

ПЧЁЛКИ ДОМА

ПРАВИЛА ИГРЫ

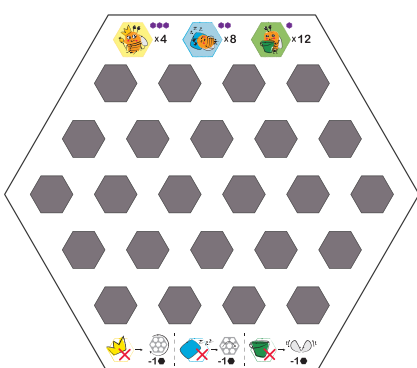
4+
возраст

20
минут

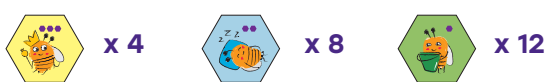
2-6
игроков

В КОРОБКЕ

- игровое поле



- 24 деревянные фишки с Пчёлками – на одной стороне



- и с Цветочками – на другой



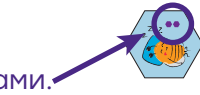
- деревянный кубик

- правила игры

ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать больше всех очков.

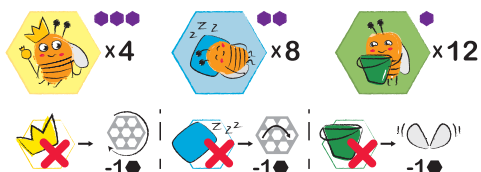
Очки отмечены на фишках фиолетовыми значками.



1

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите поле в центре стола той стороной, на которой изображены подсказки.



Вставьте все фишки в специальные отверстия на поле, Пчёлками вниз: так, чтобы никто не видел заранее, где какая Пчёлка оказалась.



ОБ ИГРЕ В ДВУХ СЛОВАХ

Игрокам по очереди предстоит искать нужную Пчёлку на поле. Открывать фишки можно до первой ошибки. После каждой удачной попытки игрок сам решает – остановиться или продолжить. Если ошибается, получает дополнительное задание.

2

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Первым ходит игрок, который последним ел мёд.

В свой ход игрок кидает кубик.

Какая Пчёлка выпала на нём – такую и нужно найти среди тех, что спрятались на поле.



Игрок открывает на поле любую фишку по своему выбору: вытаскивает её и проверяет, какая Пчёлка спряталась внизу.



Если **это та Пчёлка**, что выпала на кубике, то игрок забирает эту фишку себе в победную кучу и дальше может открыть ещё одну фишку (а может остановиться и не открывать!).



Если **это не та Пчёлка**, что выпала на кубике, тогда игрок возвращает фишку на прежнее место и выполняет дополнительное задание.

Ход заканчивается, когда игрок:

- или остановился сам и решил не открывать ещё одну фишку,
- или открыл Пчёлку, которая не совпадает с выпавшей на кубике, и выполнил дополнительное задание.

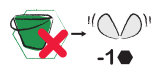
Дальше ход переходит к следующему по кругу игроку: он тоже кидает кубик и ищет нужных Пчёлочек.

3

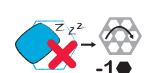
Дополнительные задания

Если игрок открыл на поле не ту Пчёлку, что выпала на кубике, то он выполняет дополнительное задание. **Какое – зависит от вида Пчёлки, выпавшей на кубике.**

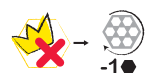
- * На поле изображены картинки-подсказки.



Если игрок искал **Работягу**, а открыл кого-то другого, то он машет крыльями и жужжит как пчёлка.



Если игрок искал **Трутня**, а открыл кого-то другого, то последнюю фишку он ставит не на прежнее место, а на какое-то другое свободное (если такое есть).



Если игрок искал **Королеву**, а открыл кого-то другого, то он вращает поле на 90 градусов.

Также в случае ошибки игрок **возвращает на поле 1 фишку** из своей победной кучи, но только из тех, что выиграл в этом раунде. То есть если в свой ход игрок ошибся на первой же фишке, то он возвращает на поле только её, а дополнительную возвращать не нужно.

4

Пример одного хода:

Игрок кинул кубик – выпал Трутень.



Игрок открывает фишку на поле.



Угадал! Там Трутень.

Забирает эту фишку себе в победную кучу.

Решает открыть ещё одну.
Снова угадал, там Трутень.



Забирает и его себе.

Открывает ещё одну – ошибка!
Там оказался Работяга.



Игрок возвращает Работягу на поле,
но в качестве дополнительного задания
ставит его на новое место, а также
возвращает одного из выигранных
Трутей на поле.



5

Важные моменты

• Фишки в победных кучах игроков должны быть видны всем участникам и стоять они должны Пчёлками вверх, чтобы можно было отслеживать текущее количество Пчёлок каждого вида в игре.

• Если у игрока на кубике выпала Пчёлка такого вида, которого уже не осталось на поле, то игрок перекидывает кубик до тех пор, пока не выпадет другая Пчёлка.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда какие-то 2 вида Пчёлок полностью вышли из игры (все фишки с их изображениями оказались в победных кучах игроков, а на поле остались спрятаны Пчёлки только одного вида).

Игроки подсчитывают очки – фиолетовые значки – на всех фишках из своих победных куч. У кого больше, тот выиграл.



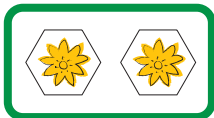
11 очков

6

МЕМОРИ (3+)

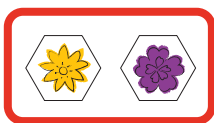
Переверните поле и поставьте все фишки Цветочками вниз. Игра происходит по правилам классического Мемори.

Первый игрок открывает одновременно любые 2 фишки и проверяет Цветочки на них.



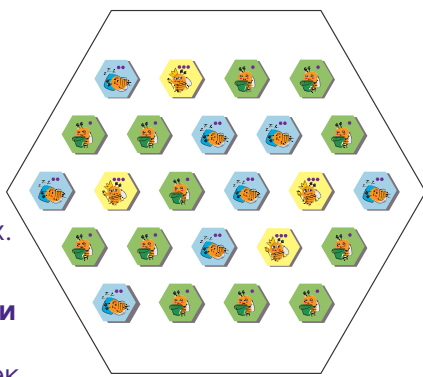
• Если Цветочки совпали, то игрок **забирает эти фишки** себе в победную кучу.

И проверяет ещё пару фишек (если и там Цветочки совпали, то тоже забирает их себе; если нет – ставит фишки на место). После этого игрок передаёт ход следующему.



• Если Цветочки не совпали, то игрок **возвращает фишки на прежние места** на поле. И передаёт ход следующему игроку.

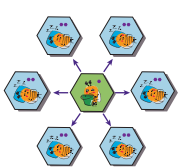
Игра заканчивается, когда на поле не остаётся ни одной фишки. Игроки подсчитывают количество фишек в своих победных кучах. У кого больше, тот выиграл.



7

ПЧЕЛИНЫЕ ШАШКИ (6+)

Подготовьте 2 набора фишек по 7 штук и расставьте их на поле таким образом.



Игра происходит по правилам классических шашек. Лишь с той разницей, что пчелиные шашки **могут бить во все 6 сторон**.

Всё остальное как обычно, **напомним основные правила:**

- Шашки могут ходить только вперёд.
- Игрок обязан бить шашки противника при наличии такой возможности.
- Игрок может бить одной своей шашкой несколько шашек противника за ход. Более того, обязан это делать при наличии такой возможности.
- Закончив ход на противоположной стороне поля, шашка становится дамкой (фишку в этом случае можно повернуть другой стороной).
- Дамка может ходить в одно из 6 направлений, на любую длину по полю.
- Дамка так же обязана бить шашки противника при наличии такой возможности и так же может бить несколько шашек за ход.
- Игра заканчивается поражением одного из игроков, если у него кончились фишки на поле или если фишки есть, но ход сделать невозможно.

Когда «Пчёлки дома» и дети дома, невозможно прекратить играть.



Видео-правила к игре

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila

простые
правила
prostypravila.ru