

## LA RUCHE - Règle du jeu

Jeu de tuiles pour 2 joueurs et +

*Ne pas confondre vitesse et précipitation :  
à la ruche, il faut poser ses alvéoles vite,  
très vite, encore plus vite ...  
ou les donner à ses adversaires.*

Le jeu est constitué de 60 tuiles réversibles en forme d'alvéole hexagonal. Les bords de chaque alvéole sont repérés par une couleur différente. Une des deux faces est ornée d'une abeille.

Au début de la partie, les tuiles sont réparties équitablement entre les joueurs (2X30, 3X20, 4X15, 5X12, ou 6X10). Le but du jeu est de se défausser le plus rapidement possible de ses alvéoles en les posant contre d'autres déjà posés. La seule contrainte est de respecter les règles de pavage : les bords qui se touchent doivent être de même couleur.

Avant le début de la partie, chaque joueur pose, à tour de rôle, un alvéole sur la table, de façon à en toucher un, déjà posé, par un seul côté. Dès que c'est fait, la partie commence. Il n'y a pas de tours de jeu, chacun joue quand il veut, sans attendre les autres, mais il ne peut poser de tuile que si elle touche au moins deux autres tuiles en respectant les correspondances de couleur.

Le premier à s'être débarrassé de tous ses alvéoles gagne la partie.

Règles optionnelles :

- Chaque fois qu'un joueur pose un alvéole face "abeille" visible, il se défausse d'un alvéole supplémentaire auprès d'un adversaire de son choix.
- Un joueur qui parvient à poser un alvéole qui en touche 3 autres, ou plus, en respectant la règle, peut se défausser de 3 tuiles supplémentaires en les donnant à ses adversaires comme bon lui semble (plutôt à ceux qui sont en tête).

Au fur et à mesure de la partie, apparaissent des emplacements injouables ; il faudrait, par exemple, pouvoir y poser un alvéole avec deux fois la même couleur, ce qui n'existe pas. Si plus aucun alvéole n'est jouable, la partie s'interrompt et gagne le joueur qui a conservé le moins de tuiles.

On peut jouer en plusieurs manches : pour chaque manche, le vainqueur marque 3 points, le deuxième 2 points et le troisième 1 point (utiliser les jetons inclus). A la fin du jeu, celui qui cumule le plus de points gagne la partie.

Variante solitaire :

Prendre 12 alvéoles au hasard et parvenir à tous les poser face "abeille" en respectant la règle du pavage : à partir du troisième alvéole, tout alvéole posé doit en toucher au moins deux autres et les côtés qui se touchent, doivent être de même couleur. Moins facile qu'il n'y paraît!

## THE HIVE - Rules of the game

Game of tiles for two or more players

*Don't confuse speed and haste :  
In this game, you must lay down  
cells rapidly, very rapidly and even more rapidly....  
Or give them to your opponent.*

The game is made of 60 tiles that you can place face up or face down. They have the shape of hexagonal cells. The edge of each cell is marked by a different colour. One of the two faces is decorated with a bee.

At the beginning of the game, the tiles are divided equally between the players (2X30, 3X20, 4X15, 5X12, or 6X10). The aim of the game is to discard one's cells as quickly as possible by placing them next to other cells that have already been laid down. The only obligation is to respect the rules of the paving : all edges that touch each other must be of the same colour.

Before beginning the game, each player, in turn, lays down a cell on the table. Each cell must touch another cell that has been laid down, along one edge only. Once this is done, the game can start. There are no turns during the game. Each person plays whenever he wants to without waiting for the others. However, he can only lay down his tiles if they touch at least two other tiles that have edges of the same colour.

The first one to get rid of all his cells wins the game.

Optional rules :

- Each time a player lays down a cell with the "bee" side facing up, he can discard an extra cell onto an opponent of his choice.
- A player that lays down a cell that touches 3 or more other cells by observing the rules can discard three extra tiles by giving them to whosoever he pleases, preferably to those who are winning.

As the game goes along, spaces that are unplayable will start to appear : for example, a space requiring a cell that has twice the same colour may appear, but no such cell exists. When no more cells are able to be placed, the game ends and the player left with the least number of cells wins.

Several rounds can be played : At the end of each round, the winner scores 3 points, the player who comes second 2 points and the one who comes third 1 point. (Use the tokens enclosed). At the end of the game, the one who has the most points wins.

How to play alone

Take twelve cells at random. You must succeed in laying them down the "bee side" up and by respecting the paving rules : after laying down the third cell, all consequent cells must be laid down by touching at least two other cells and the touching sides must be of the same colour. Not as easy as it seems!

## LA COLMENA - Reglas de juego.

Juego de tejas para dos jugadores y más !

*No confundas rapidez con precipitación :  
en la colmena hay que poner las celdillas rápido,  
muy rápido, cada vez más rápido...  
o ofrecérselas a tus adversarios.*

El juego está constituido por 60 tejas reversibles (de dos caras) en forma de celdillas hexagonales. Los bordes de las celdillas se identifican por un color diferente. Una de las caras está decorado con una abeja.

Al comienzo de la partida, las tejas son repartidas equitativamente entre los jugadores (2X30, 3X20, 4X15, 5X12, o 6X10). El objetivo del juego es deshacerse lo más rápido posible de sus celdillas poniéndolas sobre otras ya ubicadas. La única dificultad es le de respetar las reglas del entejado : los bordes que se tocan deben ser del mismo color.

Antes de comenzar la partida, cada jugador a su turno, pone una celdilla sobre la mesa buscando tocar (por un solo lado) una que ya esté puesta. Una vez realizado esto la partida puede comenzar. No hay turnos en el juego, cada uno juega cuando quiera sin esperar a los demás, pero solo podrá poner una teja si toca, al menos otras dos, respetando las correspondencias entre los colores.

El primero en deshacerse de todas sus celdillas gana la partida.

Reglas opcionales :

- Cada vez que un jugador pone una celdilla por el lado "abeja", se deshace de una celdilla suplementaria asignándosela al adversario que quiera.
- Un jugador que logra poner una celdilla tocando otras tres o más y que respeta las reglas del juego, puede deshacerse de tres tejas suplementarias, asignándoselas a sus adversarios como bien la plazca ! (quizás a aquellos que llevan la delantera).

A medida que va avanzando el juego, aparecen lugares difíciles de ganar, en ese caso se debe, por ejemplo, poder ubicar una celdilla en dos veces con el mismo color, lo que es imposible. Si ya no es posible ubicar más celdillas, la partida se interrumpe y gana el jugador que queda con menos tejas.

se puede jugar en varias partidas : en cada una de ellas, el vencedor gana tres puntos, el segundo dos y el tercero uno (utilizar las fichas). Al final del juego el que acumula más puntos es el vencedor.

Variante posible : solitario.

Tomar doce celdillas al azar y tratar de ubicarlas por el lado "abeja" respetando las reglas del entejado : apartir de la tercera, toda celdilla ubicada deberá tocar al menos otras dos, teniendo en cuenta que los lados que se tocan deben sser del mismo color. i Es más difícil de lo que parece !

## L'ALVEARE - Istruzioni

Per 2 giocatori e +

*Non confondere velocità e fretta:  
nell'alveare, bisogna posare i propri alveoli velocemente,  
molto velocemente, ancora più velocemente...  
oppure darli ai propri avversari.*

Il gioco è costituito da 60 tasselli reversibili a forma di alveolo esagonale. I bordi dei tasselli hanno ognuno un colore diverso. Su uno dei due lati è disegnata un'ape.

All'inizio della partita, i tasselli sono distribuiti equamente tra i giocatori (30x2 , 20x3, 15x4 e così via). Lo scopo del gioco è di liberarsi il più velocemente possibile dei propri tasselli posandoli contro altri già messi giù. L'unico obbligo è quello di rispettare le regole di assemblaggio: i bordi che si toccano devono essere dello stesso colore.

Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore posa, a turno, un tassello sul tavolo, in modo da toccarne uno, già sul tavolo, da un solo lato. Appena viene fatto, la partita inizia. Non ci sono turni, ognuno gioca quando vuole, senza aspettare gli altri, ma può posare un tassello solamente se tocca almeno altri 2 tasselli, rispettando le corrispondenze tra colori.

Il primo che finisce i propri tasselli vince la partita.

Istruzioni opzionali:

- Ogni volta che un giocatore posa un tassello con il lato "ape" visibile, si può liberare di un tassello, dandolo ad un avversario a sua scelta.
- Un giocatore che riesce a posare un tassello che ne tocca altri 3, o anche di più, sempre rispettando le regole di colore, può liberarsi di 3 tasselli dandoli ai suoi avversari, come meglio crede (di preferenza a quelli in testa).

Man mano che la partita procede, si vede che alcune posizioni sono impossibili; ad esempio, posare un tassello con due lati dello stesso colore, cosa non consentita. Se non esiste più nessun tassello da giocare, la partita si interrompe e vince il giocatore che ha conservato il minor numero di tasselli.

Si può giocare in più manche: per ogni manche, il vincitore segna 3 punti, il secondo 2 punti, il terzo 1 punto (utilizzare i gettoni inclusi nella scatola). Alla fine del gioco, colui che ha guadagnato il maggior numero di punti vince la partita.

Variante solitaria:

Prendere 12 alveoli a caso e cercare di posarli tutti sul lato "ape", rispettando le regole dei colori: a partire dal terzo tassello, tutti i tasselli posati devono toccarne almeno altri 2, e i lati che si toccano devono essere dello stesso colore. Meno facile di quel che sembra!

## **IM BIENENSTOCK - Spielregel**

Spiel mit Kartonplättchen für 2 bis 6 Spieler

*Schnelligkeit und Hast sind nicht zu verwechseln:  
Im Bienenstock muss man seine Waben schnell platzieren,  
sehr schnell, noch schneller...  
oder sie an seinen Gegner abgeben.*

Das Spiel besteht aus 60 beidseitig bedruckten, kartonierten Plättchen in hexagonaler Wabenform. Die eine Seite zeigt eine Biene. Die Ränder jeder Wabe sind verschieden farbig.

Zu Beginn des Spiels werden die Waben je nach Anzahl der Mitspieler wie folgt verteilt: 2x30, 3x20, 4x15, 5x12 oder 6x10. Das Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich seine Kärtchen abzulegen: Die Waben müssen an die bereits ausliegenden Kärtchen angelegt werden. Die einzige Voraussetzung ist, dass sich nur farbgleiche Ränder berühren dürfen.

Vor dem Beginn des Spiels legt ein Spieler nach dem anderen eine Wabe so auf den Tisch, dass sich die Waben nur an einer Seite mit derselben Farbe berühren. Wenn alle gelegt haben, kann das Spiel beginnen. Es wird nicht der Reihe nach gespielt, sondern jeder legt seine Waben ab, sobald er eine Möglichkeit zur Ablage entdeckt: Seine Wabe muss mindestens 2 andere Waben mit der passenden Farbe berühren.

Der erste, der alle seine Waben ablegen konnte, hat die Partie gewonnen.

### Spielregel-Varianten

- Jedesmal, wenn ein Spieler eine Wabe mit der Biene nach oben ablegt, kann er zusätzlich eine seiner Wabenkärtchen einem beliebigen « Gegner » abgeben.
- Hat ein Spieler bei seiner Ablage 3 oder mehr farbgleiche Seiten berührt, kann er 3 zusätzliche Waben einem « Gegner » seiner Wahl (möglichst einem, der nur noch wenige Waben hat !) abgeben.

Im Laufe des Spiels wird es immer schwieriger und zuletzt ganz unmöglich, Kärtchen anzulegen; es findet sich zum Beispiel keine Wabe mehr mit zwei gleichen Farbkanten. Wenn nun an keine Wabe mehr angelegt werden kann, ist die Partie beendet. Wer die wenigsten Kärtchen übrig behalten hat, hat gewonnen !!!

Man kann auch mehrere Durchgänge nacheinander spielen: Für jeden Durchgang bekommen die Spieler Punkte. Dabei werden die beigelegten Spielmarken wie folgt verteilt: Der Sieger erhält 3 Punkte, der Zweite 2 Punkte und der Dritte 1 Punkt. Am Ende des Spieles hat derjenige mit den meissen Spielmarken gewonnen.

### Variante für nur einen Spieler

Man nimmt auf gut Glück 12 Waben und legt sie nach folgender Regel mit der Biene nach oben aus: Nach der 3. Wabe müssen alle neu gelegten Waben mindestens 2 andere Waben mit derselben Farbe berühren. Das ist schwieriger, als man denkt !