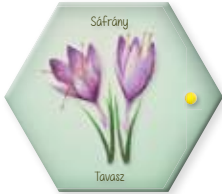


Mézelők Diadala

Szép tavaszi reggel köszöntötte a méheket. Kirajzoltak a kaptárból, hogy minél több virágport gyűjtsenek és beporozzák a virágos rétet, ami körülveszi az otthonukat. Nem sejtik még, mennyi nehézséggel kell megküzdeniük a gyűjtögetés során. Szerencsére van több segítség és a kaptár is védelmet nyújt számukra. Vajon sikerül-e közös munkával minél több virágot beporozni, mielőtt beköszönt a tél?

8 éves kortól
2-5 játékos
Játékidő: 45-60 perc

A játék tartozékai



38 db hatszögletű **mezőkártya**, ebből:

- 36 db virág
- 1 db kaptár
- 1 db rovarhotel



32 db **húzó**kártya, ebből:
• 28 db **szerecs**kártya
• 4 db **évszakk**kártya



18 db **kombinációs** kártya



5 db **méhecske**



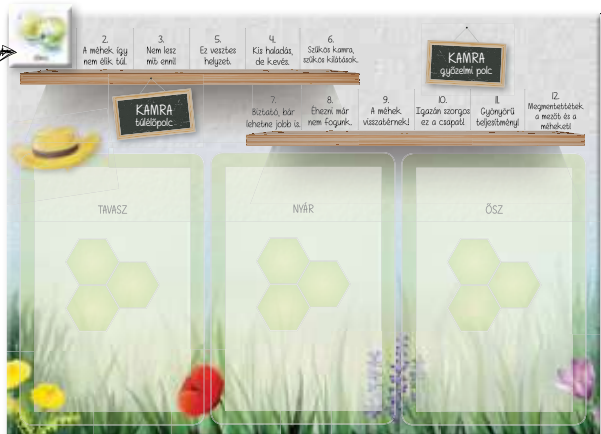
50 db **virágport**

15 db **lapka**, ebből:

- 12 db kétoldalas, melyek
 - egyik oldala **virágjelölő**
 - másik oldala **jutalom**
- 3 db **méz**



1 db **kocka**

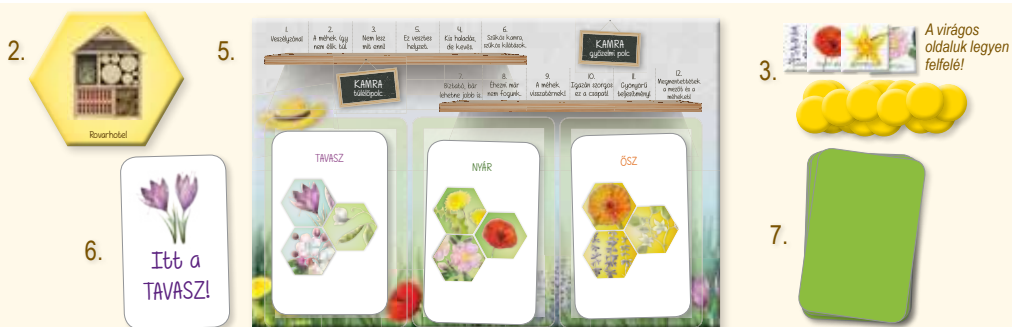


1 db **tábla**

Előkészületek



1. Tegyük ki középre a királynős **kaptármezőt** és játékosonként 1-1 **méhecske bábút**.
2. A **rovarhotelt** tegyük a játéktér szélére, a többi mezőkártyát pedig megkeverve, fejjel lefelé osszuk szét egyenlően a játékosok között. Őt játékos esetén keverjük bele a rovarhotelt is.
3. Jelöljünk ki egy játékost, aki kezelni fogja a **nektárbankot**: a **virágporkorongokat** és a **lapkákat**. Ezeket vegye maga elé.
4. Minden játékos kapjon kezdésnek 3 db **virágport**.



5. A **táblát** tegyük a játéktér szélére és tegyünk rá véletlenszerűen 1 db tavaszi, 1 db nyári, és 1 db őszi **kombinációs kártyát**. A többi kombinációs kártyára már nem lesz szükség.
6. Vegyük elő a 4 db **évszakkártyát** és rakjuk a tábla mellé az „Itt a tavasz!” kártyát. Tegyük alá az „Itt az ősz!” és az „Itt a tél!” kártyát.
7. Készítsük el az első forduló **húzópakliját**. Tegyük le képpel lefelé az „Itt a nyár!” kártyát, majd a zöld hátú **szerecsenkártyák** pakliját keverjük meg és számoljunk le a nyár kártyára:
 - 2/4/5 játékos esetén 19 db-ot, így a húzópakli összesen 20 db kártyából áll majd.
 - 3 játékos esetén 20 db-ot, így a húzópakli összesen 21 db kártyából áll majd.
 Tegyük ezt a húzópaklit mindenki által elérhető helyre és hagyjunk mellette egy kártyahelyet a dobott lapoknak. A megmaradt szerecsenkártyákat, amelyek most nem kerültek be a húzópakliba, egyelőre tegyük félre, később még szükség lesz rájuk.
8. Az kezd, aki utoljára ültetett virágot.

A játék célja - röviden a lényeg

Kooperatív játék, a **cél közös**: védjük meg a mezőt és a méheket, ültessük be változatosan mézelő növényekkel a területet, hogy legyen virágpor és a növények termést hozhassanak. Ezek kulcsa a beporzók munkája, tehát a játékosok feladata:

- beültetni növényekkel a területet → a játékosok mezőkártyát tesznek ki;
- minél több virágot beporozni → virágport hagynak a mezőkártyán;
- virágport gyűjteni → megkapják a mezőkártyán jelölt virágport a nektárbankból;
- feltölteni a gazda kamráját különféle jutalmakkal → ha valamelyik virágból két mezőkártyát sikerül beporozni, a táblán lévő kamrapolcra kitéhető a jutalom;
- megjegyezni a virágok helyét → a sok veszély, ami leselkedik a méhekre, azzal járhat, hogy néhány mezőkártyát le kell fordítani;
- figyelni, hogy milyen évszak van → mert minden növényt csak az adott évszakban lehet beporozni és évszakt váltásnál végleg le kell fordítani a már nem virágzó mezőket.

A játékosok akkor nyernek, ha teljesen feltöltik a kamrát, amíg be nem köszönt a tél!

A játék menete

1. A játék 3, egyre rövidebb fordulóból áll: tavaszból, nyárból és őszből.

2. Egy játékos annyiféle **AKCIÓ**-t játszik ki a saját körében, amennyit szeretne (legfeljebb nyolcat), de minden akciótípust csak egyszer lehet az adott körben:

1. Mezőkártya húzása/kirakása
2. Lépés
3. Beporzás
4. Virágporgyűjtés
5. Jutalom kirakása a kamrába
6. Mezőkártyák visszafordítása
7. Csere és raktározás
8. Szerencsekártyák kijátszása

3. Minden játékos a saját akcióköre végén húz egy zöld hátú szerencsekártyát - ebből folyamatosan látni lehet, hány kör van még az adott évszaktól.

4. Az utolsó kártya felhúzása után, vagyis **évszakt váltás** esetén új húzópaklit kell létrehozni:

- keverjük újra az összes szerencsekártyát (azt is, amit az félretettünk),
- a **rákövetkező évszak kártyáját tegyük ki fejjel lefelé**: ahogy az 1. forduló kezdetén az „Itt a nyár!” kártyát, úgy, a 2. forduló kezdetén az „Itt az őszi!”, 3. forduló kezdetén az „Itt a tél!” kártyát,
- aztán játékosok számától függően +ennyi szerencsekártyát számoljunk le rá:

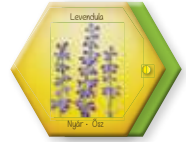
Így ugyanannyi kört játszik mindenki.



	1. ford.	2. ford.	3. ford.
2 / 4 játékos:	19	15	11
3 játékos:	20	14	11
5 játékos:	19	14	14

Az új évszakot kezdje az a játékos, aki befejezte az előző évszakot.

AKCIÓK



I. Mezőkártya húzása/kirakása:

- 3x12 db **virágos mezőkártya** van, + 1db **kaptár** és +1db **rovarhotel**.
- A mezőkártyákról leolvasható a *növény neve*, az, hogy *hány virágport ad* és *mely évszak(ok)ban virágzik*.
 - Ha évszakra megfelelő, akkor úgy kell elhelyezni, hogy egy oldalával csatlakozzon egy másik mezőkártyához. Az első a kaptár mellé kerüljön.
 - Amikor még nem felel meg az évszakra, akkor a játékos maga elé teszi, mert ha aktuális lesz, akkor kiteheti.
 - Ha olyat húz valaki, ami már nem virágzik, tegye félre és húzzon újat.
 - Bármikor dönthet úgy egy játékos, hogy a rovarhotelt teszi ki. (Jobb minél távolabb elhelyezni a kaptártól, mert hasonló a funkciója: itt is védve van a méhecske, lehet raktározni benne a virágport és innen is kitehető a jutalom a kamrába.)
 - A mezőkártyák kirakásánál érdemes figyelni a táblán lévő kombinációs kártyákat.

2. Lépés:

Amikor a játékos dob a kockával, a méhecske elindul, és annyi egymással érintkező mezőre száll, amennyit mutat a kocka. Lefordított mezőre is rá lehet lépni. **Ezek közül választhat egy mezőt, amelyiket szeretné beporozni.**

3. Beporzás:



- A választott mezőn **lehet 1db saját virágport, ezzel beporozva a növényt**. Utána megkapja a hozzá tartozó virágos lapkát, mert ez lesz a szakértelme: **csak ő porozhatja be 1db virágporral a másik ugyanolyan virágos mezőt**. *Pl.: a sárga méhecske tett először virágport egy kerti mákos mezőkártyára, ezért megkapta a kerti mákos lapkát. Ha később majd letesz 1db virágport egy másik kerti mákos mezőkártyára, megkapja a jutalmat: a mákot ábrázoló oldalára fordíthatja a lapkáját.*
- Ha a méhecske valamiért nem tud eljutni a beporozandó virága párjához, játékostársa segíthet neki, **3db** virágporral ő is beporozhatja.
- Amikor egy szerencsétlen fordulat miatt le kell fordítani egy beporzott mezőt, a beporzás elvész, vissza kell tenni a nektárbankba a rajta lévő virágport.
- Beporzáshoz kijátszható egy elrakott *poszméh*, *szender*, vagy *lepke* szerencsekártya is. Ezzel bármelyik mező beporozható 1db virágporral, ami a nektárbankból kerül ki, mert külső segítség jött, de nem jár érte a mezőn jelölt virágpor.

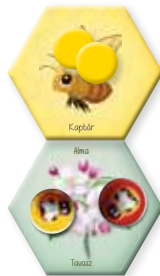


4. Virágporgyűjtés:

- **Beporzás után annyi virágport kap** a méhecske a virágporbankból, **amennyit jelöl a mező**: 1 vagy 2 sárga kör, máskor dobókocka.
- **Dobókockás** mezőn annyi virágport kap a bankból, amennyit dob a kockával.
- Amikor egy virágból két mezőkártya be van porozva, **a harmadikról már beporzás nélkül, akár többször is ingyen gyűjthet virágport a növény szakértője!**

7. raktározás és csere:

- A **kaptár** és a **rovarhotel** nemcsak véd a veszélyektől, de lehetőséget ad arra is, hogy a **gyűjtött virágpont itt letegyék, közösen raktározzák** a méhek. Később bármelyik játékos felhasználhatja vagy magával viheti ezeket.
- Ha bármelyik **mezőkártyán találkoznak** a méhek, a játékosok adhatnak egymásnak **virágpont** vagy elrakott **szerecsenkártyát**.



8. Szerecsenkártyák kijátszása:

- A zöld hátoldalú szerecsenkártyák alakítják a méhek és a méhlegelő sorsát. Lehet segítség, de többféle veszélyt is hordoznak.
- Minden játékos a köre végén húz egy lapot.
- Ha a kártya bal felső sarkában **tenyér** van, akkor az **segítő lap**, amit a **játékos maga elé tesz, mert egyszer kijátszhatja az aktuális évszak végéig**.
- Ha nincs tenyér a bal felső sarokban, az **azonnali akadályt** vagy **veszélyhelyzetet** jelent.
- Annyi körből áll egy forduló, amennyi kártyát húznak a játékosok. Amikor új évszak kezdődik, az összes szerecsenkártyát újra kell keverni. (Lásd 3. old.)



Veszélyek elkerülése, megelőzés:

A szerecsenkártyákból húzhatnak olyan lapot a játékosok, ami miatt elpusztulhatnak a méhek vagy a növények, de olyat is, ami megtartható és később segítségként használható.

A szerecsenkártyák között található több „Tiltakozunk!” kártya is.

Ha két játékosnak van ilyen kártyája, akkor ha bárki egy veszélyes kártyát húz, ők azonnal dobják be azzal a felkiáltással, hogy „**Tiltakozunk!**” és **érvénytelenítik a veszély hatását**.

A szerecsenkártyák között található a „**Méhkirálynő**” kártya. **Ha valamelyik méhecske elpusztul**, a méhkirálynő segítségével azonnal „**új**” méhecske **születhet** a kaptárba. Ezt soron kívül bedobhatja bármely játékos.

A **kaptár** és a **rovarhotel** **védelmet nyújt**. Ha itt tartózkodik a méhecske, amikor a játékos kihúz egy veszélyt jelző kártyát, nem pusztulhat el sem a méhecske, sem a mező amin áll. Tehát nem érvényes a „**Légszennyezés**” és a „**Lódarázs**” kártya, a „**Vegyszerveszély**” pedig csak mezők lefordítását jelenti.



Ha nem sikerül megelőzni a veszélyt és megtörténik a baj:

Ha elpusztul a méhecske:

- minden gyűjtött virágorát vissza kell tenni a nektárbankba;
- a bábút a játékos maga elé teszi, mert két körből kimarad a méhecskéje;
- a játékos viszont ebben a két körben is húzhat mezőt és szerencsekártyát;
- két kör után új méhecske születik a kaptárba, tehát a bábú onnan indul.

Ha növények pusztulnak el, akkor a rajtuk lévő virágorot vissza kell tenni a bankba és le kell fordítani a mezőkártyákat.

A játékosok a közös célt tartásuk szem előtt és segítsék egymást. Mikor egy méh befejezi a feladatait, készíthet mézet, porozhatja más virágát, gyűjthet a beporzatlan saját mezőjéről, de lehet az is, hogy csak kártyát húz.

Évszakok



Itt a
TAVASZI

- Tavasszal indul a játék.
- Mindig csak azokkal a virágos mezőkkel lehet dolgozni (kitenni, gyűjteni róla, beporozni, virágos felére fordítani), amelyek az adott évszakban virágoznak.
- **Amikor valaki kihúzza a következő évszakot**, vége a fordulónak és...



Itt a
NYÁRI

- a tábla mellett le kell cserélni az aktuális évszakot mutató kártyát;
- minden méhecskét vissza kell tenni a kaptárba;
- azokat a virágos mezőket, amelyek az új évszakban már nem virágoznak, fejjel lefelé kell fordítani, tehát;



Itt az
ŐSZI

- **ha itt a nyár:** le kell fordítani a *sáfrányt* és az *almát*;
- **ha itt az ősz:** le kell fordítani a *hársat*, *kerti mákot*, *pitypangot*, *bodzát* és *vadrózsát*;
- ezekről a virágorokat tegyék vissza a nektárbankba és ilyenkor már nem tehető ki a beporzott mezőkért járó jutalom a kamrába.
- Az összes szerencsekártyát keverjék újra és a 3. oldal szerint számolják le a megadott mennyiséget.



Itt a
TÉLI

- **Ha itt a tél:** vége a játéknak!

A játék vége












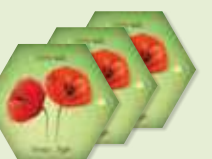

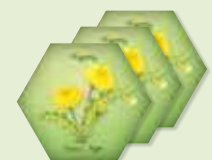










A gazda örül, ha szépen virágoznak a növények, mert akkor a méhek találnak táplálékot, a növények teremnek és a kamrába sok finomság kerülhet. A játékosok akkor nyernek, ha teljesen feltöltik a kamrát, mielőtt beköszönt a tél!

A játéknak akkor van vége,

- ha teljesen feltöltődött a kamra, vagy
- ha valaki kihúzza az *“Itt a tél!”* kártyát.

A játékban megjelenő növények és jutalmak

3x12-féle, különböző évszakokban virágzó növény mezőkártyája található a játékban. Amikor két egyforma virágú mezőkártya be van porozva, jár a jutalom. A harmadik mezőről már ingyen, beporzás nélkül gyűjtheti a jelölt virágport a szakértője. A mezőkártyák abban különbözhetnek, hogy mennyi virágport adnak:

<p>Alma Virágzás: tavasz Jutalom: alma.</p>  	<p>Sáfrány Virágzás: tavasz Jutalom: sáfrány fűszer</p>  
<p>Borsó Virágzás: tavasz, nyár, ősz Jutalom: borsó</p>  	<p>Vadrózsa Virágzás: tavasz, nyár Jutalom: csipkelekvár</p>  
<p>Bodza Virágzás: tavasz, nyár Jutalom: bodzaszörp</p>  	<p>Kerti mák Virágzás: tavasz, nyár Jutalom: mák</p>  
<p>Pitypang Virágzás: tavasz, nyár Jutalom: pitypang saláta</p>  	<p>Hárs Virágzás: nyár Jutalom: hársfatea</p>  
<p>Paprika Virágzás: nyár, ősz Jutalom: paprika</p>  	<p>Paradicsom Virágzás: nyár, ősz Jutalom: paradicsom</p>  
<p>Levendula Virágzás: nyár, ősz Jutalom: levendulaolaj</p>  	<p>Körömvirág Virágzás: nyár, ősz Jutalom: körömvirágkrém</p>  

Szerencsekártyák fajtái

28 db zöld hátú szerencsekártya található a játékban. Az első és második forduló végén újra kell keverni a húzópaklit (részletek a 3. oldalon), és bár az mindig kevesebb, mint az összes szerencsekártya, érdemes tudni, melyikből hány db-ra lehet esély egy-egy forduló során:

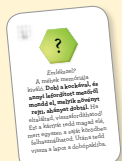
Segítő kártyák - későbbi felhasználásra



Tiltakozunk!
6db



Méhkirálynő
2db



Emlékszel?
2db



Szél
2db



Poszméh
1db



Szender
1db



Lepke
1db

Akadályozó kártyák - azonnali esemény



Elektromos vezeték
2db



Ablak
1db



Cukros víz
1db



Beteg lett a gazda
1db



Fűnyíró
1db

Veszélyhelyzet kártyák - azonnali esemény



Beépítés
2db



Légszennyezés
2db



Traktor
1db



Lódaráz
1db



Vegyszer
1db

Tipp: első alkalommal vagy ha kiskgyerekekkel játszunk, egyszerűsíthetjük a játék menetét azzal, ha pl. a beépítés és légszennyezés kártyákból csak 1-1 db-ot teszünk a pakliba.

Versengő mód

Kipróbálhatjátok a kompetitív játékot is! Ekkor a méhecskék versenyre kelnek egymással. Vajon ki lesz a legszorgosabb, legügyesebb, legszerencsésebb gyűjtögető?

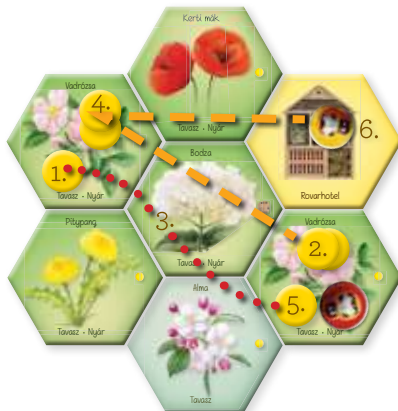
- Amikor valaki először beporoz egy virágot 1db virággal, megkapja a hozzá tartozó virágjelölő lapkát, tehát ő lesz a szakértője. Ez azonban még nem végleges!
- Bármely játékos megszerezheti bármelyik virág jutalmát, csakhogy ugyanazt a virágot egy másodszer porzó méhecskének már 2-2 virággal kell beporoznia. Ha egy harmadik méhecske is beszáll a versenybe, neki már 3-3 virággal kell letennie ugyanarra a virágra, hogy övé legyen a jutalom és így tovább.

Pl.:

1. A piros méhecske elsőként érkezett a bal felső vadrózsára és letett 1db virággal.
2. Ekkor a sárga méhecske következett és ő rászállt a kaptár alatti vadrózsára, csakhogy neki már 2db virággal kellett letennie.
3. Utána a piros méhecske 1-et dobott, így csak a bodzára tudott lépni.
4. A következő körben a sárga méh a 2-es dobásával rászállt a fenti vadrózsára és oda is helyezett 2db virággal.
5. A piros méhecske ismét 1-et dobott, így eljutott a kaptár alatti vadrózsára és le is tette a beporzás-hoz szükséges 1db virággalát.
6. A következő körben a sárga méhecske 2-t dobott, bejutva így a rovarhotelbe, ezért végül ő kapta meg a csipkelekvárt.

(Megjegyzés: ha a piros méhecske az 5. pontnál a bodzáról indulva 2-t dobott volna, akkor ugyanabban a körben le tudta volna tenni a második virággalát és be is jutott volna a rovarhotelbe, hogy ő nyerje a jutalmat.)

- Tehát a beporzás sorrendje határozza meg, hány virággal kell letenni a játékosoknak. A jutalmat pedig az a játékos kapja, aki az adott növényből beporoz két mezőkártyát, és utána elsőként bejut a kaptárba vagy a rovarhotelbe.
- A megszerzett jutalmakat nem a táblára, hanem maguk elé gyűjtik a játékosok. Ehhez tegyenek ki egy nem használt kombinációs kártyát fejfelé, és az lesz a saját kamrájuk.
- Tiltakozásnál továbbra is össze kell állni két játékosnak.
- A végén a megszerzett virággal és jutalom mutatja meg, ki győzött: **virággal 1p, jutalom 3p.**



A mézelők diadala társasjáték szakmai háttere

Ma már egyre többet hallani arról, hogy világszerte végesen csökken a rovarok, és azon belül is a beporzók száma. Legyinthetnénk a hírre, mondván ez nem igazán érint bennünket, de ez sajnos nem így van. Az élelmiszernövényeink kb. 70%-a rovarbeporzású, azaz csak akkor tud termést hozni, ha a méhek vagy más beporzók beporozzák. A beporzók számának csökkenéséhez jócskán hozzájárul az emberi tevékenység: a zöldfelületek csökkenése, beépítése, vegyszerhasználat, monokultúras termesztés mind-mind okai a problémának. A társasjáték célja, hogy minél változatosabb méhlegelő alakuljon ki, amelyre a valóságban is nagy szükség lenne, hiszen minél többféle növény alkotja azt, és minél hosszabb időszakot ölel fel a kertben található növények virágzása, annál bőségesebben találnak táplálékot a beporzók. Ezen növények ültetésével, valamint a játékban szereplő jótanácsok megszívlelésével – pl. rovarhotel kihelyezése, ritkább fűnyírás – mi magunk is sokat tehetünk a beporzókért.

A társasjáték tervezése során fontos volt, hogy együttműködésre ösztönözzön, hiszen sok környezeti probléma csak közös erőfeszítéssel, együttműködéssel orvosolható, a játék kooperatív jellegével erre hívjuk fel a figyelmet.

A játékban szereplő növények mind mézelők, és olyanok, amelyet fogyasztunk vagy más módon mi is hasznosítunk. Az évszakoknak megfelelő virágzások általánosságban, de nem teljes mértékben tükrözik a valóságot. Fontosnak tartottunk minden növényt és állatot felismerhetően ábrázolni, de természetesen nem határozókönyvet készítettünk, a grafikákban és a játékszabály kiegyensúlyozása érdekében helyet kapott a kreativitás szabadsága is, megtartva a játék fontos üzenetének értékét.

Kellemes időtöltést, jó játékot kívánunk!



Kiadja a Magyar Természetvédők Szövetsége



Felelős kiadó: Éger Ákos

A játék ötlete és grafikai megvalósítása: Gyurkó Noémi

Szakmai vezető: Kapitányné Sándor Szilvia

1091 Budapest, Üllői út 91/b

www.mtvsz.hu

info@mtvsz.hu

www.facebook.com/mtvsz

Továbbá köszönjük a fejlesztéshez a sok segítő ötletet,
közös játékot: *Ákos, Annus, Bálint, Danó, Dani, Eszter,
Ildi, Katus, Kinga, Klári, Marianne, Noncsi, Piri, Szilárd, Szilvi,
Zsuzsi*



A játék megvalósulását az Agrárminisztérium
Zöld Forrás programja támogatta

2021