



Johan Benvenuto
Gricha German



Kerri Aitken

Introduzione

Gli orsi si accontentano di poco.
I Mielursi no!

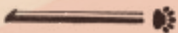
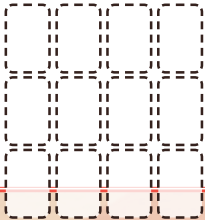
Vivono in città piene di vita, adorano esplorarne i dintorni, vedere altri animali e collezionare ogni sorta di oggetti.
Scopri un mondo abitato dai Mielursi e raccogli le fotografie degli scorci che incontri, disponendole una a una in una composizione da incorniciare.

Contenuto

- 94 Carte
- 100 Segnalini Punti Vittoria (di valori diversi) 
- 20 Segnalini Ape 
- Questo regolamento

- ### Setup
1. Posiziona i segnalini  e  da parte per formare una scorta comune.
I segnalini sono da considerarsi infiniti.
Se un tipo si esaurisce, sostituisilo con qualcosa di adatto.
Non consigliamo le api vere.
 2. Mischia le carte in un mazzo coperto.
 3. Scegli casualmente un giocatore che taglia il mazzo e un altro che distribuisce le carte. Quest'ultimo ne consegna 5 a ciascuno in senso orario, partendo dal giocatore alla sua sinistra.
Queste 5 carte sono la tua mano iniziale.
 4. Assicurati che ciascun giocatore abbia spazio sufficiente davanti a sé per la propria griglia di 4x3 carte e un'area in cui tenere i segnalini  e .
Quest'ultima è la tua **riserva**.

Esempio di setup per 3 giocatori.



Panoramica del gioco

Nel corso di 12 round sceglierai le carte con un drafting e le piazzerai nella tua griglia di 4 colonne per 3 righe.

Quando **piazzi** una carta nella tua griglia, per prima cosa essa si **attiva** e poi **attiva** tutte le carte ortogonalmente adiacenti a essa.

Attivare una o più carte innesca le loro abilità e/o ti fa guadagnare .

Alla fine di ogni round, il giocatore che in quel round ha guadagnato meno  prende 1 segnalino  dalla scorta comune. *Niente paura, queste api valgono punti a fine partita!*

Una volta concluso il dodicesimo round, il giocatore con più  vince la partita.

Sequenza di un round

1. Scegli 2 carte

Scegli 2 carte dalla tua mano, una per la tua griglia e una per la tua **riserva**. Tienile nascoste dagli altri giocatori, che faranno lo stesso.

2. Rivela, Piazza e Guadagna punti

Rivela e **piazza** a faccia in su nella tua griglia la prima carta che hai scelto (vedi *Piazzare una carta*, a destra) e conserva coperta nella tua **riserva** la seconda.

Conta i  che hai guadagnato e prendi i segnalini corrispondenti dalla scorta comune, aggiungendoli alla tua **riserva**. Tutti gli altri giocatori fanno lo stesso.

3. Bzzz!

Il giocatore che ha ottenuto meno  durante questo round prende 1 segnalino  dalla scorta comune e lo aggiunge alla sua **riserva** personale. In caso di parità, ciascun giocatore a pari merito prende 1 segnalino .

4. Passa le carte

Passa le carte rimaste nella tua mano al giocatore alla tua sinistra e poi aggiungi la carta che hai conservato nella tua **riserva** (passo 2) alla nuova mano che ricevi dal giocatore alla tua destra.

5. Distribuisce nuove carte

Dopo aver **piazzato** 4 carte (alla fine del 4° e dell'8° round), la tua mano è vuota.

Decidi se aggiungere la carta nella tua **riserva** alla tua mano o se scartarla. Una volta che tutti hanno deciso, il mazziere mischia il mazzo e distribuisce nuove carte, finché tutti non ne hanno 5 in mano.

Piazzare una carta

Regole per il piazzamento

1. Ogni carta dopo la prima deve essere **piazzata adiacente ortogonalmente** ad almeno un'altra carta.
2. Alla fine della partita, dopo il 12° round, la tua griglia deve essere formata da 4 colonne e 3 righe e **non puoi mai** aggiungere una 5° colonna o una 4° riga.

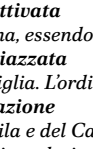
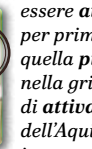
Attivazioni

Quando **piazzi** una carta nella tua griglia, **attiva** prima quella carta, poi **tutte le carte adiacente ortogonalmente** a essa nell'ordine che preferisci.

Esempio: il giocatore piazza le Bacche nella sua griglia e attiva un totale di tre carte guadagnando così 11 .

1. Bacche = 4 
2. Aquila = 4 
3. Cane = 3 

*Nota che la carta Bacche deve essere **attivata** per prima, essendo quella piazzata nella griglia. L'ordine di attivazione dell'Aquila e del Cane invece viene deciso dal giocatore.*



Fine della partita

La partita finisce dopo 12 round, una volta che tutti i giocatori hanno completato la loro griglia 4x3.

Converti i tuoi segnalini  in 

Alcune carte mostrano il simbolo moltiplicatore **Alveare** : conta quanti ce ne sono nella tua griglia e moltiplica quel numero per i segnalini  che hai nella tua **riserva**. Guadagna quindi tanti  prendendo i segnalini dalla scorta comune.

Adesso conta i tuoi : il giocatore che ne ha di più è il vincitore. In caso di pareggio, i giocatori coinvolti condividono la vittoria.

Corsiglio:

Per aiutarti a tenere il conto dei punti guadagnati in un round, posiziona i segnalini  su ciascuna carta dopo averla conteggiata.

Esempio: dopo 12 round il giocatore ha totalizzato 121  e collezionato 6 segnalini . Nella sua griglia ci sono 4 simboli  (la **Paperella** ne ha 2!), che moltiplica per i 6 segnalini , guadagnando altri 24  che prende dalla scorta comune. Il suo punteggio finale è 145 (121+24).

Simboli Alveare



Colori e tipi di carte

Ogni carta è di uno dei seguenti colori: rosso, blu, verde e giallo. Ogni colore è richiamato sia sul fronte che sul retro delle carte ed è associato a un simbolo per aiutare chi ha difficoltà:



Città / Rosso



Acqua / Blu



Montagna / Verde



Deserto / Giallo

Oltre a un colore, le carte possono essere di uno, o anche due, dei seguenti 5 tipi, che vengono utilizzati per numerosi effetti quando vengono attivate:



Mielurso



Edificio



Oggetto



Pianta



Animale

Carte Obiettivo

Alcune carte mostrano il simbolo Obiettivo. Ogni volta che **attivi** una carta con questo simbolo (compresa la prima volta che la **piazzi** nella tua griglia), controlla se ne soddisfi i requisiti indicati vicino al simbolo:

- Se **non li soddisfi**, applica solo l'effetto indicato sopra la linea.
- Se **li soddisfi**, applica solo l'effetto indicato sotto la linea, ignorando i sopra di essa.

Importante: un completato ti fa guadagnare punti solo quando ne **attivi** la carta. Se nel **piazzare** una carta nella tua griglia completi uno specifico ma non **attivi** la carta che lo mostra, allora non guadagnerai quei punti.

2    : 10 se hai almeno 6 nella tua riserva.

 guadagnati da un obiettivo **non** completato.

10   : 10 se hai almeno 6 nella tua riserva.

 guadagnati da un obiettivo **completato**.

Chiarimenti sugli effetti

- Due o più carte sono considerate adiacenti solo se lo sono **ortogonalmente**.
- Una carta attiva quelle adiacenti solo quando viene **piazzata** nella tua griglia.
- Carte come **Aquila, Zaino, Collezionista**, ecc... contribuiscono al proprio effetto.
- Carte come **Banchiere, Cacciatore di Tesori**, ecc... ti fanno guadagnare  per carte che mostrano  che possono essere completati, anche se non hai completato tali .
- Le carte **Bollettino Meteo** fanno riferimento alla carta coperta nella tua **riserva**.

Anatomia delle carte

Tipo(i) di carta

Simbolo Obiettivo

Simbolo(i) Alveare

Simbolo del Colore

Nome della carta

Effetto della carta



Altri simboli

 = Punti Vittoria |  = Segnalino Ape

 = Carta |  = Colore

 = Riga |  = Colonna |  = Destra

 = Obiettivo (carta) |  = Alveare

Autori: Gricha German
& Johan Benvenuto
Illustrazioni: Kerri Aitken
Editore: Mojito Studios.

© 2026, Mojito Studios., LLC


www.mojitostudios.com


www.uplayedizioni.com
edizioni@uplay.it

© 2027, uplay.it edizioni
è un marchio registrato
della DXP S.N.C.
P.Iva IT01936340502
Via Tosco Romagnola 2585,
56021, Cascina (PI),
Italia
Tutti i diritti sono riservati.