

PÁNICO EN LA COLMENA

Juego de mesa para 2, 3, ó 4 jugadores a partir de 6 años y adultos. Duración : de 15 a 45 minutos.

Contenido de la caja :

1 tablero de juego, 1 eje, 1 pradera giratoria, 81 arbustos, 44 peones abejas compuesta : 1 reina, 8 obreras y dos guerreras por color, 36 cartas de movimientos, 15 anillos de polen, 10 anillos de contaminación, 1 dado, 1 reloj del juego.



Preparación de la partida :

- despliegue el tablero de juego;
- inserte el eje por abajo del tablero,
- inserte la pradera giratoria sobre el eje, en medio del tablero,
- reparta los 80 arbustos sobre la prada, con los símbolos hacia abajo,
- revuelva las cartas de movimiento y coloque las en el centro de la pradera (números escondidos),
- escoja el color de sus abejas,
- ponga la reina en el alveolo, en medio de su panal,
- ponga dos peones "obreros" en los alveolos de nacimiento (los otros piñones se quedan afuera),
- haga corresponder las entradas de los panales con los accesos a la pradera (8 posibilidades).

Dos posibilidades :

- 1) **Sin guerreras :** Para los niños.
- 2) **Con guerreras :** Para los adultos y los mas hábiles.
Las bases del juego son las mismas, los mas grandes deben leer las reglas completas para entender el funcionamiento del juego.



Principio del juego :

Usted es una reina. Que tiene que dar nacimiento a otras abejas que debe enviarlas a trabajar en la pradera, en busca del precioso polen...

El juego consiste :

En ser el primer jugador en poner 3 polens en el fondo del panal.



Desarrollo de la partida :

Comienza el mas joven. Toma una carta y mueve una de sus abejas el numero indicado en la carta. La carta jugada se pone fuera de la pradera. La partida se desarrolla en el sentido de las manecillas del reloj. El próximo turno, los jugadores pueden escoger : mover una abeja o hacer nacer una abeja que se pondrá sobre los alveolos de nacimiento.

Siempre y cuando haya un lugar libre en los alveolos para poder hacer nacer una abeja.



En la variante para los niños de 6 a 8 años, los jugadores nadamas hacen nacer a las obreras.
Los combates solo son para los mas grandes (ver variante adultos).



Movimentos :

Los movimientos se hacen con cartas (el dado nadamas sirve para girar el circulo solo cuando hay un tornado. Verlo mas adelante).

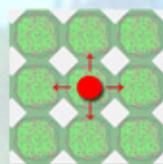
Una carta representa una abeja sana, sin polen con un número de 1 a 8 movimientos.

Las cartas usadas se ponen a un lado.

Cuando se terminan las cartas se revuelven todas otra vez y se ponen en el centro de la pradera.



Los movimientos se realizan en todos los sentidos siempre y cuando se toquen las casillas.



Restricciones :

- Dos abejas no pueden estar en la misma casilla ;
- una abeja no puede pasar dos veces sobre la misma casilla cuando hace sus movimientos,
- en la variante para niños, las abejas no pueden entrar en un panal de su adversario,
- en el panal las abejas no pueden volar, ellas deben rodear las abejas existentes,
- en la prada, los movimientos en diagonal son prohibidos.

Cuidado ! Una abeja que se pone sobre el primer alveolo de su panal bloquea la entrada y la salida.

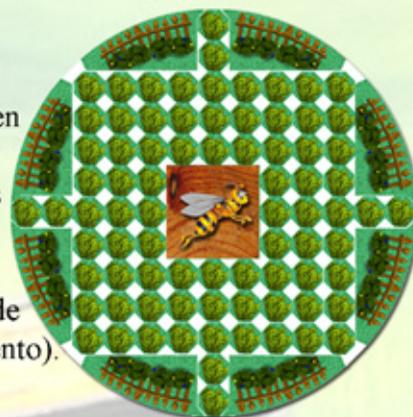


**En este estado, les aconsejamos a los mas jóvenes de comenzar la partida.
Descubrirán poco a poco lo que esta escondido en los arbustos de la pradera.**

- La pradera -

La pradera esta compuesta por 80 arbustos. Los arbustos se ponen revueltos en cada partida y con los símbolos escondidos.
(los arbustos sin símbolos sirven de jockers o a remplazar piezas perdidas).

Las abejas pueden volar en la pradera, es decir pasar por arriba de otra abeja. (la casilla de la abeja saltada cuento como 1 movimiento).



Los arbustos :

Hay que caer en un arbusto para poderlo voltear.

Cuando un jugado voltea un arbusto, lo muestra a todos los jugadores para que lo conozcan.

Después de haber seguido su evento, el jugador voltea el erbusto con el símbolo escondido.

(excepto las flores y los pasajes secretos. Ver capítulo siguiente).



Los jugadores no están obligados a voltear el arbusto en el cual están puesto. En ese caso el arbusto no está escondido. Si el decide voltearlo en el siguiente turno, el contará como un turno. El no podrá tirar una carta, ni hacer nacer.

Que esconden los arbustos ?



26 flores : El jugador que voltear ese arbusto debe poner a su abeja un anillo de polen. Esa abeja puede continuar jugando pero cuidado ! A cada polen que transporta, la abeja se mueve de un punto de menos con respecto al número de la carta de movimientos.



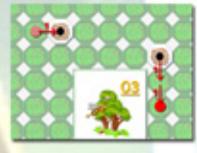
Ejemplo. Si la abeja transporta un polen y la carta volteada indica 4. Esta abeja solo podrá desplazarse de 3 casillas. Si transporta dos polens, solo podrá desplazarse de 2 casillas etc. Una vez que pone su o sus polens la abeja puede moverse normalmente. Las abejas pueden pasar o quedarse donde hay un anillo de polen. Las flores solo dan una sola vez polen.

Las flores que ya dieron polen se quedan a la vista hasta el final de la partida.



9 pasajes secretos : estos son túneles que permiten pasar a las abejas de un lado a otro muy rápido sin contar los puntos de movimiento.

Una abeja bloquea el pasaje secreto sobre el cual está parada y no deja pasar a las otras abejas.



Los pasajes secretos se quedan visibles hasta el final de la partida.

Los arbustos siguientes con símbolos que están escondidos después de ser consultados.



7 alas : el jugador toma una carta nueva y mueve a su abeja con la que estaba jugando.



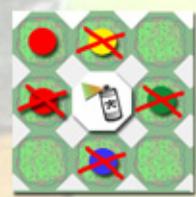
7 spray adormecedor : el jugador pasa su siguiente turno. Y todas sus abejas duermen durante ese turno, las de la pradera como las del panal.



3 abejorros : la abeja que cae en esta casilla se muere (la abeja se retira del juego definitivamente). Si la abeja transporta polen ese se queda ahí. La obrera más rápida puede recuperar el polen.



2 insecticidas : la abeja que voltear este arbusto es eliminada junto con las que están en casillas que se tocan solo se retiran del tablero.





10 contaminaciones : la abeja que voltea ese arbusto esta contaminada. El jugador debe poner un anillo negro a su abeja. 

Los movimientos de esta abeja serán de 2 puntos de menos con respecto al numero indicado en su carta.

Ella puede jugando volteando arbustos pero, si encuentra polen se desplazara mas lento.

Ejemplo. 2 puntos de contaminación + 1 punto de polen = - 3 puntos.

Si la abeja encuentra una segundo anillo de contaminación, ella muere. Se retira del tablero.



7 enfermeras : ellas hacen desaparecer la contaminación de las abejas que voltearon el arbusto.



9 tornados : estos hacen girar la pradera de 1 a 6 toques, en función del numero obtenido por el dado (1 toque corresponde a el espacio entre 2 accesos a la pradera = 8 posibilidades).

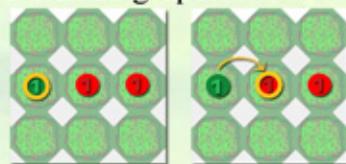
Es el jugador que descubre el tornado que decide el sentido de rotación de la pradera.



Robos de polen : las abejas de un mismo color, puestas sobre casillas ajasentes forman un grupo.

Ellas pueden robar el o los polens a una abeja contraria solo o si hace parte de un grupo menor.

Para efectuar esta acción, las abejas se tienen que tocar (casillas adjasentes).



Precisiones :

- Ninguna acción es posible durante un desplazamiento. No se puede voltear ningún arbusto hasta que se pare.
- Su una obrera se para sobre una casilla y tiene un anillo de polen (enseguida de la muerte de una abeja), ella lo puede recuperar. Pero cuenta como un turno (ella no podrá voltear el arbusto hasta en su turno).
- El o los polens pueden ser depositados en los alveolos al fondo del panal sin pararse.
- Los polens depositados en los alveolos en el fondo del panal no pueden ser robados.

Consejos :

- Memorice los arbustos que ya fueron volteados para evitar de caer en las mismas trampas.
- Le será útil de provocar los tornados para no dejar que sus enemigos que metan su polen.
- Pience a usar los pasajes secretos para llegar mas rápido de un punto a otro en fin,
- Saque sus abejas en grupo para que se protejan de los robos de polen...

Sin pánico !





Variante para los adultos

Movimientos iguales que en la variante niños con una posibilidad mas de hacer nacer las guerreras y entrar en los panales de los contrincantes.

Las guerreras no trabajan : no pueden voltear los arbustos, y no pueden transportar polen, y tampoco se contaminan. Ellas tienen como misión proteger a sus congénitas y de eliminar a las contrarias.

En esta variante, hay dos posibilidades para ganar.

- Ya sea, como en la variante anterior : ser la primera en depositar tres polens en el fondo del panal.
- o eliminar un cierto numero de abejas contrincantes para acumular puntos :

Una reina = 5 puntos,

Una guerrera = 2 puntos,

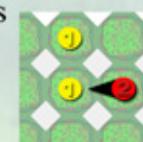
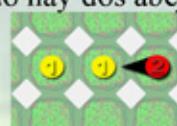
Una obrera = 1 punto.

Para ganar, hay que acumular 5 puntos para una partida de dos jugadores, 6 puntos a tres y 7 puntos a cuatro.

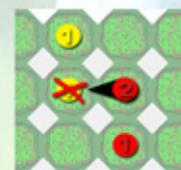


Combates : si una guerrera se pone sobre una casilla adyacente de una obrera adversaria para eliminarla de un tiro y así ganar un punto teniendo la prisionera (la eliminación no se puede hacer si cae sobre la casilla de la obrera).

Para protegerse, las abejas se reagrupan. Un grupo se forma cuando hay dos abejas de un mismo colora se encuentran en casillas adyacentes.



Si dos grupos están en contacto, hay que contar los puntos de cada grupo para saber quien es el mas fuerte. Si hay un combate en el grupo mayoritario, el elimina la abeja que toca.



Eliminación de una reina : ella vale 5 puntos, una reina no puede atacar ni defenderse. Si una guerrera contrincante entra en el alveolo, es eliminada. Esta es prisionera del jugador que la ataco y marca 5 puntos (a dos jugadores, la partida se termina).

Para un partido de 3 a 4 jugadores, el que pierde su reina ya no puede hacer nacer abejas nuevas. El continúa la partida únicamente con sus abejas que tenía.

Precisiones :

- En todo momento una abeja puede sacrificar su polen dejando lo en casilla que esta para ir mas rápido.
 - En cada turno solo es posible una sola acción : ya sea hacer nacer abeja, o desplazar una abeja existente.
 - Eliminar una abeja al principio o al final de su turno es una consecuencia, no es una acción principal.
- Ejemplo. Si un tornado, provocado por un jugador, llevando una obrera contraria junto de un guerrero suyo. Cuando es su turno, puede eliminar la obrera y después puede jugar.

- **Ejemplos de turnos** : 1) un jugador toma una carta, el mueve uno de sus guerreros junto a un obrero contrario. El jugador termina su turno eliminando al obrero contrincante.

2) El jugador toma una carta, y mueve uno de sus obreros y lo pone sobre arbusto. La abeja voltear el arbusto y sigue su evento.

- En las mismas condiciones que para el robo de polen, una abeja contaminada, hace parte de un grupo mayoritario para contaminar a la abeja contrincante si es de un grupo menor.

Consejos :

- Forme grupos para proteger sus abejas.
- Puede ser interesante de contar el numero de cartas que ya salieron para hacer una buena estrategia sabiendo que las 36 cartas de movimientos están compuesto de la siguiente manera : Tres 8, cuatro 7, cinco 6, seis 5, seis 4, cinco 3, cuatro 2, tres 1.
- Piense en proteger a su reina dejando abejas sobre los alveolos de nacimiento.
- Cuidado con los pasajes secretos abiertos : un guerrero puede llegar rápidamente...

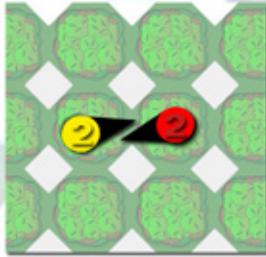




Continuación de la variante adultos



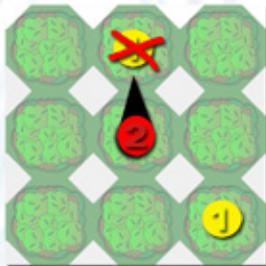
Las configuraciones siguientes muestran los ejemplos de las escenas de combates.
Para consultarlas en caso de duda.



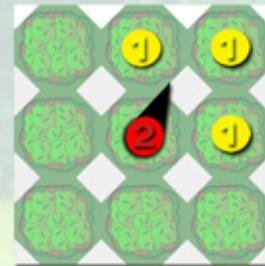
Los combates son en contacto.
Y hay igualdad.



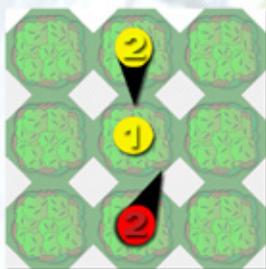
Los combates amarillos forman un grupo de 4 puntos.
Ellas eliminan las 3 obreras rojas y la guerrera que se encuentra sola sobre el primer arbusto de la pradera.



La obrera amarilla, abajo a la derecha no esta en contacto con la guerrera roja.
Ella no esta eliminada.



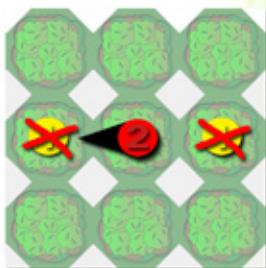
Las obreras amarillas forman un grupo de tres puntos.
Y a que ellas son mayoritarias, ellas no pueden eliminar a la guerrera roja porque, en el juego, las obreras no pican.



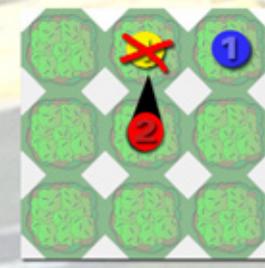
La guerrera amarilla protege a su obrera pero, ella no puede eliminar a la guerrera roja porque no se tocan.



La guerrera amarilla, ayudada por su obrera elimina a la guerrera rojas. La amarilla tiene 2 puntos.



Las obreras amarillas no se tocan, ellas no están protegidas.
Ellas son eliminadas por la guerrera roja.



Las abejas de colores diferentes no se protegen.
La guerrera roja elimina la obrera amarilla.