě pole.

Jednou se můžete pohnout úhlopříčně.

Jednou můžete vstoupit na hmyz, jako by to byla libovolná květina.



Na jedné kartičce louky považujte všechny květiny jedné barvy za květiny jiné barvy.

2) KARTY PŘESOUVAJÍCÍ ČMELÁKA

Před začátkem pohybu můžete přesunout čmeláka na libovolné pole.
Před začátkem pohybu můžete čmeláka posunout až o dvě pole.
Před začátkem pohybu můžete čmeláka posunout na jiné pole na téže kartě louky.
Před začátkem pohybu můžete čmeláka přesunout na jednu z právě položených karet louky.

3) OSTATNÍ

Na začátku kola si vezměte o jednu kartu navíc. (Vezmete si čtyři karty louky a umístíte dvě.)

SÓLOVÁ HRA

V případě hry jednoho hráče postupujte stejně jako ve hře 2–4 hráčů. Vaším cílem je nasbírat co nejvíc bodů. Své úspěchy porovnejte s následující tabulkou.

39 a méně	**vajíčko**
40–44	**larvička**
45–49	**čmeláček**
50–54	**brundibár**
55 a více	**čmeláčí královna**

VARIANTA PRO NEJMENŠÍ

Pokud hrajete hru s malými dětmi okolo šesti let, odehrajte osm kol místo šesti. Ale neotáčejte karty událostí a vybírejte v každém kole vždy jednu kartu louky ze dvou, tu položte podle standartních pravidel.

1–4 20' 6+

ČMELIAKY

Rozkvitnutou lúkou sa nesie milé hlboké bzučanie. To huňaté čmeliaky prelietajú z kvetu na kvet a zbierajú z rôznofarebných kvietkov peľ. Dokážete so svojím čmeliakom opeľovať čo najviac rovnofarebných kvetov naraz? A podarí sa vám nájsť všetkých obyvateľov lúky skrytých v tráve?

Čmeliaky sú rodinná hra, v ktorej si každý hráč zostavuje z kartičiek svoju lúku tak, aby vytvoril čo najdlhšie rady kvetov rovnakej farby, našiel čo najviac druhov hmyzu a získal tak najviac bodov.

OBSAH HRY

4 štartovné karty

81 karet lúky

10 kariet udalostí

4 bodoviace karty

12 žetónov kvetov

8 drevených valčekov čmeliakov

4 dosky hráča

CIEĽ HRY

Cieľom hry je získať počas šiestich kôl najviac bodov. Body zbierate opeľovaním kvetov a objavovaním rôznych druhov hmyzu na lúke, ktorú si postupne budujete.

PRÍPRAVA HRY

Každý hráč si vezme náhodnú štartovú kartu lúky (s obrázkom čmeliaka na rube), dosku hráča, tri rôzne žetóny kvetov a dva drevené valčeky čmeliaka vo svojej farbe. Ak hráte v menej ako štyroch hráčoch, odložte zostávajúce štartové karty lúky a žetóny do krabice.
Položte si pred seba štartovú kartu lúky lícom nahor tak, **aby ste mali okolo dosť priestoru na tvorbu lúky** z ďalších karie. Doprostred štartovej karty umiestnite jeden svoj drevený valček predstavujúci čmeliaka (A).
Ďalej si pripravte dosku hráča, vedľa ktorej položíte tri žetóny kvetov a druhý valček čmeliaka (B).
Zamiešajte balíček kariet lúky a položte ho lícom nadol doprostred stola (C).
Z balíčka kariet udalostí pripravte náhodne šesť kariet a položte ich doprostred stola lícom nadol (D).
Ostatné štyri karty vráťte do krabice.

Príprava hry pre dvoch hráčov

KARTY LÚKY

Každá karta lúky je rozdelená na deväť polí. Tie môžu obsahovať kvetinu, hmyz alebo len trávu. Základné farby kvetov sú červená, žltá a fialová. Na niektorých kartách nájdete aj univerzálny štvrtý kvet šedej farby, ktorý je možné v každom ťahu použiť ako kvetinu akejkoľvek farby.
Poznámka: *Pri umiestňovaní kariet lúky nezávisí na orientácii obrázku kvetov.*

PRIEBEH HRY

Hra trvá **šesť kôl**, počas ktorých hráči rozširujú svoju lúku a pohybujú sa čmeliakmi po kvetoch. Čím viac rovnofarebných kvetov preletia, tým viac získajú bodov.
Všetci hráči hrajú súčasne.

Každé kolo má 3 fázy:

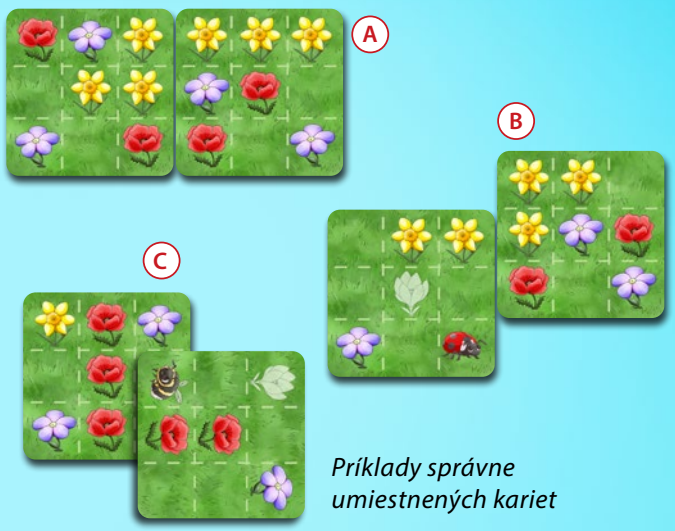
1) odhalenie karty udalosti
2) výber a umiestnenie kariet lúky
3) pohyb čmeliaka (opeľovanie kvetov)

1) ODHALENIE KARTY UDALOSTI

Otočte vrchnú kartu z balíčka udalostí a prečítajte, čo je na nej napísané. V tomto kole platí udalosť pre všetkých hráčov. Udalosti môžu meniť pravidlá pre pohyb čmeliaka, umožnia posun čmeliaka na začiatku kola či pridávajú možnosť výberu z viacerých kariet lúky. Udalosť platí vždy len pre jedno kolo. Prehľad významu kariet udalostí nájdete na str. 7.

2) VÝBER A UMIESTNENIE KARIET LÚKY

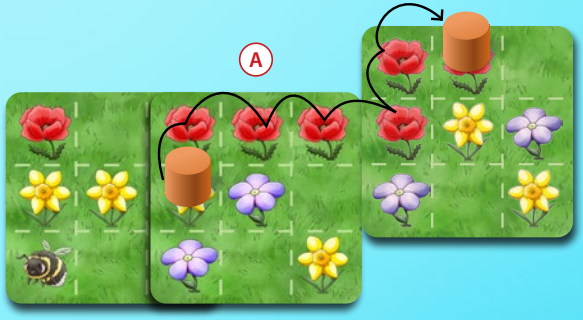
Každý hráč si vezme tri karty lúky z balíčka, dve z nich si vyberie a jednu odloží na odkladací balíček. Dve vybrané karty potom umiestni na svoju lúku. Karty lúky, ktoré práve pokladáte, môžete ľubovoľne natáčať.
Kartu môžete buď položiť tak, že bude hranou alebo jej časťou susediť s predtým položenou kartou (A), (B) alebo tak, že skôr umiestnenú kartu (karty) čiastočne prekryje (C). Nové karty lúky nemôžete podsúvať pod tie skôr položené.
Karty lúky sa snažte skladať tak, aby ste vytvorili čo najdlhšiu neprerušovanú cestičku z kvetov jednej farby, ktoré spolu susedia stranou (nie uhlopriečne).



Príklady správne umiestnených kariet

3) POHYB ČMELIAKA

Posuňte drevený žetón čmeliaka po cestičke z kvetov jednej farby (A).
Pred začiatkom pohybu musí stáť čmeliak na susednom políčku vedľa kvetu, na ktorom začne pohyb. Cesta musí byť neprerušovaná, políčka s kvetmi na seba musia nadväzovať stranou, nikdy uhlopriečne.
Na každý kvet môže počas pohybu vstúpiť iba raz.
Nezabudnite na to, že šedé kvietky môžete použiť ako kvetinu ľubovoľnej farby.



Spočítajte kvety, ktoré ste počas pohybu opeľovali a posuňte na doske hráča žetón kvetu príslušnej farby o toľko políčok, koľko kvetov ste navštívili (B).

Ak sa dostanete na koniec bodovacej stupnice (políčko 30), príslušný žetón kvetu ďalej neposúvajte.

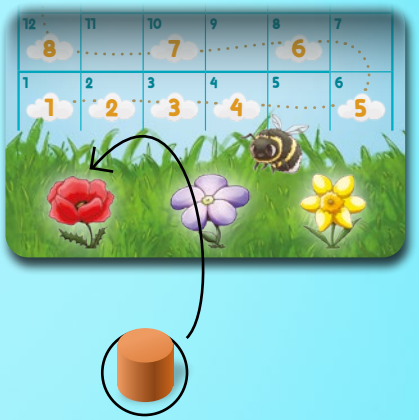
Najmä pri prvých hrách odporúčame, aby ste lety čmeliakov vyhodnocovali postupne, zabránite tak možným chybám pri počítaní.

Potom druhým dreveným valčekom zakryte na doske hráča obrázok kvetu, ktorý ste v tomto kole opeľovali (C). Značí to, že v budúcom kole si musíte vybrať na opeľovanie iný druh kvetu.

V druhom a ďalších kolách začínate svoj let z miesta, kde ste v predchádzajúcom skončili. Pre svoj let si musíte zvoliť rad kvetov inej farby ako v predchádzajúcom kole.
Nové kolo začína otočením novej karty udalosti.

B

C



VYHODNOTENIE HRY

Po šiestom kole nastáva koniec hry. Hráči si spočítajú body za opeľovanie kvetov a za rôzne druhy hmyzu. Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva.

BODY ZA OPEĽOVANIE KVETÍN

Za každý druh kvetu získate toľko bodov, aké je najvyššie číslo na obláčiku s bodmi, ktorý ste počas hry so žetónom prešli, alebo na ňom skončili. Posledný žetón na stupnici vašej dosky hráča vám prinesie dvojnásobok bodov.
V prípade rovnosti násobíte body len pri jednom žetóne.

Príklad: *Tinka má po šiestich kolách hry žetón červeného kvetu na políčku 26, získa zaň teda 13 bodov. Žetón fialového kvetu je na políčku 16, získa teda 10 bodov. Za žltý kvet, ktorý skončil posledný na poli 6, získa dvojnásobok vyznačených bodov, tj. 10 bodov (2×5 bodov). Dohromady za opeľovanie kvetín získa 33 bodov (13+10+10).*

HMYZ

Rozkvitnutá lúka je domovom mnohých druhov hmyzu.
Ak na konci hry máte na svojej lúke viditeľné motýle, chrobáky a čmeliaky, získate body za rôzne druhy podľa nasledujúcej tabuľky.

1 druh	1
2 druhy	3
3 druhy	6
4 druhy	10
5 druhov	15

KONIEC HRY

Sčítajte body za opeľovanie kvetín a za hmyz. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov. V prípade remízy víťazia všetci hráči s najväčším počtom bodov.

PREHĽAD KARIET UDALOSTÍ:

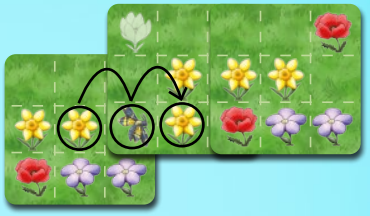
1) KARTY UPRAVUJÚCE POHYB

Kedykoľvek počas pohybu môžete preskočiť jedno pole.

Počas pohybu môžete preskočiť až dve polia.

Raz sa môžete pohnúť uhlopriečne.

Raz môžete vstúpiť na hmyz, ako keby to bol ľubovoľný kvet.



Na jednej kartičke lúky považujte všetky kvety jednej farby za kvety inej farby.

2) KARTY PŘESÚVAJÚCE ČMELIAKA

Pred začiatkom pohybu môžete presunúť čmeliaka na ľubovoľné pole.
Pred začiatkom pohybu môžete čmeliaka posunúť až o dve polia.
Pred začiatkom pohybu môžete čmeliaka posunúť na iné pole na tej istej karte lúky.
Pred začiatkom pohybu môžete čmeliaka presunúť na jednu z práve položených kariet lúky.

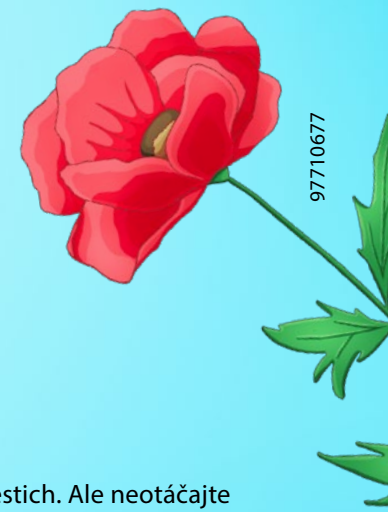
3) OSTATNÉ

Na začiatku kola si vezmite o jednu kartu navyše. (Vezmete si štyri karty lúky a umiestnite dve.)

SÓLOVÁ HRA

V prípade hry jedného hráča postupujte rovnako ako v hre 2 – 4 hráčov. Vaším cieľom je nazbierať čo najviac bodov. Svoje úspechy porovnajte s nasledujúcou tabuľkou:

39 a menej	**vajíčko**
40–44	**larvička**
45–49	**čmeliačik**
50–54	**čmeliak**
55 a viac	**čmeliačia kráľovná**



97710677

VARIANT PRE NAJMENŠÍCH

Pokiaľ hráte hru s malými deťmi okolo šiestich rokov, odohrajte osem kôl namiesto šiestich. Ale neotáčajte karty udalostí a vyberajte v každom kole vždy jednu kartu lúky z dvoch, tú položte podľa štandardných pravidiel.

Tomáš Holek *Barbora Čechová*

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.mojedino.cz
Made in Czech Republic