

PANIEK in de bijenkorf

Bordspel voor 2, 3 of 4 spelers vanaf 6 jaar, of volwassenen. Speeltijd: gemiddeld 15 à 45 minuten.



Inhoud van de doos:

1 speelbord, 1 spil, 1 draaiend weiland, 81 struiken, 44 bij-pionnen waarvan:
1 koningin, 8 werksters en 2 vechtbijen per kleur, 36 instructiekaartjes,
15 stuifmeelrondjes, 10 vervuilingrondjes, 1 dobbelsteen, 1 set spelregels.



Voorbereiding:

- vouw het speelbord uit;
- schuif de spil in de onderkant van het speelbord;
- plaats het draaiende weiland midden op het bord op de spil;
- zet 80 struiken op het weiland, zonder dat de symbolen zichtbaar zijn (de struik zonder symbool kan als joker dienen, of ter vervanging als een struik kwijtgeraakt is);
- schud de instructiekaarten en leg het stapeltje in het midden van het weiland (cijfers niet zichtbaar);
- elke speler kiest de kleur van zijn of haar bijen;
- plaats de koningin in haar koninginnencel middenin de bijenkorf;
- zet 2 werksters op de geboortecellen (de andere pionnen moeten wachten);
- zorg dat de ingangen van de bijenkorven en de toegangen naar het weiland op elkaar aansluiten (8 mogelijkheden).



Twee variaties mogelijk:

- 1) **Zonder vechtbijen:** voor de jonge spelers.
- 2) **Met vechtbijen:** voor oudere en meer ervaren spelers.
Het principe van het spel is hetzelfde; de oudere spelers moeten alle spelregels lezen om het goed te begrijpen.



Principe:

U bent de koningin. Dankzij u komen bijen ter wereld, die u het weiland instuurt om stuifmeel te verzamelen.

Doel van het spel:

Als eerste 3 rondjes stuifmeel in de korf leggen.



Het spelverloop:

De jongste speler begint, trekt een kaart en verplaatst een bij volgens het aangegeven cijfer (zie instructies).

De getrokken kaart wegleggen. Speel met de wijzers van de klok mee.

Bij de volgende beurt mag elke speler kiezen: een bij verplaatsen of een nieuwe bij ter wereld laten komen op een vrije geboortecel.

Zijn de twee geboortecellen bezet, dan kan de speler niet voor een nieuwe bij kiezen.



In de variant voor kinderen van 6 à 8 jaar, kunnen alleen werkbijen geboren worden.

De vechtbijen zijn slechts voor volwassenen (zie spelvariant voor volwassenen).



Verplaatsingen:

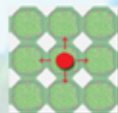
Verplaatsingen gebeuren alleen via de instructies op de kaartjes.

De dobbelsteen geeft de sterkte van een tornado aan (zie verder voor details).

Op de kaart staat een gezonde bij, zonder stuifmeel met een nummer van 1 tot 8.

Getrokken kaarten wegleggen.

Als het stapeltje op is, alle kaartjes schudden en opnieuw middenin het weiland leggen.



Men kan zich slechts verplaatsen via vakjes die elkaar raken.

Bijzonderheden:

- twee bijen mogen niet op één vakje staan;
- een bij mag per beurt niet twee keer op hetzelfde vakje komen;
- in de kindervariant: de bijen mogen niet de korf van een tegenstander ingaan;
- in de korf kunnen bijen niet vliegen, ze moeten dus om andere bijen heenlopen;
- op het weiland zijn diagonale verplaatsingen niet toegestaan.

Opgelet! Een bij die op het eerste vakje (bijeneel) van de korf staat, blokkeert zo de in- en uitgang.



**Wij raden de jongste spelers aan om nu te beginnen.
Ze zullen langzamerhand en al spelende ontdekken wat de struiken verbergen.**

- Het weiland -

Het weiland bestaat uit 80 struiken. Voor elk spel legt men ze anders neer maar wel altijd met het symbool naar beneden.

(De struik zonder symbool kan als joker dienen, of ter vervanging als een struik kwijtgeraakt is)



In het weiland kunnen bijen vliegen, dat wil zeggen over andere bijen heengaan.

Vliegt men over een vakje met een bij erop, dan telt het als 1 verplaatsingspunt.

De struiken:

Men moet op een struik stilstaan om die om te draaien. Als een speler een struik omdraait, dan laat hij het symbool aan alle andere spelers zien.

Na de gebeurtenis, legt de speler de struik weer met het symbool naar beneden terug, behalve de bloemen en geheime doorgangen (zie volgende hoofdstuk).



Een speler is niet verplicht om de struik, waarop hij terecht komt, om te draaien.
In dat geval ondergaat hij de gebeurtenis, die de struik verbergt, ook niet.



Wat verbergen de struiken?



26 bloemen: De speler die deze struik omdraait, legt op zijn of haar bij een ring met stuifmeel. Deze bij mag verder spelen en struiken omdraaien maar moet goed opletten! Met elk extra stuifmeelrondje, gaat de bij 1 punt langzamer dan aangegeven op het instructiekaartje.



Voorbeeld:

Als een bij 1 stuifmeelrondje meedraagt en het kaartje 4 aangeeft, mag de bij maar 3 vakjes vooruit. Vervoert de bij 2 stuifmeelrondjes, dan mag hij maar 2 vakjes vooruit, enz. Zodra het stuifmeel in de bijenkorf ligt, mag de bij (zonder rondjes) weer op normale snelheid verder. Bijen mogen een vakje met stuifmeel overslaan. Bloemen geven maar één keer stuifmeel. **Bloemen die stuifmeel hebben gegeven blijven zichtbaar tot het einde van het spel.**



9 geheime doorgangen: Dit zijn kortere wegen die bijen veroorloven rechtstreeks van een plek naar een andere te gaan zonder dat het punten voor verplaatsing kost. Staat een bij op een geheime doorgang, dan blokkeert hij die doorgang voor alle andere bijen. **Ontdekte geheime doorgangen blijven zichtbaar tot het einde van het spel.**



De volgende struiken moeten met symbool naar beneden weer worden teruggelegd:



7 x vleugels: De speler trekt een nieuwe kaart en verplaatst de bij waarmee hij of zij speelde.



7 x imkerpijp: De speler slaat een beurt over. Alle bijen, zowel in het weiland als in de bijenkorf, slapen gedurende deze beurt.



3 x horzel: De bij die deze struik omdraait is uitgeschakeld (en speelt definitief niet meer verder). Droeg de bij stuifmeel, dan laat hij dat op dit vakje achter. De snelste werkbij die op dit vakje komt, mag dit stuifmeel meenemen.



2 x insectenverdelger: De bij die deze struik omdraait is uitgeschakeld evenals de bijen op de aangrenzende vakjes. Ze worden definitief van het bord verwijderd. Stuifmeel blijft echter ter plekke achter. De snelste werkbij die op dit vakje komt, mag dit stuifmeel meenemen.





10 x vervuiling: De bij die deze struik omdraait, raakt vervuild. De speler legt een zwart rondje op zijn of haar bij.

Vanaf nu gaat deze bij 2 punten minder snel vooruit dan aangegeven op het kaartje. Voorbeeld:  2 vervuiling rondjes + 1 stuifmeelrondje = - 3 punten.

Komt deze bij op nóg een vervuiling terecht, dan gaat hij dood.

De bij wordt van het bord verwijderd. Droeg de bij stuifmeel bij zich, dan blijft dat ter plekke achter.



7 x verpleegster: Een verpleegster verwijdert de vervuiling van de bijen die deze struiken omdraaien.



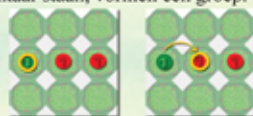
9 x tornado: Door een tornado draait het weiland 1 à 6 graden, naargelang het cijfer dat de dobbelsteen aangeeft (elke graad is de ruimte tussen 2 toegangen naar het weiland = 8 draaimogelijkheden).

De speler die de tornado omdraait kiest in welke richting het weiland moet draaien.



Diefstal van stuifmeel: Bijen met dezelfde kleur, die op vakjes naast elkaar staan, vormen één groep. Ze kunnen stuifmeel van een vijandige bij stelen.

Voor een groepsactie, moeten de bijen op aangrenzende vakjes staan.



Bijzondere details:

- Tijdens het verplaatsen kan er geen actie worden ondernomen. Men mag een struik alleen maar omdraaien als men erop staat.
- Als een werkbij op een vakje terechtkomt waar een stuifmeelrondje ligt (omdat een bij is gestorven), mag ze dat oppakken. Maar het telt als één beurt en ze mag de struik, waar ze tijdens die beurt op staat, niet omdraaien.
- Stuifmeel mag zonder stopbeurt in de cellen achter in de bijenkorf neergelegd worden.
- Stuifmeel dat in de bijenkorf ligt, mag niet worden gestolen.

Goede raad:

- Prent de symbolen van omgedraaide struiken in uw geheugen om niet in dezelfde valstrik te lopen.
- U kunt een tornado veroorzaken zodat uw tegenstanders geen stuifmeel in hun bijenkorf kunnen neerleggen.
- Vergeet niet dat er geheime gangen bestaan om sneller van a naar b te gaan.
- Laat uw bijen in een zwerm naar buiten gaan om diefstal van stuifmeel te vermijden...



Geen paniek dus!



Variant voor volwassenen

Dezelfde verplaatsingen als de variant voor kinderen met de extra mogelijkheid om vechtbijen ter wereld te laten komen en om in de bijenkorven van tegenstanders binnen te dringen.

Vechtbijen werken niet. Ze draaien geen struiken om, kunnen geen stuifmeel noch vervuiling vervoeren. Hun enige missie is hun soortgenoten te verdedigen en vijandige bijen uit te schakelen.

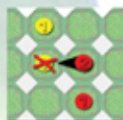
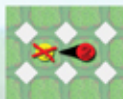
Men kan dit spel op twee manieren winnen:

- Of, net zoals in de vorige variant, als eerste 3 stuifmeelrondjes in zijn of haar korf neer te leggen.
- Of een bepaald aantal vijandige bijen uit te schakelen en punten te winnen:

**een koningin = 5 punten,
een vechtbij = 2 punten,
een werkbij = 1 punt.**

Om te winnen, moet men 5 punten behalen als er met 2 spelers wordt gespeeld, 6 punten met 3 spelers, en 7 punten met 4 spelers.

Gevechten: Als een vechtbij op een vakje naast een vijandige werkbij terechtkomt, volstaat een angelsteek om deze bij uit te schakelen en 1 punt te winnen (een werkbij wordt niet uitgeschakeld als een vechtbij op hetzelfde vakje terechtkomt). Om zich te verdedigen, moeten bijen zich groeperen. Er is sprake van een groep als twee bijen van dezelfde kleur op aangrenzende vakjes staan.



Als twee groepen elkaar raken, moeten de punten van elke groep worden geteld om te zien wie de meeste punten heeft. Zit er een vechtbij bij de meerderheidsgroep, dan schakelt die vechtbij de bijen naast haar uit.



Uitschakeling van een koningin: Ook al is ze 5 punten waard, een koningin kan niet aanvallen noch zichzelf verdedigen. Dringt een vijandige vechtbij haar cel binnen, dan verliest de koningin.

De tegenpartij neemt haar gevangen en wint 5 punten (met 2 spelers is het spel nu afgelopen). Met 3 of 4 spelers, kan degene die geen koningin meer heeft geen nieuwe bijen geboren laten worden, en moet verder spelen met de bijen die op het bord staan.

Bijzondere details:

- Een bij kan op elk moment besluiten haar stuifmeel op te offeren door het achter te laten op het vakje waar ze staat, om sneller te zijn (in geval van gevaar).
 - Tijdens één beurt is één actie mogelijk: een nieuwe bij geboren laten worden, of een bestaande bij verplaatsen.
 - Een bij uitschakelen tijdens een beurt is een consequentie, geen actie.
- Bijvoorbeeld: als een speler een tornado veroorzaakt, waait een vijandige werkbij op een vakje naast uw vechtbij weg. Als het uw beurt is, schakelt u die werkbij uit en vervolgens speelt u.

Voorbeelden van één beurt:

- 1° Een speler trekt een kaart, verplaatst een vechtbij die naast een werkbij van een tegenstander terechtkomt. De speler schakelt de werkbij uit en eindigt aldus zijn beurt.
 - 2° Een speler trekt een kaart, verplaatst een werkbij die op een vakje met een struik terechtkomt. De bij keert de struik om en ondergaat de gebeurtenis.
- Net als met het stelen van stuifmeel, kan een vervuilde bij, die bij een meerderheidsgroep hoort, de vervuiling doorgeven aan een bij van een tegenstander, aan één enkele vijandige bij of aan een bij van een vijandige groep.

Goede raad:

- Groepeer uw bijen zodat ze zich beter kunnen verdedigen.
- Het kan een goed idee zijn om het aantal getrokken kaarten te tellen om een strategische keuze te maken omdat u weet dat de 36 instructiekaartjes als volgt zijn verdeeld: drie 8, vier 7, vijf 6, zes 5, zes 4, vijf 3, vier 2, drie 1.
- Vergeet niet de koningin te beschermen door enkele bijen bij de geboortecellen te laten.
- Kijk uit voor opengelaten geheime gangen: een vechtbij kan plotseling ergens opduiken...

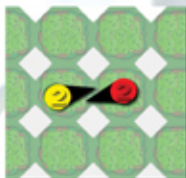




Vervolg variant voor volwassenen



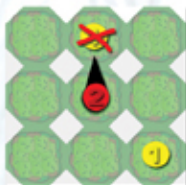
Hieronder staan enkele voorbeelden van gevechtssituaties. Te raadplegen bij twijfelgevallen.



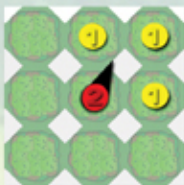
Vechtbijen raken elkaar.
Beide bijen hier zijn gelijkwaardig.



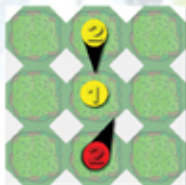
De gele vechtbijen vormen een groep van 4 punten.
Ze verslaan dus de 3 rode werkbijen, evenals de
geïsoleerde vechtbij op de eerste struik op het weiland.



De gele werkbij, rechtsonder, heeft geen
rechtstreeks contact met de rode vechtbij.
Die gele werkbij wordt dus niet uitgeschakeld.



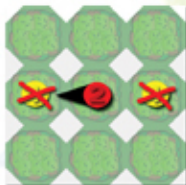
De gele werkbijen vormen een groep van 3 punten.
Al zijn ze in de meerderheid, ze kunnen
de rode vechtbij niet uitschakelen want in dit spel
steken werkbijen niet.



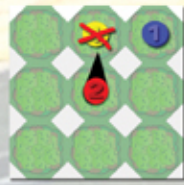
De gele vechtbij beschermt de gele werkbij,
maar kan de rode vechtbij niet uitschakelen,
want er is geen rechtstreeks contact.



De gele vechtbij, geholpen door de gele werkbij,
schakelt de rode vechtbij uit.
Geel scoort 2 punten.



De gele werkbijen raken elkaar niet
en beschermen elkaar dus niet. Ze worden beide
door de rode vechtbij uitgeschakeld.



Bijen van verschillende kleuren
beschermen elkaar niet.
De rode vechtbij schakelt de gele werkbij uit.