



A Colmeia !

Jogadores: 2 a 4 Idade: 8+ Tempo: 60 minutos

Claudia Yoshida e Wagner Gerlach

Índice:

1 – O Jogo	Página 3
2 – Componentes	Página 4
3 – Preparação do Jogo:	Página 5
3.1 – Distribuição dos componentes aos jogadores	Página 5
3.2 – Distribuição dos Componentes no Tabuleiro	Página 5
4 – Sequência do Jogo:	Página 6
4.1 – Planejamento do movimento das Abelhas	Página 6
4.2 – Movimentar as Abelhas	Página 7
4.2.a – Espaços com desenho de Nuvem no Tabuleiro	Página 7
4.2.b – Perda de movimentos	Página 7
4.2.c – Abelha chega ao lado do Tabuleiro	Página 8
4.2.d – Pegar Néctares	Página 8
4.2.e – Abelha entrega Néctares na Colmeia	Página 9
4.3 – Movimentar a Aranha	Página 9
4.3.a – Aranha encontra Abelha	Página 10
4.3.b – Sobreposição de Tiles de Abelha e Aranha	Página 11
4.4 – Final da Rodada	Página 12
5 – Fim de Jogo e determinação do Vencedor	Página 12
6 – Regras especiais para Jogo Avançado	Página 12
7 – Crie suas próprias Regras	Página 13
8 – Construa suas “Bússolas”	Página 14
9 – Agradecimentos	Página 16
Regras para Versão Simplificada	Página 17

1 - O Jogo:

“A Colmeia” surgiu da ideia de se fazer um Jogo onde estejam envolvidos aspectos ecológicos, bem como trazer para a mesa, a importância das Abelhas e seu papel de Polinização. Ultimamente, temos visto vários relatos de extinção em massa de milhares de Abelhas, causada principalmente pela utilização de Agrotóxicos na lavoura e seu uso descontrolado. As Abelhas possuem um papel fundamental na germinação de novas espécies de Cultivos e Plantas, já que são responsáveis por grande parte da Polinização. Colocar no jogo estes Insetos e mostrar sua importância, faz parte de uma Educação mais eficaz, já que o conhecimento poderá ser transmitido de forma divertida e lúdica.

“A Colmeia” tenta mostrar um pouco da vida das Abelhas de forma lúdica e com isso informar sobre sua importância para nossas futuras gerações, principalmente crianças, despertando assim uma convivência mais sustentável e harmoniosa com a Natureza.

Esperamos que possam desfrutar do Jogo!

Importante:

Existem alguns aspectos significativos no hábito das Abelhas, que tiveram que ser alterados para a criação do Jogo a fim de possibilitar a mecânica criada para ele:

- **Movimentação:** No Jogo, as Abelhas se movimentam através dos Pontos Cardeais Norte, Sul, Leste e Oeste. Na vida real, as Abelhas possuem um complexo sistema de informação às demais Abelhas, onde se encontra o Alimento. Utilizam o que os cientistas chamam de “Dança das Abelhas”, e isso é feito na Colmeia. Também possuem um Sistema de Navegação eficiente, que faz a Abelha sair e voltar à sua Colmeia sem precisar dar muitas voltas.

- **Produção de Mel:** No Jogo, as Abelhas levam os Néctares para suas Colmeias e recebem imediatamente a mesma quantidade de Mel. Na vida real este processo também é mais complexo e vai uma dica para pesquisar a respeito deste assunto.

- **Germinação da Flor:** No Jogo, toda vez que uma Abelha levar Néctares para a sua Colmeia, além de transformá-los em Mel, o Jogador pode colocar uma nova Flor no Tabuleiro. Aqui, colocamos de forma simbólica, a importância da Polinização, pois uma Abelha, ao pegar Néctar na Flor, acaba por ficar coberta de Pólen. Como uma Abelha visita várias Flores, executa desta forma a Polinização, sendo responsável por mais de 70% da Polinização das Plantas. Esta Polinização também é feita por outros Animais, Aves e outros Insetos. **Importante:** Nas Regras Simplificadas, a simbologia da Polinização se dá de forma diferente, uma vez que no início da partida, todas as 5 (Cinco) Flores do Jogador já estão no Tabuleiro, e somente 1 (Uma) contém Tiles de Néctar/Pólen. Somente quando uma Abelha transportando Néctar/Pólen passar pelas demais Flores, os Tiles de Néctar/Pólen são colocados debaixo delas.

2 - Componentes:

1 Tabuleiro de jogo, simbolizando o Mapa de uma Área onde existem 4 Colmeias

12 Tiles de Abelhas = 3 Vermelhas = 3 Azuis = 3 Verdes = 3 Roxas

20 Tiles de Flores = 5 Vermelhas = 5 Azuis = 5 Verdes = 5 Roxas

52 Tiles de Néctar = 13 Vermelhos = 13 Azuis = 13 Verdes = 13 Roxos

11 Tiles de Mel = Valor 1

6 Tiles de Mel = Valor 5

4 Fichas de Rosa dos Ventos = 1 Vermelha = 1 Azul = 1 Verde = 1 Roxa

2 Tiles de Aranha

4 Tiles de Pedra

4 Tiles de Agrotóxicos

2 Tiles de Agrotóxicos escrito "Aranha"

1 Tile de Jogador Inicial

20 Dados D6 = 5 para cada Jogador

3 Dados D6 = Utilizados no movimento da Aranha

5 Bússolas = Que poderão substituir os Dados D6

Os Componentes para a Versão Simplificada estão descritos nas Regras específicas para esta Versão, que começam na Página 17.



3 – Preparação do Jogo:

3.1 - Distribuição dos Componentes aos Jogadores

Cada jogador, deverá receber 3 (Três) Tiles de Abelhas de sua cor, 5 (Cinco) Dados e 1 (Uma) Ficha de Rosa dos Ventos de sua respectiva cor. Os Tiles de Néctar e Flores de cada Jogador deverão ser colocados ao lado do Tabuleiro, junto com os Tiles de Mel, separados por valor. Deverão ser separados Tiles de Mel totalizando 20 (Vinte) que deverão ser colocados ao lado do Tabuleiro. Os demais Tiles de Mel, também deverão ser deixados de lado e podem ou não ser utilizado na última rodada. Os Dados referentes ao movimento da Aranha deverão ser colocados ao lado do Tabuleiro. O Tile de Jogador Inicial, deverá ser entregue ao 1º Jogador.

Importante: Se os Jogadores optarem por utilizar as 5 (Cinco) Bússolas, ao invés das Fichas de Rosa dos Ventos, estas não serão utilizadas.

3.2 – Distribuição dos Componentes no Tabuleiro

O Tabuleiro deverá ser colocado no centro da mesa. Sobre ele, deverão ser colocados nos espaços descritos no próprio Tabuleiro: 3 (Três) Tiles de Abelhas em suas respectivas Colmeias (Mesma cor), 4 (Quatro) Pedras e 1 (Uma) Flor de cada Jogador. Debaixo de cada Flor, deverão ser colocados 3 (Três) Tiles de Néctar, na respectiva cor da Flor.

O Tile de Aranha, deverá ser colocado em uma das 4 (Quatro) casas centrais do Tabuleiro e em qualquer direção.

Importante: Para um jogo “Avançado”, deverão ser colocados 4 (Quatro) Tiles de Agrotóxico nos espaços descritos no próprio Tabuleiro, e também + 1 Aranha que deverá ser colocada em uma das 4 (Quatro) casas centrais do Tabuleiro e em qualquer direção.

Sempre que uma Flor de algum Jogador entrar em Jogo durante a partida, deverá ser colocada no Tabuleiro, em qualquer espaço livre na área do lado oposto onde se encontra sua Colmeia (Área com sua respectiva cor). Debaixo desta Flor, deverão ser colocados 3 (Três) Tiles de Néctar, na respectiva cor da Flor.

Se ao invés de utilizar os 5 (Cinco) Dados, os Jogadores utilizarem as 5 (Cinco) “Bússolas”, estas devem ser colocadas ao lado do Tabuleiro para serem utilizadas por todos os Jogadores.

4 - Sequência do Jogo

O Jogo “A Colmeia” é disputado em rodadas, que simboliza um determinado tempo de atividades das Abelhas. Depois que todos os Jogadores realizarem suas ações na rodada, inicia-se então uma próxima, com o “Tile de Jogador Inicial”, sendo entregue ao próximo jogador.

Cada rodada é dividida em várias fases:

- 4.1 Planejamento do movimento das Abelhas
- 4.2 Movimentar as Abelhas
- 4.3 Movimentar a Aranha

4.1 - Planejamento do movimento das Abelhas

No início da Rodada, cada Jogador deverá rolar seus 5 (Cinco) Dados e distribuí-los da forma que desejar na Ficha de Rosa dos Ventos.

Esta Ficha, possui marcada as direções Norte, Sul, Leste, Oeste e Curínga. Ao escolher o Curínga, o jogador poderá escolher qual direção irá realizar seus movimentos.

Os Jogadores estão livres para distribuir os Dados sobre esta Ficha e também estão Livres para fazer os movimentos na sequência que quiser.

Exemplo: Dados = 2,5,6,3,4 O Jogador possui 2 Abelhas (A e B) fora de sua Colmeia.

O Jogador opta por colocar os Dados $5+4=9$ na direção Norte, 6 na direção Oeste e $3+2=5$ na direção Leste. Resolve andar Abelha “A” 6 espaços para o Norte e Abelha “B” 3 espaços para o Norte, totalizando assim, os 9 movimentos possíveis para o Norte. Depois resolve andar a Abelha “B” todos os 5 espaços na Direção Leste e finaliza seu movimento andando a Abelha “B” 6 espaços para a direção Oeste. Repare que o Jogador distribuiu os Dados como achou mais interessante para suas Abelhas.

Utilização das Bússolas: Neste caso, o Jogador pega as 5 (Cinco) Bússolas e gira os discos sobre ela e realiza os movimentos livremente e com qualquer Abelha, seguindo as regras utilizadas nos Dados. Também deverá rolar os 5 (Cinco) Dados e distribuir os valores, conforme já explicado anteriormente.

Importante: Ao sair Curínga, o Jogador deverá deixar estes movimentos por último, sendo que as Direções Norte, Sul, Leste e Oeste sempre deverão ser realizadas em primeiro lugar e na ordem que o Jogador desejar. Ao utilizar as “Bússolas”, o “Curínga” corresponde aos espaços vazios entre as 4 direções.

4.2 – Movimentar as Abelhas

Uma vez que cada Jogador planejou os movimentos que irá realizar com suas Abelhas, começando pelo Jogador Inicial, as Abelhas são movimentadas e os Dados utilizados são removidos da Ficha de Rosa dos Ventos ou Bússolas e deixados de lado. Assim, os Jogadores terão mais controle que quais valores dos Dados já foram utilizados.

4.2.a - Espaços com desenho de Nuvens no Tabuleiro:

Existem no Tabuleiro, 4 (Quatro) espaços com desenhos de Nuvens, sendo 2 (Dois) espaços com Nuvens Cinza e 2 (Dois) espaços com Nuvens Azul. Estes espaços funcionam como “Pontes” durante o movimento das Abelhas.

Sempre que uma Abelha, durante o seu movimento, entrar em uma Nuvem, o Jogador poderá optar por levar esta Abelha para a outra Nuvem da mesma cor e continuar seu movimento. Os espaços com Nuvem, contam como 1 (Um) Ponto no movimento. As Abelhas podem realizar esta Ação transportando Néctar também

Se em algum momento da partida, alguma Abelha finalizar seu movimento no espaço de uma Nuvem, deverá obrigatoriamente leva-la até a outra Nuvem e permanecer sobre ela.

Quando uma Abelha está sobre um espaço de Nuvem, impede que outras Abelhas a utilizem em seu movimento.

Os jogadores podem optar por passar por um espaço de Nuvem e não executar esta ação, se assim desejarem.

Importante: A Aranha sempre executará a Ação em seu movimento, mesmo que esteja empurrando Pedra e Abelha. Neste caso, a Pedra e a Abelha permanecem nos espaços ocupados e a Aranha deverá ser colocada na outra Nuvem e continuar seu movimento. Abelhas, com ou sem Néctares, transportadas pela Aranha, continuam sobre ela, mesmo que a ação ocorra.

Caso outra Nuvem esteja ocupada por outra Abelha ou outra Aranha, **somente neste caso**, a Aranha passa pela Nuvem e continua seu movimento.

4.2.b- Perda de Movimentos:

Durante o movimento, existem 1 (Uma) situação que as Abelhas perderão o restante dos Movimentos que está fazendo e 1 (Uma) situação em que os Jogadores poderão optar por finalizar seu movimento:

- **Chegar em um espaço ao lado da Pedra:** Se uma Abelha tiver, por exemplo: 4 (Quatro) movimentos em linha reta e o jogador, ao realizar 2 (Dois) deste movimentos, chegar a um espaço ao lado da Pedra, (Que impede movimento!) deverá deixar sua Abelha neste espaço e perderá o restante dos movimentos.

- **Chegar ou passar em um espaço de Árvore:** Se uma Abelha tiver, por exemplo: 8 (Oito) movimentos em linha reta e o jogador, ao realizar 4 (Quatro) destes movimentos, chegar a um espaço de Árvore, poderá:

- Encerrar seu movimento e ficar sobre a Árvore, perdendo assim, os restantes dos movimentos.

- Passar pela Árvore e totalizar seus movimentos.

Importante: A Árvore serve de proteção para Abelhas que estão sobre ela. Mesmo que a Aranha passe pela Abelha com Néctar, a Árvore impede que a Aranha pegue Néctar desta Abelha.

4.2.c – Abelha chega ao lado do Tabuleiro:

Durante o movimento, as Abelhas poderão chegar ao lado do Tabuleiro e ainda tiver movimentos restantes.

Existe em todas as laterais do Tabuleiro do Jogo, marcações que vão de 1 a 18 (Laterais maiores) e de A a N. (Laterais menores). Observem que as marcações estão invertidas em cada lado do Tabuleiro.

Se durante o movimento, as Abelhas encontrarem uma das laterais do Tabuleiro e ainda tiver movimentos a realizar, deverá entrar na mesma referência (Número ou Letra) e continuar seu movimento até finalizá-lo. Esta Ação pode ser feita transportando Néctar ou não. Se estiver transportando Néctar, continua transportando normalmente após realizar a Ação.

A direção de movimento, ao entrar do outro lado do Tabuleiro, deverá ser a mesma que iniciou o movimento.

Importante: Em nenhum momento da partida, as Abelhas poderão utilizar as referências das Colmeias para entrar do outro lado do Tabuleiro. Neste caso, a Abelha, pode finalizar seu Movimento dentro das Colmeias (Inclusive dos adversários), mas encerra seu movimento ao chegar na Borda do Tabuleiro.

4.2.d – Pegar Néctares:

Durante o movimento, ou mesmo no final dele, a Abelha do Jogador, ao passar ou ficar sobre uma Flor de sua cor, poderá pegar 1 (Um) ou 2 (Dois) Tiles de Néctares, que deverá ficar debaixo da Abelha. A partir deste momento, quando esta Abelha se movimentar, ela leva junto este Néctar, cujo objetivo é leva-lo até sua Colmeia.

Importante: Uma Abelha, pode transportar até 2 (Dois) Néctares de uma vez. O Jogador pode optar por pegar 2 (Dois) Néctares de uma mesma Flor de sua cor, ou, se tiver mais que 1 (Uma) Flor no Tabuleiro do Jogo, poderá pegar 1 (Um) Néctar de uma Flor de sua cor e 1 (Um) Néctar de outra

Flor de sua cor em seu movimento . Este procedimento, se for possível, poderá ser feito numa mesma jogada ou em jogadas diferentes.

4.2.e - Abelha entrega Néctares na Colmeia

Uma vez que a Abelha esteja transportando Néctar (Ou Néctares), ela precisa levar até sua Colmeia. Ao realizar seus movimentos e entrar na Colmeia, encerra seu movimento.

O Jogador pega este Néctar (Ou Néctares) e imediatamente troca por Tiles de Mel: 1 Tile de Néctar = 1 Tile de Mel.

Importante: Ao entregar 1 (Um) ou 2 (Dois) Néctares na Colmeia e receber os Tiles de Mel, o jogador poderá colocar 1 (Uma) nova Flor em qualquer espaço livre e da mesma cor, na área oposta onde se encontra sua Colmeia. Deverá colocar debaixo desta Flor, 3 (Três) Tiles de Néctar da respectiva cor da Flor.

Esta Ação de colocar uma nova Flor no Tabuleiro, simboliza a importância da Polinização que as Abelhas executam, pois, na sua busca por Néctar das Flores, os Pólenes dessa Flor se fixarão à Abelha, que procurará outras Flores, e desta forma, a Polinização ocorre. Por isso, ao entregar Néctares, também existe o nascimento de novas Flores, simbolizados por nova Flor no Tabuleiro. Já o processo de fabricação do Mel é bem mais complexo! Por isso, resolvemos deixar no Jogo esta simplificação, de transformar 1 (Um) Tile de Néctar em 1 (Um) Tile de Mel.

Importante: Qualquer Flor no Tabuleiro que ficar sem Néctar/Pólen, deverá ser devolvida ao estoque do Jogador, que poderá utilizá-la novamente na partida.

4.3 - Movimentar a Aranha:

Depois que todos os Jogadores movimentaram suas Abelhas, a Aranha entra em Ação. Para isso, qualquer Jogador rola 3 (Três) Dados). O total de movimento da Aranha, será a soma destes 3 (Três) Dados, e ela inicia seu movimento na direção em que estiver olhando.

O objetivo da Aranha é pegar os Néctares que as Abelhas estão carregando e seu movimento é bem específico e segue as seguintes regras:

- Ela começa seu movimento seguindo sempre 1 (Um) espaço cada vez, e sempre em frente. Ao movimentar 1 (Um) espaço, ela para, olha para frente, olha para direita e olha para esquerda, procurando alguma Abelha.
- Se não houver nenhuma Abelha em todas as casas nas direções que ela olhou, ela continuará seu movimento sempre em frente.

- Caso ela esteja enxergando alguma Abelha, (Próxima ou distante) ela sempre vai percorrer o **menor caminho em direção a ela**. Com isso, ela poderá virar para esquerda, direita ou seguir em frente.
- Caso ela esteja enxergando mais de 1 (Uma) Abelha, e a distância entre elas e a Aranha seja igual, ela continuará seu movimento em frente.
- Caso ela não termine seu movimento, e sair do Tabuleiro, entrará novamente na mesma referência (Letra ou número), que se encontra do outro lado do Tabuleiro e continuará seu movimento na mesma direção até finalizá-lo.
- A Aranha não consegue enxergar através das Pedras. Qualquer Abelha que estiver 1 (Uma) Pedra entre ela e a Aranha, está protegida.
- A Aranha, se estiver sobre alguma Abelha ao iniciar seu movimento, não poderá pegar o Néctar desta Abelha onde ela se encontrava antes de iniciar o movimento. Ela só poderá pegar Néctar a partir do 1º movimento feito e não no espaço onde se encontra parada.

Importante: Diferente das Abelhas, se a Aranha passar por alguma Colmeia e ainda tiver movimentos a realizar, entrará do outro lado do Tabuleiro e na mesma referência e continuará seu movimento na mesma direção em que entrou na Colmeia.

- **Pedras e Abelhas:** A Aranha tem a capacidade de empurrar as Pedras no seu movimento. Se alguma Aranha encontrar alguma Pedra em seu movimento, esta Pedra é empurrada por ela. Se esta Pedra que está sendo empurrada pela Aranha, encontrar alguma Abelha, empurrará também esta Abelha. As regras de saída do Tabuleiro da Aranha servem também para Pedras e Abelhas. Se as Abelhas estiverem transportando Néctares, continuam com eles.
- **Árvores:** A Aranha pode atravessar espaços com Árvores e pode enxergar através delas. Caso exista alguma Abelha com Néctar no espaço da Árvore, a Aranha não poderá pegar Néctar.

4.3.a – Aranha encontra Abelha:

Se durante o movimento da Aranha, ela não conseguir chegar ou ultrapassar espaços ocupados por Abelhas, ela continua seu movimento, como já descrito nas regras de Movimento da Aranha, até terminá-lo.

Se durante o movimento da Aranha, ela chegar ou ultrapassar espaços ocupados por Abelhas, ela pega 1 (Um) Néctar que a Abelha está transportando.

Se durante seu movimento, a Aranha chegar ou passar por várias Abelhas transportando Néctares, ela irá pegar 1 (Um) Néctar de cada uma delas.

Importante: Mesmo que a Abelha esteja transportando 2 (Dois) Néctares, a Aranha pega somente 1 (Um). Os Néctares que a Aranha pegou, volta para o estoque do Jogador, que poderá ser utilizado novamente durante a partida.

Árvores: As Árvores servem de proteção para as Abelhas que estão transportando Néctares. Se alguma Abelha com Néctar estiver sobre qualquer um dos espaços com Árvores do Tabuleiro, mesmo que a Aranha passe ou finalize seu movimento sobre este espaço, ela não pega Néctar algum.

4.3.b – Sobreposição de Tiles de Abelha e Aranha:

Durante o movimento das Abelhas ou Aranha, poderá ocorrer, que ao finalizar o movimento, 2 (Dois) ou mais Tiles ocupem o mesmo espaço. Neste caso, valerá as seguintes regras:

- Qualquer Tile (Abelha ou Aranha) que estiver em cima dos demais Tiles, ao se movimentar, fará o movimento normalmente. Se for Abelha, e estiver carregando Néctar, continuará transportando normalmente.
- Qualquer Tile (Abelha ou Aranha) que estiver debaixo de todos os demais Tiles, ao se movimentar, levará todos os Tiles de Abelha e Aranha que estiverem sobre ele, inclusive Néctar.
- Qualquer Tile (Abelha ou Aranha) que estiver no meio dos demais Tiles, ao se movimentar, levará somente os Tiles que estiverem sobre ele, inclusive Néctar. Os Tiles que estiverem debaixo dele, continuarão ocupando o mesmo espaço.

Importante: Mesmo que durante o movimento, a Abelha retorne à sua Colmeia, e leve com ela Abelhas e Aranha, estes Tiles permanecerão no espaço da Colmeia. O Jogador a que pertence a Abelha que transportou (A que está debaixo de todos os Tiles) poderá utilizá-la normalmente. A Aranha, deverá permanecer na mesma direção e iniciar seu movimento, na mesma referência (Número ou Letra) do outro lado do Tabuleiro.

Em nenhum momento da partida, Tiles que estão sobre Abelhas e Aranha, impedem movimento. Neste caso, a Abelha que se encontra no meio de Tiles de Abelha ou Aranha, poderá realizar seu movimento normalmente, sempre seguindo as regras aqui descritas.

Se durante o movimento, a Abelha ou Aranha transportar Abelhas (Com ou sem Néctar), e sair do Tabuleiro para entrar novamente do outro lado, levará com ela todos os Tiles, que entrarão do outro lado do Tabuleiro.

Se durante o movimento da Aranha, ela transportar Abelhas (Com ou sem Néctar), e sair do Tabuleiro através das Colmeias, a Aranha continua seu movimento do outro lado do Tabuleiro, mas as Abelhas devem permanecer na Colmeia, no último espaço por onde a Aranha saiu do Tabuleiro.

4.4 – Final da Rodada

No final da Rodada, o Tile de Jogador Inicial deverá ser entregue ao próximo Jogador e inicia-se uma próxima rodada.

5 - Fim de Jogo e determinação do Vencedor

O Jogo termina na rodada em que os 20 (Vinte) Tiles de Mel se esgotar. Mesmo que o 20º Tile de Mel seja entregue ao Jogador Inicial, a rodada termina normalmente (Todos os jogadores executam suas Ações), e caso outros Tiles de Mel sejam necessários para serem entregues aos Jogadores, estes deverão pegar estes Tiles do Estoque comum.

Cada Jogador deverá somar a quantidade de Mel produzido + a quantidade de Flores de sua cor existentes no Tabuleiro. Vence a partida o Jogador com maior valor!

Desempates: Maior quantidade de Abelhas no Tabuleiro (Fora da Colmeia) e caso ainda haja empate, a maior quantidade de Néctares nas Flores que estão no Tabuleiro.

6 – Regras especiais para Jogo Avançado

Os jogadores poderão realizar uma partida mais difícil, utilizando 4 (Quatro) Tiles de Agrotóxicos. Para isso, no Setup inicial, deverão ser colocados os 4 (Quatro) Tiles de Agrotóxicos nos espaços descritos no Tabuleiro do Jogo.

Efeitos do Agrotóxico: Os problemas causados pelos Tiles de Agrotóxicos, não estão restritos apenas ao espaço onde se encontra o Tile. Todos os espaços adjacentes (Inclusive as diagonais!) estão sujeitos ao efeito do Agrotóxico, conforme segue:

- **Espaço onde se encontra o Tile de Agrotóxico:** Se alguma Abelha, com ou sem Néctares passar por este espaço, deverá ser devolvida à Colmeia do Jogador. Se esta Abelha estiver transportando Néctares, estes deverão retornar ao estoque comum do Jogador e o Jogador não ganha nenhum Tile de Mel. Tanto a Abelha que voltou para a Colmeia, quanto os Néctares que voltaram para o estoque comum poderão ser utilizados novamente na partida. Se alguma Aranha passar por este espaço, deverá ser colocada debaixo dela, 1 (Um) Tile de Agrotóxico que está escrito “Aranha”. A Aranha irá transportar este Tile até o final da partida. A partir deste momento, a Aranha pegará todos os Néctares que as Abelhas estiverem transportando, quando passar sobre elas, e não somente 1 (Um), conforme já explicado. Mesmo que a Aranha passe novamente pelo Tile de Agrotóxico, ela sempre levará 1 (Um) Tile de Agrotóxico escrito “Aranha”.

Caso a Aranha esteja transportando alguma Abelha, com ou sem Néctares, e passar pelo Tile de Agrotóxico, a Abelha volta para a Colmeia e os Néctares são devolvidos ao estoque comum do Jogador.

- **Espaço adjacente onde se encontra o Tile de Agrotóxico:** Se alguma Abelha, com Néctares passar por qualquer espaço adjacente ao Tile de Agrotóxico, perderá imediatamente 1 (Um) Néctar, que deverá ser devolvido ao estoque comum do Jogador. Se não estiver transportando Néctares, continua seu movimento normalmente. A Aranha, ao passar por qualquer espaço adjacente ao Tile de Agrotóxico, continuará seu movimento normalmente e nada acontece. Se a Aranha estiver transportando uma Abelha com Néctares, esta Abelha continuará sobre a Aranha e perderá 1 (Um) Tile de Néctar, que deverá ser devolvido ao estoque comum do Jogador.

Tiles de Agrotóxicos não são empurrados pela Aranha. Caso exista alguma Abelha atrás do Tile de Agrotóxico, para efeito de movimento da Aranha, ele não protege a Abelha! (Como a Pedra faz!)

Os Tiles de Agrotóxico permanecem no mesmo espaço onde foi colocado no Setup Inicial, por toda a partida.

- **Adicionar +1 Aranha ao Jogo:** No caso dos jogadores utilizarem 2 (Duas) Aranhas, ao invés de 1 (Uma) as regras continuam as mesmas, e também poderá ser realizada no Jogo normal ou juntamente com o Jogo Avançado. Para movimentar as Aranhas, Rola-se 3 (Três) Dados e realiza-se o movimento de uma delas e depois rola-se 3 (Três) Dados e realiza-se o movimento da outra. Os Jogadores decidem antes de rolar os Dados, qual Aranha irá se movimentar primeiro.

Importante: Sugerimos utilizar estas Regras para um Jogo Avançado, somente depois que os Jogadores já tiverem realizado algumas partidas do Jogo normal e já terem conhecimento do funcionamento do Jogo.

7 - Crie suas próprias regras:

Uma vez que você já tenha conhecimento das regras e como o Jogo funciona, ficará fácil você modificá-las. Com isso, poderá realizar partidas bem simples com crianças pequenas, até partidas mais difíceis, que poderão ser jogado com adultos.

Para jogos com crianças, sugerimos nas primeiras partidas, que elas apenas conheçam o mecanismo de movimento e tenham objetivos simples, como por exemplo: Sair de sua Colmeia, ir até sua Flor, e voltar com Tile de Néctar para sua Colmeia.

Depois disso, vá acrescentando dificuldade, uma de cada vez, como por exemplo: Colocar as 4 (Quatro) Pedras no Tabuleiro. Depois acrescente a utilização da Nuvem, e assim por diante.

Aos poucos, as crianças vão conhecendo o Jogo, e percebendo que a dificuldade vai aumentando, conforme os problemas vão surgindo.

7 – Construa suas “Bússolas”:

Aquí colocamos um passo-a-passo de como fazer Bússolas para serem utilizadas no Jogo. Existem 2 possibilidades de movimentação no Jogo:

- Utilização de Dados e Ficha de Pontos Cardeais

- Utilização de Dados e Bússolas

Embora bastante simples, as Bússolas tornam o Jogo mais interessantes, principalmente quando jogado com crianças, já que existe a parte “mecânica”, que é girar o Disco.

Fazendo o Dado Bússola



Material necessário:

- 1 pedaço de isopor para servir como base do dado
- 2 tampas de garrafa pet furadas no meio
- 1 gargalo de garrafa pet cortado
- 1 palito de churrasquinho
- Desenho com pontos cardeais (opcional)



1- Conecte uma das tampas na parte cortada do gargalo.



2 - Rosqueie a segunda tampa na outra extremidade do gargalo, formando um conjunto compacto.



3 - Cole ou marque os pontos cardeais (N, S, L, O) numa das tampas



4 - Passe o palito no meio dos furos e fixe-o na base de isopor. Assegure-se que o conjunto formado pelas tampas girem facilmente no palito.



5 - Faça uma marcação na base como indicador.

Agora, segure no palito e gire as tampinhas. O seu dado bússola está pronto para o uso.



8 - Agradecimentos:

Este Jogo está disponível gratuitamente a todos os interessados, e buscamos fazer algo lúdico e também informativo.

Queremos agradecer a todos que de uma forma ou de outra, colaboraram para que este Projeto pudesse ser realizado. Agradecemos principalmente ao pessoal da EcoBrinquedoteca do Parque - Campinas SP, por incentivar e testar o Jogo.

Este Jogo está aberto às críticas! Criar um Jogo e fazê-lo funcionar não é uma tarefa fácil e erros poderão aparecer durante as partidas. Agradecemos toda crítica e sugestão para que ajustes sejam efetuados e erros corrigidos.

A todos, nosso muito obrigado!

Clube do Tabuleiro de Campinas

www.clubedotabuleirocampinas.blogspot.com.br

clubetabuleirocps@gmail.com

EcoBrinquedoteca do Parque

www.ecobrinquedoteca.blogspot.com.br

ecobrinquedoteca@gmail.com





CLUBE DO TABULEIRO DE CAMPINAS



C E & E

Associação Cultura Esperantista &
Ecobrinquedoteca

A Colmeia !

Versão Simplificada

Jogadores: 2 a 4 Idade: 8+ Tempo: 60 minutos

Claudía Yoshida e Wagner Gerlach

Para utilizar esta Versão, é necessário imprimir as 2 (Duas) Folhas adicionais de Componentes: *Componentes "A Colmeia" Versão simplificada*. Sugerimos jogar esta Versão Simplificada, quando for jogar "A Colmeia" com crianças, já que foram excluídas algumas regras do Jogo Original.

Componentes que serão acrescentados ao Jogo para a Versão Simplificada:

- Serão utilizadas um total de 4 Aranhas
- 4 Árvores com descrição +1
- 4 Árvores com descrição +3
- Tile de Sol para Jogador Inicial
- Tiles de Polinização: 12 Tiles de valor 1 e 12 Tiles de valor 5

Alterações das Regras para Versão Simplificada!

- O Tabuleiro será o mesmo
- Nos 4 espaços escrito "Pedra" deverão ser colocados os Tiles de Pedras
- Nos 4 espaços escrito "Aranha" deverão ser colocados 4 Aranhas (Repare que agora serão 4 Aranhas no Jogo) (*)
- Nos 4 espaços escrito "Flor...", deverão ser colocados 1 Flor e debaixo dela 3 Tiles de Néctar/Pólen
- Nos 4 espaços escrito "Árvore" mais distantes do centro, deverão ser colocados os Tiles de Árvores de Valor +3
- Nos 4 espaços escrito "Árvore" mais próximas ao centro, deverão ser colocados os Tiles de Árvores de Valor +1
- Serão utilizadas um total de 3 Abelhas para cada Jogador

(*) Caso utilize o Tabuleiro original, os 4 espaços em que serão colocadas as Aranhas, são os 4 espaços escrito "Agrotóxico".

- Deixar os Tiles de Néctar/Pólen como estoque comum, ao lado do Tabuleiro, junto com os Tiles de Mel e Tiles de Polinização.

O que não será utilizado na Versão simplificada:

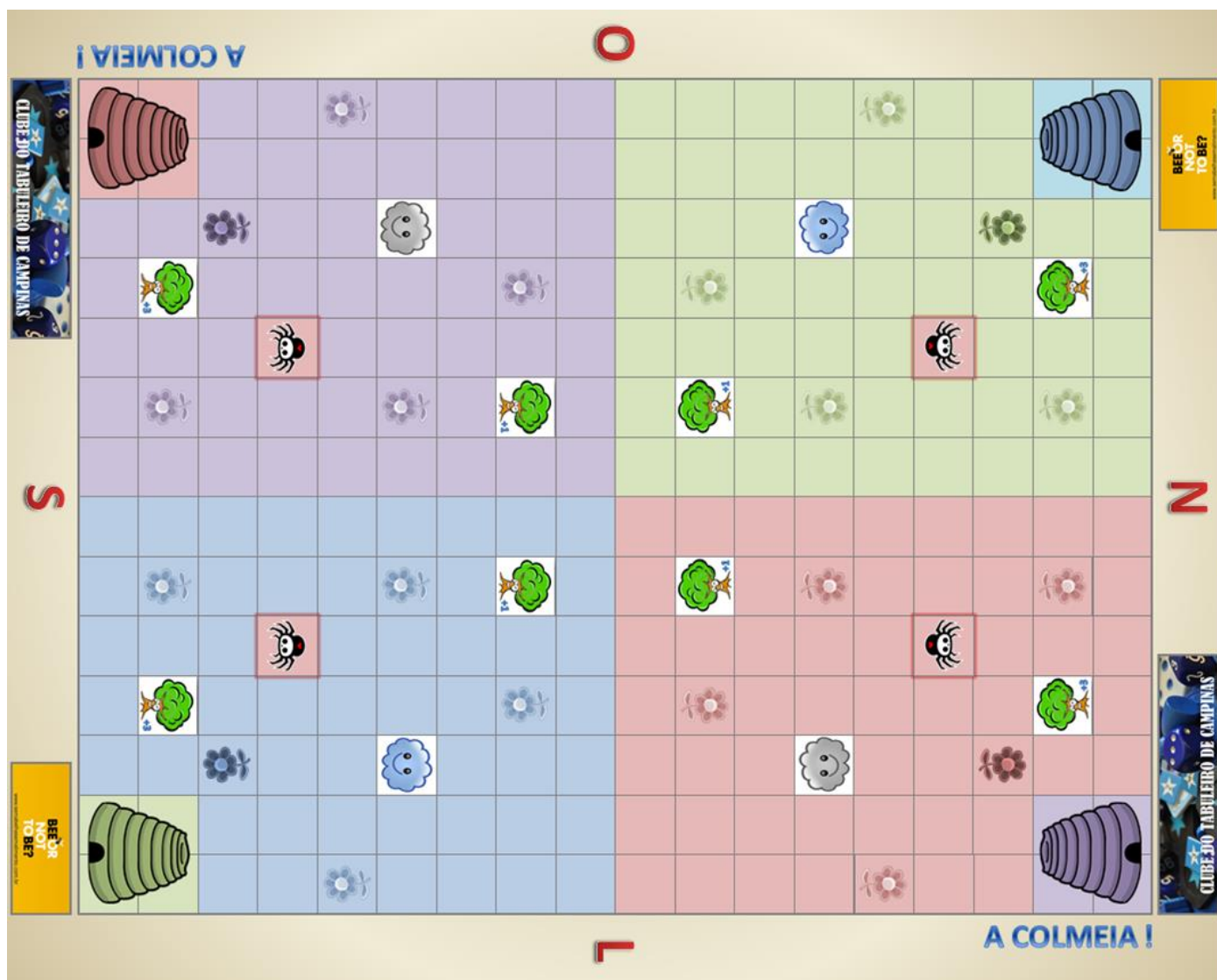
- Tiles de Agrotóxicos
- Tiles de Apicultores (Produtores)
- Os Tiles de Grupos

Mudanças nas Regras para Versão Simplificada:

Todas as regras de movimento das Abelhas continuam valendo, exceto que as Abelhas, não podem sair do Tabuleiro. Portanto, todas as referências (1-18 e A-N) não serão utilizadas. As 4 (Quatro) Aranhas são fixas (Não vão se movimentar) na partida inteira. Quando as Abelhas chegarem nas Pedras ou laterais do Tabuleiro, elas perdem o restante dos movimentos.

No início do jogo, todas as 5 (Cinco) Flores de cada jogador deverão ser colocadas simetricamente, sendo que somente o espaço onde está escrito "Flor...", receberão 3 (Três) Tiles de Néctar/Pólen. As outras 4 (Quatro) Flores não receberão nenhum Tile de Néctar/Pólen, por enquanto. Entende-se por simetricamente, que os jogadores escolhem o local de todas as Flores em um quadrante, e seguem o padrão de colocação nos demais quadrantes. Os jogadores estão livres para escolher onde serão colocadas as flores. Sugerimos espalhar bem pelo quadrante e evitar colocar ao lado das Aranhas!

Abaixo, damos um exemplo de posicionamento inicial das Flores:



Quando alguma Abelha que está transportando Néctar/Pólen, passar por alguma Flor sem Néctar/Pólen, aí sim, esta Flor receberá os 3 (Três), que deverá vir do estoque comum ao lado do Tabuleiro. A Abelha que está transportando Néctar/Pólen, continua transportando (1 ou 2) normalmente. Lembre-se que a máxima quantidade de Néctar/Pólen que uma Abelha pode transportar é 2 (Dois). Se uma Abelha retirar Tiles de Néctar/Pólen e a Flor ficar sem nenhum Tile, ela continua no Jogo e poderá ser Polinizada novamente por alguma Abelha, acrescentado assim os + 3 (Três) Tiles de Néctar/Pólen debaixo da Flor.

Esta regra, fizemos para colocar no Jogo o Pólen, uma vez que a Abelha ao pegar Néctar de uma Flor, Pólen se fixam à Abelha e toda vez que ela visita outras Flores, ocorre a Polinização. Isso acontecerá de forma simbólica no Jogo, pois só Abelhas que já passaram por alguma Flor e estão transportando Néctar, fará a Polinização. Abelhas sem Néctar não poderão fazer isso!

Cada vez que uma Abelha transportando Néctar/Pólen passar por alguma Flor e fazer a Polinização (Colocar 3 (Três) Tiles de Néctar/Pólen debaixo da Flor), o Jogador receberá 1 (Um) Tile de Polinização por cada Néctar/Pólen transportado. Repare aqui, que além dos Tiles de Mel (1 (Um) Tile de Mel por cada Néctar/Pólen entregue na Colmeia), agora os Jogadores também ganham Tiles de Polinização.

Vence o Jogador com maior soma: Tile de Mel + Tile de Polinização

Sobre as Aranhas: São fixas, portanto não se movimentam. Se alguma Abelha, transportando Tiles de Néctar/Pólen passar pelo mesmo espaço onde se encontra a Aranha, esta Abelha perde TODOS os Tiles de Néctar/Pólen que estão sendo transportados. A Abelha continua no Tabuleiro e poderá ser utilizada pelo Jogador normalmente. Se alguma Abelha, transportando Tiles de Néctar/Pólen passar por algum espaço adjacente à Aranha (Inclusive Diagonal), esta Abelha perde 1 (Um) Tile de Néctar/Pólen somente.

Sobre as Árvores: 4 (Quatro) Árvores terão a indicação +1 (Árvores mais próximas ao centro) e 4 (Quatro) Árvores terão a indicação +3 (Árvores mais afastadas do centro). Quando alguma Abelha transportando ou não Tiles de Néctar/Pólen passar, ou iniciar seu movimento em uma Árvore, ela imediatamente ganha a quantidade de movimentos indicado, que deverá ser feita na mesma direção que está fazendo o movimento, ou, se iniciar o movimento na Árvore, acrescentado o valor ao total escolhido para uma direção. Esta adição pode ser acumulativa, se a Abelha passar por mais de 1 Árvore em seu movimento.

Objetivos das Regras simplificadas:

Com estas regras, eliminamos o problema de saída e entrada de Aranha e Abelha do Tabuleiro e eliminamos o movimento da Aranha (Confusos para crianças). Colocamos no jogo o Pólen, responsável pela Polinização e assim praticamente dobramos a pontuação de cada Jogador.

Com estas Regras, as crianças terão, basicamente, de planejar um caminho para sair de sua Colmeia, chegar nas Flores para pegar Tiles de Néctar/Pólen, passar por outras Flores executando a Polinização, desviarem dos obstáculos (Pedras e Laterais do Tabuleiro) que causam perda de movimentos e procurarem não se aproximar dos Predadores, simbolizados pelas Aranhas. Já as Árvores apenas acrescentam valores aos movimentos das Abelhas que passarem por elas, ou iniciarem seu movimento sobre elas.

Mantivemos os movimentos através dos Pontos Cardeais, pois consideramos muito interessante manter esta informação no Jogo. Quanto à Ficha de Jogador Inicial, acrescentamos nos componentes o Tile de SOL, que começará com uma das crianças que estão sentadas do lado Leste do Tabuleiro, e que deverá ser entregue no final da rodada para o Jogador da ESQUERDA. Simbolizamos aqui o nascer do Sol, que se dá ao Leste.

Estas regras buscam simplificar o Jogo para ser utilizado com crianças e esperamos ser do agrado de todos !

