



Ontdek hoe het voelt om een bij te zijn! Bijen spelen een fundamentele rol in onze globale ecosystemen. Ze zoemen van bloem naar bloem om waardevolle nectar te verzamelen en bestuiven de planten op hun pad. Deze eenvoudige handeling doet bloemen en planten bloeien en levert een enorme bijdrage aan de gezondheid van onze planeet. In Beez leren de spelers over de noeste arbeid die bijen moeten leveren. Enkel door de doelen goed in de gaten te houden, zul je de verzamelde nectar kunnen omzetten in de lekkerste honing!

Spelmateriaal

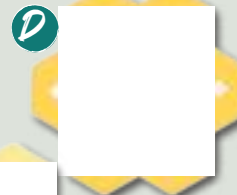
4 honingraten



4 bijen met bijenkorven in de spelerskleuren



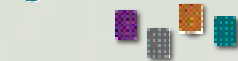
1 starttegel



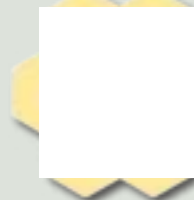
15 bloemtegels
(3 per kleur)



4 scorestenen in de spelerskleuren



5 bladtegels



45 kleine nectar
(9 per kleur)



18 doelkaarten
(6 per honingsoort)



1 bijlage
"kaartoverzicht"



10 grote nectar
(2 per kleur)



1 scoreblok



Doel van het spel

Gebruik jouw bij om nectar te verzamelen van de bloemen in het veld. Hou je doelkaarten goed in de gaten, verzamel de meeste nectar en maak zo veel mogelijk honing. De winnaar is de speler met de meeste honingruppels aan het einde van het spel.

Een bloemenveld in de lente: als de bloemen openbloeien, verspreiden ze een magische geur die de bijen aantrekt. De honingbijen zoemen van bloem naar bloem, verzamelen stuifmeel en nectar en bestuiven de planten. Bijen zijn zeer belangrijk voor ons ecosysteem: 75% van alle gewassen vertrouwt op hun bestuiving.

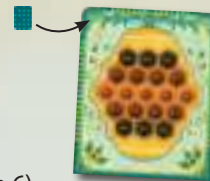
Voorbereiding

1. Iedere speler neemt een **honingraat** **A**, een **scoresteen** **B** en een **bij met bijenkorf** in de overeenkomstige kleur **C**.



2. Stel het **bloemenveld** als volgt samen: (de voorbereiding van een spel met 2 spelers vind je op pagina 6)

- Leg de **starttegel** **D** in het midden van de tafel.
- Leg willekeurig 1 **bladtegel** **E** en 1 **bloemtegel van elke kleur** **F** rond de starttegel.
- Leg hier alle **andere bloemtegels** en 2 **bladtegels** willekeurig rond. Stel het bloemenveld zo symmetrisch mogelijk samen: er mogen geen gaten zijn en bloemtegels van dezelfde kleur mogen niet naast elkaar liggen. Stop de resterende bladtegels weer in de doos.
- Vul nu de bloemtegels met **nectar**. Leg op de buitenste velden van iedere bloemtegel 3 **kleine nectar** **G** van de overeenkomstige kleur. Leg op het binnenste veld van iedere bloemtegel aan de rand van het speelveld 1 **grote nectar** **H** van de overeenkomstige kleur. Er ligt geen grote nectar op de 5 bloemen rond de starttegel.



Leg jouw scoresteen op veld "0" van het puntenspoor op je honingraat.



3. De speler die als laatste een broodje met honing at, is de startspeler. De speler **rechts** van de startspeler legt als eerste zijn **bij** op een onbezet veld aan de rand van de starttegel. De kop van de bij moet in de **richting van de pijl** liggen. **Tegen de klok in** leggen nu de andere spelers hun bijen op de starttegel.

4. Sorteert de **doelkaarten** **I** op honingsoort, volgens de kleur van hun deksels. Schud de stapels afzonderlijk en leg ze als **3 gedekte stapels** op tafel. Een overzicht van de doelkaarten vind je op de **bijlage** "kaartoverzicht".

- Trek van iedere stapel de bovenste kaart en leg deze 3 kaarten **open** naast het bloemenveld. Dit zijn de **publieke doelen** die iedereen mag vervullen.
- Daarna trekt iedere speler 1 kaart van elk van de stapels, zodat iedereen 3 kaarten in de hand heeft. Leg 2 van deze kaarten gedekt voor je neer: dit zijn je **geheime doelen**. Leg de 3e kaart gedekt af in de doos.
- Stop de 3 resterende stapels weer in de doos: ze worden in dit spel niet meer gebruikt.



5. Leg de **bijlage** "kaartoverzicht" **J** en de **scoreblok** **K** klaar op tafel.

Spelverloop

Elke beurt bestaat uit 3 fases:



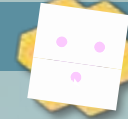
Om 500 gram honing te maken, moet één bij maar liefst 40,000 keer van en naar de korf vliegen en 1,5 kilogram nectar verzamelen. Die afstand is gelijk aan 3 keer de omtrek van de aarde. Gelukkig staat die bij er niet alleen voor. Tienduizenden soortgenoten werken hun hele leven lang samen om de kolonie in de korf te ondersteunen.

De startspeler begint.
Daarna verlopen de beurtten met de klok mee.

Fase 1: Vliegroute Plannen

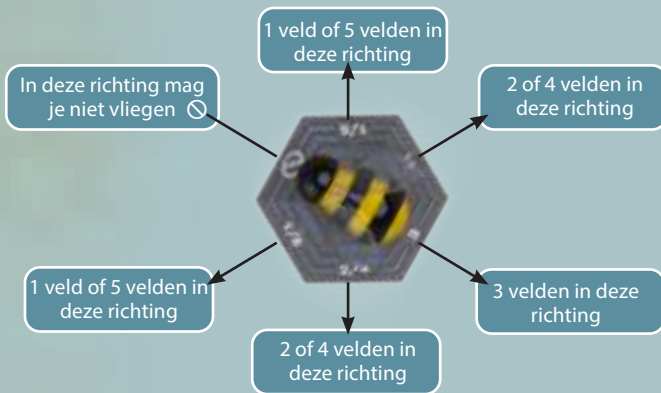
In deze fase plan je jouw vliegroute met behulp van jouw bij en bijenkorf. Je bepaalt in welke richting en hoe ver jouw bij zal vliegen.

Opmerking: de bloemtegels, bladtegels en de starttegels bevatten 7 zeshoekige velden waarop 1 bij mag landen.



De bijenkorf heeft 6 zijden, waarvan er 5 de mogelijke vliegroutes van jouw bij aangeven. Er staan cijfers op afgebeeld, die bepalen hoe ver je mag vliegen.

De 6e zijde vertoont het symbool \otimes . Jouw bij mag niet in deze richting vliegen!



Plannen:

1. Je bijenkorf geeft aan in welke richting en hoe ver jouw bij door het bloemenveld mag vliegen. **Kies** een richting. Als er 2 opties zijn (bijvoorbeeld 2/4), dan moet je kiezen.
2. **Draai** jouw bij in de richting waarin ze in fase 2 zal vliegen. Je bent verplicht om de bij te draaien.



Voorbeeld:

De korf van Maarten geeft aan in welke richtingen deze bij mag vliegen. Hij mag niet vliegen in de richting van de rode pijl. Hij beslist om 2 velden in de richting van de blauwe bloem te vliegen en draait zijn bij om.

Fase 2: Vliegen en Nectar Verzamelen


In deze fase vliegt jouw bij weg en verzamelt ze nectar.


Regels voor het vliegen:

- Verplaats jouw bij op basis van de vlucht die je met behulp van je bijenkorf gepland hebt in fase 1. De korf geeft de richting en het exacte aantal stappen aan.
- Je vlucht moet altijd eindigen op een veld zonder andere bijen.
- Jouw bij vliegt altijd in een rechte lijn: ze maakt geen bochten.
- Jouw bij mag over andere bijen heen vliegen.
- Jouw bij mag het bloemenveld nooit verlaten, ook niet om een kortere weg tussen twee tegels te nemen.
- Als je geplande vlucht blijkt te eindigen op een veld met een andere bij of buiten het bloemenveld, dan mag je niet vliegen. Voer fase 1 opnieuw uit en kies een andere route.
- In het zeldzame geval dat jouw bij geen enkele toegestane route kan volgen, mag je je oorspronkelijke planning negeren, de bij in een nieuwe richting draaien en haar naar een aangrenzend veld verplaatsen.




Nectar verzamelen:

 Als jouw bij eindigt op een veld dat grenst aan een **kleine nectar**, dan mag je die nemen en voor je neerleggen.

 Als jouw bij eindigt op een grote nectar in het **midden van een bloem**, dan mag je de **grote nectar** en een **aangrenzend kleine nectar** nemen.

Als je eindigt in het midden van een bloem waarvan de **grote nectar** al weggenomen is, dan mag je een aangrenzend **kleine nectar** nemen, op voorwaarde dat er nog eentje beschikbaar is.

 De complexe samenwerking tussen de werkers, de koningin en de darren is perfect georganiseerd. De werkers voeren verschillende taken uit: ze verzorgen de broedkamer en bevoorraden de kolonie. De koningin is het enige wijfje dat eitjes kan leggen. De darren hebben slechts één taak: paren met de koningin tijdens haar bruidsvlucht.

Voorbeeld: Maarten vliegt 5 velden, waardoor hij landt in het midden van de roze bloem. Hij neemt de grote witte nectar en een kleine roze nectar en legt ze voor zich neer.

Als je er niet in slaagt om een bloem met nectar te bereiken, kom je met lege vleugels thuis. Je vlucht is voorbij en je slaat fase 3 over. De volgende speler is aan de beurt.

Uitzondering: velden met waterdruppels
Als je bij landt op een bladtegel, op een veld met een waterdruppel, dan verfrist ze zich en mag je onmiddellijk een extra vlucht plannen en uitvoeren.

Hint: het is niet altijd mogelijk om op iedere vlucht nectar mee te nemen. Het kan tactisch slimmer zijn om op sommige vluchten bewust geen nectar te verzamelen, zodat je in een latere beurt beter geplaatst bent om bijvoorbeeld een specifieke kleur nectar te verzamelen.



Fase 3: Nectar Opslaan en Honing Maken

Nu is het tijd om de verzamelde nectar op te slaan en honing te maken!

Als het je gelukt is om tijdens fase 2 nectar te verzamelen, dan moet je die nu opslaan in je honingraat. Een honingraat telt 5 rijen en 19 kamers. De rijen zijn genummerd met de mogelijke afstanden van een vlucht.

Je moet de nectar opslaan in een lege kamer, in een rij met een cijfer dat overeenstemt met de afstand van de vlucht die je net maakte. Bij de opslag is er geen onderscheid tussen grote of kleine nectar. Zodra je de nectar hebt opgeslagen, kun je hem niet meer verplaatsen.

Schuif voor iedere nectar die je opslaat jouw scoresteen 1 veld naar rechts in je honingraat.

Het aantal kamers is beperkt! Als er geen beschikbare kamer meer vrij is, kun je de nectar niet in je honingraat opslaan en moet je hem terugleggen op de exacte plek op de bloem waar hij vandaan kwam. Als je 2 nectar hebt verzameld maar er slechts 1 kunt opslaan, dan mag je kiezen welke nectar je opslaat en welke je teruglegt. Als je de grote nectar niet kunt opslaan, leg hem dan weer onder je bij, in het midden van de bloem.

Voorbeeld: Maarten vloog 5 velden, naar het midden van de roze bloem. Omdat zijn gevlogen afstand 5 velden bedraagt, moet hij beide stukjes nectar in een rij van 4/5 leggen. Hij legt de kleine roze nectar in een van de bovenste rijen van zijn honingraat, en de grote roze nectar in de rij daaronder. Daarna schuift hij zijn scoresteen 2 velden naar rechts op zijn puntenspoor.



Einde van het spel

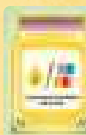
Het spel is afgelopen zodra een speler **12 of meer nectar** in zijn honingraat heeft opgeslagen en zijn scoresteen het laatste veld op het spoor in zijn honingraat heeft bereikt. Werk de ronde af zodat alle spelers een gelijk aantal beurten hebben gehad. Nu is het tijd voor de puntentelling, waarbij je gaat bepalen hoeveel honingdruppels je met je nectar kunt maken. Draai je geheime doelen om. Te beginnen met de startspeler telt iedereen zijn honingdruppels voor de 3 publieke doelen **en** de eigen geheime doelen.

Opmerking: je mag iedere nectar slechts één keer per doelkaart scoren. Je mag wel eenzelfde nectar gebruiken om verschillende doelkaarten te scoren.



Noteer op de scoreblok hoeveel honingdruppels je kon produceren. De speler met de meeste honingdruppels is de winnaar. Bij een gelijkspel wint de speler die de meeste nectar verzamelde. Als de stand nog steeds gelijk is, dan delen deze spelers de overwinning.

Voorbeeld van een eindscore:



Maarten ontvangt 2 honingdruppels voor iedere kleur van nectar in zijn honingraat.
= 10 honingdruppels



Maarten verdient 4 honingdruppels voor 3 witte en 3 roze nectar die in een bocht opgeslagen zijn.
= 8 honingdruppels



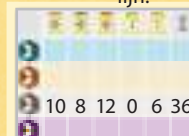
Maarten wist beide rijen van 4/5 te vullen.
= 12 honingdruppels



Maarten wist niet alle kamers in het midden van zijn honingraat te vullen.
= 0 honingdruppels



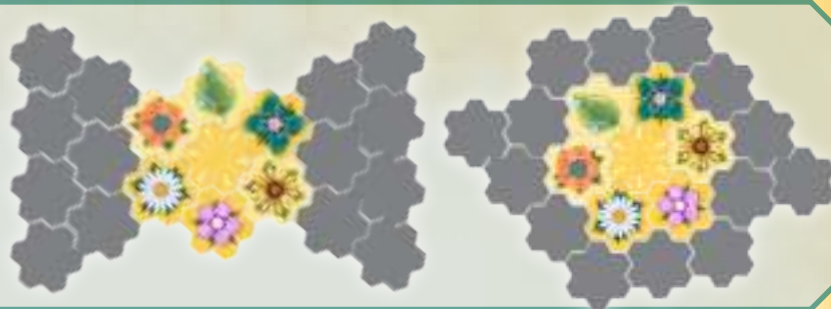
Maarten ontvangt 3 honingdruppels voor iedere set van 3 nectar in verschillende kleuren, opgeslagen in een horizontale of diagonale rechte lijn.
= 6 honingdruppels



In totaal scoort Maarten **36 honingdruppels**

Variant

Zodra je het spel onder de knie hebt, kun je het bloemenveld opbouwen zoals je zelf wilt, door **alle bladtegels** te gebruiken. Net als bij de normale voorbereiding voor 3 of 4 spelers begin je met de starttegel en daaromheen 1 bloemtegel van iedere kleur. Daarna leg je er de bloem- en bladtegels zo evenredig mogelijk rondom. Vermijd gaten en probeer ieder(e) bloem/blad naast minstens 2 andere bloemen/bladeren te leggen.



Het Spel met 2 Spelers

Bereid het spel als volgt voor bij 2 spelers:

Net als bij de normale voorbereiding voor 3 of 4 spelers begin je met de starttegel en daaromheen **5 bloemtegels** van verschillende kleuren en **1 bladtegel**. In tegenstelling tot in het basisspel gebruik je slechts 5 bloemtegels van verschillende kleuren en 1 bladtegel om het bloemenveld te maken. Verdeel deze 6 tegels in 2 sets van 3 en leg ze aan weerszijden van het bloemenveld. Let erop dat er **geen** bloemen van dezelfde kleur naast elkaar liggen en dat er geen gaten zijn (zie voorbeeld). Alle andere regels blijven ongewijzigd.



Spelregels voor Gevondenden

Wijzig de volgende regels voor een spel met gevorderde spelers:

1. Voorbereiding, stap 4:

Sorteer de **doelkaarten** ① volgens de 3 soorten honing. Zoek in de stapel doelkaarten de kaart met het roze deksel die hiernaast is afgebeeld en leg hem naast het bloemenveld. Dit is de 1e **publieke doelkaart**. Schud de stapels afzonderlijk en leg ze als **3 gedekte stapels** naast het bloemenveld.

Trek de bovenste kaart van de 2 andere stapels en leg deze kaarten **open** naast de eerste doelkaart neer.

Ga verder met de opstelling voor 3 en 4 spelers en trek de **geheime doelen**.

2. Fase 3 - Nectar Opslaan

Nadat je de eerste nectar hebt opgeslagen, moet alle toekomstige nectar die je plaatst, **grenzen aan eerder opgeslagen nectar**. Opslagen nectar mag je niet meer verplaatsen.

Alle andere regels blijven ongewijzigd.

- **Voorbeeld:** Maarten vliegt 5 velden en landt in het midden van de roze bloem. Hij moet zowel de roze als de witte nectar in 2 kamers van de rij van 4/5 leggen. Hoewel er 4 van de kamers vrij zijn, mag hij slechts 1 nectar opslaan. De 3 kamers van 4/5 onder in zijn honingraat grenzen immers niet aan de eerder opgeslagen nectar. Hij legt de kleine roze nectar in de bovenste rij. De grote witte nectar moet hij weer op de bloem leggen, onder zijn bij.



Het Team

Spelontwerp: Dan Halstad

Productie: Sophie Gravel

Ontwikkeling: Martin Bouchard, Katja Volk, Moritz Thiele,
Sarah-Ann Orymek, André Bierth

Artistiek Directeur: Sophie Gravel

Illustraties: Chris Quilliams

Grafisch Ontwerp: Maryse Hébert-Lemire, Stéphane Vachon

3D Modellen: Tarek Saoudi

Editing: Katja Volk

Nederlandse Vertaling: The Geeky Pen



© 2020 Plan B Games Inc.

Alle rechten voorbehouden.

Bewaar deze handleiding zorgvuldig: ze bevat belangrijke informatie. Het is verboden dit product geheel of gedeeltelijk te reproduceren zonder uitdrukkelijke toestemming van de uitgever.

19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC. JoP 1P0, Canada.

info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com

Geproduceerd in China





BEEZ

SPELREGELS