

- 100 blaaden
- 4 potlooden
- 3 gele dobbelstenen
- 2 zwarte dobbelstenen
- Regels
- 7 Actiekaarten
- 5 Bijenkoningin-kaarten

HONEY BEES



Doel van het spel

Het doel van Honey Bees is de meeste punten te scoren door bloemen te bestuiven, de bijenkorf te bouwen en deze te vullen met honing. De persoon met de meeste punten aan het einde van het spel wint.

Het spel opzetten

Neem de 7 actiekaarten en plaats ze in het midden van de tafel. Leg de dobbelstenen binnen het bereik van alle spelers. Geef iedere speler een potlood en een blad. Kies een Bijenkoninginkaart die actief is dit spel. Je kunt er één kiezen of een willekeurige pakken. Bepaal de startspeler, dit kan de speler zijn die als laatste aan een goed doel voor bijen heeft gedaan of de speler die het hoogste gooit.

1 Bijenkoninginkaart



7 Actiekaarten

Het spel spelen

Een beurt bestaat uit de volgende stappen:
 Heb je een actiekaart voor je liggen? Leg hem terug in het midden van de tafel.
 Kies een (andere dan degene die je hebt terug gelegd) actiekaart van het midden van de tafel.

De actieve speler rolt de gele dobbelstenen, plus eventueel vrijgespeelde zwarte dobbelstenen. De actieve speler kiest welke gele dobbelstenen zij gebruikt.

De andere spelers gebruiken de bijvangst die op de actiekaart staat. Dit kan een actie zijn of het gebruiken van de overgebleven dobbelsteen.

Aantal te kiezen gele dobbelstenen, in dit geval 2.

Waardevol 1, 2 & 3. Geven de Bij actie.

Waardevol 4, 5 & 6. Geven de Honing actie.

Bijvangst: Andere spelers gebruiken, indien mogelijk, de overgebleven gele dobbelsteen.

Bloemactie
Kleur 1 vakje van het bloemblad in.

Bouwactie
Start met elke volgende bouwactie met aan een ander vakje zitten.

Honingactie
Alleen mogelijk in een vakje dat is gebouwd.

Bij-actie
Kruis een bij aan een spel de zwarte dobbelsteen vrij.

Als de stappen 1 tot en met 4 zijn uitgevoerd is de volgende speler, met de klok mee, aan de beurt. Die speler begint bij stap 1.

Einde van het spel

Zodra een speler de tweede zwarte dobbelsteen vrijspeelt begint het einde van het spel. Die speler maakt de beurt af. Daarna heeft iedere speler nog drie beurten.



Scoren

Je krijgt 1 punt per gebouwd roze, blauw, groen of geel vakje van de bijenkorf (zowel leeg als gevuld).
 Je krijgt 4, 6, 8 of 10 punten, afhankelijk van de kleur, als alle vakje van die kleur zijn gevuld met honing (dus gebouwd én gevuld).
 Je krijgt 5 punten per compleet gevuld bloemblad (maximum 20).

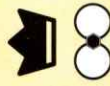
De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijkspel wint de speler met de meeste bloembladpunten. Is er dan nog geen winnaar wint de speler met de meeste bijenkorf punten. Is er dan nog geen winnaar, delen de spelers de overwinning.

Zwarte dobbelstenen

Indien de actieve speler 1 of 2 zwarte dobbelstenen heeft vrijgespeeld rolt de speler deze ook. De zwarte dobbelstenen kunnen door die speler worden gebruikt en tellen niet mee met het maximale aantal dat op de actie kaart staat. Andere spelers kunnen de zwarte dobbelsteen niet gebruiken buiten hun beurt.

Bonussen

Wanneer je een vakje met een bonus teken of inkleurt, krijg je direct die bonus en voer je deze uit. In de bijenkorf kun je twee keer de bonus krijgen: De eerste keer als je een vakje bouwt en de tweede keer als je hem vult met honing.



Omcirkel 1 bijenkoninginvakje. Je kunt dit vakje nu afkruisen om de bijenkoninginkaart te gebruiken.

Je krijgt de bonus zodra beide vakjes zijn ingekleurd.



Bijenkoningin kaarten

Als je een bijenkoningin vakje hebt omcirkelt kun je deze, op elk moment, gebruiken om de actie op de bijenkoningin kaart uit te voeren. Dit kan ook in de beurt van een andere speler.



Rol alle dobbelstenen opnieuw.

Kopieer de actie en resultaten van een andere speler.

Annuleer de bijvangst voor de andere spelers.

Kies 1 van de 4 acties om uit te voeren.

Rol eerst de dobbelstenen. Kies daarna een actiekaart.



Game Design: Nathan Zweers
 Art: Armée Verwilligen

Graphic Design: Nathan Zweers
 Development: Alexander Remi

Special thanks to Maan, Lena and Linda for providing endless inspiration. To Martijn & Yvonne Schuurmans, Mark van Schagen and to all the other playtesters, thank you!