



NECTARIUM

zasady gry

Instrukcję wideo znajdziesz na:
youtube.com/@malubipl



Opracowanie:
Grupa PTMM sp. z o.o.
Grzegorz Warowny, Kinga Zarzeka

Projekt graficzny i ilustracje:
Grzegorz Warowny, Kinga Zarzeka

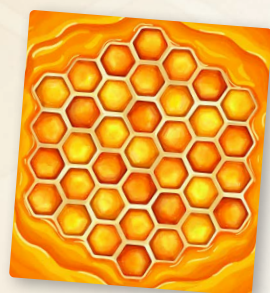
Redakcja i korekta:
Anna Szuper, Grzegorz Warowny

Grupa PTMM sp. z o.o.
Nectarium
5906076466229
Lublin 2026

Wprowadzenie

W ulu od samego rana panuje niezwykle poruszenie! Zbliża się czas zimowego odpoczynku, dlatego wszystkie pszczołki uwijają się jak mogą, zbierając cenny miód. Każda z nich chce jak najlepiej przygotować ul na nadchodzącą zimę. Potrzebują jednak Waszej pomocy w wypełnieniu magazynów... Do tego zadania potrzeba najszybszych strategów, którzy są w stanie zaplanować każdy krok w drodze po cenne zbiory. Będziecie musieli planować ruchy tak, aby zebrać jak najwięcej miodu, zanim inni opróżnią plastry. Udowodnijcie, że potraficie myśleć z wyprzedzeniem i pokażcie, kto jest najbardziej pracowitą pszczołą w roju.

Zawartość gry



plansza



woreczek na
żetony



4 pionki Pszczół

52 karty Komend
(4 talie po 13 kart)



znacznik pierwszego
gracza



60 żetonów Nektaru / Miodu
(w 3 kolorach po 20 żetonów)



12 żetonów Zbierania
(po 3 na gracza)

UWAGA! W dalszej części instrukcji żetony leżące stroną z kwiatem do góry są nazywane żetonami Nektaru, a stroną ze słoiem – żetonami Miodu. Żetony dobierane z woreczka i układane na planszę zawsze należy kłaść stroną z kwiatem ku górze. Dopiero po zabraniu ich z planszy będą stać się żetonami Miodu.

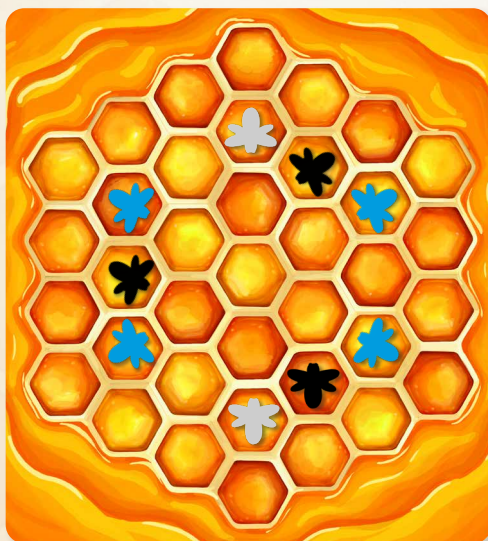


Cel gry

Waszym celem jest zgromadzenie jak największej ilości miodu, zanim zrobią to pozostali gracze. Aby zwyciężyć, każdy z Was musi jako pierwszy zdobyć dziesięć żetonów Miodu. W trakcie rozgrywki będziecie dobierać nektar i układać go na planszy, zapelniając wolne komórki ula. Ważne będzie takie manewrowanie po planszy, aby nie tylko dokładać nowe zasoby, ale przede wszystkim zbierać te wcześniej ułożone, zamieniając nektar w pyszny miód. Do dyspozycji otrzymacie karty z komendami ruchu, dzięki którym będziecie wydawać polecenia swoim pszczołom, aby jak najefektywniej poruszały się po ulu i wypełniły jego komórki słodkimi zapasami.

Przygotowanie do gry

- Rozłóżcie planszę na środku stołu.
- Wybierzcie po jednym pionku pszczoły dla każdego gracza i ustawcie je na planszy zgodnie z ilustracją poniżej, odpowiednio do liczby graczy.
- Weźcie talie kart z kwiatami, odpowiadającymi kolorom Waszych pszczoł. Każdą talię potasujcie osobno i połóżcie zakrytą przed sobą – będą to Wasze talie dobierania. Każdy gracz powinien mieć talię składającą się z 13 kart.
- Weźcie po 3 żetony Zbierania i połóżcie je przed sobą stroną z łyżką do góry.
- Wsypcie wszystkie żetony Nektaru do woreczka, a następnie wylosujcie po dwa i połóżcie je na dowolnych polach sąsiadujących ze swoją pszczołą, stroną z kwiatem do góry.
- Wybierzcie osobę, która otrzymuje znacznik pierwszego gracza.



W zależności od liczby graczy ustawcie swoje pszczoły na polach oznaczonych odpowiednim kolorem:

*2 graczy – szare,
3 graczy – czarne,
4 graczy – niebieskie.*

Pszczoły powinny być zwrócone w odpowiednim kierunku, jak przedstawiono na ilustracji.

Jeśli chcecie, możecie ustawić pszczoły na dowolnych polach, jednak na pierwszą rozgrywkę zalecamy skorzystać z gotowego ustawienia.

Komendy na kartach

Na kartach znajdują się trzy rodzaje komend. Za ich pomocą będziecie wydawać polecenia swoim pszczołom, aby mogły zebrać jak najwięcej miodu.



Ruch



Powtórzenie



Obrót

Pszczoła porusza się po wyznaczonej trasie (zgodnie z zasadami opisanymi w następnym rozdziale).

Pszczoła jeszcze raz wykonuje wszystkie **wcześniejsze** komendy zaplanowane na kartach zagranych w tej turze.

Pszczoła obraca się na polu, na którym stoi, w wybranym przez gracza kierunku (jeśli komenda **x2** powtórzy tę komendę, pszczoła może za drugim razem obrócić się inaczej, niż za pierwszym).

Zasady ruchu pszczoł

- Pszczoła zawsze porusza się przodem, zgodnie z ruchem wskazanym na karcie. Zawsze rozpoczyna ruch w kierunku, w którym aktualnie jest zwrócona. Podczas komendy , gdy pszczoła zmienia kierunek, obraca się w stronę, w którą leci. (Przykład 1.)
- Jeżeli komenda wyprowadziłaby pszczołę poza planszę, pszczoła nie może jej wykonać – pomija ją w całości i przechodzi do rozpatrywania następnej komendy. (Przykład 2.)



Przykład 1: Pszczoła podczas wykonywania tej komendy obraca się w kierunku, w którym skręca, tak aby zawsze poruszać się przodem.



Przykład 2: Pierwsza komenda wyprowadziłaby pszczołę poza ul, więc pszczoła pomija ją i przechodzi do następnej.

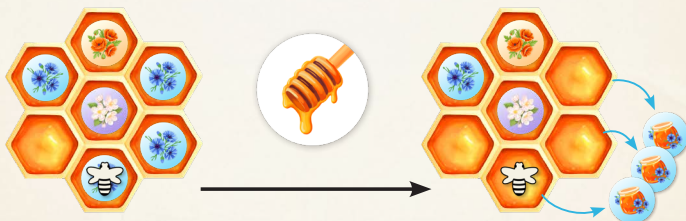
Zasady układania nektaru

Na początku każdej tury będziecie dobierać żetony Nektaru, które po wykonaniu ruchów należy układać na polach ula, zgodnie z poniższymi zasadami:

- Pszczoła może układać nektar na polu na którym stoi oraz na sąsiadujących polach (*nawet jeśli stoją na nich pszczoły innych graczy*).
- Na każdym polu może leżeć maksymalnie jeden żeton Nektaru.
- Jeśli dookoła nie ma żadnego dostępnego pola, na którym można położyć Nektar, to zatrzymujesz niewykorzystane żetony na kolejną turę.
- Gdy na sąsiadujących ze sobą polach będą leżeć żetony w tym samym kolorze, sklejają się one, co później pozwoli zebrać więcej żetonów na raz.

Zasady zbierania miodu

- Podczas swojej tury, tuż po wykonaniu ruchów, będziecie mogli użyć żetonu Zbierania. Za jego pomocą pszczoła zbiera Nektar z pola, na którym stoi oraz wszystkie połączone z nim żetony w tym samym kolorze (*patrz: Przykład*).
- Użyty żeton Zbierania obracamy na stronę ze znakiem „X”. Zużytych żetonów Zbierania nie będzie można ponownie wykorzystać, dopóki nie zostaną odnowione za pomocą akcji *Od-poczynku*, opisaną na następnej stronie.
- Żetony Nektaru po zebraniu stają się żetonami Miodu. Kładziemy je przed sobą stroną z miodem do góry. Są to zebrane punkty.



Przykład: Pszczoła wykorzystła żeton Zbierania i zdobyła trzy sklejone ze sobą niebieskie żetony.

Przebieg rozgrywki

Krok I – Pozyskiwanie zasobów

- Każdy gracz dobiera karty z wierzchu swojej talii, aby mieć trzy w dłoni. Jeśli talia się skończy, należy potasować swój stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię.
- Każdy gracz dobiera z woreczka tyle żetonów Nektaru, aby mieć przed sobą dokładnie dwa. Jest to maksymalna ilość Nektaru, jaką może posiadać w danym momencie (Miód zbierany z planszy nie wlicza się do tego limitu). Dobrane żetony położcie przed sobą stroną z kwiatem do góry – w Kroku III będziecie wykladać je na planszę.

Krok II – Planowanie ruchów

Wszyscy gracze wykonują ten krok jednocześnie.

- Wybierzcie po dwie karty z ręki i ułóżcie je jedna na drugiej tak, aby widoczne były na nich dokładnie trzy komendy ruchu (np. jak na obrazku po prawej stronie). Karty można obracać w celu uzyskania bardziej korzystnych kombinacji. Niewykorzystana karta zostaje w ręku gracza na następną turę. W następnym kroku Wasze pszczoły będą wykonywać te ruchy – od górnej do dolnej komendy.
- Wybrane karty połóżcie zakryte przed sobą.
- Gdy wszyscy gracze są gotowi, odkryjcie jednocześnie zagrane karty.



Krok III – Wykonywanie ruchów i układanie nektaru

Gracze wykonują tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od osoby ze znacznikiem pierwszego gracza. W swojej turze każdy gracz wykonuje trzy czynności w następującej kolejności (podpunkty 1 i 3 są obowiązkowe!):

1. Rozpatrzenie **wszystkich** ruchów na zagranych przez siebie kartach (od góry do dołu).
2. Zebranie miodu za pomocą żetonu Zbierania. **(opcjonalnie)**
3. Umieszczenie na planszy dwóch żetonów Nektaru na wybrane, różne pola – sąsiadujące ze swoją pszczołą lub na pole pod nią (zgodnie z zasadami opisanymi na poprzedniej stronie instrukcji).

Po wykonaniu Kroku III przez wszystkich graczy tura dobiega końca. Gracze odkładają wykorzystane karty na swoje stosy kart odrzuconych. Znacznik Pierwszego Gracza musi zostać przekazany dalej do osoby siedzącej po lewej stronie. To ona rozpoczyna kolejną turę. Rozgrywajcie kolejne tury, rozpoczynając każdą od Kroku I, aż do spełnienia warunku zakończenia gry opisanego w rozdziale *Koniec gry*.

Odpoczynek

Gracz może zdecydować, aby w całości pominąć Kroki I, II i III, aby zamiast tego wykonać akcję **Odpoczynku**. Dzięki niej odzyskuje wszystkie użyte wcześniej żetony Zbierania, obracając je na stronę z tyłką, aby móc ponownie je wykorzystać w następnych turach.

Koniec gry

Gdy wszyscy gracze wykonają Krok III, sprawdźcie, czy którykolwiek z graczy posiada przynajmniej 10 zebranych żetonów Miodu. Jeśli tak, gra dobiega końca i wygrywa gracz, który przez całą grę zebrał najwięcej miodu. Jeżeli dwóch lub więcej graczy zebrało tyle samo miodu, wygrywa gracz z największą liczbą żetonów w jednym kolorze.