

# Panico nell'alveare

Gioco da tavolo per 2, 3 o 4 giocatori a partire da 6 anni e adulti. Durata: da 15 a 45 minuti in media.



## Contenuto della confezione:

1 tabellone, 1 perno, 1 prato girevole, 81 gettoni-cespugli, 44 pedine-api di cui:  
1 regina, 8 operaie e 2 soldati per ogni colore, 36 carte Spostamenti,  
15 anelli-polline, 10 anelli-inquinamento, 1 dado, 1 regolamento del gioco.

## Preparazione della partita:

- Aprire il tabellone.
- Montare il tabellone sul perno.
- Posizionare il prato girevole sul perno, nella parte centrale del tabellone.
- Distribuire 80 gettoni-cespugli sul prato, con il simbolo rivolto verso il basso (il cespuglio senza simbolo può servire da joker o sostituire un gettone perso).
- Mescolare le carte e mettere il mazzo al centro del parto con le cifre rivolte verso il basso.
- Scegliere il colore delle proprie api.
- Posizionare la regina nell'alveolo al centro dell'alveare.
- Posizionare 2 pedine "operaie" sugli alveoli di nascita (mettere di lato le altre pedine).
- Far combaciare gli ingressi degli alveari con quelli del prato (8 possibilità).



## Due varianti possibili:

- 1) Senza api soldato: per i più piccoli.
- 2) Con api soldato: per i più grandi e i più agguerriti.  
Le basi del gioco non cambiano. I più grandi dovranno leggere l'intero regolamento per scoprire il funzionamento della variante con api soldato.



## Principio base:

Far nascere delle api  
e mandarle nel prato alla ricerca del prezioso polline...

## Scopo del gioco:

Vince chi deposita per primo 3 anelli-polline in fondo al proprio alveare.



## Svolgimento della partita:

Inizia il giocatore più giovane. Pesca una carta e sposta una delle sue api in base al numero indicato (vedi Spostamenti).

La carta viene poi messa di lato. La partita si svolge in senso orario.

Al giro successivo i giocatori possono: muovere un'ape esistente o farne nascere una nuova posizionandola sull'alveolo di nascita vuoto.

Quando i due alveoli di nascita sono occupati, i giocatori non possono far nascere nessuna ape.



**Nella variante per bambini da 6 a 8 anni, i giocatori fanno nascere solo api operaie.**

Le api soldato sono riservate ai giocatori più grandi (Vedi Variante adulti).



### **Spostamenti:**

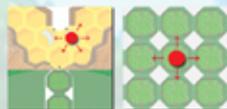
Gli spostamenti avvengono solo mediante le carte.

Il dado serve solo a definire la potenza dei tornado (Vedi di seguito).

Su ogni carta è rappresentata un'ape sana, senza polline, con un numero di spostamenti che va da 1 a 8 punti.

Durante il gioco le carte pescate dal mazzo vengono messe di lato.

Una volta terminato il mazzo le carte vengono rimescolate e riposizionate al centro del prato.



È possibile spostarsi in tutte le direzioni, a condizione che le caselle si tocchino.

### **Restrizioni:**

- Due api non possono trovarsi sulla stessa casella.
- Un'ape non può passare due volte sulla stessa casella durante uno spostamento.
- Nella variante per bambini, le api non sono autorizzate a entrare negli alveari avversari.
- Nell'alveare le api non possono volare: devono dunque aggirare le api esistenti.
- Nel prato, gli spostamenti in diagonale sono vietati.

**Attenzione!** Un'ape posizionata sul primo alveolo del proprio alveare blocca l'entrata e l'uscita.

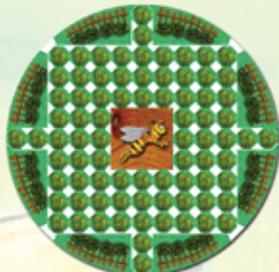


**Consigliamo ai giocatori più piccoli di cominciare la partita adesso.  
Durante il gioco scopriranno cosa si nasconde sotto i cespugli nel prato.**

### **- Il prato -**

Il prato è composto da 80 gettoni-cespugli mescolati all'inizio di ogni partita e posizionati con il simbolo rivolto verso il basso. (Il cespuglio senza simbolo funge da joker o per sostituire un gettone perso)

Nel prato, le api possono volare, ossia scavalcare le altre api. La casella dell'ape scavalcata vale 1 spostamento.



### **I cespugli:**

Bisogna fermarsi su un cespuglio per poterlo scoprire. Quando un giocatore scopre un cespuglio, mostra il simbolo a tutti gli altri.

Dopo aver eseguito l'azione rappresentata, il giocatore riposiziona il cespuglio con il simbolo verso il basso (Non vale per i fiori e i passaggi segreti, vedi capitolo seguente).



Il giocatore non è obbligato a scoprire il cespuglio sul quale si posa la sua ape.  
In questo caso, non esegue l'azione richiesta. Se decide di scoprirlo al giro successivo, quest'azione conterà come un giro giocato.

Il giocatore non potrà né pescare una carta né far nascere un'ape.

### Cosa nascondono i cespugli?



**26 fiori:** Quando un giocatore scopre un cespuglio con il simbolo di un fiore inserisce sulla sua ape un anello-polline. Quest'ape può continuare a scoprire altri cespugli ma, attenzione! Ogni anello-polline trasportato toglie 1 punto di spostamento rispetto al numero indicato sulla carta Spostamento.



**Es:** se l'ape trasporta 1 anello-polline e la carta pescata indica il numero 4, quest'ape potrà spostarsi solo di 3 caselle. Se trasporta 2 anelli-polline, potrà spostarsi solo di due caselle, e così via.

Una volta che l'ape avrà scaricato gli anelli-polline potrà spostarsi di nuovo normalmente.

Le api possono passare o fermarsi sulle caselle dove c'è un anello-polline.

I fiori danno polline solo una volta.

**I cespugli con i fiori che hanno già dato polline restano visibili fino alla fine della partita.**



**9 passaggi segreti:** Sono delle scorciatoie che permettono alle api di spostarsi direttamente da un "buco" all'altro senza contare punti di spostamento.

Un'ape blocca il passaggio attraverso il buco sul quale è posizionata, impedendo alle altre api di attraversarlo.



**I passaggi segreti scoperti restano visibili fino alla fine della partita.**

**I seguenti cespugli devono essere riposizionati con il simbolo verso il basso dopo essere stati scoperti.**



**7 ali:** Il giocatore pesca un'altra carta e sposta l'ape con cui ha appena giocato.



**7 affumicatori:** Il giocatore rimane fermo un giro. Tutte le sue api dormono durante questo giro, che siano nell'alveare o nel prato.



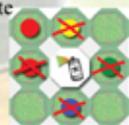
**3 calabroni:** L'ape che scopre questo cespuglio è eliminata (viene ritirata definitivamente dal gioco). Se l'ape trasportava del polline, quest'ultimo resta sul cespuglio. Sarà l'ape che si fermerà per prima sul cespuglio a recuperare il polline.



**2 insetticidi:** L'ape che scopre questo cespuglio è eliminata insieme a tutte quelle che si trovano nelle caselle adiacenti.

Queste api vengono ritirate dal tabellone. Il polline rimane sul tabellone.

Sarà l'ape che si fermerà per prima sul cespuglio a recuperare il polline.





**10 inquinanti:** L'ape che scopre questo cespuglio diventa inquinata. 

Il giocatore posiziona sull'ape un anello nero.

Quest'ape si sposterà di 2 punti in meno rispetto al numero indicato sulla carta.

Può continuare a scoprire i cespugli, ma se trova del polline si sposterà ancora più lentamente. Es: 2 punti di inquinamento + 1 punto di polline = - 3 punti.

Al secondo cespuglio di inquinamento scoperto, l'ape muore e viene ritirata dal tabellone. Se trasportava del polline, questo resta sul tabellone.



**7 api-infermiere:** Fanno scomparire l'inquinamento dell'ape che scopre questo cespuglio.



**9 tornado:** Fanno girare il prato da 1 a 6 tacche, in funzione del numero ottenuto

con il dado (1 tacca corrisponde alla distanza tra due ingressi al prato = 8 possibilità).

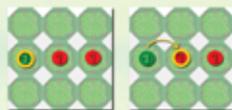
È il giocatore che scopre il tornado a scegliere il senso di rotazione del prato.



**Furto di polline:** Più api dello stesso colore posizionate su caselle adiacenti formano un gruppo.

Possono dunque rubare il polline a un'ape avversaria sola o appartenente a un gruppo di numero inferiore.

Per poter eseguire questa azione è necessario che le api si tocchino (caselle adiacenti).



**Nota bene:**

- Durante uno spostamento non è possibile eseguire nessuna azione.

I cespugli possono essere scoperti solo quando ci si ferma sopra.

- Quando un'operaia si posa su una casella dove c'è un anello-polline (rimasto lì in seguito alla morte di un'ape) potrà appropriarsene. Questa azione vale come un giro. L'ape dovrà quindi aspettare il giro successivo per scoprire il cespuglio.

- Gli anelli-polline possono essere depositati in fondo all'alveare senza fermarsi sulla casella.

- Gli anelli-polline depositati in fondo all'alveare non possono essere rubati.

**Suggerimenti:**

- Memorizza i cespugli che sono stati scoperti per evitare di cadere nelle stesse trappole.

- Potrebbe esserti utile provocare dei tornado per impedire ai tuoi avversari di far entrare il polline negli alveari.

- Sfrutta i passaggi segreti per spostarti più rapidamente da un punto all'altro.

- Manda le tue api in gruppo per proteggerle dai ladri di polline...



**Nessun panico!**



## Variante per giocatori adulti

Stessi spostamenti della versione bambini, con in più la possibilità di far nascere delle api soldato e di entrare negli alveari avversari.

**Le api soldato non lavorano:** non scoprono i cespugli e non possono trasportare polline né inquinamento. La loro missione è quella di proteggere i membri del loro alveare e di eliminare le api avversarie.



**In questa variante ci sono due possibilità di vittoria.**

- Come nella variante per bambini: essere i primi a depositare 3 anelli-polline in fondo al proprio alveare.
- Eliminare un certo numero di api avversarie per accumulare dei punti:

Una regina	=	<b>5 punti</b> ,
un'ape soldato	=	<b>2 punti</b> ,
un'operaia	=	<b>1 punto</b> .

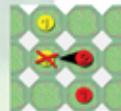
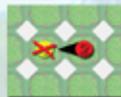
Per vincere bisogna accumulare **5 punti** per una partita a due giocatori, **6 punti** per una partita a tre giocatori e **7 punti** per quattro giocatori.

**Battaglie:** Basta che un'ape soldato si posi su una casella adiacente a un'ape operaia avversaria per eliminarla con un colpo di pungiglione e ottenere 1 punto facendola prigioniera

(l'eliminazione non può farsi arrivando sulla casella dell'operaia).

È consigliabile raggruppare le api per proteggerle.

Un gruppo si forma quando due api dello stesso colore si trovano su caselle adiacenti.



Quando due gruppi sono in contatto, bisogna contare i punti di ogni gruppo per determinare il più forte.

Se c'è un'ape soldato nel gruppo più forte, questa elimina le api con cui è in contatto.

**Eliminazione di una regina:** Pur valendo 5 punti una regina non può né attaccare, né difendersi.

Se un'ape soldato avversaria riesce a entrare nel suo alveolo, la regina è eliminata.

Viene fatta prigioniera dal giocatore che attacca, il quale segna 5 punti

(in questi casi, se ci sono due giocatori, la partita finisce).

Nel caso di una partita a 3 o 4 giocatori, il giocatore che perde la regina non può più far nascere nuove api. Continua a giocare con le api esistenti.



### Nota bene:

- In qualsiasi momento un'ape può sacrificare il proprio polline scaricandolo sulla casella dove si trova per spostarsi più rapidamente (in caso di pericolo).

- Durante ogni giro è possibile eseguire una sola azione: far nascere un'ape o muovere un'ape esistente.

- L'eliminazione di un'ape all'inizio o alla fine di un giro è una conseguenza e non l'azione principale.

Es: Se un tornado provocato da un giocatore spinge un'operaia avversaria vicino a un'ape soldato di un altro giocatore, quest'ultimo, quando arriva il suo turno, elimina l'operaia prima di giocare.

- **Esempi di giri:** 1. Un giocatore pesca una carta, muove una delle sue api soldato e la posiziona vicino a un'operaia avversaria. Il giocatore termina il proprio giro eliminando l'operaia avversaria.

2. Il giocatore pesca una carta e sposta una delle sue operaie su un cespuglio. Il giocatore scopre il cespuglio ed esegue l'azione indicata.

- Così come per il furto di polline, un'ape inquinata appartenente a un gruppo più forte può "rifilare" il proprio inquinamento a un'ape avversaria che si trova da sola o appartenente a un gruppo di numero inferiore.

### Suggerimenti:

- Forma dei gruppi per proteggere le tue api.

- Può essere interessante contare il numero di carte messe di lato per fare una scelta strategica, sapendo che il mazzo di 36 carte Spostamento si compone nel seguente modo:

tre 8, quattro 7, cinque 6, sei 5, sei 4, cinque 3, quattro 2, tre 1.

- Pensa a proteggere la tua regina lasciando delle api sugli alveoli di nascita.

- Attenzione ai passaggi segreti rimasti aperti: un'ape soldato potrebbe comparire da un momento all'altro...

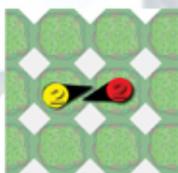




## Seguito variante per giocatori adulti



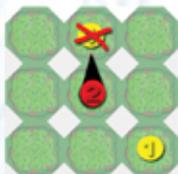
Le figure seguenti mostrano degli esempi di battaglie.  
Da consultare in caso di dubbi.



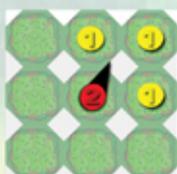
Le api soldato sono in contatto.  
C'è parità.



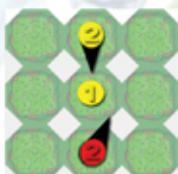
Le api soldato gialle formano un gruppo di 4 punti.  
Eliminano le 3 operaie rosse e l'ape soldato che si  
trova isolata sul primo cespuglio del prato.



L'operaia gialla, in basso a destra  
non è in contatto con l'ape soldato rossa.  
Non è eliminata.



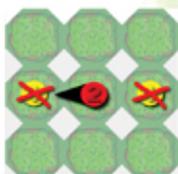
Le operaie gialle formano un gruppo di 3 punti.  
Benché siano in superiorità numerica,  
non possono eliminare l'ape soldato rossa perché, in  
questo gioco, le api operaie non pungono.



L'ape soldato gialla protegge l'operaia della sua  
squadra, ma non può eliminare l'ape soldato rossa  
perché non la tocca.



L'ape soldato gialla, aiutata da un'operaia,  
elimina l'ape soldato rossa.  
La squadra gialla segna due punti.



Le operaie gialle non si toccano,  
quindi non si proteggono.  
Sono eliminate dall'ape soldato rossa



Api di colore diverso non si proteggono.  
L'ape soldato rossa elimina l'operaia gialla.