

DJ08499 Gra planszowa Bizzzzz

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.

Uwaga1: droga musi być wolna. Np. : jeżeli kostka pokazuje 5 i jedna z kart leży na trzecim polu, gracz nie może obrać tego kierunku.





Jeżeli na ostatnim polu jego drogi jest już jedna pszczołka, gracz kładzie kolejną pszczołkę na tej pierwszej i formuje „super pszczołę”. Zaletą tej „super pszczoły” 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.



- **Uwaga2:** „super pszczoła” pozostaje „super pszczołą” 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.