

# Hotmet

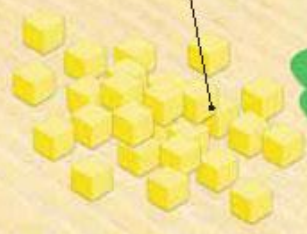
Spelregels



# Spelmateriaal & Spelvoorbereiding (5 spelers)



1 start speler  
figuur



90 nectar blokjes



8 kansfiches



2 gelijkstand korf fiches



2 hoornaars & 2 korf  
overwinningfiches & 20  
honing blokjes (groene speler)



6 actiekaarten  
per speler



12 velden (10 met korf en 2 lege). Voorbeeld van een startopstelling



Geblokkeerd pad (een hoornaar kan zich niet rechtstreeks van veld B naar F verplaatsen)

Veld (korf 'F')

Leeg veld



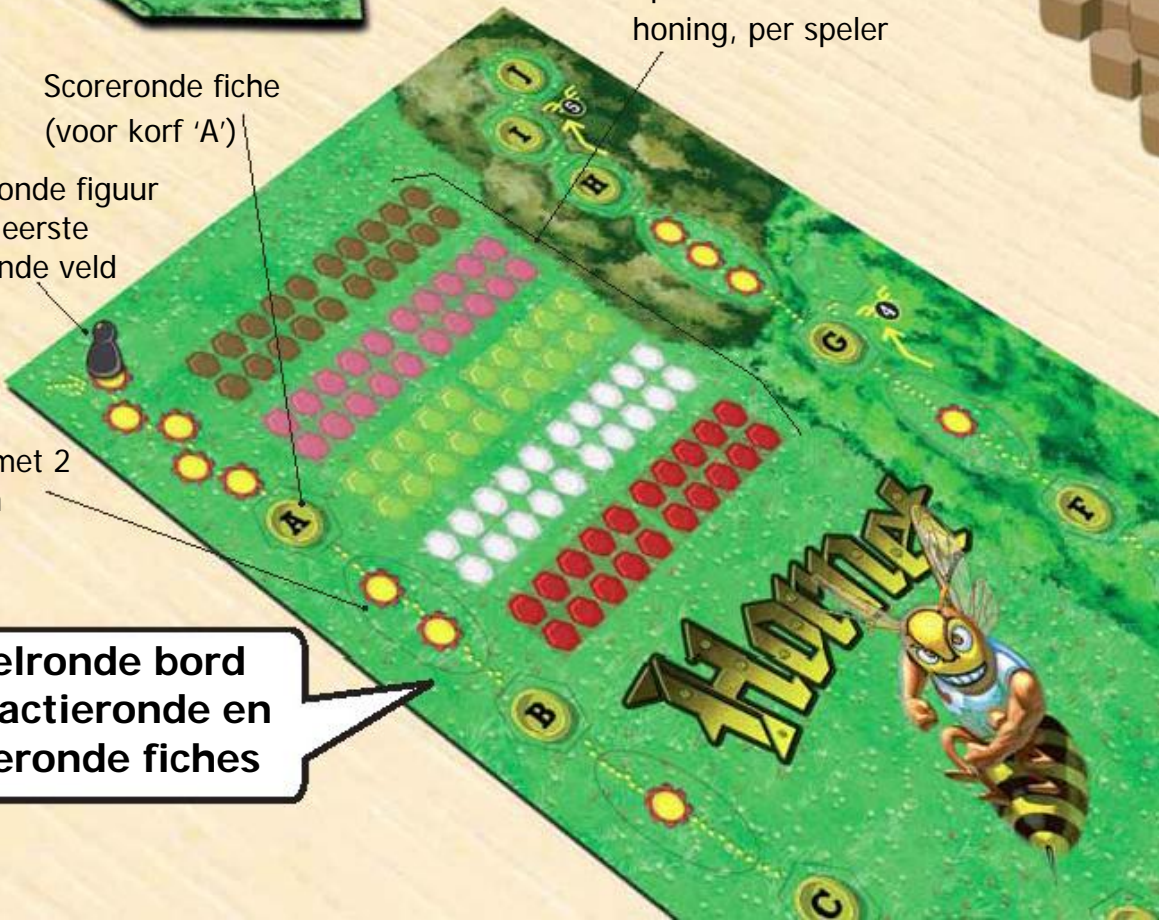
Spoor voor de verzamelde honing, per speler

Scoreronde fiche (voor korf 'A')

1 spelronde figuur op het eerste actieronde veld

Actieronde fiche met 2 actieronde velden

1 spelronde bord met actieronde en scoreronde fiches



# Hornet

## Spelregels

### Speloverzicht

Je hebt de controle over een paar hoornaars, dat de strijd aangaat met anderen om de meeste honing te produceren in de verschillende korven. Het doel van het spel is om 3 korven te winnen of als niemand hierin slaagt, 2 korven te winnen en de meeste honing geproduceerd te hebben van alle spelers die 2 korven wonnen. Honing wordt gemaakt van Nectar, die op de velden wordt verzameld. De winnaar per korf wordt in een vastgelegde volgorde bepaald, je zal dus moeten plannen welke korven je wil proberen te winnen.

Tijdens elke actieronde, zal één van je twee hoornaars één van de drie soorten acties uitvoeren:

1. Nectar verzamelen, 2. Honing actie of 3. Vliegen.

Alle spelers kiezen gelijktijdig een actiekaart en voeren deze uit, beginnend met de actiekaarten met het laagste nummer. Elke actie heeft een risicovolle en een veilige versie, je kunt dus steeds op veilig spelen of een voordeel proberen te halen uit een riskantere actie

### Spelvoorbereiding

- Druk voor het eerste spel de fiches niet uit het spelronde bord, tenzij anders aangegeven, verder in de spelregels.
- Druk de 12 zeshoekige velden uit en leg deze zoals aangegeven in het overzicht, met de volgende aanpassingen:
  - Voor een 5-speler spel, zie het overzicht.
  - Voor een 4-speler spel gebruik je 10 velden (verwijder velden I en J uit het spel). Druk op het spelronde bord de scoreronde fiches voor korf H, I en J uit en vervang het blanco scoreronde fiche boven "4 Player" met het scoreronde H fiche.
  - Voor een 3-speler spel gebruik je 8 velden (verwijder velden G, H, I en J uit het spel). Druk op het spelronde bord de scoreronde fiches voor korf F, G, H, I en J uit en vervang het blanco scoreronde fiche onder "2-3 player" met scoreronde fiche F.
  - Voor het 2-speler spel vind je de opstelling en aangepaste spelregels achteraan in deze spelregels.
- Druk tenslotte de kansfiches en de korf overwinningsfiches uit de stanskartons
- Leg het spelronde bord naast de velden en plaatst de spelronde figuur op het eerst bloem/actieronde veld.
- Verdeel de honing per kleur en leg deze met de nectar naast het speelbord.
- Leg 3 nectar op elk van de velden (ook de velden zonder korf). De nectar wordt buiten de korven geplaatst.
- Elke speler ontvangt een set actiekaarten (met nummers 1-6), beide hoornaars, 4 honing blokjes in zijn spelerskleur en 4 nectar.
- De jongste speler ontvangt de startspeler figuur.
- De startspeler plaatst één van zijn honingblokjes in een korf naar keuze, gevolgd door de speler links van hem, en zo verder tot alle spelers hun 4 honingblokjes hebben geplaatst. Je mag tijdens deze fase nooit meer dan 2 blokjes per korf plaatsen (maar verschillende spelers mogen honing in dezelfde korf plaatsen). Het totaal aantal honingblokjes per korf is beperkt, overeenkomstig de velden voor honing in de korf.
- Plaats vervolgens de hoornaars op de velden op dezelfde manier. Hoornaars worden buiten de korven geplaatst. Er mogen meerdere hoornaars op hetzelfde veld worden geplaatst. Je mag de hoornaars ook op een veld zonder korf plaatsen.

## Spelverloop (3-5 spelers)

Het spel verloopt over verschillende rondes. Elke ronde is ofwel een actieronde ofwel een scoreronde. De ronde figuur geeft aan welk type ronde er plaatsvindt. De bloemen velden geven actierondes aan, de korfvelden scorerondes.

### A) Actieronde

- Elke speler kiest een actiekaart en legt deze gedekt voor zich neer.
- Alle spelers draaien gelijktijdig hun gekozen actiekaart open.
- Spelers voeren hun acties uit (in volgorde van het cijfer aangegeven in de rechterbovenhoek van de kaart) en ondergaan de mogelijke sanctie.
- Spelers nemen de gekozen kaart terug op hand.
- Leg 1 nectar op elk van de velden (Tenzij de korf in dat veld al werd gescoord)

- Geef de startspeler figuur door aan de volgende speler in uurwijzerzin.
- Verplaats de spelronde figuur 1 veld verder op het spelronde spoor.



### B) Scoreronde

- Bepaal de winnaar van de korf overeenkomstig de letter op het spelronde fiche.
- Verplaats de honing van de gescoorde korf naar de sporen voor verzamelde honing op het spelronde bord.
- De winnaar plaatst zijn overwinningfiche op de korf.
- De winnaar ontvangt alle nectar van het gescoorde veld.

Verplaats de spelronde figuur 1 veld verder op het spelronde spoor.

## A) Actie ronde

Tijdens elke actieronde, kiest elke speler 1 actiekaart. De actiekaarten zijn verdeeld in drie soorten (Nectar verzamelen, Honing actie en vliegen). Per soort is er één kaart met een veilige actie en één met een agressieve actie die bepaalde risico's inhoudt. (aangeduid met een rode ster).

De spelers leggen de gekozen kaart verdeckt voor zich neer. De kaarten worden dan gelijktijdig open gedraaid. De gekozen acties worden uitgevoerd in volgorde van de nummers op de kaart (beginnend met 1):

- 1 Nectar Verzamelen – Veilig
- 2 Nectar Verzamelen – Agressief
- 3 Honing actie – Agressief
- 4 Honing actie – Veilig
- 5 Vliegen – Agressief
- 6 Vliegen – Veilig

Als 2 of meer spelers dezelfde actie hebben gekozen, voert de startspeler (of de speler het dichtst bij de startspeler in uurwijzerzin) als eerste zijn actie uit. Als de speler aan de beurt is, voert hij zijn actie uit met een hoornaar naar keuze. **Enkel de gekozen hoornaar voert de actie uit.**

Als er voldoende spelers van dezelfde soort (aangegeven door de 3 verschillende kleuren – Geel voor nectar verzamelen, oranje voor nectar actie en blauw voor vliegen), ondergaan de spelers die voor de agressieve actie, binnen die soort, kozen een sanctie in hun eigen speelbeurt.

### Je krijgt een sanctie als:

- **Bij een 3-speler spel** » 2 of meer spelers een actie kiezen van dezelfde soort.
- **Bij een 4/5-speler spel** » 3 of meer spelers een actie kiezen van dezelfde soort.

#### Speler E

Nectar verzamelen – agressief



3 spelers speelden een actiekaart van dezelfde soort (nectar verzamelen)

#### Speler A

Honing actie agressief



#### Speler D

Vliegen – agressief



#### Speler C

Nectar verzamelen – veilig



#### Speler B

Nectar verzamelen – veilig

**VOORBEELD:** Speler A is de startspeler.

De vijf spelers kozen voor deze acties:

Speler A: 3. Honing actie agressief

Speler B: 1. Nectar verzamelen – veilig

Speler C: 1. Nectar verzamelen – veilig

Speler D: 5. Vliegen – agressief

Speler E: 2. Nectar verzamelen – agressief

De spelers voeren hun acties uit in deze volgorde: B > C > E > A > D, overeenkomstig de nummers op de kaart (speler B speelt voor speler C, omdat hij dichtst bij de startspeler zit). Speler E ondergaat een sanctie, aangezien 3 spelers voor de actie nectar verzamelen kozen. Spelers B en C krijgen geen sanctie.

**Tip:** Tijdens de eerste spelronde is er geen enkele reden om Nectar op agressieve wijze te verzamelen, aangezien er zich maar 3 nectar per veld bevinden.



### 1. Nectar verzamelen – veilig

Neem 3 nectar van het veld waar je hoornaar zich bevindt. Als er minder dan 3 nectar beschikbaar is, ontvang je alleen de beschikbare.



### 2. Nectar verzamelen – agressief

Neem alle nectar van het veld waar je hoornaar zich bevindt. Als een andere speler nectar van hetzelfde veld neemt voor jou, krijg je enkel de overgebleven nectar, als er nog beschikbaar is.

**Sanctie:** Neem slechts 2 nectar van het veld waar je hoornaar zich bevindt, verwijder 1 van je honingblokjes uit een korf naar keuze op het bord (tenzij je er geen hebt).



### 3. Honing actie – Agressief (Omruilen)

Ruil één of meer honingblokjes van een andere speler met eigen blokjes op het veld waar je hoornaar zich bevindt. Leg de honing van de andere speler terug in de voorraad naast het speelbord en zet je eigen honingblokjes in de plaats. Honingblokjes ruilen kost 2 nectar en je mag slechts 1, 2 of 3 blokjes ruilen per spelronde. Als je jouw 20 honingblokjes al hebt geplaatst, kan je geen honing meer plaatsen.

**Sanctie:** In plaats van honing te wisselen mag je enkel honing van een andere speler verwijderen (voor 2 nectar per honingblokje met een maximum van 3 honing). Verwijder 1 van je honingblokjes uit een korf naar keuze op het bord (tenzij je er geen hebt).



### 4. Honing actie – Veilig

1. Bepaal en kondig aan of je eigen honing wil produceren of honing van een andere speler wil vernietigen. Je mag slechts één van deze opties uitvoeren, niet allebei.
2. Meld hoeveel nectar je wil besteden: produceren of vernietigen kost 2 nectar voor 1 honing. Je kunt ook een gokje wagen om honing te produceren of te vernietigen door 1 nectar te betalen en met een kansfiche te werpen. Je mag een maximum van 8 nectar gebruiken voor deze actie. Je bepaalt zelf hoeveel je daarvan besteed aan risicovrije productie/vernietiging of hoeveel je besteed om met de kansfiches te werpen. Je moet melden welke en hoe je de actie gaat uitvoeren, alvorens deze uit te voeren.

3. Werp met het aantal kansfiches waarvoor je hebt betaald. Voor elke kansfiche die met de groene zijde naar boven landt, mag je één eigen honing plaatsen of één honing van een andere speler verwijderen uit de korf.
4. De honing wordt geplaatst of verwijderd in de korf waar je hoornaar zich bevindt.

*VOORBEELD: Anna wil Joe's honing in een korf, waar hij 5 honing heeft geplaatst, verwijderen. Anna heeft 8 nectar om te besteden. Ze kan op veilig spelen en 2 nectar per honing betalen, om zo 4 nectar van Joe verwijderen. Maar Anna wil alle honing van Joe verwijderen, ze betaald 4 nectar om al zeker 2 honing te verwijderen en betaald 4 nectar om met 4 kansfiches te werpen. Anna heeft enorm veel geluk en de 4 kansfiches landen allemaal met de groene zijde naar boven, hierdoor mag ze alle honing van Joe verwijderen. (3 fiches met groene zijde naar boven waren hiervoor voldoende geweest).*



### 5. Vliegen – Agressief

Verplaats je hoornaar van één veld naar een ander veld (tot maximum 3 aangrenzende velden ver) en neem 3 nectar van het veld waar je landt. De hoornaar mag niet door een blokkade vliegen (Struik/haag). Een zijde van een veld wordt geblokkeerd als er zich een struik aan één van de beide zijden van het veld bevindt. De hoornaar mag terug landen in het veld vanwaar hij vertrok.

**Sanctie:** Neem geen nectar van het veld waar je landt. Verwijder 1 van je honingblokjes uit een korf naar keuze op het bord (tenzij je er geen hebt).



### 6. Vliegen – Veilig

Verplaats je hoornaar van een veld naar een ander veld (tot maximum 3 aangrenzende velden ver) en neem 1 nectar van het veld waar je landt. De hoornaar mag daarbij niet door een blokkade (struik) vliegen. Hij mag terug landen in het veld vanwaar hij vertrok.

## B) Actie ronde

Als de spelronde figuur wordt verplaatst naar een scoreronde veld, vindt er een scoreronde plaats en wordt de winnaar van de korf bepaald. (v.b. het fiche met letter H geeft aan dat korf H wordt gescoord). In deze ronde gebruiken de spelers hun actiekaarten niet, wordt er geen nectar op de velden geplaatst en wordt de startspeler figuur niet doorgegeven. Er wordt enkel gekeken wie de winnaar van de korf is, door te bepalen welke speler de meeste honing in die korf heeft. Als twee of meer spelers evenveel honing in de korf hebben, wint niemand de korf. Van zodra je bepaald hebt wie de winnaar is:

Verplaatst alle honing uit de korf (ook van de spelers die niet wonnen) naar het spoor voor verzamelde honing per speler.

De winnaar van de korf plaatst één van zijn overwinningfiches op de korf.

De winnaar neemt alle nectar van het veld met de zonet gescoorde korf.

Bij een gelijkstand wordt een gelijkstand korf fiche op de korf geplaatst, en de nectar gelijk verdeeld tussen de spelers betrokken bij de gelijke stand (de overblijvende nectar die niet gelijk kan worden verdeeld wordt van het bord verwijderd).

De spelronde figuur wordt één veld verder gezet.

Van zodra de winnaar van een korf werd bepaald, wordt er op dat veld geen nieuwe nectar meer geplaatst, en kunnen spelers hier geen honing meer produceren tijdens het verdere verloop van het spel (Zelfs als er een gelijkstand was voor de korf). Maar het veld telt nog steeds mee als een stap bij het verplaatsen van een hoornaar.

Als er twee scorerondes na elkaar plaatsvinden, worden deze één voor één uitgevoerd, zonder dat de spelers tussendoor acties uitvoeren.

*De winnaar van korf H wordt bepaald. Alle groene en rode honing wordt naar de sporen voor verzamelde honing verplaatst.*

*Groen heeft de meeste honing, hij plaatst dus zijn overwinningfiche op deze korf. Groen neemt alle nectar. De spelronde figuur wordt één veld verder gezet.*



## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk:

- Van zodra een speler een derde korf wint, die speler wint het spel.

- Als geen enkele speler drie korven heeft gewonnen na de laatste scoreronde, wint de speler die twee korven heeft gewonnen en de meeste honing op zijn verzamelde honing spoor heeft staan. Als er ook voor de hoeveelheid honing een gelijkstand is, wint van hen de speler met de meeste nectar.

## Andere spelopties

### Spelverloop voor 2 spelers

Het spelverloop is gelijk aan dat van een 3-speler spel met volgende uitzondering:

- Tijdens elke speelbeurt kiezen de spelers 2 actiekaarten van een soort naar keuze: 1 veilige en 1 agressieve actie.
- De acties worden uitgevoerd zoals in het meerspeler spel in normale volgorde, maar met één actie per hoornaar. Je mag niet beide actie uitvoeren met dezelfde hoornaar en moet dus kiezen welke actie door welke hoornaar wordt uitgevoerd in volgorde van het nummer op de kaart.
- De spelers krijgen sancties als er 2 of meer kaarten van dezelfde soort worden geselecteerd.

### Optionele startopstelling

Van zodra je bekend bent met het spel, kan je variaties gebruiken bij het opstellen van het spel. Meng de scoreronde en actieronde fiches gedekt.

**Bij een 2/3-spelers spel**, verwijder 3 actieronde fiches en 4 scoreronde fiches (en de overeenkomstige velden). Uit het spel.

**Bij een 4-spelers spel**, verwijder 1 actieronde fiches en 2 scoreronde fiches (en de overeenkomstige velden). Uit het spel.

**Bij een 5-spelers spel**, gebruik je alle spel materiaal.

Vervolgens neemt de startspeler één veld en legt dit open op tafel, gevolgd door alle andere spelers. De velden kunnen willekeurig worden geplaatst zolang er steeds een open zijde (zonder struik) wordt verbonden met de al geplaatste tegels. Alle velden moeten minstens langs 1 zijde kunnen worden bereikt. De actieronde en scoreronde fiches worden willekeurig in het spelrondespoor geplaatst op het spoor overeenkomstig het aantal spelers dat deelneemt aan het spel. Of stel het spel op zoals voorheen beschreven.



*De spelduur is afhankelijk van het aantal spelers*



*Voorbeeld van een spelopstelling voor 2-3 spelers*

# Hornet

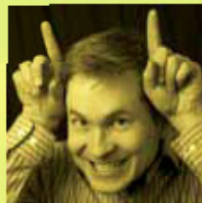
BZZZZZ!

Z-MAN  
games

Z-MAN GAMES, INC.  
64 Prince Road  
Mahopac, NY 10541  
zman@zmangames.com  
www.zmangames.com

## Spelontwerp

The Moliis Brothers, **Jani** en **Tero** vormen een transcontinentaal spelontwerp bedrijf waarvan Tero in Mexico woont en Jani in Finland. Ze spelen en ontwikkelen al hun hele leven lang spellen en plannen nog heel wat leuke spellen in de toekomst. Voor meer spelvarianten, discussies en andere spellen, bezoek: [www.moliisgames.com](http://www.moliisgames.com)



Jani Moliis  
Spelontwerper  
[www.moliisgames.com](http://www.moliisgames.com)



Tero Moliis  
Spelontwerper  
[www.moliisgames.com](http://www.moliisgames.com)

## Grafisch Ontwerp & Illustraties

**Paul Laane** creëerde de visuele uitstraling en layout van Hornet. Paul's eigen bedrijf maakt professionele visuele ontwerpen voor Finse topbedrijven. Hij specialiseert zich in bordspellen en is zelf een gepubliceerd spelontwerper.

De illustraties voor Hornet werden gemaakt door **Ossi Hiekkala**. Ossi is een professioneel illustrator en heft afbeeldingen voor tal van Finse topbedrijven gemaakt via zijn eigen studio, Archipictor.



Paul Laane  
Grafisch Ontwerper  
[www.designaqua.com](http://www.designaqua.com)



Ossi Hiekkala  
Illustrator  
[www.archipictor.com](http://www.archipictor.com)

## Bedankt:

Jani en Tero willen Katja en Alej bedanken voor hun steun alsook Ruben & Hanna, Jyri, Markus, Mika, Tuija, Magui & Memo en alle andere talrijke speltesters.

**Nederlandse vertaling & Bewerking:** Christophe Mannaert  
([Christophe.Mannaert@telenet.be](mailto:Christophe.Mannaert@telenet.be))