



**ABEJAS**



**CREATIVE COMMONS**

Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

**Versión 1.0 (30/09/2011) – Diseñado e ilustrado por Santiago Eximeno – [www.eximeno.com](http://www.eximeno.com)**

## INTRODUCCIÓN

En **ABEJAS** los jugadores tratan de recolectar la mayor cantidad de néctar y polen de las flores.

**ABEJAS** es un juego para 2-4 jugadores, mayores de diez años, con una duración aproximada de veinte minutos.

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de **ABEJAS** es obtener el mayor número de puntos en un número de rondas determinado, correspondiente al número de jugadores. Debes colocar tus abejas sobre las flores para recolectar la mayor cantidad de polen y néctar. En la sección **PUNTUACIÓN** se describe la forma de calcular la puntuación. Tras finalizar todas las rondas, el jugador que haya acumulado más puntos es el ganador.

## COMPONENTES

Los componentes del juego son:

- **Flores:** 8 flores (2 rojas, 2 verdes, 2 azules y 2 naranjas) con valores impresos sobre ellas (5, 4, 3 y 2).
- **Abejas:** 16 abejas (4 rojas, 4 verdes, 4 azules y 4 naranjas).
- **Papel y lápiz:** Para anotar la puntuación.

## INICIO

1. Se mezclan las abejas y se colocan, boca abajo, sobre la mesa, formando la **pila de abejas**.
2. Se barajan las ocho flores y se colocan cuatro de ellas sobre la mesa, boca arriba, formando un cuadrado. A cada jugador se le entrega otra flor, que debe mantener oculta al resto de jugadores. Esa flor determina su color y su valor de juego en esta ronda, será su **flor personal**. En el caso de dos o tres jugadores, las flores que sobran se descartan a un lado, boca abajo.

## JUEGO

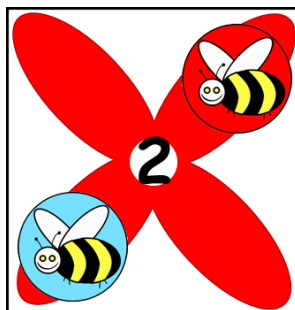
El jugador más dulce –no en vano la miel es el producto característico de las abejas– comienza la partida. El juego se divide en tantas rondas como jugadores participan.

En cada turno, el jugador coge una abeja de la **pila de abejas** y la coloca sobre uno de los pétalos de una flor, respetando que en una flor sólo puede haber abejas de dos colores distintos: del mismo color de la flor y de únicamente otro color (es decir, en una flor roja sólo podrá haber abejas rojas y abejas de otro color –naranja, azul o verde–, pero no de varios colores más además del rojo y el otro elegido). Si no puede colocarla la descarta.

Las flores constan de cuatro pétalos, correspondientes a cuatro casillas, por lo que nunca podrá haber sobre ellas más de cuatro abejas.

El objetivo del jugador es lograr que las flores que están sobre la mesa se igualen en valor con su **flor personal**, sabiendo que las abejas del mismo color de una flor incrementan su valor en uno, y las abejas de otro color decrementan su valor en uno.

Por ejemplo, en la figura siguiente vemos que sólo hay abejas del color de la flor (rojo) y de únicamente otro de los colores (azul), y su valor actual es 2 (valor de la flor 2, más uno por la abeja roja, menos un por la abeja azul).



Cuando el jugador coloque o descarte si no puede colocarla la cuarta abeja de un mismo color, la ronda termina y se determina la puntuación obtenida por cada jugador tal y como se detalla en el apartado **PUNTUACIÓN**.

## FINAL DEL JUEGO

La ronda termina cuando se coloca o descarta la cuarta abeja de un mismo color. Entonces se suman los puntos obtenidos por cada jugador. Tras el recuento se juega la siguiente ronda, en la que el turno corresponderá al jugador siguiente al que empezó la ronda anterior, en dirección contraria a las manillas del reloj (el jugador a la derecha del que comenzó la ronda anterior). Tras finalizar todas las rondas, el jugador que haya acumulado más puntos gana. En caso de empate, ambos ganan.

## PUNTUACIÓN

Cada jugador reclama las flores cuyo valor modificado coincida con el valor de su **flor personal**. Por cada flor cuyo valor modificado coincida con el de su **flor personal**, el jugador calcula los puntos que obtiene de la siguiente forma:

1. Suma el valor de la flor sin modificaciones. Si la flor es del mismo color que su **flor personal**, lo multiplica por dos.
2. Suma un punto por cada abeja colocada sobre la flor, excepto si la abeja es del mismo color que la flor que posee, en cuyo caso resta dos puntos por cada una.

Por ejemplo, en el final de ronda que se muestra en la figura siguiente, sabiendo que la **flor personal** de Santi es la flor roja 5, la de Julián la flor verde 4 y la de Fernando la flor roja 2, las puntuaciones serían las siguientes:



- a) Santi reclamaría la flor verde 3, que modificada suma 5, y se apuntaría 3 puntos por la flor, más uno por cada abeja, hasta un total de 5.
- b) Julián no reclamaría ninguna flor, pues ninguna tiene un valor modificado de 4 como su **flor personal**.
- c) Fernando reclamaría la flor naranja 3, que modificada suma 2, y se apuntaría 3 puntos por la flor, un por la abeja naranja, y restaría dos puntos por cada abeja de su color (rojo), hasta un total de 0.

## REGLAS DE JUEGO CON COLMENAS

### INTRODUCCIÓN

En **ABEJAS** los jugadores tratan de crear la colonia más próspera, colocando su colmena en un lugar estratégico que facilite a las obreras la recolección del néctar y el polen y su defensa frente a los ataques de otras colonias.

Estas reglas son para un juego para 3-4 jugadores, mayores de diez años, con una duración aproximada de treinta minutos.

### OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de **ABEJAS** es obtener el mayor número de puntos en un número de rondas determinado, correspondiente al número de jugadores. Debes colocar tu colmena buscando las flores con más valor e intentando recolectar con tus abejas la mayor cantidad de polen y néctar. Para controlar tu colonia debes vigilar la colmena, las flores adyacentes a la flor sobre la que descansa tu colmena y las flores controladas por tus abejas. En la sección **PUNTUACIÓN** se describe la forma de calcular la puntuación. Tras finalizar todas las rondas, el jugador que haya acumulado más puntos es el ganador.

### COMPONENTES

Los componentes del juego son:

- **Flores:** 8 flores (2 rojas, 2 verdes, 2 azules y 2 naranjas) con valores impresos sobre ellas (5, 4, 3 y 2) que suman siete (por ejemplo, las rojas llevan 5 y 2).
- **Abejas:** 16 abejas (4 rojas, 4 verdes, 4 azules y 4 naranjas).
- **Colmenas:** Cuatro colmenas de diferentes colores (roja, verde, azul y naranja).
- **Papel y lápiz:** Para anotar la puntuación.

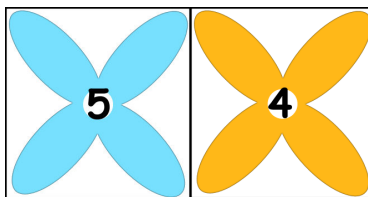
### INICIO

3. Cada jugador toma una colmena y las cuatro abejas correspondientes a su color. Para tres jugadores, descartamos los elementos de un color.
4. Se barajan las ocho flores y se apilan boca abajo sobre la mesa, formando la **pila de flores**. Para tres jugadores, descartamos las flores del color no seleccionado (la **pila de flores** tendrá seis flores).

### JUEGO

El jugador más dulce –no en vano la miel es el producto característico de las abejas– comienza la partida. El juego se divide en tantas rondas como jugadores participan. Cada ronda se compone de tantos turnos como flores componen **la pila de flores**, y se divide en tres secuencias:

1. **Colocar una Flor:** El jugador que tenga el turno roba una flor de la **pila de flores** y la coloca, boca arriba, en el tablero de juego, siempre en contacto (lado con lado, ortogonalmente) con al menos otra flor colocada previamente. En el caso de la primera flor, basta con colocarla en el centro de la mesa.



2. **Colocar una abeja o la colmena:** Cada flor consta de cuatro pétalos, que son las cuatro posiciones en las que pueden colocarse colmenas y abejas. El jugador que tenga el turno puede colocar –si lo desea, no es obligatorio, puede no colocar nada–, su colmena o una de sus abejas sobre uno de los cuatro pétalos de cualquier flor sobre la mesa. El pétalo debe estar desocupado, pero la flor puede contener otras abejas o colmenas, propias o rivales. Sólo podrá colocar, en cada turno, una abeja o su colmena, nunca más abejas o ambas cosas (abeja y colmena).
3. **Otros jugadores:** Siguiendo la dirección contraria a las manillas del reloj (es decir, comenzando en el jugador a la derecha del que tiene el turno) y respetando el orden, los demás jugadores podrán colocar una abeja o su propia colmena sobre una flor, respetando las reglas de colocación descritas en el punto anterior.

La colocación de las abejas y la colmena determina la puntuación a obtener, tal y como se detalla en el apartado **PUNTUACIÓN**.

Las flores constan de cuatro pétalos, correspondientes a cuatro casillas, por lo que nunca podrá haber sobre ellas más de cuatro elementos (entre abejas y colmenas).

Las colmenas, como las abejas, ocupan una casilla de la flor.

Las flores del mismo color que los elementos del jugador aumentan la puntuación en el recuento final.

Al final de una ronda, las abejas y colmenas que no han sido colocadas sobre una flor no se toman en cuenta para la puntuación.

## FINAL DEL JUEGO

La ronda termina cuando no es posible robar más flores (la **pila de flores** está vacía). Entonces se suman los puntos obtenidos por cada jugador. Tras el recuento se juega la siguiente ronda, en la que el turno corresponderá al siguiente jugador en dirección contraria a las manillas del reloj (el jugador a la derecha del último en posesión del turno). Tras

finalizar todas las rondas, el jugador que haya acumulado más puntos gana. En caso de empate, ambos ganan.

### PUNTUACIÓN

Flores colindantes son las flores que rodean ortogonalmente la colmena; es decir, las cuatro flores que están en contacto con los lados de la flor en la que se encuentra la colmena del jugador. Es posible que, al crear el tablero, alrededor de la colmena haya menos de cuatro flores.

Flor controlada es la que se encuentra bajo el control de la colonia de abejas de un jugador. Para ello es necesario que el número de abejas sea superior al de cualquier otro rival.

**Ej. 1.** Si en una flor hay dos abejas verdes, una azul y una naranja, la flor la controla el jugador verde.



**Ej. 2.** Si en una flor hay una abeja verde, una azul, y una roja, la flor no la controla nadie.

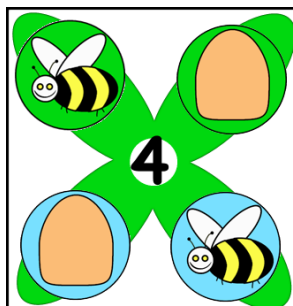


**Ej. 3.** Si en una flor hay una abeja azul y una roja, la flor no la controla nadie.

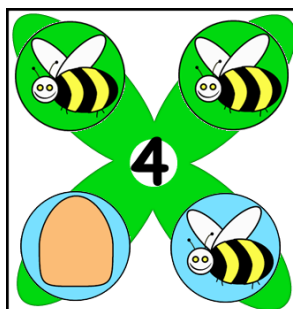


En el caso de que en la flor haya colmenas éstas cuentan como una abeja. En caso de empate, tener una colmena otorga el control de la flor.

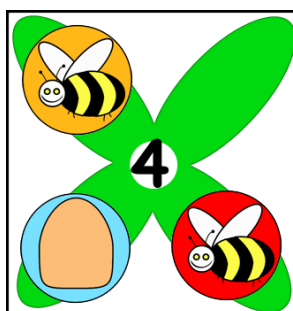
**Ej. 4.** Si en una flor hay una colmena azul, una abeja azul, una colmena verde y una abeja verde, nadie controla la flor (empate a abejas y colmenas).



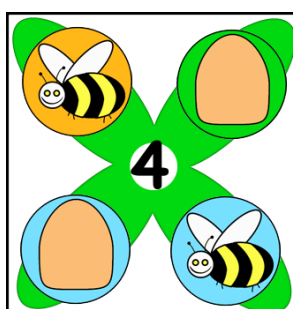
**Ej. 5.** Si en una flor hay una colmena azul, una abeja azul y dos abejas verdes, la flor la controla el jugador azul (la colmena rompe el empate).



**Ej. 6.** Si en una flor hay una colmena azul, una abeja naranja y una abeja roja, la flor la controla el jugador azul.



**Ej. 7.** Si en una flor tenemos una colmena azul, una abeja azul, una colmena verde y una abeja naranja, la flor la controla el jugador azul.



Para sumar los puntos obtenidos al final de la ronda:

1. El jugador suma los puntos de la flor sobre la que se encuentra su colmena si controla dicha flor. Si el color de la flor coincide con el de la colmena, suma un punto más.
2. El jugador suma los puntos de las flores colindantes a su colmena sobre las que no descansa ninguna abeja, ni propia ni contraria. Si el color de la flor coincide con el de su colmena, suma un punto más.
3. El jugador suma los puntos de las flores controladas por sus abejas. Si el color de la flor coincide con el de su colmena, suma un punto más.
4. El jugador suma un punto por cada abeja propia situada en una flor colindante a la colmena. Si sus cuatro abejas están situadas en flores colindantes a su colmena, suma un punto más.



## REGLAS DE JUEGO EN SOLITARIO

Estas son las reglas para un jugador, mayor de diez años, con una duración aproximada de veinte minutos.

### OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es obtener el mayor número de puntos en cuatro rondas. Debes colocar tus abejas sobre las flores para recolectar la mayor cantidad de polen y néctar. En la sección **PUNTUACIÓN** se describe la forma de calcular la puntuación.

### COMPONENTES

Los componentes del juego son:

- **Flores:** 8 flores (2 rojas, 2 verdes, 2 azules y 2 naranjas) con valores impresos sobre ellas (5, 4, 3 y 2).
- **Abejas:** 16 abejas (4 rojas, 4 verdes, 4 azules y 4 naranjas).
- **Papel y lápiz:** Para anotar la puntuación.

### INICIO

5. Se mezclan las abejas y se colocan, boca abajo, sobre la mesa, formando la **pila de abejas**.
6. Se barajan las ocho flores y se colocan cuatro de ellas sobre la mesa, boca arriba, formando un cuadrado. El jugador se queda con las otras cuatro. En cada ronda utilizará una. Esa flor determina su color y su valor de juego en cada ronda, será su **flor personal**.

### JUEGO

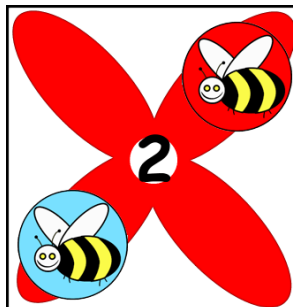
El juego dura cuatro rondas, tantas como flores tiene el jugador. Al comenzar la ronda elige una de las cuatro flores que ha guardado y deja el resto a un lado.

En cada turno, el jugador coge una abeja de la **pila de abejas** y la coloca sobre uno de los pétalos de una flor, respetando que en una flor sólo puede haber abejas de dos colores distintos: del mismo color de la flor y de únicamente otro color (es decir, en una flor roja sólo podrá haber abejas rojas y abejas de otro color –naranja, azul o verde–, pero no de varios colores más además del rojo y el otro elegido). Si no puede colocarla la descarta.

Las flores constan de cuatro pétalos, correspondientes a cuatro casillas, por lo que nunca podrá haber sobre ellas más de cuatro abejas.

El objetivo del jugador es lograr que las flores que están sobre la mesa se igualen en valor con su **flor personal**, sabiendo que las abejas del mismo color de una flor incrementan su valor en uno, y las abejas de otro color decrementan su valor en uno.

Por ejemplo, en la figura siguiente vemos que sólo hay abejas del color de la flor (rojo) y de únicamente otro de los colores (azul), y su valor actual es 2 (valor de la flor 2, más uno por la abeja roja, menos uno por la abeja azul).



Cuando el jugador coloque (o descarte si no puede colocarla) la cuarta abeja de un mismo color, la ronda termina y se determina la puntuación obtenida tal y como se detalla en el apartado **PUNTUACIÓN**.

### FINAL DEL JUEGO

La ronda termina cuando se coloca o descarta la cuarta abeja de un mismo color. Entonces se calculan los puntos obtenidos. Tras el recuento se juega la siguiente ronda, en la que se descartará la **flor personal** previamente utilizada y se seleccionará la siguiente. Tras finalizar todas las rondas el jugador calculará su puntuación definitiva.

### PUNTUACIÓN

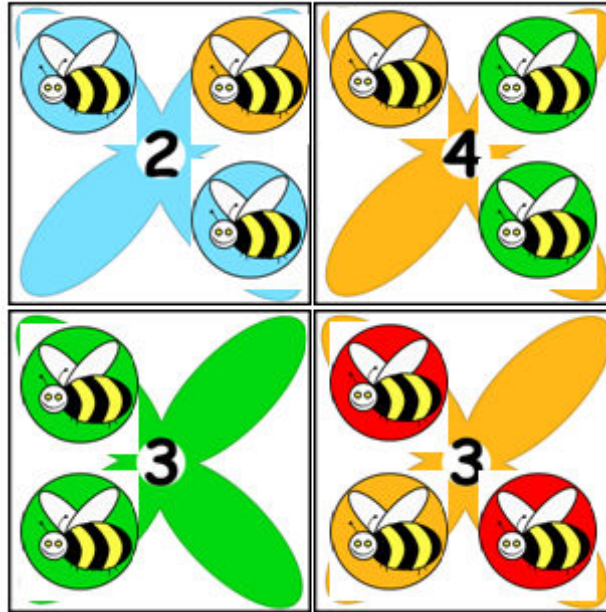
Se reclaman las flores cuyo valor modificado coincida con el valor de la **flor personal** en esa ronda. Por cada flor cuyo valor modificado coincida con el de su **flor personal**, el jugador calcula los puntos que obtiene de la siguiente forma:

3. Suma el valor de la flor sin modificaciones.
4. Suma un punto por cada abeja colocada sobre la flor.

Para el resto de las flores cuyo valor modificado no coincida con la **flor personal**, el jugador restará puntos de la siguiente forma:

1. Resta el valor de la flor sin modificaciones.
2. Resta un punto por cada abeja colocada sobre la flor.

Por ejemplo, en el final de ronda que se muestra en la figura siguiente, sabiendo que la **flor personal** de Santi es la flor roja 5, la puntuación sería la siguiente:



- d) Santi reclamaría la flor verde 3 (que modificada suma 5) y se apuntaría 3 puntos por la flor, más uno por cada abeja sobre ella, hasta un total de 5. Después restaría 2 puntos de la flor azul y 3 por las abejas colocadas, 4 de la flor naranja y 3 por las abejas colocadas y 3 de la flor naranja y 3 por las abejas colocadas, para un total de 18 puntos negativos. En total,  $5-18=-13$ .



# Doce meses, doce juegos

un proyecto lúdico de Santiago Eximeno

Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>





# Doce meses, doce juegos

Un proyecto lúdico de Santiago Eximeno

