

APIARY

Autorka gry: Connie Vogelmann

Ilustracje: Kwanchai Moriya

1–5 graczy · 60–90 minut · wiek 14+ · rywalizacja

W odległej przyszłości Ziemi nie zamieszkują już ludzie. Choć przyczyna zniknięcia (a może upadku) człowieka jest nieznana, jego nieobecność spowodowała pustkę, którą mógł zapętnić inny inteligentny gatunek.

Na przestrzeni niezliczonych pokoleń udało się to niepozornej pszczołce miodnej, której populacja z biegiem czasu znacząco wzrosła. W końcu coraz inteligentniejsze owady stworzyły wysoko rozwiniętą społeczność. Mówią o sobie mellifera.

Pszczoły nie tylko zaadaptowały technologię odzyskaną z ruin ludzkiej cywilizacji, ale też same poczyniły wielki postęp technologiczny. Choć mogą przemierzać kosmos, nie uwolniły się od własnego dziedzictwa ewolucyjnego. Co prawda mellifera żyją dłużej niż ich przodkowie, ale za długowieczność muszą płacić wydłużoną hibernacją. Każdego roku pszczoły z tego gatunku są aktywne tylko przez kilka krótkich miesięcy (okres oblotów), a potem przechodzą w stan hibernacji (okres zimowli).

OPIS GRY

Apiary to gra wykorzystująca mechanikę umieszczania robotników, w której kierujesz 1 z 20 wyjątkowych frakcji. Początkowo masz niewielkie zasoby: ul, kilka surowców i pszczoły robotnicze. W trakcie rozgrywki dzięki pracy robotnic będziesz rozbudowywać swój ul. Eksploruj planety, zbieraj surowce, rozwijaj technologie i twórz zdobienia ukazujące mocne strony swojej frakcji (mierzone w punktach zwycięstwa). Pamiętaj jednak, że goni Cię czas – musisz zdążyć przed końcem oblotów. Po nich nadchodzi zimowla i Twoje robotnice zdołają wykonać tylko kilka akcji, zanim przejdą w stan hibernacji. Czy Twoja pszczoła społeczność rozkwitnie, czy z trudem przetrwa?

SPIS TREŚCI

Elementy	2	Akcje w skrócie	8	Surowce	13
Przygotowanie do gry	3	Szczegóły akcji	8	Rodzaje kafelków	14
Rozgrywka w skrócie	5	- Eksploracja (planety)	8	Tor przystug królowej	14
Szczegóły rozgrywki	6	- Postęp (kafelki)	9	Koniec gry i punktowanie	15
- Umieszczanie robotnic	6	- Wzrost (robotnice/ramki)	10		
- Spychanie robotnic	6	- Badania (karty siewu)	11		
- Odzyskiwanie robotnic	7	- Wymiana (i taniec)	12		
- Hibernacja robotnic	7	- Zdobienie	13		

POMIŃ INSTRUKCJĘ!

Interaktywny samouczek dostępny na Dized.



Wideoinstrukcja dostępna na stronie stonemaiergames.com

ELEMENTY

arkusz *Nauka gry*



załącznik



5 kart pomocy



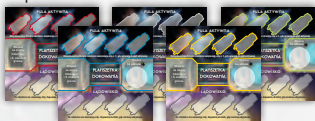
dwustronna plansza



5 planszetek uli



5 planszetek dokowania



15 ramek uli



20 robotnic
(po 4 dla każdego z graczy)



figurka statku matki



40 kafelków farm



30 kafelków zdobień



30 kafelków rekrutów



29 kafelków innowacji



20 kafelków startowych
(w tym 5 frakcji podstawowych)



15 kafelków planet



5 kafelków tańca



45 kart siewu




15 znaczników graczy
(po 3 dla każdego z graczy)



35 żetonów hibernacji
(po 7 dla każdego z graczy)




25 znaczników włókna ()




25 znaczników pyłku ()



25 znaczników wody ()



15 znaczników wosku ()



12 znaczników miodu ()



20 żetonów eksploracji



9 żetonów tańca



Elementy do trybu solo są wymienione w instrukcji Automy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

ELEMENTY WSPÓLNE

- 1 PLANSZA.** Należy ją umieścić pośrodku stołu stroną z odpowiednią liczbą graczy do góry (1-3 albo 4-5).
- 2 KAFELKI PLANET.** Należy je potasować i umieścić w zakrytym stosie obok planszy.
- 3 ŻETONY EKSPLOKACJI.** Należy losowo umieścić po 1 odkrytym żetonie na każdym polu planety w obszarze akcji eksploatacji. Niewykorzystane żetony eksploatacji należy odłożyć do pudełka.
- 4 FIGURKA STATKU MATKI.** Należy ją umieścić na polu startowym w obszarze akcji eksploatacji.
- 5 KAFELKI TAŃCA.** Należy losowo umieścić po 1 odkrytym kafelku na każdym prostokątnym polu w obszarze akcji wymiany. Niewykorzystane kafelki tańca należy odłożyć do pudełka.
- 6 ŻETONY TAŃCA.** Należy je umieścić w zakrytym stosie w obszarze akcji wymiany (nie trzeba ich mieszać, wszyscy gracze mogą je przeglądać).
- 7 KARTY SIEWU.** Należy je potasować i umieścić w zakrytym stosie w obszarze akcji badań.
- 8 KAFELKI FARM.** Należy je potasować i umieścić po 1 odkrytym kafelku na każdym z 3 pól w rzędzie farm w obszarze akcji postępu. Pozostałe kafelki farm należy umieścić w zakrytym stosie na ostatnim polu.
- 9 KAFELKI REKRUTÓW.** Należy je potasować i umieścić po 1 odkrytym kafelku na każdym z 3 pól w rzędzie rekrutów w obszarze akcji postępu. Pozostałe kafelki rekrutów należy umieścić w zakrytym stosie na ostatnim polu.
- 10 KAFELKI INNOWACJI.** Należy je potasować i umieścić po 1 odkrytym kafelku na każdym z 3 pól w rzędzie innowacji w obszarze akcji postępu. Pozostałe kafelki innowacji należy umieścić w zakrytym stosie na ostatnim polu.
- 11 KAFELKI ZDOBIENIA.** Należy je potasować i umieścić po 1 odkrytym kafelku na każdym polu w obszarze akcji zdobienia. Niewykorzystane kafelki zdobienia należy odłożyć do pudełka.

Wszystkie pozostałe elementy, czyli ramki ula i znaczniki surowców (włókno, pyłek, woda, wosk i miód), należy umieścić obok planszy (niepokazane na ilustracji). Stanowią zasoby ogólne.



ELEMENTY GRACZA

A PLANSZETKA DOKOWANIA.

Każdy z graczy bierze planszетkę dokowania w wybranym kolorze.

B PLANSZETKA ULA.

Każdy z graczy losuje planszетkę ula i kładzie ją przed sobą, zostawiając wokół wolne miejsce.

C KAFELEK STARTOWY (WYBÓR 1 Z 2).

Każdy z graczy losuje 2 kafelki startowe. Wybiera jeden z nich, a drugi od kłada do pudełka. Gracz umieszcza wybrany kafelek stroną bez napisu „wzmocniona” do góry na wyznaczonych polach na swojej planszетce ula.

• W pierwszej rozgrywce zamiast losować po 2 kafelki startowe do wyboru każdy z graczy otrzymuje losową frakcję podstawową (oznaczoną symbolem ★): Ana, Cypri, Lama, Pomon, albo Sini.

D 3 ZNACZNIKI GRACZA.

Każdy z graczy bierze po 3 znaczniki gracza w wybranym kolorze. Należy w losowy sposób wyznaczyć pierwszego gracza, który umieszcza swój znacznik na polu 1 na torze punktacji na planszy. Pozostali gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskaźków zegara umieszczają swoje znaczniki kolejno na polach 2, 3 itd. Następnie każdy z graczy umieszcza swój drugi znacznik na polu „0” na torze przystąg królowej, a trzeci – na swojej planszетce dokowania.

E 7 ŻETONÓW HIBERNACJI.

Każdy z graczy umieszcza je na wyznaczonym polu na swojej planszетce dokowania.

F ROBOTNICE.

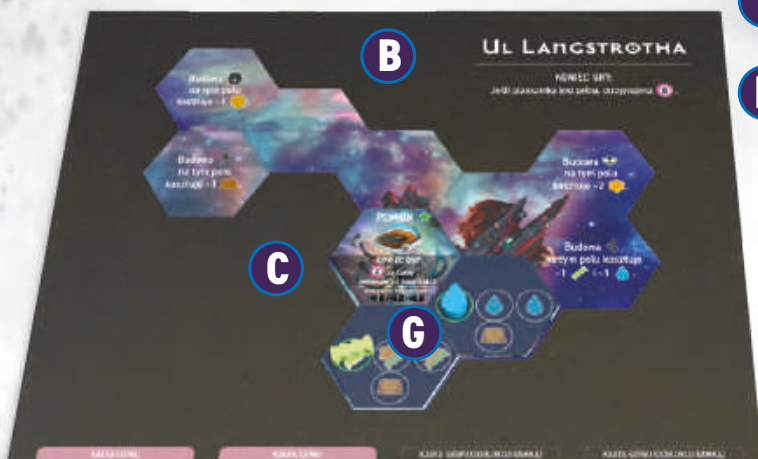
Na kafelku startowym widnieją robotnice początkowe gracza i ich siła. Gracz umieszcza odpowiednią liczbę robotnic w puli aktywnej na swojej planszетce dokowania i odpowiednio ustawia ich siłę. Pozostałe robotnice umieszcza w zasobach ogólnych obok planszy.

G SUROWCE.

Na kafelku startowym na każdym polu surowca z zielonym obrysem gracz umieszcza wskazany znacznik surowca (jeśli na polu z zielonym obrysem są 2 symbole surowców, liczy się ten wyróżniony).

H REZERWA.

Niektóre efekty w grze zapewniają kafelki, których gracz nie buduje natychmiast, lecz zachowuje na później. Tylko frakcja Visah rozpoczyna rozgrywkę z kafelkami w rezerwie.

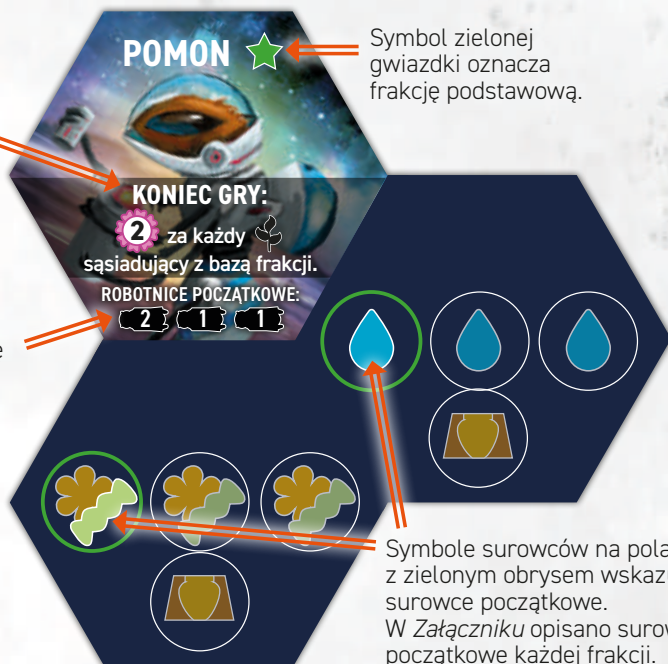


PRZYKŁADOWY KAFELEK STARTOWY

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA.

Większość frakcji ma zdolność specjalną, która zmienia standardowe zasady gry. Zdolności wszystkich frakcji podstawowych dotyczą punktowania na koniec gry.

Ta frakcja rozpoczyna rozgrywkę z 3 aktywnymi robotnikami: 1 o sile 2 i 2 o sile 1.



Symbol zielonej gwiazdki oznacza frakcję podstawową.

Symbole surowców na polach z zielonym obrysem wskazują surowce początkowe. W *Załączniku* opisano surowce początkowe każdej frakcji.

ROZGRYWKA W SKRÓCIE

W *Apiary* gracze umieszczają robotnice, aby eksplorować planety i gromadzić surowce, które potem wymieniają na inne surowce potrzebne do pozyskiwania nowych kafelków i rozbudowy uli. Muszą tak kierować rozwojem swoich frakcji, aby zdobyć jak najwięcej punktów zwycięstwa z kafelków zdobieranych, wsuniętych kart siewu i planszетки ula.

Zaczynając od pierwszego gracza, gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara aż do wystąpienia warunku końca gry.

W swojej turze gracz musi wybrać 1 z 2 opcji: umieszcza robotnicę (👤) albo odzyskuje robotnice. W trakcie rozgrywki robotnice będą rosnąć w siłę, zapewniając coraz więcej korzyści podczas umieszczania. Ostatecznie udadzą się na obszar plastra hibernacji, gdzie zapadną w zasłużony sen.

UMIESZCZANIE. Gracz wybiera 1 z robotnic znajdujących się w puli aktywnej na swojej planszette dokowania i umieszcza ją na planszy na polu akcji (👤), którą chce wykonać. Jeśli gracz nie ma robotnic w puli aktywnej, nie może rozegrać tury umieszczania (zob. *Umieszczanie robotnic*, str. 6).

ODZYSKIWANIE. Gracz odzyskuje **wszystkie** swoje robotnice z planszy i z lądowiska na swojej planszette dokowania, a następnie pobiera dochód. Gracz może rozegrać turę odzyskiwania, jeśli ma na planszy lub na lądowisku co najmniej 1 robotnicę (zob. *Odzyskiwanie robotnic*, str. 7).

INNE UWAGI

ZASADA PUSTEGO ULA. Jeśli gracz zaczyna swoją turę bez żadnych **aktywnych robotnic** (tzn. nie ma żadnych robotnic na planszy ani na swojej planszette dokowania), bierze z zasobów ogólnych 1 robotnicę o sile 1 i dodaje ją do swojej puli aktywnej. Następnie natychmiast rozgrywa turę umieszczania.

KARTY SIEWU. Przed lub po umieszczeniu robotnicy i wykonaniu akcji albo przed lub po odzyskaniu robotnic gracz może zagrać dowolną liczbę kart siewu z ręki (zob. *Badania*, str. 11).

KONIEC TURY. Jeśli gracz ma znaczniki surowców, których nie może umieścić na odpowiednich polach surowców w swoim ulu, musi je odrzucić. Za każdy odrzucony znacznik może otrzymać 1 przysługę królowej (zob. *Tor przysług królowej*, str. 14). Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

SZCZEGÓŁY ROZGRYWKI

Zaczynając od pierwszego gracza, gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara aż do wystąpienia warunku końca gry.

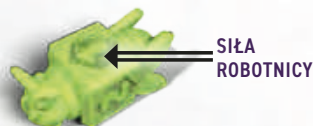
W swojej turze gracz musi wybrać 1 z 2 opcji: umieszcza robotnicę albo odzyskuje wszystkie robotnice.

UMIESZCZANIE ROBOTNIC

Gracz może rozegrać turę umieszczania, jeśli ma w puli aktywnej co najmniej 1 robotnicę.

W turze umieszczania gracz wybiera 1 robotnicę z puli aktywnej na swojej planszecie dokowania i umieszcza ją na polu akcji (☐) na planszy. Jeśli akcja ma 2 pola, używa tego, które znajduje się u góry albo z lewej strony. Podczas umieszczania robotnic należy uwzględnić następujące zasady:

- ☉ Wiele akcji zależy od siły wybranej robotnicy (liczby widocznej na jej „grzbiecie”).
- ☉ Gracz musi wykonać wybraną akcję w całości albo częściowo (ale nie może umieścić robotnicy i nic nie zrobić w ramach akcji). Niektóre akcje wskazują koszt, który należy opłacić, aby uzyskać określony element. Aby wybrać taką akcję, gracz musi być w stanie opłacić koszt co najmniej 1 związanego z nią elementu.
- ☉ Pola akcji nigdy nie są zablokowane. Jeśli gracz wybierze pole akcji, na którym znajduje się robotnica, spycha ją na następne pole akcji (zob. następny podpunkt) albo poza planszę. Robotnica zepchnięta z planszy wraca do właściciela (zob. *Spychanie robotnic* niżej). Robotnice mogą być spychane przez dowolnych graczy (w tym ich właścicieli).
- ☉ Akcje eksploracji i postępu mają więcej niż 1 pole akcji. Robotnice należy zawsze umieszczać na polu akcji, z którego wychodzi strzałka. Jeśli na tym polu znajduje się robotnica, gracz przesuwa ją na pole obok albo na pole niżej, aby zrobić miejsce dla swojej robotnicy. Jeśli na polu akcji obok albo niżej też znajduje się robotnica, ta robotnica zostaje zepchnięta z planszy i wraca do właściciela.



SPYCHANIE ROBOTNIC

Wynik zepchnięcia robotnicy z planszy (tzn. z pojedynczego pola akcji albo z ostatniego pola, jeśli są 2 pola akcji) zależy od jej siły w chwili zepchnięcia.

SIŁA 1, 2 ALBO 3. Właściciel tej robotnicy wybiera 1 z 2 opcji:

- ☉ Zwiększa siłę robotnicy o 1 i umieszcza ją w swojej **puli aktywnej**. Gracz powinien wybrać tę opcję, jeśli chce użyć tej robotnicy w którejś z kolejnych tur umieszczania.
- ☉ Zachowuje aktualną siłę robotnicy i umieszcza ją na swoim **ładowisku**. Gracz powinien wybrać tę opcję, jeśli chce użyć tej robotnicy do pobrania dochodu w najbliższej turze odzyskiwania.

+1

+0



SIŁA 4. Robotnica musi natychmiast hibernować. Gracz odkłada ją do zasobów ogólnych i umieszcza żeton hibernacji w obszarze plastra hibernacji (zob. *Hibernacja robotnic*, str. 7).

ODZYSKIWANIE ROBOTNIC

Gracz może rozegrać turę odzyskiwania, jeśli ma na planszy lub na lądowisku co najmniej 1 robotnicę (nawet jeśli ma jakieś robotnice w puli aktywnej).

W turze odzyskiwania gracz zbiera **wszystkie** swoje robotnice z planszy i z lądowiska. Następnie wykonuje dla **każdej** odzyskanej robotnicy odpowiednie czynności w zależności od jej siły.

SIŁA 1, 2 ALBO 3. Gracz pobiera dochód (🔄) z tylu **różnych** kafelków farm na swojej planszecie ula, ile robotnic odzyskał (jeśli ma więcej farm niż odzyskanych robotnic, niektóre farmy nie zapewnią dochodu). Następnie zwiększa siłę każdej robotnicy o 1 i umieszcza ją w puli aktywnej.

SIŁA 4. Robotnica musi natychmiast hibernować (zob. *Hibernacja robotnic* niżej).

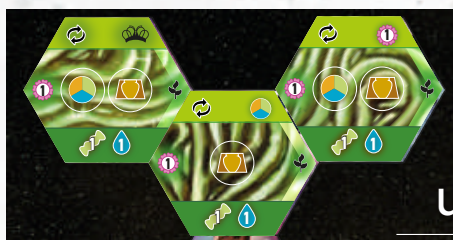
Uwaga! Robotnice, które w turze odzyskiwania znajdują się w puli aktywnej, nie hibernują, nie zwiększają siły ani nie zapewniają dochodu.

HIBERNACJA ROBOTNIC

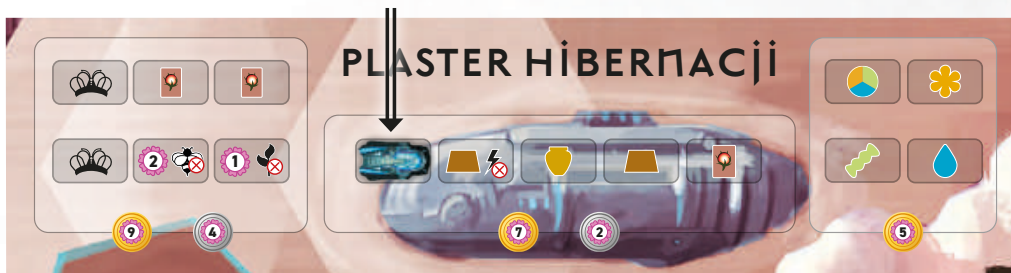
Jeśli robotnica o siłę 4 miałaby zwiększyć siłę (np. wracając do puli aktywnej), musi hibernować. Gracz odkłada ją do zasobów ogólnych obok planszy. Następnie umieszcza żeton hibernacji, który reprezentuje tę robotnicę, na wybranym pustym polu plastra hibernacji na planszy i otrzymuje premię z tego pola.

Jeśli gracz ma umieścić żeton hibernacji, ale wszystkie pola są zajęte (albo nie ma żetonów hibernacji), otrzymuje 1 przystugę królowej (👑).

KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ. Jeśli siła robotnicy miałaby przekroczyć 4 w ramach akcji (np. gdy robotnica o siłę 4 zostaje zepchnięta z planszy albo z innego powodu), najpierw gracz wykonuje akcję (jakby robotnica wciąż miała siłę 4), a dopiero potem robotnica hibernuje.



PRZYKŁAD. Rozgrywasz turę odzyskiwania i odzyskujesz 2 robotnice o siłę 1. Postanawiasz pobrać dochód z 2 górnych kafelków farm. Z kafelka po lewej otrzymujesz 1 przystugę królowej, a z kafelka po prawej – 1 punkt zwycięstwa. Następnie zwiększasz siłę tych robotnic o 1 (obydwie mają teraz siłę 2) i umieszczasz je w puli aktywnej.



PLASTER HIBERNACJI

Plaster hibernacji jest podzielony na kilka sektorów, w których znajduje się po kilka pól. Każdy sektor zapewnia punkty na koniec gry tym graczom, którzy będą mieć najwięcej żetonów hibernacji w poszczególnych sektorach (zob. *Koniec gry i punktowanie*, str. 15). W rozgrywce 2-osobowej dostępne są tylko 2 sektory – środkowy i ten po prawej stronie.

Dzięki niektórym polom gracz może odświeżyć rząd kafelków w obszarze akcji postępu. Jeśli gracz umieści żeton hibernacji na takim polu, musi odrzucić ze wskazanego rzędu (farm, rekrutów albo innowacji) wszystkie kafelki i zastąpić je nowymi, dobranymi z odpowiedniego stosu.



AKCJE W SKRÓCIE

Wszystkie akcje wymagające umieszczenia robotnicy wykonuje się na planszy. Każda akcja ma 1 albo 2 pola akcji i zapewnia dodatkowy efekt, jeśli gracz używa robotnicy o sile 4 (4). Krótkie omówienie akcji znajduje się niżej.

EKSPLORACJA. Gracz przesuwa figurkę statku matki, umieszcza na kafelku planety znacznik surowca z zasobów ogólnych i otrzymuje korzyści, które zapewnia planeta.

POSTĘP. Gracz dodaje do swojego ula kafelek farmy, rekruta albo innowacji.

WZROST. Gracz pozyskuje nowe robotnice lub ramki, dzięki którym może powiększyć swój ul.

BADANIA. Gracz otrzymuje 1 kartę siewu.

WYMIANA. Gracz płaci surowce lub inne zasoby, aby otrzymać surowce lub inne zasoby.

ZDOBIENIE. Gracz dodaje do swojego ula kafelek zdobienia, który zapewni punkty na koniec gry.

SZCZEGÓŁY AKCJI

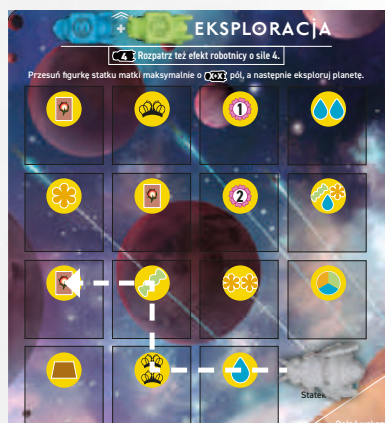
EKSPLORACJA

Pszczółki mellifera żyją w harmonii z naturą. Korzystają ze wspólnego statku matki, aby eksplorować planety w galaktyce. W trakcie rozgrywki na planetach pojawia się życie, co zapewnia graczom coraz więcej korzyści.

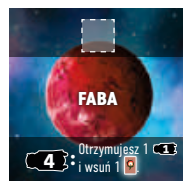
AKCJA PODSTAWOWA. Należy wykonać po kolei następujące kroki:

- 1. OBLICZENIE ŁĄCZNEJ SIŁY WSZYSTKICH ROBOTNIC NA POLACH AKCJI EKSPLORACJI.** Gracz przesuwa figurkę statku matki maksymalnie o tyle pól, ile wynosi łączna siła robotnic. Figurkę można przesuwać tylko w pionie i w poziomie. Figurka statku matki nie może zakończyć ruchu na planecie, z której rozpoczęła ruch.
- 2. JEŚLI NA DOCELOWEJ PLANECIE ZNAJDUJE SIĘ ŻETON EKSPLORACJI** (tzn. planeta nie była jeszcze eksplorowana):
 - a. Gracz bierze żeton eksploracji i wynikającą z niego premię.
 - b. Na eksplorowanej po raz pierwszy planecie gracz umieszcza odkryty kafelek planety z wierzchu stosu (figurkę statku matki stawia na kafelku).
- 3. UMIESZCZENIE 1 SUROWCA PODSTAWOWEGO.** Gracz umieszcza 1 znacznik dowolnego surowca podstawowego (pyłek, włókno albo woda) z zasobów ogólnych na 1 z pustych kwadratowych pól na kafelku planety (jeśli występują). Ten krok należy wykonać niezależnie od tego, czy planeta jest eksplorowana po raz pierwszy.
- 4. POBRANIE SUROWCÓW WSKAZANYCH NA PLANECIE Z ZASOBÓW OGÓLNYCH.** Dotyczy to zarówno symboli surowców nadrukowanych na kafelku planety, jak i umieszczonych na nim znaczników. Ten krok należy wykonać niezależnie od tego, czy planeta jest eksplorowana po raz pierwszy.

EFEKT ROBOTNICY O SILE 4. Jeśli w swojej turze gracz umieści na polu akcji eksploracji robotnicę o sile 4, a figurka statku matki zakończy ruch na planecie z symbolem efektu robotnicy o sile 4, gracz może również rozpatrzyć ten efekt oprócz pobrania surowców, które ta planeta zapewnia (gracz otrzymuje te korzyści w dowolnej kolejności).



+
Umieść je w swoim ulu.



POSTĘP

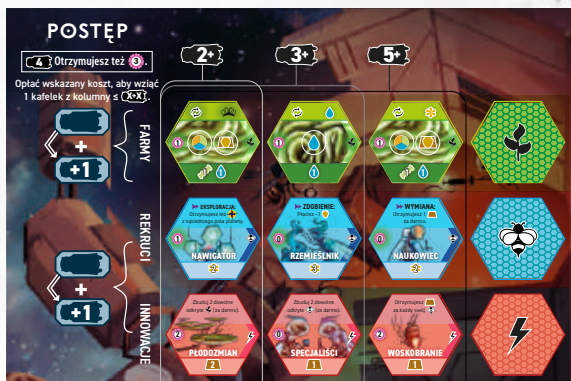
Pszczółki mellifera stale ulepszają swoje ule, zakładając farmy (☘ – przechowywanie surowców i dochód), zdobywając rekrutów (🐝 – stała zdolności) i wprowadzając innowacje (⚡ – potężne zdolności jednorazowe).

AKCJA PODSTAWOWA. Po opłaceniu kosztu gracz bierze 1 kafelki i buduje go w swoim ulu. W rozgrywkach 1-, 2- i 3-osobowych postęp jest pojedynczą akcją, a w rozgrywkach 4- i 5-osobowych stanowi 2 odrębne akcje (zob. ilustracja niżej): jedna akcja pozwala pozyskiwać farmy, a druga – rekrutów i innowacje. Należy wykonać po kolei następujące kroki:

1. OBLICZENIE ŁĄCZNEJ SIŁY OBYDWU ROBOTNIC NA POLACH AKCJI POSTĘPU.

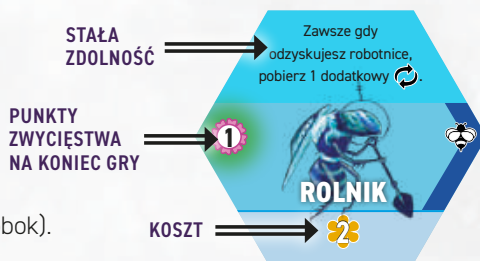
Jeśli na dolnym polu akcji nie ma robotnicy, należy dodać 1 do siły. Łączna siła określa, które kafelki są dla gracza dostępne.

SIŁA	DOSTĘPNE KAFELKI
2	tylko 1. kolumna od lewej
3-4	1. kolumna od lewej i środkowa kolumna
5+	dowolna kolumna



W rozgrywkach 4- i 5-osobowych każda para pól akcji stanowi odrębną akcję (na potrzeby liczenia łącznej siły). Jeśli na przykład na każdym z 4 pól akcji znajduje się robotnica o sile 1, łączna siła każdej akcji wynosi 2 (nie 4), co oznacza, że dostępne są tylko kafelki w 1. kolumnie od lewej.

- OPŁACENIE KOSZTU W SUROWCACH.** Koszt jest wskazany w dolnej części kafelka (zob. ilustracja obok).
- BUDOWA KAFELKA.** Gracz bierze kafelki i umieszcza go na pustym polu w swoim ulu, tak aby sąsiedował z dowolnym kafelkiem (może to być kafelek startowy). Zbudowanego kafelka nie można przesuwać. Jeśli gracz zbudował kafelek na polu z symbolem, otrzymuje wskazaną premię za budowę.
- AKTYWOWANIE ZDOLNOŚCI KAFELKA INNOWACJI.** (Zdolności kafelków farm i rekrutów aktywują się później). Gracz otrzymuje punkty zwycięstwa widoczne na zbudowanym kafelku dopiero na koniec gry.
- PRZESUNIĘCIE POZOSTAŁYCH KAFELKÓW DANEGO RODZAJU.** Jeśli powstało puste pole, gracz przesuwa kafelki w lewo, a następnie uzupełnia ostatnie pole (najbardziej z prawej) odkrytym kafelkiem z wierzchu odpowiedniego stosu. Gracz wykonuje ten krok na koniec swojej tury, chyba że wyraźnie wskazano inaczej.



EFEKT ROBOTNICZY O SILE 4. Jeśli w swojej turze gracz umieści na polu akcji postępu robotnicę o sile 4, oprócz pozyskania kafelka otrzymuje również 3.

PRZYKŁAD. W ramach akcji postępu płacisz 2 pyłki, aby pozyskać kafelek rolnika. W Twoim ulu są 2 pola, na których możesz go zbudować. Wybierasz pole znajdujące się nad kafelkiem oblotu oczyszczającego i otrzymujesz premię za budowę wskazaną na tym polu, czyli dowolny surowiec podstawowy. Rolnik nie ma efektu natychmiastowego.



WZROST

Pszczoły mellifera chcą, by ich dziedzictwo kwitło przez kolejne pokolenia, dlatego wciąż powiększają swoją społeczność. Im więcej robotnic pracuje w ulu i im lepiej jest on zaopatrzony, tym większa szansa, że pszczoły przetrwają kolejną zimowlę.

AKCJA PODSTAWOWA. Gracz otrzymuje dowolną kombinację korzyści w zależności od siły umieszczonej robotnicy i liczby wydanych surowców. Może wybrać 1 albo 2 z poniższych opcji (może wybrać tę samą opcję więcej niż raz):

- **POZYSKANIE ROBOTNICY O SILE 1** z zasobów ogólnych (maksymalnie 3 robotnice, jeśli są dostępne) **I DODANIE JEJ DO PULI AKTYWNEJ.** Każda robotnica kosztuje 1 pytek i wymaga 1 punktu siły umieszczonej robotnicy.
- **POZYSKANIE RAMKI I DODANIE JEJ DO ULA.** Każda ramka ula kosztuje 2 dowolne surowce podstawowe (pytek, włókno lub woda) i wymaga 2 punktów siły umieszczonej robotnicy. Ramkę można obrócić w dowolny sposób, jednak co najmniej 1 z jej pól musi sąsiadować z polem na planszeczce ula albo na innej ramce. Ramka nie może przykryć żadnego pola ani kafelka, ale może wychodzić poza krawędź planszeczki ula. Wszystkie ramki są identyczne i zapewniają graczowi następujące korzyści:

- Cztery dodatkowe pola, na których można zbudować kafelki. Dwa z tych pól zapewniają kartę siewu jako premię za budowę. Kafelki zbudowane na polach ramki muszą sąsiadować z innym kafelkiem w ulu (może to być kafelek startowy).
- Dwie pierwsze ramki, które gracz umieści na swojej planszeczce ula, odblokowują po 1 miejscu na kartę siewu. Gracz może wsunąć tam kartę siewu w ramach akcji badań (zob. str. 11), aby otrzymać dodatkowe punkty na koniec gry.
- **KONIEC GRY.** Jeśli gracz zapełni całą ramkę ula (tzn. zbuduje na niej 4 kafelki), na koniec gry otrzyma **8**.

EFEKT ROBOTNICY O SILE 4. Jeśli w swojej turze gracz umieści na polu akcji wzrostu robotnicę o sile 4, oprócz pozyskania robotnic lub ramek może również wzmocnić swoją frakcję.

Aby to zrobić, należy odwrócić kafelek startowy na drugą stronę, tak aby strona z napisem „wzmocniona” była widoczna, i umieścić w tym samym miejscu na planszeczce ula. Jeśli na kafelku znajdowały się znaczki surowców, po odwróceniu kafelka należy umieścić je na nim z powrotem. Gracz ma teraz dostęp do zdolności frakcji widocznej na drugiej stronie kafelka.



PRZYKŁAD. Jeśli umieścisz na polu akcji wzrostu robotnicę o sile 3, możesz pozyskać do 3 robotnic o sile 1 (po 1 za każdy punkt siły umieszczonej robotnicy) albo 1 robotnicę o sile 1 i ramkę ula (za 2 pozostałe punkty siły). W obu przypadkach musisz także opłacić odpowiedni koszt w surowcach.



BADANIA

Pszczóły mellifera badają kod genetyczny roślin z całej galaktyki. Dzięki zdobytej wiedzy mogą wytwarzać pożywienie i wprowadzać ulepszenia.

AKCJA PODSTAWOWA. Dobierz tyle **kart siewu**, ile wynosi siła umieszczonych robotnicy, wybierz i weź na rękę 1 z nich, a pozostałe odłóż odkryte na stos kart odrzuconych.

Karty siewu na rękę mogą być jawne albo tajne. Gracz może zagrać dowolną liczbę kart siewu w swojej **dowolnej** turze (także w tej, w której dobrał kartę na rękę). Może je zagrywać przed lub po umieszczeniu robotnicy i wykonaniu akcji albo przed lub po odzyskaniu robotnicy. Zagrane karty odkłada odkryte na stos kart odrzuconych i wybiera 1 z 2 opcji:

- Aktywuje zdolność jednorazową każdej zagranej karty (wskazaną w górnej części karty).

ALBO

- Otrzymuje 1 dowolny surowiec podstawowy (pyłek, włókno albo wodę) za każdą zagrana kartę.

EFEKT ROBOTNICY O SILE 4. Jeśli w swojej turze gracz umieści na polu akcji badań robotnicę o sile 4, po dobraniu 4 kart i wybraniu 1 z nich może wsunąć 1 kartę siewu z ręki pod planszatkę ula, tak aby tylko warunek punktowania na koniec gry był widoczny. Gracz nie może użyć wsuniętej karty w celu otrzymania natychmiastowej korzyści, zyskuje jednak możliwość zdobycia dodatkowych punktów na koniec gry.

Inne uwagi dotyczące wsuniętych kart siewu:

- Na początku rozgrywki planszka ula ma tylko 2 miejsca, w które można wsunąć karty siewu. Każda z 2 pierwszych ramek umieszczonych w ulu (zob. *Wzrost*, str. 10) zwiększy ten limit o 1. Oznacza to, że pod planszatkę ula można wsunąć maksymalnie 4 karty siewu.
- Wsuniętych kart siewu nie można wziąć z powrotem na rękę, przykryć inną kartą siewu ani odrzucić, chyba że zdolność wyraźnie wskazuje inaczej. Nie ma znaczenia, w którym miejscu znajdują się wsunięte karty. Gdyby inne elementy miały zakryć wsunięte karty, można je dowolnie przesunąć.
- Wszelkie warunki punktowania na koniec gry wskazane na kartach siewu uwzględniają tylko surowce albo inne elementy w ulu gracza. Jeśli na przykład gracz ma w ulu 3 znaczniki miodu, a wsunięta karta siewu zapewnia **2** za każdy znacznik miodu, ten gracz otrzymuje **6**.

WARIANT ZASAD. Może się zdarzyć, że gracz szybko zbierze dużą liczbę kart siewu i zagra je wszystkie w tej samej turze, aby zdobyć znaczącą przewagę nad przeciwnikami. Jeśli taka sytuacja miała miejsce podczas dotychczasowych rozgrywek w *Apiary*, gracze mogą zmienić treść zasady o zagrywaniu kart siewu:

- Gracz może zagrać maksymalnie 2 karty siewu w swojej turze, aby skorzystać z ich zdolności.



WYMIANA

Pszczoły miodne komunikują się poprzez specjalny taniec – za jego pomocą powracające zbieraczki przekazują innym robotnicom informacje o położeniu pożytku. Pszczoły mellifera do takiego stopnia rozwinęły to narzędzie komunikacji, że taniec stał się ważną częścią pszczelej edukacji i kultury.

AKCJA PODSTAWOWA. Gracz płaci surowce lub inne zasoby, aby otrzymać surowce lub inne zasoby (surowce użyte do wymiany muszą pochodzić z ula gracza, natomiast otrzymane surowce gracz pobiera z zasobów ogólnych). Może wykonać maksymalnie tyle wymian, ile wynosi siła umieszczonej robotnicy. Może wybrać dowolną z poniższych opcji (może wybrać tę samą opcję więcej niż raz):

- Odrzuca 1 kartę siewu z ręki (nie otrzymuje żadnych korzyści z tej karty), aby dobrać 1 kartę siewu.
- Płaci 1 dowolny surowiec podstawowy (pyłek, włókno albo wodę), aby otrzymać 1 dowolny surowiec podstawowy.
- Płaci 1 pyłek i 1 włókno, aby otrzymać 1 wosk.
- Płaci 2 pyłki i 1 wodę, aby otrzymać 1 miód.
- Używa dowolnego tańca, który pszczoły już potrafią wykonywać (zob. niżej).

EFEKT ROBOTNICZY O SILE 4. Jeśli w swojej turze gracz umieści na polu akcji wymiany robotnicę o sile 4, a w tej rozgrywce jeszcze nie nauczył pszczoł tańca, może to zrobić teraz. Tworzy w ten sposób nową opcję wymiany, z której w swoich turach mogą korzystać wszyscy gracze. Aby nauczyć pszczoły tańca, gracz **przed wykonaniem akcji podstawowej** wykonuje następujące kroki:

1. **WYBÓR TAŃCA.** Gracz wybiera taniec, którego nikt jeszcze nie uczył, i umieszcza swój 3. znacznik gracza na polu ■ na kafelku tego tańca, aby zaznaczyć, że jest jego nauczycielem. Za każdym razem, gdy przeciwnik używa tańca, jego nauczyciel otrzymuje 1 przysługę królowej.
Przykład. Twój przeciwnik umieszcza robotnicę o sile 3 na polu akcji wymiany i 3 razy używa tańca, którego jesteś nauczycielem. Otrzymujesz 3 przysługi królowej.
2. **WYBÓR ŻETONÓW TAŃCA.** Gracz przegląda stos żetonów tańca i wybiera 1 albo 2 z nich w zależności od kafelka tańca.
3. **UMIĘSZCZENIE ŻETONÓW NA OWALNYCH POLACH NA KAFELKU TAŃCA.** Utworzonego tańca nie można modyfikować.
4. **TANIEC NATYCHMIAST STAJE SIĘ DOSTĘPNY.** Gracz może go użyć od razu w ramach akcji podstawowej.



PRZYKŁAD. Umieszczasz robotnicę o sile 3 na polu akcji wymiany, więc możesz wykonać do 3 wymian. W ramach 2 pierwszych wymian płacisz 2 włókna ze swojego ula, aby otrzymać 1 wodę i 1 pyłek. Na koniec wykorzystujesz te nowo pozyskane surowce i 1 dodatkowy pyłek z ula, aby otrzymać 1 miód.

- 1:
- 2:
- 3:

NAUCZYCIEL TAŃCA



ZDOBIENIE

Pszczoły mellifera upamiętniają osiągnięcia swojej kwitnącej cywilizacji, wznosząc pomniki, cuda i inne dzieła. Na koniec sezonu oblotów zdobienia są chlubą każdego ula.

AKCJA PODSTAWOWA / EFEKT ROBOTNICY

0 SILE 4. Na polu akcji zdobienia można umieścić tylko robotnicę o sile 4. Gdy gracz to zrobi, optaca koszt w postaci miodu wskazany na wybranym kafelku zdobienia i bierze ten kafelek. Umieszcza go w swoim ulu, tak aby sąsiedował z dowolnym kafelkiem (może to być kafelek startowy). Jeśli kafelek zakryje symbol, gracz otrzymuje wskazaną premię za budowę. **Gdy gracz weźmie kafelek zdobienia, nie uzupełnia pustego pola – liczba dostępnych kafelków jest ograniczona i zostaje ustalona na początku rozgrywki.**



SUROWCE

W grze występuje 5 surowców. Włókno (🌿), pyłek (🌸) i woda (💧) to surowce podstawowe, natomiast wosk (🟫) i miód (🍯) to cenniejsze surowce. Jeśli nie wskazano inaczej, gracz zawsze otrzymuje surowce z zasobów ogólnych, a jeśli płaci surowcami lub je odrzuca, odkłada je z powrotem do zasobów ogólnych.

Niektóre symbole przedstawiają 2 rodzaje surowców (🌿 i 🍯). Jeśli gracz rozpatruje taki symbol, gdy otrzymuje surowce albo płaci surowcami, wybiera 1 ze wskazanych surowców (nie otrzymuje 2 znaczników surowców za pojedynczy symbol).

Liczba surowców, które można przechowywać w ulu, jest ograniczona. Limit można zwiększyć dzięki farmom. Gracz umieszcza zgromadzone surowce na odpowiednich polach surowców w ulu dopiero na koniec swojej tury (na każdym polu może się znajdować tylko 1 znacznik).



W trakcie swojej tury gracz może przesuwać znaczniki surowców w swoim ulu; może też mieć ich dowolną liczbę i dowolne rodzaje.

Na koniec swojej tury gracz musi jednak odrzucić wszystkie surowce, których nie może umieścić na odpowiednich polach w ulu. Za każdy odrzucony znacznik surowca może otrzymać 1 przystęgę królowej (zob. *Tor przystęg królowej*, str. 14).

RODZAJE KAFELKÓW

Na planszecie ula znajduje się wiele pól, na których gracz może zbudować kafelki (zbudowany kafelek zawsze musi sąsiadować z co najmniej 1 innym kafelkiem). Niektóre pola zapewniają premię za budowę. Jeśli gracz zbuduje kafelek na takim polu, otrzymuje wskazaną premię.

W ulach umieszcza się następujące kafelki:



KAFELEK STARTOWY. Kafelki frakcji składa się z 3 części: bazy frakcji i 2 miejsc do przechowywania surowców. Żadna z tych 3 części nie liczy się jako farma, rekrut, innowacja ani zdobienie na potrzeby punktowania kafelków zdobień, kart siewu czy innych zdolności, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej. Tylko baza frakcji liczy się na potrzeby zdolności frakcji, które zapewniają korzyści za sąsiedowanie z frakcją.



KAFELKI REKRUTÓW. Mają stałe zdolności. Niektóre z nich aktywują się za każdym razem, gdy gracz wykonuje określoną akcję. Na takich kafelkach znajduje się symbol ► i nazwa akcji. Inne aktywują się za każdym razem, gdy zajdzie określona sytuacja – zgodnie z opisem na poszczególnych kafelkach. Za wszystkie kafelki rekrutów płaci się pytkiem.



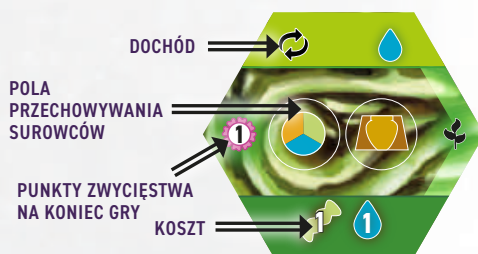
KAFELKI INNOWACJI. Mają zdolności jednorazowe, które gracz aktywuje natychmiast po zbudowaniu takiego kafełka. Za wszystkie kafelki innowacji płaci się woskiem.



KAFELKI ZDOBIEŃ. Zapewniają dodatkowe możliwości punktowania na koniec gry. Za wszystkie kafelki zdobień płaci się miodem.



KAFELKI FARM. Mają dodatkowe pola na przechowywanie znaczników surowców. Każda farma zapewnia też dochód, który gracz może pobrać raz w każdej turze odzyskiwania (1 odzyskana robotnica pozwala pobrać dochód z 1 farmy). Za wszystkie kafelki farm płaci się włóknem lub wodą.

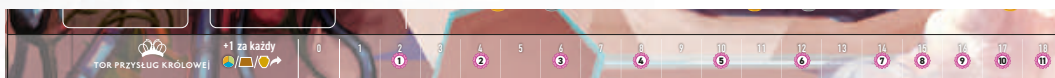


Szczegółowe opisy wszystkich kafelków znajdują się w *Załączniku*.

TOR PRZYSŁUG KRÓLOWEJ

Na koniec każdej swojej tury gracz musi odrzucić wszystkie znaczniki surowców, których nie może umieścić na odpowiednich polach surowców na swojej planszy ula. Za każdy odrzucony surowiec może otrzymać 1 przysługę królowej 👑, czyli przesunąć się o 1 pole do przodu na torze przysług królowej (na tym samym polu może się znajdować kilka znaczników graczy). Na koniec gry gracze otrzymują punkty zwycięstwa w zależności od ich końcowej pozycji na tym torze. Symbol 👑 widoczny na kartach siewu, kafelkach tańca i innych elementach gry oznacza przysługę królowej i również pozwala przesunąć się na torze o 1 pole do przodu.

Gracz nie może celowo odrzucić surowców, aby otrzymać przysługę królowej. Może jednak tak rozmieścić surowce w ulu, aby na koniec tury musieć odrzucić niektóre z nich. Nie odrzuca się surowców, które zostają graczom w ulach na koniec gry, więc nie zapewniają one przysługę królowej.



KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Gdy wszystkie (w zależności od liczby graczy) sektory plastra hibernacji zostaną wypełnione żetonami hibernacji albo gdy 1 z graczy umieści w nim swój 7. żeton hibernacji, rozpoczyna się koniec gry. Każdy z graczy (łącznie z graczem, który wywołał koniec gry) rozgrywa jeszcze 1 turę, po czym rozgrywka dobiega końca. Należy przejść do punktowania.

Wynik końcowy gracza to suma punktów zwycięstwa (🌀) zdobytych w trakcie rozgrywki i punktów zdobytych dzięki dodatkowym możliwościom punktowania na koniec gry (punkty należy dodawać w podanej niżej kolejności).

🌀 ZDOBYWANE W TRAKCIE ROZGRYWKI:

- premie z żetonów eksploracji,
- dochód z farm,
- premie z pól plastra hibernacji,
- premie za budowę z pól na planszeczce ula,
- użycie robotnicy o sile 4 do wykonania akcji postępu,
- efekty robotnicy o sile 4 na niektórych kafelkach planet,
- aktywowanie zdolności kafelków,
- zdolności jednorazowe kart siewu.

🌀 ZDOBYWANE NA KONIEC ROZGRYWKI:

- spełnienie warunków punktowania na wsuniętych kartach siewu,
- zbudowane kafelki farm, rekrutów i innowacji (🌀 podane na każdym kafelku),
- spełnienie warunków punktowania na zbudowanych kafelkach zdobień,
- pozycja na torze przystąg królowej,
- wypełnienie planszeczki ula (8) i ramek ula (8 za każdą),
- zdolność specjalna frakcji zapewniająca punkty na koniec gry,
- przewagi w sektorach plastra hibernacji (zob. niżej).

PRZEWAGI W SEKTORACH PŁASTRA HIBERNACJI. Każdy sektor zapewnia 🌀 graczom, którzy umieścili w nim najwięcej żetonów hibernacji (niektóre zapewniają także punkty za 2. miejsce). W razie remisu na 1. miejscu remisujący gracze dzielą wszystkie 🌀 za dany sektor (zaokrąglając w dół) i żaden gracz nie otrzymuje 🌀 za 2. miejsce w tym sektorze (np. suma 13 zostaje podzielona między 2 graczy, czyli każdy z nich otrzymuje po 6 i nikt nie otrzymuje 🌀 za 2. miejsce). W razie remisu na 2. miejscu remisujący gracze dzielą 🌀 za 2. miejsce w danym sektorze (zaokrąglając w dół).



Gracz, który zdobył najwięcej 🌀, wygrywa! W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma więcej aktywnych robotnic (na planszy i na planszeczce dokowania). Jeśli remis się utrzymuje, frakcje wspólnie władają kosmosem. Do czasu...

WARIANT ZAAWANSOWANY. Podczas przygotowania do gry pośrodku stołu należy wyłożyć tyle odkrytych planszetek uli i kafelków startowych, ilu jest graczy, a następnie dołożyć 1 dodatkowy kafelek startowy (np. w rozgrywce 4-osobowej należy wyłożyć 5 kafelków startowych i 4 planszeczki uli). Zaczynając od ostatniego gracza, każdy z graczy wybiera albo kafelek startowy, albo planszeczki ula. Gdy każdy wybierze po 1 elemencie, gracze wybierają ponownie w odwrotnej kolejności element, którego jeszcze nie mają. W ten sposób każdy z graczy otrzyma po 1 kafelek startowy i 1 planszeczki ula.

Na przykład w rozgrywce 4-osobowej czwarty gracz jako pierwszy wybiera element, a po nim wybierają kolejno gracze: trzeci, drugi i pierwszy. Potem pierwszy gracz wybiera drugi element, a po nim wybierają gracze: drugi, trzeci i czwarty.

 włókno	 wosk	 farma (dodatkowe pola na surowce)	 robotnica o sile 1	 karta siewu	 ramka ula
 woda	 miód	 rekrut (stała zdolność)	 siła X (wpływ na akcję)	 przystuga królowej	 Zwiększ siłę robotnicy o 1.
 pytek	 wosk albo miód	 innowacja (natychmiastowa zdolność jednorazowa)	 żeton hibernacji	 dochód (w turach odzyskiwania albo zgodnie z opisem)	 plaster hibernacji
 dowolny surowiec podstawowy (pytek/włókno/ woda)	 pytek albo włókno	 zdobienie (punktowanie na koniec gry)	 suma siły (kilku robotnic)	 żeton eksploracji	 Zawsze gdy...

CHCESZ NAUCZYĆ SIĘ GRAĆ Z FILMIKU?

Znajdziesz go na stronie stonemaiergames.com/games/apiary/media-reviews

POTRZEBUJESZ INSTRUKCJI ALBO CHCESZ PRZECZYTAĆ CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA?

Wejdź na stronę stonemaiergames.com/games/apiary/rules-faq

MASZ PYTANIE DOTYCZĄCE ZASAD LUB CIEKAWĄ HISTORIĘ?

Napisz na grupie *Apiary* na Facebooku, na stronie BoardGameGeek albo na kanale *Apiary* na serwerze Stonemaier Games w serwisie Discord stonemaiergames.com/discord

CHCESZ OBLICZYĆ I ZAPISAĆ SWÓJ WYNIK?

Użyj bezpłatnej aplikacji *Stonemaier Scores* stonemaiergames.com/digital-games

POTRZEBUJESZ ELEMENTU GRY?

Napisz do nas przez stronę stonemaiergames.com/replacement-parts
albo na reklamacje@rebel.pl

INTERESUJĄ CIĘ NASZE NOWOŚCI?

Zasubskrybuj comiesięczne wiadomości na stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES



Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami
z innymi graczami w grupie
PLANSZOWA REBELIA
[FB/groups/planszowarebelia](https://fb/groups/planszowarebelia)

rebel