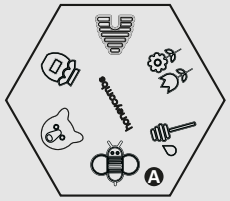
honeycombs™

un gioco favoloso!

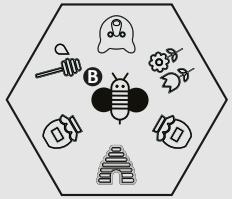
5+ 1-10

Contenuto:
- 52 tessere esagonali
- 1 sacchetto in stoffa per conservare le tessere
- questo manuale istruzioni

honeycombs è un gioco favoloso perché vi farà scoprire la bellezza e la simmetria del favo che, da soli o insieme agli altri giocatori, costruirete in ciascuno dei tre diversi giochi che si possono fare con queste 52 tessere.
Il favo è un raggruppamento di celle esagonali a base di cera d'api costruito dalle api nel loro nido per contenere le larve della covata e per immagazzinare miele e polline. In pratica è l'arredamento e la dispensa nella casa delle api. Proprio come delle api operose, al vostro turno di gioco cercherete la tessera più adatta da aggiungere al Favo, facendo attenzione che tutti i diversi simboli corrispondano con quelli delle altre celle del Favo.
Quando ciò non sarà possibile potrete ricorrere all'uso dei Jolly, che sono riconoscibili grazie alla presenza di un'ape.



L'ape colorata in uno dei sei lati della tessera Ⓐ è un jolly: indica che quel lato della tessera può valere come qualsiasi simbolo.



L'ape al centro della tessera Ⓑ è un jolly: indica che un qualsiasi simbolo, a scelta tra i 6, può diventare un'ape e può quindi essere connessa a qualsiasi simbolo.

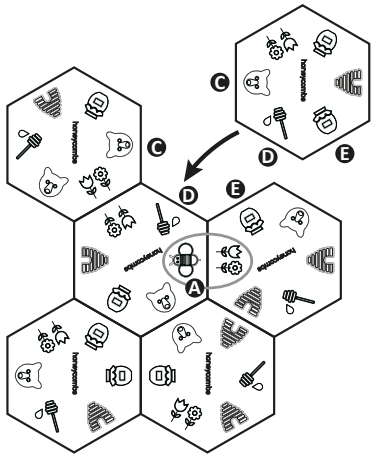
Gioco N. 1 - Il Favo Gigante

2-10

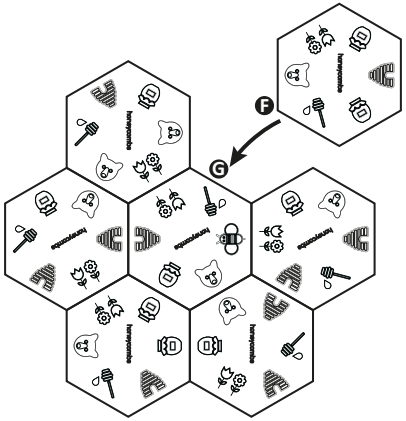
Scopo del Gioco
Ogni giocatore al proprio turno deve attaccare al Favo una delle proprie tessere. Il punteggio dipende dalla tessera e dalle sue connessioni. Vince chi per primo raggiunge il punteggio traguardo.

Preparazione e Inizio del Gioco
Si consiglia di prendere carta e penna per segnare i punteggi.
Tutte le tessere vengono messe nel sacchetto. Ogni giocatore pesca dal sacchetto (senza guardare) 3 tessere, e alla fine 1 tessera viene pescata e messa al centro del tavolo, come prima cella del Favo.
Inizia il giocatore meno giovane e il gioco poi prosegue in senso orario.

Turno di Gioco
Il Giocatore di Turno (GdT) sceglie una tra le sue 3 tessere e la unisce al Favo, in modo che tutti i lati che vengono in contatto abbiano gli stessi simboli. Se i simboli non corrispondono la tessera non può essere aggiunta al Favo, con l'unica eccezione dei due Jolly Ⓐ oppure Ⓑ.
Si guadagna 1 punto per ogni lato della tessera che viene connesso alle altre tessere del Favo. Nell'esempio qui sotto il GdT guadagna 3 punti per i 3 lati Ⓒ Ⓓ e Ⓔ.



Se il GdT connette la tessera Ⓕ al sesto e ultimo lato aperto di una cella Ⓖ, oltre al punteggio della tessera guadagna anche **5 punti premio**.
I punti vengono annotati subito, sommando il punteggio ottenuto a quello del turno precedente.



Alla fine del turno, il GdT pesca una nuova tessera dal sacchetto, in modo da averne sempre 3.

NOTE
Alcune tessere hanno effetti speciali, quando al centro della tessera si trova uno di questi tre simboli:

X2 **Raddoppia il Punteggio**:
il punteggio di questa tessera viene moltiplicato per 2.

Continua il Turno:
dopo aver aggiunto questa tessera al Favo ne viene giocata una seconda, sommando dunque i punteggi di entrambe le tessere. Alla fine del turno il GdT pesca 2 tessere per tornare ad averne 3.

Ruba il Turno:
prima che il GdT giochi la sua tessera, un altro giocatore può dire "LADRO!" e giocare questa tessera per rubare il turno al GdT. Dopo aver giocato la tessera segna il punteggio e pesca una nuova tessera dal sacchetto. Infine il gioco riprende dal giocatore alla sinistra del GdT, al quale è stato rubato il turno.

Fine del Gioco
Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge o supera il punteggio traguardo.
Si suggerisce di definire, come punteggio traguardo, la soglia di **41 punti**. È tuttavia discrezione dei giocatori alzare o abbassare il traguardo, a seconda che si vogliano fare partite più o meno lunghe.
Se tutte le 52 tessere vengono usate prima che un giocatore raggiunga il punteggio traguardo, vince la partita il giocatore che ha il punteggio più alto (in caso di più giocatori a pari merito vince chi per primo aveva raggiunto quel punteggio).

Gioco N. 2 - Le 13 tessere

1-4

Scopo del Gioco
Ogni giocatore deve costruire un Favo con le proprie 13 tessere, cercando di essere il più veloce possibile. Tutti si interrompono quando il primo giocatore ha completato il proprio Favo.

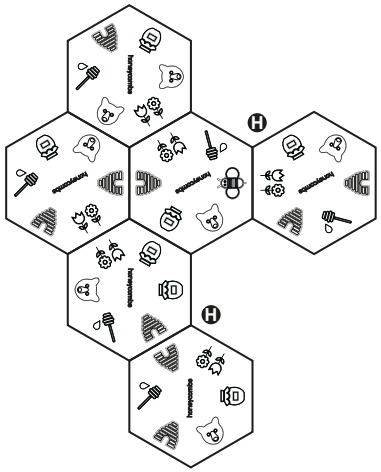
Preparazione e Inizio del Gioco
Si consiglia di prendere carta e penna per segnare i punteggi.
Tutte le tessere vengono messe nel sacchetto. Ogni giocatore pesca dal sacchetto (senza guardare) 13 tessere, che mette coperte davanti a sé.

Turno di Gioco
Quando tutti i giocatori sono pronti un giocatore dà il "VIA!" e tutti iniziano contemporaneamente il proprio gioco, ciascuno con le proprie tessere.
Per prima cosa le 13 tessere vengono girate e poi si deve costruire il Favo unendo tutte le tessere e facendo attenzione alla REGOLA che al massimo una sola tessera del Favo può essere connessa con un unico lato Ⓗ.
Quando un giocatore ha connesso tra loro tutte le 13 tessere dice a voce alta "FAVO!", e da quel momento nessun altro giocatore può più unire nuove tessere al proprio Favo.

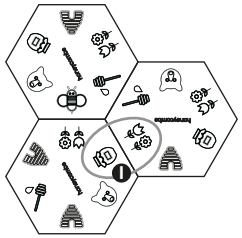
A questo punto ogni Favo viene controllato (uno per volta) da tutti i giocatori, e contestualmente viene calcolato il punteggio.

Calcolo dei Punteggi

Qualora il Favo abbia più di una tessera con un solo lato connesso H il Favo non è valido.



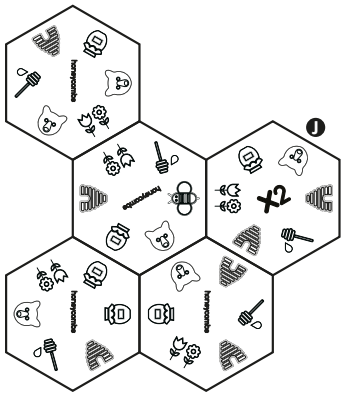
Analogamente non vi devono essere due tessere connesse ma con i due simboli diversi I.



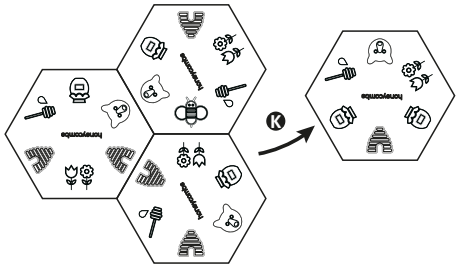
In entrambi i casi se il Favo non è valido il giocatore che lo ha realizzato non guadagna alcun punto. Altrimenti viene calcolato il punteggio nel modo seguente.

1) Per prima cosa si verifica se vi sono delle "Celle Centrali" G, vale a dire delle tessere che hanno tutti e 6 i propi lati connessi ad altre tessere. Vengono aggiunti **5 punti** per ciascuna di queste tessere.

2) In seguito si verifica se sono state usate celle con al centro il simbolo **X2** J. In questo caso viene subito contato 1 punto per ciascuna altra tessera connessa a quella cella (nell'esempio qui di seguito 2 punti in più). L'altro punto (il raddoppio) viene normalmente conteggiato al successivo punto 3).



3) Poi si procede contando 1 punto per ogni connessione. Si suggerisce di contare i punti di una tessera alla volta, mentre la si toglie dal Favo K (nell'esempio qui sotto la tessera vale 2 punti).



4) Infine si toglie 1 punto per ogni tessera che non sia stata usata, e ciò vale per tutti i giocatori a parte quello che ha completato per primo il proprio Favo.

Al termine del calcolo il punteggio viene segnato sul foglio, sommandolo a quello del turno precedente.
Al termine della verifica dei Favi e del calcolo del punteggio di tutti i giocatori, tutte le tessere vengono rimesse nel sacchetto e ben mescolate per iniziare il successivo turno di gioco.

Fine del Gioco

Vengono effettuati tre turni completi.
Vince la partita il giocatore che, alla fine del terzo turno, ha ottenuto il punteggio più alto.
In caso di pareggio, i giocatori con il punteggio più alto effettuano un nuovo turno, finché non vi sia un unico vincitore.

Gioco N. 3 - Chiudi la cella

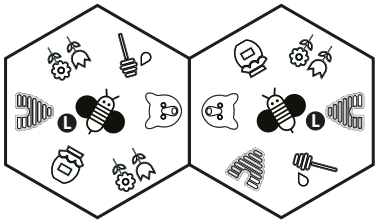
2-10

Scopo del Gioco

Ogni giocatore al proprio turno deve attaccare al Favo una delle proprie tessere, cercando di guadagnarne una in più, e di evitare di perderne una. Vince chi per primo ottiene 6 tessere.

Preparazione e Inizio del Gioco

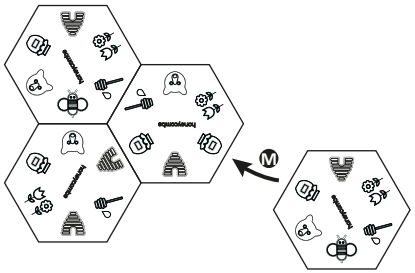
Vengono prese 2 tessere che abbiano entrambe l'ape al centro L. Le due tessere vengono messe al centro del tavolo, come prime due celle del Favo, unendole sul lato dell'Orso.



Tutte le tessere vengono messe nel sacchetto e ogni giocatore pesca dal sacchetto (senza guardare) 3 tessere.
Inizia il giocatore più giovane e il gioco poi prosegue in senso orario.

Turno di Gioco

Il GdT deve scegliere una tra le sue tessere e unirla al Favo, in modo che tutti i lati che vengono in contatto abbiano gli stessi simboli.
Se i simboli non corrispondono la tessera non può essere aggiunta al Favo. Unica eccezione sono i due Jolly A oppure B.
Se la tessera si connette per almeno due lati, al termine del turno il GdT pesca una nuova tessera dal sacchetto.
Se invece la tessera si connette solamente lungo un lato M, il GdT non pesca alcuna tessera, e dunque dal prossimo turno di gioco avrà una tessera in meno.
Se era la sua ultima tessera, il GdT rimane senza tessere ed esce dalla partita.



Se invece con la tessera che viene aggiunta F il GdT riesce a **chiudere una cella al centro** G, come premio pesca due nuove tessere dal sacchetto invece di una.

Fine del Gioco

Vince la partita il giocatore che per primo ottiene **6 tessere** oppure l'ultimo giocatore che sia rimasto in partita.
Se tutte le 52 tessere vengono usate prima che un giocatore ne conquisti 6, vince la partita il giocatore che ha il maggior numero di tessere (in caso di più giocatori a pari merito vince chi per primo aveva raggiunto quel numero di tessere).

CreativaMente srl - Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB) - Italy
www.creativamente.eu

www.honeycombsgame.com

© 2019 Go Games Inc.