



## ISTRUZIONI DEL GIOCO

Età: 7+

Numero di giocatori: 2-8

Durata: circa 25 minuti

Contenuto: 110 carte, 8 volte  
i numeri da 1 a 10  
e 30 carte azione

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Raccogli il minor numero possibile di punti per essere il giocatore con il punteggio più basso e "underBEEtare" gli altri.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

All'inizio, ogni giocatore riceve **4 carte coperte**. Non può guardarle e le dispone come illustrato a destra. Il resto delle carte viene posto come pila da pescare al centro. Dopo il grido iniziale "One, Two, BEE!", tutti devono **solo dare un'occhiata breve** alle proprie carte 1 e 2 contemporaneamente. Poi devono essere nuovamente coperte. Guardarle più volte non è consentito!



carte 3



carte 4



carte 1



carte 2

Successivamente, il giocatore inizia, dopo il mazzier, pescando una carta dalla pila. Se viene pescata una carta con un valore più basso rispetto alle carte coperte, dovrebbe scambiarla. Esempio: se hai una 7 o una carta azione tra le tue carte e peschi un 5, sarebbe sensato scambiarla. La carta scambiata deve essere nuovamente coperta.

Se viene pescata una carta azione (Regina delle Api, Apicoltore, Alveare, Operaia), si devono seguire le regole indicate di seguito. **Le carte non guardate possono essere scambiate a scopo preventivo.**

La carta scambiata o non necessaria viene collocata scoperta sullo scarto. In questo modo, il giocatore 1 completa il turno e il giocatore 2 è il successivo (in senso orario). Da questo momento, il procedimento è lo stesso, con l'eccezione che è possibile pescare anche la prima carta scoperta dello scarto al posto di una carta coperta dalla pila.



Se si ritiene di avere **il punteggio più basso** nel turno, il giocatore deve bussare udibilmente alla fine del suo turno. La partita continua fino al giocatore che ha bussato.

Successivamente, ogni giocatore gira le proprie carte, conta i punti e li annota su un foglio. Le carte numeriche corrispondono al loro valore, mentre Apicoltore, Alveare, Operaia valgono 20 punti e la Regina delle Api 0. Tuttavia, se gli altri giocatori hanno meno o lo stesso punteggio, il giocatore che ha bussato ottiene 10 punti aggiuntivi per ogni "UnderBEEter". Poi inizia un nuovo turno e il giocatore successivo in senso orario diventa il mazzier.

## FINE DEL GIOCO

Si gioca fino a quando qualcuno raggiunge o supera i **200 punti**. Il vincitore è chi ha il minor numero di punti.

## DESCRIZIONE DELLE CARTE AZIONE



**Regina delle Api** (7 carte): 0 punti, la carta più bassa nel gioco.

**Se le seguenti carte azione vengono pescate dal mazzo, devono essere giocate immediatamente e poi messe nel mazzo degli scarti.** L'attivazione avviene **SOLO** pescando dal mazzo. L'effetto non viene attivato scambiando le carte azione coperte di fronte a te o pescando nuovamente dal mazzo degli scarti.



**Apicoltore** (7 carte): Chi pesca questa carta deve scambiare una propria carta con quella di un altro giocatore. Solo chi ha pescato l'Apicoltore può guardare la nuova carta prima di metterla coperta.



**Alveare** (8 carte): Il giocatore successivo guarda la prossima carta dalla pila e deve scambiarla, anche se è una carta azione. Quindi, la sua mossa si conclude con lo scambio. (L'effetto non si attiva se il giocatore successivo ha bussato.)



**Operaia** (8 carte): È possibile guardare una propria carta coperta o quella di un altro giocatore.

## VARIANTE PROFESSIONISTA

La piccola differenza dalla variante base è che si gioca con 6 carte in 3 file. 2 per fila, dove solo le due inferiori possono essere brevemente guardate dopo un "One, Two, BEE!".



**PER API MOLTO INTELLIGENTI**

Hai domande, suggerimenti o consigli? Siamo qui per aiutarti:

Matoga OG, Margeritengasse 1/9, 2700 Wiener Neustadt  
[www.matoga.at](http://www.matoga.at), [kontakt@matoga.at](mailto:kontakt@matoga.at)

Visitateci anche su Instagram e Facebook:



[matoga\\_official](https://www.instagram.com/matoga_official)



[Matoga\\_Official](https://www.facebook.com/Matoga_Official)



Version 1.1