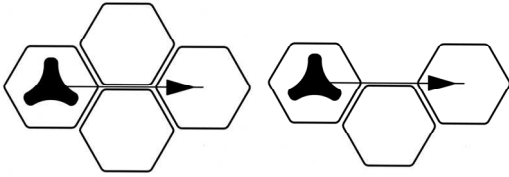


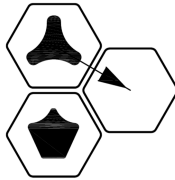
## Machos (Zánganos)

Abejas macho (6 Zánganos) se mueven diagonalmente (paralelo a las caras del hexágono), 1 sola posición por turno, salvo en la zanja.



### Regla Opcional: Cortejar a la Reina

Un Zángano situado en una celdilla adjacente a su Reina, podrá ser movido "ortogonalmente". Sólo una posición, incluso estando este en la zanja. Esto le permitirá ocupar una trama diferente del tablero.



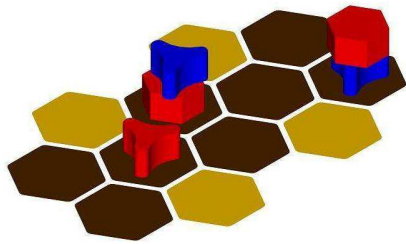
## La Colmena, la Zanja y Cómo se eliminan las fichas.

- La Colmena (🐝) es de un solo nivel, esto significa que sólo puede ser ocupada por una ficha
- 
- La Zanja (🐝) es de 2 niveles, lo que quiere decir que puede ser ocupada con dos fichas como máximo, una encima de otra.
- La Abeja Reina no podrá ocupar una celda vacía en la Zanja (🐝). Sí podrá subir encima de otra
- En el resto de casos, se podrá mover a cualquier celda vacía de acuerdo a las reglas de movimiento.
- En la Colmena (🐝):
  - Mover tu ficha a una celda ocupada por un enemigo, elimina dicho enemigo
  - Una ficha que comienza su movimiento desde aquí, puede mover en una sola casilla, según las "reglas de movimiento"

- En la Zanja (🐝):
  - Mover en un espacio ocupado por un enemigo que ocupa la posición superior, elimina dicha ficha que está encima
  - Cualquier ficha puede moverse encima de otra ficha que ocupe una casilla, bloqueándola hasta que se retire o sea eliminada dicha ficha superior.
  - Ninguna ficha puede cruzar por encima de un espacio vacío aquí.
  - Los Zánganos y las Obreras podrán mover desde su posición, tantas casillas como desee, según la dirección de las reglas de movimiento. Esto permitirá realizar "ataques largos"!
- Al terminar un **movimiento** o **eliminar** una ficha siempre termina tu turno.

Nuestro más sincero agradecimiento a:

Pilar Alférez Alférez  
Alejandro Sánchez Páez  
Olga Coca Jiménez  
Raúl Estudillo Jiménez  
Juan Manuel Sanchez-Tarazaga Garcia  
José Manuel Astilleros García-Monge  
Jesús Sánchez Carrillo  
M. Cristina Alférez Alférez  
Javier Jesus Velarde Moreno  
Rocio De Las Mercedes Muñoz Lasso  
Laura Sanchez Carrillo  
Francisco Díaz  
Sandra Paez Estrada  
Jesús Juan Giles Lima  
Maria Jesus Alférez Alférez  
Jose María Gil Rodríguez  
Estefanía García Arias  
Jose Antonio Gonzalez Romano  
Osamu Kurata  
Ismael Ibáñez  
Cristina Alférez  
Toñi Rosales  
Andrés Alférez  
Belén Alférez  
Victor Manuel González Miguel






Un juego para dos personas de **Jesús Sánchez Páez**

## INTRODUCCIÓN

Dos colmenas de abejas se enfrentan, separadas por una zanja de protección. Ninguna de ellas estará satisfecha, hasta que elimine a su oponente.

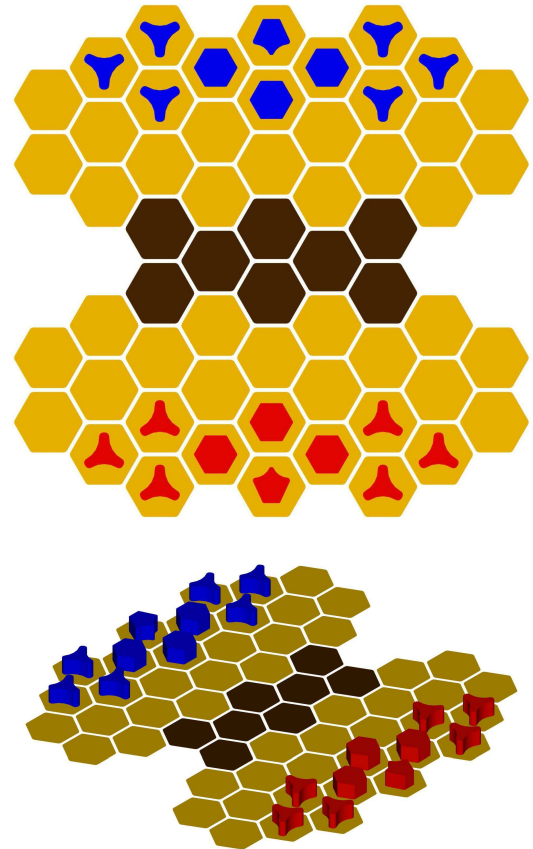
## COMPONENTES

- 1 x Tablero formado por dos colmenas separadas por una zanja
- Hay dos equipos, rojo y azul, y cada uno de ellos se compone de:

- 1x  Abeja Reina (hembra)
- 3x  Obrera (hembra)
- 6x  Zángano (macho)

## CONFIGURACIÓN

El tablero se compone de 58 celdas hexagonales, 50 celdas de "colmena" y 8 celdas para la "zanja". Cada jugador elige un color y sitúa las fichas según el dibujo siguiente; La Abeja Reina ocupará el centro de la base del tablero, y estará rodeada de 3 obreras, que a su vez estarán protegidas por 6 zánganos. Se elige el jugador que empieza. Por último se acuerda el uso de la regla opcional: "Cortejar a la Reina"



## JUEGO

Se mueven las fichas por turno, según las Reglas de Movimiento explicadas a continuación. Si eliminas a la Abeja Reina de tu oponente, ¡ganas la partida!

## REGLAS DE MOVIMIENTO

### Cómo se mueven la diferentes fichas

#### Hembras (Abeja Reina y Obreras)

Abejas hembra (la Reina y las 3 obreras) se mueven "ortogonalmente" (perpendicular a las caras del hexágono), en una sólo posición por turno, salvo en la zanja.

