

# Bees with Hammers

Número de Jugadores: 2 - 6  
Tiempo de Juego: 30 Minutos  
Edad: 8+

En un día de trabajo en la colmena, las abejas obreras buscan incansablemente el atender a su abeja reina, y con ello ganarse su agrado y proximidad. Para ello, las abejas obreras salen a recorrer los campos en búsqueda de las mejores flores, que cumplan con los gustos de su monarca, para elaborar la más dulce miel.

En "Bees with Hammers", los jugadores se convertirán en abejas obreras, y competirán entre sí, para cumplir con las preferencias de la abeja reina en cuanto a un grupo específico de flores. Para ello deberán obtener la mayor cantidad de puntos posibles, colocando sus colmenas lo más próximo a la abeja reina, además de considerar estratégicamente las flores seleccionadas.

El jugador que obtenga la mayor cantidad de puntos al finalizar el juego, será aquel que consiga la confianza de su monarca.

## Componentes

- 1 Abeja reina
- 60 Colmenas de 6 colores diferentes (*rojo, azul, negro, naranja, verde y violeta*)
- 6 Fichas de flores
- 5 Fichas de escudos
- 6 Fichas de jugadores
- 1 Tarro de miel (*tablero de preferencias de la abeja reina*)
- 1 Tablero de colmenas
- 3 dados (*blanco, amarillo y negro*)
- 1 Marcador para el jugador inicial



## Objetivo del juego

Obtener la mayor cantidad de puntos, a través del posicionamiento estratégico de colmenas alrededor de la abeja reina.

## Set Up

Coloque el tablero de colmenas en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores, y la ficha de la abeja reina en el hexágono central.

Entregar a cada jugador una ficha con el color, que los identificará a lo largo del juego y, también, un número específico de cartas de colmena, conforme el color seleccionado, y considerando la siguiente tabla:

Número Jugadores	Número Cartas de Colmena
2	12
3 - 4	10
5 - 6	8

Las cartas de colmena entregadas deberán ser barajadas boca abajo, y colocadas en frente de cada jugador, para conformar el mazo de robo de cada participante.

Antes de comenzar la partida, los jugadores cogerán las primeras 4 cartas del mazo, para conformar así su mano inicial de juego.

El número de jugadores condiciona; tanto el número de cartas de colmena, como el número de fichas de flores a utilizar en una partida. De esta manera, seleccionar únicamente las cartas de colmena, que contengan las ilustraciones de las flores a usar.

Las cartas de colmena entregadas a cada jugador será el doble del número de flores a utilizar en la partida. Los participantes deberán tener dos flores de cada tipo.

Las cartas de colmena no utilizadas se guardarán en la caja.

Colocar el tarro de miel (*tablero de preferencias de la reina*) a un lado del tablero de colmenas, y colocar aleatoriamente las fichas de flores en los espacios dispuestos para ello.

El tablero de preferencias de la reina, establece una jerarquía, basada en los gustos de la abeja reina. De esta forma la flor ubicada en el primer lugar, será su favorita, para la elaboración de la miel. Consecutivamente, las demás flores continuarán las preferencias de mayor a menor, y de manera descendente.

Las preferencias de la reina deberán ser consideradas por los jugadores, al momento de establecer sus estrategias durante el juego. La flor ubicada en el primer lugar brindará a los jugadores un mayor factor de multiplicación, mientras que las ubicadas al final de la jerarquía, un factor menor.

Colocar las fichas de escudo en un área de la mesa, que esté al alcance de todos los jugadores. El número de escudos a utilizar en una partida, debe ser igual al número de jugadores menos uno. Los escudos son un recurso compartido entre todos los participantes.



El último jugador, que haya desayunado miel, será el que comience la partida, y a quien se le hará entrega de la ficha del jugador inicial. Éste, colocará su primera carta de colmena en el tablero y llevará a su mano, la carta superior de su mazo de robo; culminando así su turno.

El juego continuará en el sentido de las agujas del reloj.

## Durante un turno

Cada jugador iniciará su turno lanzando los tres dados disponibles en "Bees with Hammers" de manera simultánea. Las acciones a realizar serán definidas por el resultado de los dados. Sólo un lanzamiento es permitido por turno.

El jugador culminará su turno al coger una carta de su mazo particular de robo. En el caso de que no existieran cartas restantes en el mazo, el jugador no realizaría esta acción y el turno pasaría al próximo.

## Dados

Los dados incluidos en Bees with Hammers, disponen de tres imágenes diferentes (*una colmena, un martillo y un escudo*); y el diseño de cada uno es distinto entre sí:

- **Dado Blanco:** dispone de 3 lados de colmena, 2 de martillo y 1 de escudo.
- **Dado Amarillo:** dispone de 3 lados de colmena y 3 de martillo.
- **Dado Negro:** dispone de 4 lados de martillo y 2 de colmena.

La acción a realizar por parte del jugador, dependerá de las tres imágenes resultantes en el lanzamiento de los dados, de manera tal, que la mayoría de estas determinará la acción a ejecutar.

## Acciones básicas

Entre las acciones más simples a realizar en el juego, están las dos siguientes:

- **Colmena Simple:** si un jugador al lanzar los dados obtuviera 2 colmenas y 1 martillo, éste podrá incluir una colmena propia en un espacio disponible del tablero lo más próximo a la abeja reina posible.
- **Martillo Simple:** si un jugador obtuviera, como resultado del lanzamiento, 2 martillos y 1 colmena, éste podrá eliminar la colmena de otro jugador en el tablero, y colocar una propia en su lugar.

## Acciones avanzadas

Entre las acciones más complejas a realizar en el juego, están las siguientes:

- **Super Martillo (*Hacedor de problemas*):** si al lanzar los dados un jugador obtuviera 3 martillos; además de ejecutar la acción simple del martillo, también podrá eliminar una flor del tablero de preferencias de la reina y cambiar el orden de las flores restantes del tablero, conforme sea su conveniencia.  
*Excepción:* si en el tablero de preferencias de la reina, sólo existieran dos flores, el jugador no podría eliminar más flores del mismo. En este caso, sólo procedería a llevar a cabo la acción de un martillo simple, y a cambiar el orden de las flores disponibles si lo deseara.
- **Super Colmena (*Súbdito Leal*):** si durante el lanzamiento de los dados, un jugador obtuviera 3 imágenes de colmenas; habrá demostrado ante la abeja reina ser un súbdito dedicado a la expansión de la comunidad del enjambre y en consecuencia, podrá tener una audiencia directa con ella, y convencerla sobre otras fórmulas, para la elaboración de la miel. En este respecto, el jugador podrá cambiar en el tablero de preferencias de la reina, el orden de las flores, y en consecuencia su valor en puntos acorde a su conveniencia. También podrá colocar una colmena propia en el tablero (*acción básica de colmena simple*), y recuperar una flor de las que hayan podido ser eliminadas del tablero de preferencias de la reina, si hubiese sido el caso.

## Ejecutar el Martillo

Cuando un jugador decida ejecutar la acción de un martillo, es decir, eliminar la colmena de otro jugador y colocar una propia en su lugar; deberá decir "BAM" justo antes de retirar la pieza del tablero.

Si el jugador, que está llevando a cabo la acción no dijera "BAM" al momento de retirar la carta de colmena de otro jugador, el jugador afectado podrá reclamar y exigir que su carta de colmena fuese devuelta al tablero, donde estaba originalmente. En este caso, el jugador que efectuó la acción del martillo, habrá perdido su oportunidad de realizar cualquier acción a lo largo de ese turno; y deberá colocar la carta de colmena, que iba a usar en el mazo de descarte.

Si el efecto del martillo se ejecuta correctamente, el jugador afectado deberá colocar su carta de colmena en el mazo de descarte.

En ninguna circunstancia, las cartas deben ser devueltas a las manos de los jugadores.

Siempre que se ejecute un martillo, el jugador debe eliminar una colmena de un contrincante; es decir, la acción del martillo es obligatoria, no opcional.

## Escudo

Si durante el lanzamiento de los dados un jugador obtuviera un escudo procedente del dado blanco, podrá brindar protección a una de sus colmenas en el tablero central. En la siguiente tabla se explican las posibles alternativas:

Resultado Obtenido	Acción
1 Escudo + 2 Colmenas	El jugador ejecutará la acción simple de la colmena, y colocará un escudo sobre la colmena incluida en el tablero.
1 Escudo + 2 Martillos	El jugador ejecutará la acción simple del martillo, y colocará un escudo sobre la colmena incluida en el tablero.

1 Escudo + 1 Martillo + 1 Colmena	El jugador podrá colocar un escudo en alguna de sus colmenas dispuestas en el tablero central. En este caso, el jugador no podrá incluir ninguna colmena adicional. Si el jugador no tuviese colmenas en el tablero, podrá conservar la ficha del escudo, hasta que en un próximo turno incluya una colmena en el tablero.
-----------------------------------	--

Cuando una colmena dispone de un escudo, ningún jugador podrá retirarla del tablero. Este efecto es válido, únicamente durante los turnos en los que el escudo esté colocado sobre la colmena.

Las fichas de escudos, son recursos compartidos entre todos los jugadores. Mientras que existan escudos en el área central, sin ser asignados a alguna colmena, los jugadores podrán utilizarlos en la propias.

Si conforme avanza el juego, todas las fichas de escudos son utilizadas en colmenas dispuestas en el tablero; los próximos jugadores que obtengan el símbolo de escudo, podrán tomar la ficha de alguna de las colmenas de sus contrincantes. En este sentido, la colmena de la cual se retire el escudo dejará de estar protegida, y podrá ser eliminada en turnos posteriores.

## Fin del Juego

El juego se desarrolla a lo largo de varias rondas, hasta que no queden espacios disponibles alrededor de la reina, para colocar colmenas; o todos los jugadores se hayan quedado sin cartas de colmena en su mano.

## Puntuación

Una vez culminado el juego se realizará el cálculo de los puntos obtenidos por cada jugador. En este sentido, las cartas de colmena, localizadas en el primer aro de aproximación a la abeja reina (*las inmediatamente adyacentes a ésta*), tendrán un factor de multiplicación de 3 puntos; mientras que las ubicadas en el segundo aro exterior un factor de multiplicación de 1 punto.

Para el cálculo de los puntos, cada jugador considerará la ubicación de sus cartas de colmenas en el tablero, y multiplicará el valor correspondiente, por el valor especificado para cada flor en el tablero de preferencias de la reina.

De esta forma, si un jugador tuviera una carta de colmena en el primer aro de proximidad a la reina, de una flor ubicada en el primer lugar jerárquico de las preferencias de la reina, calculará la puntuación de esa carta de la siguiente forma:

3 puntos (*primer aro de proximidad a la reina*) por 8 puntos (*primera flor de las preferencias de la reina*), para un total de 24 puntos por esa carta de colmena.

Los jugadores realizarán el cálculo de cada una de sus cartas, y el que haya obtenido la mayor cantidad de puntos será el ganador del juego.

Las únicas cartas de colmena a ser consideradas para el cálculo de los puntos, son las ubicadas en el tablero. Las cartas que un jugador tuviera en sus manos no contabilizarán para el resultado final.

Cualquier carta de colmena ubicada fuera de los dos primeros aros de proximidad a la reina, tendrá un factor de multiplicación igual a cero (0); por lo que se considerarán nulas.

En caso de un empate, el jugador con la mayor cantidad de colmenas en el tablero, sería el ganador.

Si aun así, continuara un empate entre jugadores, la victoria sería compartida entre estos.