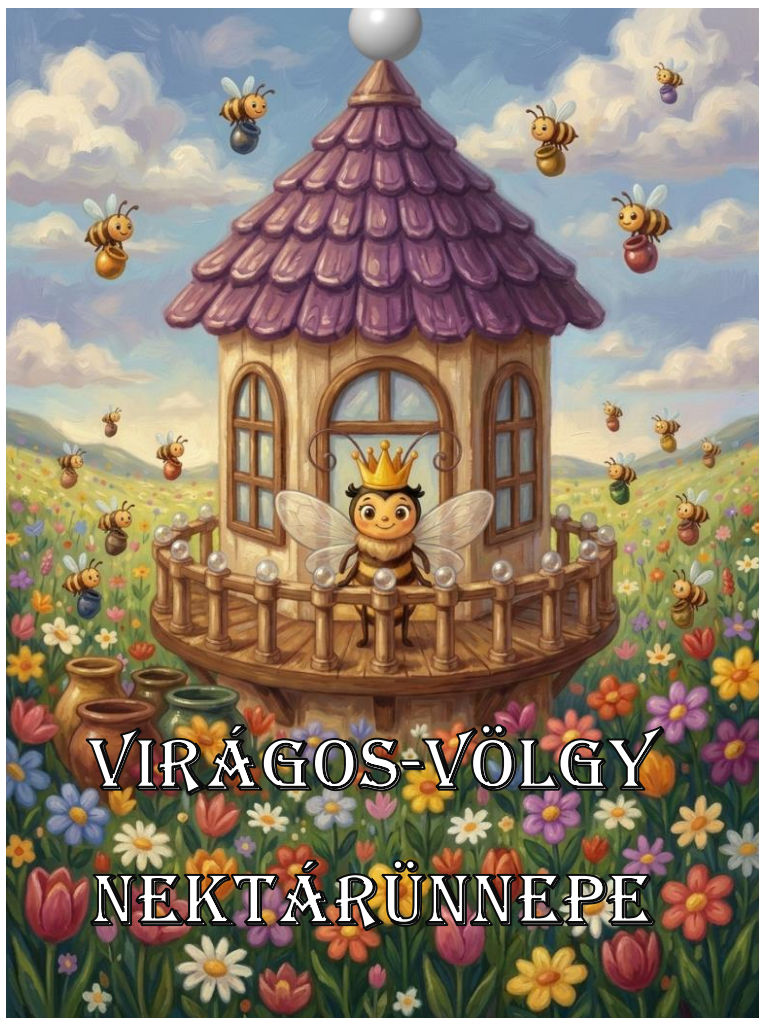




VIRÁGOS-VÖLGY NEKTÁRÜNNEPE



2-4

JÁTEKOSOK



ÉVES KORTÓL



15-20 P
PERC



VIRÁGOS-VÖLGY



NEKTÁRÜNNEPE

Aurélia Királynő mesés társasjátéka

A Szivárvány-hegyek lábánál elterülő Virágos-völgy közepén álló Kastély-Dobótorony aranszínű erkélyén trónol Aurelia Királynő, a bölcs Méhkirálynő. A tavasz eljövetelével a völgy legszebb virágai egyszerre bontottak szirmot, és a lágy szellő messzire vitte a mézédés illatot. Aurelia Királynő, látva a természet ébredését, kihirdette a Nagy Nektárünnepet, amelyre a völgy minden fiatal méhecskéje hivatalos.

A völgy lakói izgatottan készülődnek. A méhek szárnyai zümmögve válaszolnak a virágok hívására, a kaptárak mélyén pedig már előkészítették az ünnepi bödönöket, amelyek alig várják, hogy megteljenek a legfinomabb nektárral. A Nagy Nektárünnep nem csupán a gyűjtésről szól: ez az az időszak, amikor a kis méhecskék bebizonyíthatják rátermettséget, gyorsaságukat és stratégiai gondolkodásukat a virágos mezőkön.





A játék során a résztvevők a fiatal méhecskék bőrébe bújva járkák be a varázslatos pályát. A dobókockák nem csupán a mozgást irányítják, hanem a virágok nyílását is jelzik, így minden kör új kihívások elé állítja a játékosokat. A legügyesebb méhecskéek elhozzák a legértékesebb nektárbödönöket, és megtöltik velük saját kaptáraikat.

A játék végén Aurelia Királynő személyesen száll le a trónjáról, és aranszínű szárnyait suhogtatva átrepül ahhoz a kaptárhoz, amelyiket a játékosok a leggazdagabban töltöttek meg a völgy kincseivel. Vajon ki-nek a kaptárja lesz a legédesebb az ünnep végére? Induljon a verseny, szárnyaljon a képzelet, és kezdőd-jék a méhek nagy ünnepe a Virágos-völgyben!

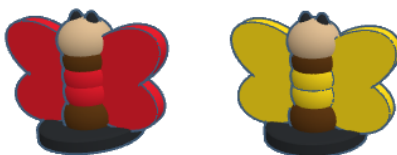




🧩 2. Játékoszínnek és pályaösszeállítás játékos szám szerint

A moduláris virágpálya összekapcsolása teljesen kötetlen és tetszőlegesen variálható. A virágok sorrendje játékról játékra szabadon változtatható:

- 2 Játékos: Sárga és Piros játékoszín.



- *Pálya:* 9 virágból áll (Sárga, Piros, Fehér, Zöld, Fekete és Kék kisbödönös virág + Lila, Narancssárga és Barna nagybödönös virág).
- 3 Játékos: Sárga, Piros és Fehér játékoszín.



- *Pálya:* 12 virágból áll (a 2 játékos pályáját 1 Sárga, 1 Piros és 1 Fehér kisbödönös virággal kell bővíteni).





- 4 Játékos: Sárga, Piros, Fehér és Kék játékos-szín.

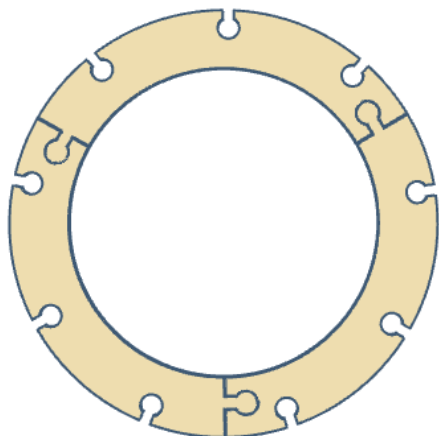


- *Pálya*: 15 virágból + Y-átjáróból áll (a 3 játékos pályáját 1 Kék kisbödönös, valamint 1 Narancssárga és 1 Lila nagybödönös virággal kell növelni).



3. Előkészületek és induló kezdőhelyzet

1. Pálya összeállítása:

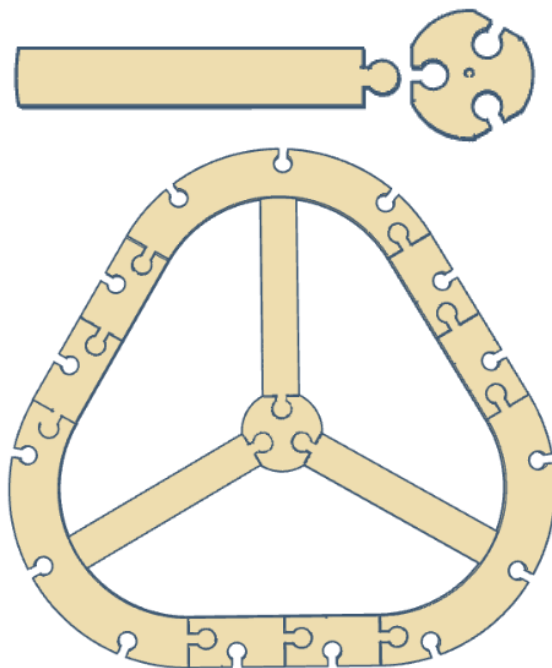


- Csatlakoztassátok össze az alapmodulokat! Három játékosnál minden íves modul közé egy, négy játékosnál pedig két kis modult is be kell illeszteni az íves alapmodulok közé.





- Y-átjáró összeállítása (4 játékos mód): Csatlakoztassátok a 3 darab 120° -os lapot, a középső, semleges szürke virág-koronghoz, és illesszétek a pálya közepére! *(Az átjáró lapjainak külső végei feszülésmentesen fekszenek fel a pálya szélére).*



- Virágok felhelyezése: Tetszés szerinti sorrendben csatlakoztassátok a virágokat az így felépített alapmodulokhoz!

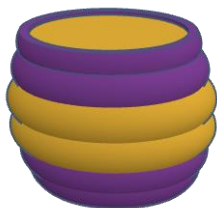




2. **Bödönök feltöltése:** Helyezzétek el a virágokkal azonos színű bödönöket a virágok belső ívén lévő 2 vagy 3 bödönfészekbe:



- Kisbödönök (1 pont): Egy- színű, zömök csupor, tetején arany koronggal (kerek fészekbe).



- Nagybödönök (2 pont): Magasabb, keskenyebb, ovális csupor, közepén arany sávval (kizárólag a Lila, Narancs és Barna virágok ovális fészkeibe férnek be).

3. **Készletek kiosztása:** Minden játékos magához vesz 2 Méhecske figurát a saját színében, valamint az 5 év alatti gyermekek 6-6 darab nektárcseppet.

4. Indulási kezdőhelyzet:

- Minden játékos a saját színű virágjának le- szállóhelyére teszi a méhét. *(4 év alatti gyer- mekekkel célszerű csak egyetlen méhével játszani).* A játékosok méhecskéit tartó virá- gok nem lehetnek közvetlenül egymás mel- lett. (Ha kell helyezzétek át a virágokat.)





- Kettőnél több játékos esetén minden játékosnak két saját színű virágja van a táblán. Mindkettőt választhatja, de mindkét méhét ugyanarra a kiválasztott virágra kell felhelyeznie. A méhek leszállóhelyei a virágok külső ívén találhatóak.
5. **A Torony és a Királynő:** A Kastély-Dobótorony szabadon elhelyezhető a tábla mellett (középre nem célszerű tenni, mert kitakarhatja a pálya egy részét). Aurelia Királynő elfoglalja a helyét a torony erkélyén.



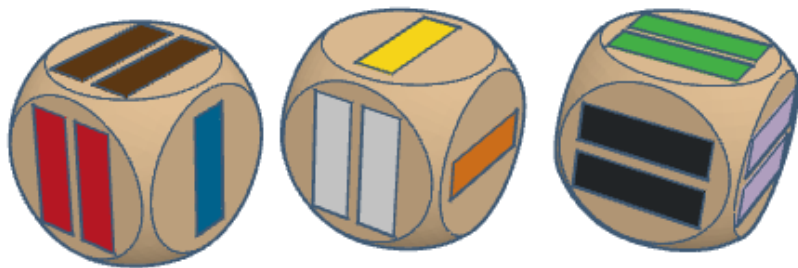


4. A kör menete és váltott lépési sorrend

Egy kör 3 színekocka bedobásával kezdődik a dobótornyba, ami meghatározza az aktív virágszíneket és a teljes lépésszámot (3–6 lépés).

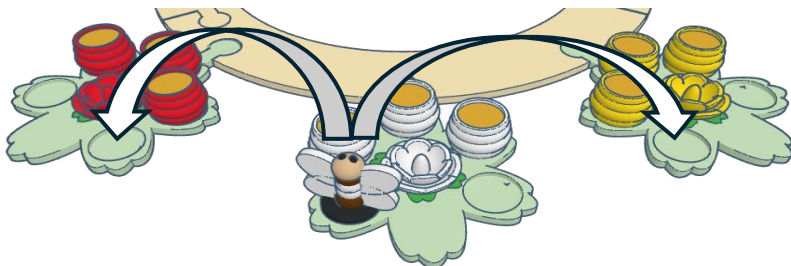
A következő körben a soron következő játékos dob a színekockákkal, és ő lép elsőként a méhecskéjével.

- *Kockák működése:* A 3 db színekocka oldalain a táblán található virágok színei szerepelnek. A kidobott színek mutatják meg, hogy az adott körben melyik virágok nyíltak ki, azaz melyik színű virágokra lehet lépni és nektárt szüretelni.





- *Mozgási szabály:* Minden szomszédos virágra repülés 1 lépésnek számít (történhet jobbra vagy balra).



- *Y-átjáró mozgás:* A négyjátékos módnál az Y-átjárón keresztül is át lehet repülni a szemközti virágokra. Az Y-átjáró központi szürke virág-korongján nem lehet megállni szüretelni, de átrepüléskor be kell számolni a lépésekbe, így az átjáró használata pontosan 2 lépésnek számít.

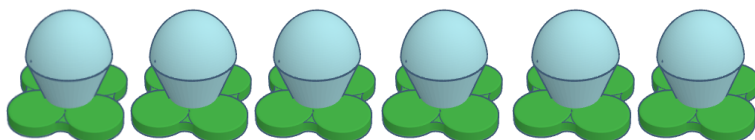




1. Nektárcseppek felvétele (Lépésszámlálás):
Minden 5 év alatti gyermek kivesz maga elé annyi nektárcseppet a saját 6 darabos készletéből, amennyi a dobott teljes lépésszám.

2. 1. Fázis (Első méhek lépése):

- Az 1. játékos lép az 1. méhével az aktív virágra, és ahányat lépett, annyi nektárcseppet viszszatesz a készletébe. A megmaradt cseppek előtte maradnak.



Ha olyan virágra tudott lépni, amelyikről le-
szüretelhető a nektár, elvesz egy bödönt.

- A 2., 3., 4. (5., 6.) játékos egymás után szintén elvégzi az 1. méhe lépését.

 3. 2. Fázis (Második méhek lépése):

- Az 1. játékos léphet annyit a második méhé-
vel, amennyi az első méhe lépése után még
maradt (megszámolja a megmaradt nektár-
cseppeket).





- A többi játékos is sorban megteszi a 2. méhe lépését.

Fontos taktikai szabályok:

- Nem csak olyan virágra lehet repülni, amin szüretelhető színű bödön van.
- Nem kötelező minden rendelkezésre álló lépést kihasználni.
- Nem kötelező mindkét méhrel repülni.
- *(Kezdő játékmódban 3–4 éveseknek a gyerekek 1 méhecskével játszanak, és a teljes dobásértéket egyetlen méhükkel lépik le).*
- Taktikai tipp: Ha egy méhecskéddel nem tudsz úgy lépni, hogy közvetlenül bödönt szerezz, érdemes arra figyelned, hogy a méheddel közelebb kerülj a még leszüretelhető bödönökhöz, vagy ügyelj arra, hogy a két méhed ne legyen túl közel egymáshoz a pályán.
- Ha az első méhével nem tudtál repülni, a másodikkal akkor is léphetsz.





5. Nektárgyűjtés és a játék vége

- **Beszállítás:** Amikor egy méhecske nektárbödönt tartalmazó virágra érkezik, a játékos elveszi a bödönt, és elhelyezi maga előtt.
- **A Játék Vége:** Amikor a táblán az adott kör végén 4 vagy annál kevesebb bödön maradt, a játék a kör végén véget ér.
- **A Királynő átrepülése (Győzelem):** A játékosok megszámozzák a pontjaikat (Kisbödön = 1 pont, Nagybödön = 2 pont). Három azonos színű kisbödön vagy kettő azonos színű nagybödön további 1 pont.

A legtöbb pontot gyűjtő játékoshoz ünnepélyesen átrepül Aurelia Királynő!

Döntetlen szabály: Egyenlő pontszám esetén az a játékos győz, aki több nagybödönrel rendelkezik. Ha ez is egyenlő, Aurelia Királynő mindkét győzteshez elrepül, és közös a győzelem!





A doboz tartalma:

- öt részes dobótorony;
- 24 harmatcsepp;
- 8 méhecske (2 piros, 2 sárga, 2 fehér, 2 kék);
- 1 méhkirálynő;
- 10 nagybödön;
- 30 kisbödön;
- 3 íves alaplapp;
- 6 egyenes alaplapp;
- 3 Y alaplapp;
- 1 Y közép;
- 5 nagybödönös virág;
- 10 kisbödönös virág;
- 3 színkocka;
- játékszabály.

Don Gioco Design & Publishing

2-4 játékos (kiegészítővel 5-6 játékos)

4+ éves korosztály

Moduláris, 3D nyomtatott stratégiai és családi társasjáték





Fontos szülői figyelmeztetés és biztonsági tudnivalók:

A játékelemek anyaga: Ez a társasjáték **3D nyomtatási technológiával készült**, PLA (politejsav) és PET-G műanyagok felhasználásával. A PLA egy biológiailag lebontható, kukoricakeményítő alapú, általában biztonságosnak tekinthető anyag.

Figyelmeztetések és Használati Útmutató:

Fulladásveszély – Apró Alkatrészek!

- A játék apró elemeket (bábukat, dobókockát, zsetonokat stb.) tartalmazhat, amelyek **lenyelve fulladásveszélyt okozhatnak, különösen a 3 év alatti gyermekek számára.**
- **Soha ne hagyja a 3 év alatti gyermekeket felügyelet nélkül** a játékkal. A játék során mindvégig **aktív szülői felügyelet** szükséges!
- Még az idősebb, de 6 év alatti gyermekek esetében is kérjük, ellenőrizze, hogy ne vegyenek apró alkatrészeket a szájukba.

Ne rágja, ne nyelje le!

- A 3D nyomtatott tárgyak réteges szerkezetűek, ami miatt a szájba vétel, rágás vagy lenyelés **potenciális veszélyeket** rejt. Kérjük, magyarázza el gyermekének, hogy a játék nem élelmiszer.

Sérülésveszély – Éles szélek:

- Bár igyekeztünk minden elemet gondosan utólagosan feldolgozni, a 3D nyomtatás során előfordulhatnak **enyhén élesebb szélek vagy kiálló szálak**. Kérjük, minden használat előtt **vizsgálja meg az alkatrészeket**, és távolítsa el az esetleges laza vagy éles részeket.





Hőhatás és Tisztítás:

- A PLA anyag **érzékeny a magas hőmérsékletre**. Kérjük, tartsa távol a játékot közvetlen napfénytől, fűtőtestektől, forró felületektől, gőzölő vagy mosogatógép használatától, mivel ez **deformálódáshoz** vezethet.
- Tisztításhoz elegendő egy **enyhén nedves ruha**, vagy szükség esetén antibakteriális törlőkendő használata. Ne áztassa vízbe!

Tartósság és törés:

- A 3D nyomtatott alkatrészek erősebb ütésekre vagy leejtésre **eltörhetnek**. Ha egy darab eltörik, **azonnal távolítsa el** a gyermek környezetéből, mivel az éles, törött szélek sérülést okozhatnak.

A szülő felelőssége: A szülő, illetve a felnőtt felügyelő felelőssége a játék rendszeres ellenőrzése, a fent leírt biztonsági előírások betartása, és annak biztosítása, hogy a gyermek az életkorának és fejlettségének megfelelően, biztonságosan használja a társasjátékot.

don Gioco
Erika & Carlo



Minden jog fenntartva.

