

**Obsah:** 52 šestiúhelníkových obrázkových destiček, 1 látkový sáček, pravidla hry. Dále potřebujete papír a tužku na zaznamenávání bodů.

„Honeycomb“ obsahuje 52 šestiúhelníkových obrázkových destiček. Na každé destičce je 6 různých symbolů, které se v tomto pořadí objevují pouze jednou. Cílem hry je poskládat co nejvíce destiček k sobě tak, aby se symboly na obou stranách shodovaly. Tato pestrá hra nabízí různé varianty pro každého!



## Cíl hry

Cílem hry je poskládat co nejvíce obrázkových destiček tak, aby se symboly na všech stranách, kterými se dotýkají, shodovaly. Čím více symbolů se shoduje, tím více bodů hráč získá. Pokud se neshoduje ani jeden symbol, nesmíte tuto destičku přiložit. Jedinou výjimkou je VČELKA, která se smí připojit k jakémukoli symbolu. Symboly na destičkách jsou navrženy tak, aby bylo možné připojit destičku ke všem šesti stranám.

## Varianta A - Pilné dělnice

**Kdo je nejrychlejší?**

**(pro 2-4 hráče nebo 2-4 družstva po dvojicích)**

- Hráči nebo družstva si mezi sebe rozdělí destičky s obrázky:  
26 destiček pro každého ze dvou hráčů  
17 destiček pro každého ze tří hráčů  
13 destiček pro každého ze čtyř hráčů  
Přebytečné destičky odložte stranou. Při této hře je nebudete potřebovat.
- Každý hráč si před sebe na stůl položí destičku obrázkem dolů. Určí se vedoucí hry, který po každém kole zaznamenává body všech hráčů.
- Tento hráč odstartuje hru a zvolá „Teď!“. Všichni hráči co možná nejrychleji otočí své destičky a snaží se je poskládat tak, aby se na všech stranách, kterými se dotýkají, propojily stejnými symboly.

- Hráč, který jako první správně umístí všechny své destičky, a tak postaví svůj včelí úl, hlasitě zvolá „HONEYCOMB“. Všichni ostatní hráči musí okamžitě ukončit hru.
- Poté hráči zkontrolují všechny včelí úly, zda byla dodržena pravidla 1 a 2, která naleznete níže. Pokud porušil některé z pravidel hráč, který zvolal „HONEYCOMB“ nezíská žádné body a hra pokračuje dále, dokud některý z hráčů neposkládá správně všechny své destičky.
- Pokud hráč, který ukončil kolo, připojí správně všechny destičky, spočítá si každý hráč své body (viz vyhodnocení). Vedoucí hry body zaznamená.
- Hráči vrátí všechny destičky zpět do sáčku, tam je zamíchají a další kolo může začít.
- Hráč, který získá po třech kolech nejvíce bodů, vyhrává a je korunován včelí královnou.

## Varianta B - Obrovský včelí úl

**Kdo je první?**

**(pro 2-4 hráče nebo 2-4 družstva po dvojicích)**

- Každý hráč popořadě přikládá po jedné destičce ke společně rozestavenému úlu a získává za to body.
- Všechny destičky jsou v sáčku. Na začátku se ze sáčku vytáhne první destička a položí se doprostřed stolu obrázkem nahoru.
- Každý hráč si ze sáčku vytáhne 3 destičky.
- Hraje se ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, si vybere jednu ze svých destiček a přiloží ji k již vyloženým destičkám včelího úlu na stole tak, aby se na všech stranách, které se vzájemně dotýkají, vyskytoval stejný obrázek. Za každý takovýto obrázek získá hráč body, které vedoucí hry ihned zapíše.
- Vždy když hráč dokončí tah, vytáhne si ze sáčku nové destičky tak, aby stále měl před sebou tři destičky.
- Hra končí ve chvíli, kdy se poskládají všechny destičky a obrovský včelí úl je hotový. Vítězem se stává hráč s největším počtem bodů.
- Některé destičky mají mimořádné schopnosti. Tyto jsou označeny symbolem uprostřed. K využití těchto speciálních destiček je zapotřebí strategické myšlení.

**X2**

**dvojnásobný počet bodů:** přiloží-li hráč destičku s tímto symbolem, získá dvojnásobný počet bodů.



**Extra tah:** destičku se symbolem „Extra tah“ může hráč ještě dodatečně přiložit po svém normálním tahu. Poté si hráč vytáhne 2 destičky ze sáčku, tak aby měl stále celkem tři.



**Zloděj:** přiloží-li hráč destičku se symbolem „zloděj“, smí ukrást spoluhráči tah (nikoliv hrací kámen!). Ještě předtím, než spoluhráč přiloží svůj hrací kámen, zvolá hlasitě „ZLODĚJ!“, přiloží svou destičku se zlodějem a získává body. Poté si doplní ze sáčku destičku a hra pokračuje. Na řadě je hráč, kterému byl ukraden tah.

## Varianta C - Puzzle včelí úl

**Společně tvůrčí!**

- Všechny destičky se položí na stůl obrázkem nahoru.
- Všichni hráči sestavují včelí úl společně jako jeden tým. Cílem je, aby hráči přiložili, co nejvíce stejných symbolů k sobě.
- Každý hráč může kdykoliv destičky přemísťovat.
- Všichni hráči hrají současně a každý hraje podle svého tempa.
- Hra je u konce, když jsou všechny destičky poskládány do včelího úlu a všichni hráči souhlasí s jejich umístěním.
- Když je včelí úl hotový, vyhodnotí se celkový počet bodů, který se zaznamená jako výzva pro příští společnou hru.

## Pravidlo 1: Pouze jeden symbol

**(platí pouze pro variantu A)**

Na konci kola může zůstat jen jedna destička spojená jen jedním symbolem se zbytkem včelího úlu. Všechny ostatní musí být propojeny více symboly.

## Pravidlo 2: Neshoduje se

Přiloží-li hráč destičku, u které se symbol na jedné straně neshoduje se symbolem sousední destičky, musí hráč tuto destičku odstranit a nezískává žádné body.



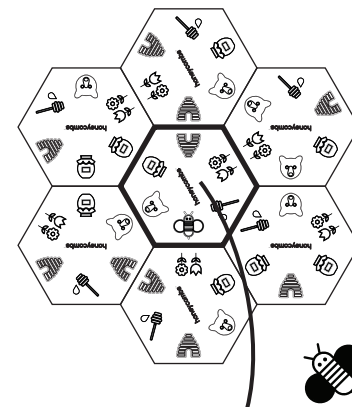
**(Pravidlo 1)** Destička propojena jen jedním symbolem.



**(Pravidlo 2)** Symboly se na všech stranách neshodují

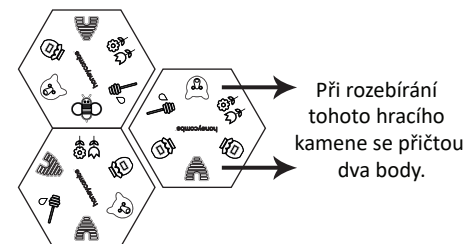
## Vyhodnocení

- Nejprve se počítají body za středové šestiúhelníkové destičky. Za každou středovou buňku je 5 bodů, které hráč získává dodatečně k bodům za shody. Ve variantě hry B získává tyto body hráč, který přiloží poslední šestou destičku ke středové destičce.



Středová destička

- Nyní se spočítají body za shody. Za každý shodný symbol se počítá 1 bod. Za tímto účelem se úl rozebere destičku po destičce a vypočítá se počet shodujících se symbolů za každou destičku (viz obrázek).



- Nakonec se za každý zbylý hrací kámen odečte jeden mínusový bod.



**Distributor pro CZ/ Distributor pro SK:**  
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6-Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

**Pozor!** Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje mále části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Ušchovejte kontaktní adresu. Obsahuje tkaničky. Nebezpečí uškrcení.

**Obsah:** 52 šesťuholníkových obrázkových doštičiek, 1 látkové vrecko, pravidlá hry. Ďalej potrebujete papier a ceruzku na zaznamenávanie bodov.

„Honeycomb“ obsahuje 52 šesťuholníkových obrázkových doštičiek. Na každej doštičke je 6 rôznych symbolov, ktoré sa v tomto poradí objavujú len raz. Cieľom hry je poskladať čo najviac doštičiek k sebe tak, aby sa symboly na oboch stranách zhodovali. Táto pestrá hra ponúka rôzne varianty pre každého!

## Cieľ hry

Cieľom hry je poskladať čo najviac obrázkových doštičiek tak, aby sa symboly na všetkých stranách, ktorými sa dotýkajú, zhodovali. Čím viac symbolov sa zhoduje, tým viac bodov hráč získa. Pokiaľ sa nezhoduje ani jeden symbol, nesmiete túto doštičku priložiť. Jedinou výnimkou je VČIELKA, ktorá sa smie pripojiť k akémukoľvek symbolu. Symboly na doštičkách sú navrhnuté tak, aby bolo možné pripojiť doštičku ku všetkým šiestim stranám.

## Varianta A - Pracovité robotnice Kto je najrýchlejší?

(pre 2-4 hráčov alebo 2-4 družstvá po dvojiciach)

- Hráči alebo družstvá si medzi sebou rozdelia doštičky s obrázkami:  
26 doštičiek pre každého z dvoch hráčov  
17 doštičiek pre každého z troch hráčov  
13 doštičiek pre každého zo štyroch hráčov  
Prebytočné doštičky odložte stranou. Pri tejto hre ich nebudete potrebovať.
- Každý hráč si pred seba na stôl položí doštičky obrázkom dole. Určí sa vedúci hry, ktorý po každom kole zaznamenáva body všetkých hráčov.
- Tento hráč odštartuje hru a zvolá „Teraz!“. Všetci hráči čo možno najrýchlejšie otočia svoje doštičky a snažia sa ich poskladať tak, aby sa na všetkých stranách, ktorými sa dotýkajú, prepjili rovnakými symbolmi.

- Hráč, ktorý ako prvý správne umiestni všetky svoje doštičky, a tak postaví svoj včelí úľ, hlasno zvolá „HONEYCOMB“. Všetci ostatní hráči musia okamžite ukončiť hru.
- Potom hráči skontrolujú všetky včelie úle, či boli dodržané pravidlá 1 a 2, ktoré nájdete nižšie. Pokiaľ porušil niektoré z pravidiel, hráč, ktorý zvolal „HONEYCOMB“ nezíska žiadne body a hra pokračuje ďalej, dokiaľ niektorý z hráčov neposkladá správne všetky svoje doštičky.
- Pokiaľ hráč, ktorý ukončil kolo, pripojil správne všetky doštičky, spočíta si každý hráč svoje body (viď. vyhodnotenie). Vedúci hry body zaznamená.
- Hráči vrátia všetky doštičky späť do vrečka, tam ich zamiešajú a ďalšie kolo môže začať.
- Hráč, ktorý získa po troch kolách najviac bodov, vyháva a je korunovaný včelou kráľovnou.

## Varianta B - Obrovský včelí úľ Kto je prvý?

(pre 2-4 hráčov alebo 2-4 družstvá po dvojiciach)

- Každý hráč po poradí prikladá po jednej doštičke k spoločne zostavenému úľu a získava za to body.
- Všetky doštičky sú vo vrečku. Na začiatku z vrečka vytiahneme prvú doštičku a položíme ju doprostred stola obrázkom hore.
- Každý hráč si z vrečka vytiahne 3 doštičky.
- Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, si vyberie jednu zo svojich doštičiek a priloží ju k už vyloženým doštičkám včelieho úľa na stole tak, aby sa na všetkých stranách, ktoré sa vzájomne dotýkajú, vyskytoval rovnaký obrázok. Za každý takýto obrázok získa hráč body, ktoré vedúci hry ihneď zapíše.
- Vždy keď hráč dokončí ťah, vytiahne si z vrečka nové doštičky tak, aby stále mal pred sebou tri doštičky.
- Hra končí vo chvíli, kedy sa poskladajú všetky doštičky a obrovský včelí úľ je hotový. Víťazom sa stáva hráč s najväčším počtom bodov.
- Niektoré doštičky majú mimoriadne schopnosti. Tieto sú označené symbolom uprostred. K využitiu týchto špeciálnych doštičiek je potrebné strategické myslenie.

**x2 dvojnásobný počet bodov:** pokiaľ priloží hráč doštičku s týmto symbolom, získa dvojnásobný počet bodov.

**Extra ťah:** doštičku so symbolom „Extra ťah“ môže hráč ešte dodatočne priložiť po svojom normálnom ťahu. Potom si hráč vytiahne 2 doštičky z vrečka, tak aby mal stále celkom tri.



**Zloděj:** pokiaľ priloží hráč doštičku so symbolom „zlodej“, smie ukradnúť spoluhráčovi ťah (nie hrací kameň!). Ešte predtým, než spoluhráč priloží svoj hrací kameň, zvolá hlasno „ZLODEJ!“, priloží svoju doštičku so zlodejom a získava body. Potom si doplní z vrečka doštičku a hra pokračuje. Na rade je hráč, ktorému bol ukradnutý ťah.

## Varianta C - Puzzle včelí úľ Spoločne tvoríme!

- Všetky doštičky sa položia na stôl obrázkom hore.
- Všetci hráči zostavujú včelí úľ spoločne ako jeden tím. Cieľom je, aby hráči priložili čo najviac rovnakých symbolov k sebe.
- Každý hráč môže kedykoľvek doštičky premiestňovať.
- Všetci hráči hrajú súčasne a každý hrá podľa svojho tempa.
- Hra je na konci, keď sú všetky doštičky poskladané do včelieho úľa a všetci hráči súhlasia s ich umiestnením.
- Keď je včelí úľ hotový, vyhodnotí sa celkový počet bodov, ktorý sa zaznamená ako výzva pre budúcu spoločnú hru.

## Pravidlo 1: Len jeden symbol (platí len pre variant A)

Na konci kola môže len jedna doštička spojená len jedným symbolom so zvyškom včelieho úľa. Všetky ostatné musia byť prepojené viac symbolmi.

## Pravidlo 2: Nezhoduje sa

Keď priloží hráč doštičku, u ktorej sa symbol na jednej strane nezhoduje so symbolom susednej doštičky, musia hráči túto doštičku odstrániť a nezískava žiadne body.

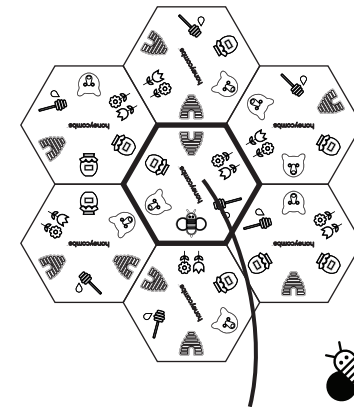


(Pravidlo 2) Symboly sa na všetkých stranách nezhodujú



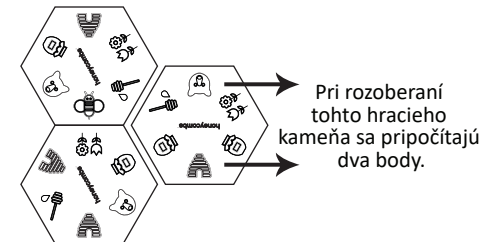
## Vyhodnotenie

- Najskôr sa počítajú body za stredové šesťuholníkové doštičky. Za každú stredovú bunku je 5 bodov, ktoré hráč získava dodatočne k bodom za zhody. Vo variante hry B získava tieto body hráč, ktorý priloží poslednú šiestu doštičku k stredovej doštičke.



Stredová doštička

- Teraz sa spočítajú body za zhody. Za každý zhodný symbol sa počíta 1 bod. Za týmto účelom sa úľ rozoberie doštička po doštičke a vypočíta sa počet zhodujúcich sa symbolov za každú doštičku (viď. obrázok).



- Nakoniec sa za každý zvyšný hrací kameň odpočíta jeden mínusový bod.



**Distributor pro CZ/ Distributor pre SK:**  
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha  
6-Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

**Pozor!** Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Uschovajte kontaktnú adresu. Obsahuje šnúrkyy. Nebezpečenstvo uškrtienia.