

## DJ08499 - Tactique

---

**Wiek:** od 7 do 12 lat; **Ilość graczy:** 2;

**Cel gry:** jako pierwszy gracz zebrać 8 kart „kwiatki” i przywrócić pszczołki do strefy swojego koloru.

**Przygotowanie gry:** planszę kładziemy po środku, między graczami. 5 pszczołek czerwonych i 5 pszczołek niebieskich kładziemy na polach planszy według ich kolorów. 21 pozostałych kart kładziemy stroną rysunku „kwiaty geometryczne” do góry, potasowane, na każdym miejscu koloru jasno-zielonego, na planszy.

**Przebieg gry:** najmłodszy gracz zaczyna rzucając kostką. Przesuwa jedną ze swoich pszczołek w linii prostej o tyle miejsc ile wyskoczyło oczek na kostce.

NB1: droga musi być wolna. Np. : jeżeli kostka pokazuje 5 i jedna z kart leży na trzecim polu, gracz nie może obrać tego kierunku.

### Rysunki do wstawienia...

- Jeżeli na ostatnim polu jego drogi jest już jedna pszczołka, gracz kładzie kolejną pszczołkę na tej pierwszej i formuje „super bee”. Zaletą tej „super bee” jest to, że może ona dokonywać zmiany kierunku w trakcie przemieszczania się. Jeżeli na ostatnim polu, na które dociera pszczołka jest karta „kwiat geometryczny”, gracz odkrywa kartę. Jeżeli karta przedstawia:

**Kwiatek:** gracz pozyskuje kartę i na jej miejsce kładzie swoją pszczołkę, kolejka przechodzi na następnego gracza, który rzuca kostką i kontynuuje swoją grę.

**Kwiatek x2:** gracz odzyskuje kartę, która liczy się jak zdobyty kwiatek. Kładzie na jej miejsce swoją pszczołkę, rzuca kostką i kontynuuje grę.

**Pająk:** pszczołka jest zablokowana przez pająka. W tej sytuacji obie karty kładziemy jedna na drugą, pająk widoczny na wierzchu i pozostają na tym samym miejscu, aż do końca gry.

**NB2:** „super bee” pozostaje „super bee” aż do końca gry, ale może być również zablokowana przez pająka. W tej sytuacji 3 karty nakładają się na siebie (pająk stroną widoczną na górze) i pozostają na tym samym miejscu do końca gry.

**Koniec gry:** gdy gracz odzyska 8 kart „kwiatki”, musi przywołać wszystkie swoje pszczołki (wyłączając te zablokowane przez pająka) do strefy swojego koloru.

Gdy gracz osiągnie ten cel, wygrywa całą grę.