

Оглавление

1	Общие положения	2
1.1	Ресурсы в игре и их применение	3
2	Улей	4
2.1	Устройство улья	4
2.1.1	Внешний вид	4
2.1.2	Соты	4
2.2	Жизнь в улье	4
2.2.1	Внутренняя жизнь в улье	4
2.2.2	Внешние противники и оборона от них	5
2.2.3	Рождение пчел	6
2.2.4	Внешние события	6
2.2.5	Зима	6
2.3	Подведение итогов цикла	6
2.3.1	Запасание ресурсов на зиму	6
2.4	Общение пчел	7
3	Перелет и колонизация	8
3.1	Перелет	8
3.1.1	Условия начала перелета	8
3.1.2	Механизм перелета	8
3.2	Колонизация	8
4	Приложения	9
4.1	Прейскурант	9
4.2	Словарь	9
4.3	Победные очки	9

Глава 1

Общие положения

1. Игра начинается в улье, где есть одна матка, 3 «сота», и отсутствуют трутни.
2. Все игроки — рабочие пчелы и матка, а также трутни.
3. Вся территория делится на «улей» и «поле»
4. Вся игра делится на циклы — 30 минут. Каждый цикл делится на три части по 10 минут каждая — сезоны, между которыми допускаются небольшие технические интервалы. В конце каждого цикла есть «зима», которая продолжается 5 минут. Об окончании каждой части цикла и окончании каждого цикла игры сообщают организатору.
5. «Зима» — период, которым оканчивается каждый цикл. Во время «зимы» подводится баланс очков улья. Длится 3-5 минут (в это время игроки греются в помещении).
6. Улей — столовая: улей ограничен в размере 19 полями на карте, из которых одно — ячейка с водой, другое — вход в улей
7. Соты — рукотворная ячеистая конструкция из картона, которая может располагаться только в улье.
8. Цветы — отображаются бутылками со срезанным горлом, в которые налита подкрашенная вода.
9. Пыльца и нектар отображаются подкрашенной водой трех цветов.
10. Личинки бывают трех видов:
 - [1.] Личинка рабочей пчелы
 - [2.] Личинка трутня
 - [3.] Личинка маткиКоличество личинок каждого вида определяется маткой в зависимости от того, сколько пыльцы и нектара ей скармливают.
Личинка на поле отображается красным маркером
11. «Жало» — конус из бумаги, который крепится сзади на пояснице рабочей пчелы. Если конус мнется, рвется и т.д., игрок считается мертвым. Как только игрок погибает, он должен выбросить все предметы, относящиеся к игре.
12. Популяция — сумма всех живых на данный момент игроков и личинок всех видов. Считается, что каждая единица популяции равна одной тысяче пчел, проживающих в улье.
13. Очки победы определяют результат игры и начисляются за определенные действия
14. Цель игры — набрать максимальное количество очков победы данным ульем
15. Поражением данного улья считается гибель его матки и/или полное отсутствие в нем личинок и пчел. В случае поражения игра начинается сначала.

1.1 Ресурсы в игре и их применение

В игре присутствуют следующие ресурсы:

1. Базовые — добываются рабочими пчелами:
 - (a) Вода — базовый ресурс, который добывается при водосборе
Вода используется для поддержания влажности в улье.
 - (b) Нектар и пыльца — базовый ресурс, который добывается на цветнике
Единица нектара и пыльцы считается равной одному стаканчику с подкрашенной водой
2. Производные — производятся из базовых и производных рабочими пчелами:
 - (a) Мед — производится из нектара и пыльцы
Единица меда считается равной одному «желтому» стаканчику с готовым медом
Мед на поле отображается желтым маркером
Медом питаются все пчелы в течение зимы
 - (b) Перга — производится из меда и пыльцы
Единица перги считается равной одному «белому» стаканчику с готовой пергой
Перга отображается на поле белым маркером
 - (c) Воск — побочный эффект питания пчел единицей перги
Воск используется для постройки сот
Единица воска считается равной одной восковой отливке. Пчелы, которые не ели нектар и пыльцу в этот сезон, не могут строить соты.
 - (d) Прополис — побочный эффект производства воска
Считается, что на каждую произведенную единицу воска производится одна единица прополиса
Прополис используется для заделывания входа в улей перед зимовкой: чтобы заделать одну грань поля входа, требуется одна единица прополиса.

Игра начинается в полном отсутствии всех ресурсов, кроме воды, которая считается находящейся на нормальном уровне.

Глава 2

Улей

2.1 Устройство улья

2.1.1 Внешний вид

Каждая ячейка улья с сотами выглядит следующим образом: края ячеек проложены пластилином, внутрь ячеек залит воск

2.1.2 Соты

На постройку одного «сота» нужно затратить 1 единицу воска.

В каждой ячейке может быть размещена либо три личинки рабочей пчелы, либо пять единиц меда, либо пять единиц перги, либо одна единица воды.

После того, как ячейка опустела, в нее можно положить что-то другое.

2.2 Жизнь в улье

2.2.1 Внутренняя жизнь в улье

Внутренняя жизнь улья проходит по следующим направлениям:

1. Поддержание уровня влажности в улье
2. Кормление матки
3. Деятельность рабочих пчел по увеличению ресурсов улья

Поддержание уровня влажности

Ни одна личинка не должна находиться на расстоянии более двух клеток от ячейки с водой.

Ячейка с водой представляет собой емкость, из которой постоянно убывает вода, с двумя отметками: верхней и нижней.

Задача пчел, занимающихся водосбором — поддерживать уровень воды¹ не ниже нижней отметки, и не выше верхней. Если в данный сезон был хотя бы один момент времени, когда уровень воды выходил за допустимый предел, в этот умирает одна личинка.

Уровень воды поддерживается

Деятельность рабочих пчел по увеличению ресурсов улья

Рабочие пчелы занимаются добычей базовых ресурсов для улья и переработкой их в производные ресурсы, а также обеспечением внутренней жизни улья:

1. Водосбор:
 - (a) Если погода хорошая: проползти определенное расстояние на животе по снегу, делая взмахи руками так, чтобы не касаться ими земли. Задача — доползти до конца пути и там, схватив стаканчик с водой зубами, наполнить его водой и дойти до бутылки с водой у крыльца корпуса
Если руки коснулись земли, считается, что игрок утонул.
 - (b) Если погода плохая: «кочки» со стаканчиком в зубах. Задача — не облиться водой и дойти до конца дорожки

¹Каждый цикл начинается с нормальным количеством воды

2. Разведка цветников²: у игрока есть одна минута на разведку. После того, как он, по своему мнению, заметил цветник(и), игрок возвращается в улей и передает остальным команду следовать за ним или местонахождение цветника.
3. Добыча нектара и пыльцы: пчела должна подлететь к цветку и обмакнуть в него губку. То, что впиталось в эту губку, нужно нести с собой в улей. В улье есть три варианта использования пыльцы и нектара:
 - (a) Для кормления матки или пчел
 - (b) Для производства меда
 - (c) Для производства перги

Каждый игрок сам определяет, на какие цели будет использована его пыльца и нектар. Перемещать пыльцу с одного производства на другое или использовать пыльцу, используемую в каком-либо производстве, для кормления матки/пчел или использовать пыльцу для кормления матки на каком-либо производстве запрещено
Нектар и пыльца бывают следующих видов:

- (a) Красный
- (b) Желтый
- (c) Зеленый

Тот вид нектара и пыльцы, который в течение первого сезона цикла собирался больше всего, в остальные два сезона приносит вдвое больше, чем обычно.
Если какой-то игрок собрал нектар и пыльцу одного вида три и более раза, цветов этого вида становится больше.

4. Производство меда
Мед производится следующим образом:
 - [1.] Нектар и мед из губки отжимается в заранее приготовленный «желтый» стаканчик, в котором находится мука
 - [2.] Игрок³ машет руками перед стаканчиками с этой смесью и размешивает находящееся там в течение некоторого времени, пока организатор не скажет, что мед готов
Этот мед можно оставить на зиму либо использовать далее в производстве перги
5. Производство перги
Для производства одной единицы перги необходимо в заранее приготовленный «белый» стаканчик с мукой добавить весь мед из «желтого» стаканчика. Затем из полученной смеси готовится один катышек — это и будет единица перги
6. Производство воска
Воск может производить только пчела, которая уже ела пергу в этот цикл. Чтобы произвести одну единицу воска, этой пчеле нужно съесть еще одну единицу перги
7. Производство прополиса
Прополис является побочным продуктом производства воска: на каждые две единицы произведенного воска получается одна единица прополиса
К концу цикла прополиса должно быть достаточно, чтобы заделать вход в улей: по одной единице прополиса на внешнюю грань поля выхода

Пчелы бывают трех возрастов, которые обозначаются цифрами:

1. Самые молодые получают бонус к добыче нектара и пыльца
2. Пчелы, прожившие 2 сезона, получают бонус к постройке сот
3. Самые старые (живущие три и более сезонов) — к добыче воды

2.2.2 Внешние противники и оборона от них

При нападении любого противника пчела имеет право ужалить его. В этом случае пчела умирает, если жало мнется.

²Совершается один раз за цикл, в самом его начале. Матка имеет право отправить на разведку не более четверти живых пчел, но не менее одной пчелы

³Это может быть другой игрок, не тот же, кто отжимал губку

Шершни

Шершни могут залететь в улей: их цель — добраться до матки.

Сначала прилетает один шершень — типа «разведка». Если его жалить, с ним ничего не будет, поэтому его нужно некоторое время удерживать трем пчелам и/или трутням одновременно и тереться об него. Если такое удержание было достаточно долгим, шершень умрет, остальные не прилетят. Если шершень незамеченным проходит по улью и улетит из него, вскоре прилетят сразу несколько еще, и игра, скорее всего, будет проиграна.

Птицы

Щурки.

Одиночная пчела в принципе перед птицей беззащитна. С другой стороны, если пчела ужалит птицу, птица улетит (а пчела умрет), и остальным можно будет лететь дальше.

Паразиты

Паразит заходит на территорию улья и разбрасывает по территории улья яйца — белые комки бумаги.

Задача пчел — выбросить все яйца. За невыкинутые яйца убиваются личинки и/или пчелы.

2.2.3 Рождение пчел

Пчелы всех трех видов появляются из личинок, которые лежат в сотах.

Матка, которую покормили одной единицей перги, имеет право заполнить тремя личинками одну ячейку сот. Мертвая пчела/трутень может возродиться, только если есть личинка ее/его вида. Если личинки вида умершего игрока нет, он может возродиться только как игрок другого вида.

После возрождения игрока из сот изымается личинка того вида, в котором возродился игрок.

Пчела может возрождаться в любом улье.

2.2.4 Внешние события

Медведь

Когда медведь нападает на улей, он забирает некоторую часть сот.

Пасечник

Приход пасечника влечет за собой потерю некоторой части прополиса, личинок и/или меда.

Пасечник остается рядом с ульем всегда.

2.2.5 Зима

Перед зимой пчелы могут (но не обязаны) выгнать всех трутней, если они есть, на мороз.

К зиме пчелы должны запасти достаточное количество меда, чтобы выжила хотя бы матка, иначе игра будет проиграна.

Когда мастер на улье объявляет о начале зимы, игроки должны образовать максимально плотный круг (круги) вокруг матки и замереть без движения.

Затем начинается игра: «мороз» пытается просунуть руку между игроками и докоснуться матки. За каждое касание матки «морозом» улей теряет дополнительную пчелу. Игра проходит на улице.

2.3 Подведение итогов цикла

Подведение итогов цикла производится зимой, согласно специальной таблице.

Подведение итогов цикла включает в себя:

1. Подсчет числа пчел (игроков), переживших зиму
2. Подсчет количества меда, которое осталось после зимы
3. Определение выживания улья в целом

Помимо итогов цикла, некоторые действия приносят очки выигрыша, которые учитываются в окончательном результате команды.

2.3.1 Запасание ресурсов на зиму

На зиму можно запастись ресурсами, если для них есть отдельные ячейки.

2.4 Общение пчел

Выполнение многих действий требует коллективного взаимодействия игроков. В игре взаимодействие отображается при помощи общения пчел.

Общение игроков на улице происходит без слов, при помощи специального словаря, который представлен ниже, в разделе приложений, а также жестов.

Глава 3

Перелет и колонизация

3.1 Перелет

3.1.1 Условия начала перелета

К началу перелета популяция пчел в улье должна достигать 40. После этого матка обязана производить личинку матки. При этом на каждые 10 очков популяции, начиная с 40, можно произвести одну личинку матки.

Перелет начинается в конце второго сезона хода и может продолжаться до конца хода.

Перед началом перелета мастер на улье говорит, как отмаркировано место для нового улья.

3.1.2 Механизм перелета

Формирование колонизационной группы

Когда условия начала перелета выполнены, матка должна сформировать хотя бы одну группу, в состав которой входит одна матка и хотя бы два трутня. Эта группа формируется за счет уже имеющихся личинок: за каждую матку доплачиваются две единицы перги. Игроки-трутни и игроки-матки назначаются из числа игроков с началом сезона, в который совершается перелет.

Полет

С началом третьего сезона колонизационная группа должна вылететь по направлению к месту нового улья. В полете трутни должны максимально плотно окружать матку, чтобы охранять ее от возможных угроз.

Если трутня убивают, он отходит в сторону, но не возвращается в свой улей.

Условия успешности перелета

Перелет считается успешным, если до места нового улья добралась матка и хотя бы один трутень.

Окончание перелета

После успешного перелета или после гибели матки все оставшиеся в живых трутни должны вернуться в свой улей (либо превратиться в рабочих пчел нового улья).

Перелет в любом случае является завершением сезона, а если сезон был последним, перелет завершает весь цикл.

После успешного перелета новообразованный улей начинает со стартовых условий.

3.2 Колонизация

Колонизацией называется постройка нового улья до размера семи ячеек.

Глава 4

Приложения

4.1 Прейскурант

Предмет	Нектар и пыльца	Мед	Перга	Воск
«Сота»	0	0	0	1
Личинка пчелы	0	0	1	0
Зимовка матки	0	1	0	0
Зимовка рабочей пчелы	0	1/3	0	0
Питание рабочей пчелы в течение сезона	1	0	0	0
Питание пчелы в течение сезона	1	0	0	0

4.2 Словарь

Понятие или команда	Отображение в языке
«Опасность!»	Похлопать ладонями по щекам
Да	Один хлопок в ладоши
Нет	Два хлопка в ладошки
«За пыльцой»	Хлопки руками над головой
«За водой»	Хлопки руками снизу
«Возвращаемся»	Хлопки по животу
«Привет, пчела!»	Хлопки обеими руками по ладоням другой пчелы

4.3 Победные очки

Действие	Количество очков
Успешный перелет	25
Колонизация	15
Зимовка без потери пчел	10
Рождение личинки матки	5 за каждую личинку в данном улье
Успешное противостояние шершню	5
Успешное противостояние медведю	15
Успешное противостояние паразитам	5
Полная застройка улья	5