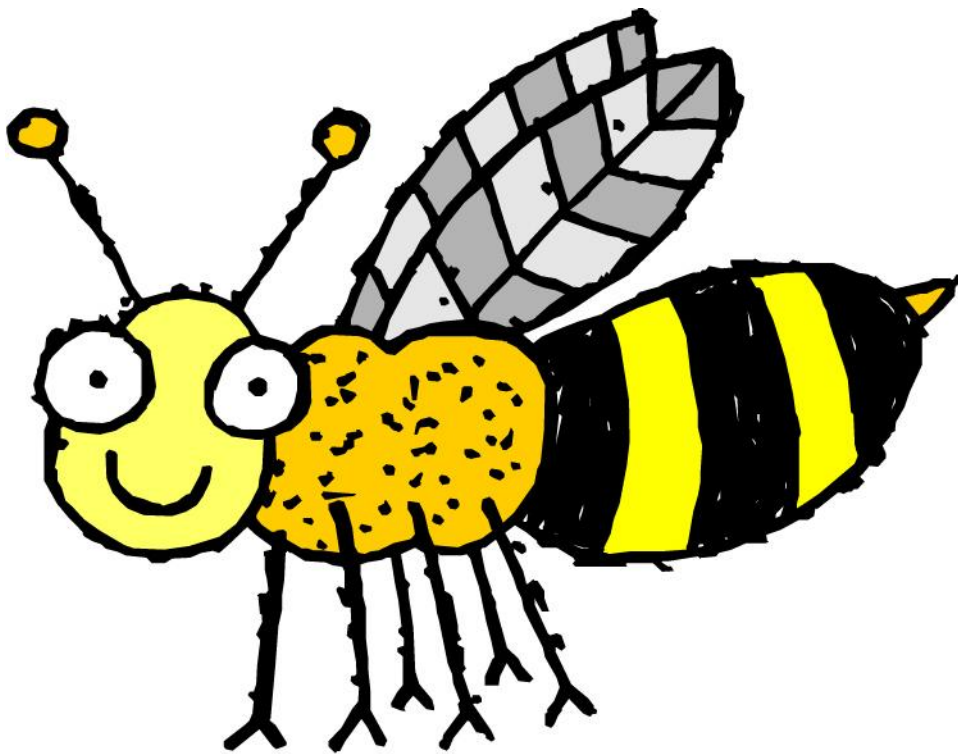


apis



Un juego colaborativo
de desarrollo personal
creado por
Rubén Chacón

apis

El juego colaborativo de desarrollo personal en el que nadie salvo tú puede juzgarte

De 3 a 6 jugadores – A partir de 10 años.

Duración: 90 minutos

Piénsalo: ¿cuántas decisiones cotidianas tomas condicionado por la opinión de los demás o tratando de calcular cómo afectarán a la imagen que los demás se han formado de ti?

Jugando a apis tendrás la ocasión de ser tú mismo con total libertad. Como ocurre en la vida real, formarás parte de un grupo. Como también ocurre en la vida real tendrás que afrontar numerosos retos. De tus decisiones dependerá no sólo tu bienestar y el de los que te rodean, sino, incluso, vuestra propia supervivencia...

Y lo mejor de todo, es que a diferencia de lo que ocurre en la vida real, jugando a apis, podrás tomar todas estas decisiones a salvo del qué dirán, sin esas fastidiosas miradas por encima del hombro ni comentarios de reprobación.

Nadie salvo tú sabrá si debajo de esa imagen de persona generosa y altruista que has tardado años en modelar se esconde en realidad un egoísta redomado. Quizá te sorprendas descubriendo que eres mucho más conservador de lo que creías, o viceversa. Puede que hayas nacido con dotes de liderazgo que ni siquiera sospechabas... Sólo tú podrás saberlo. Nadie más que tú tendrá que asumir y lidiar con las consecuencias de tus actos, cuando éstas afecten positiva o negativamente a toda la comunidad.

Todas éstas y muchas sorpresas más te esperan tras cada partida a apis. Entonces, ¿qué..., jugamos?

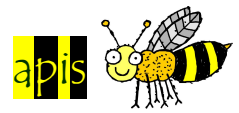
Índice

• una partida a apis.....	pág. 3
• objetivos del juego.....	pág. 3
• los roles.....	pág. 3
• cómo se juega	
▪ la reina.....	pág. 4
▪ las exploradoras.....	pág. 4
▪ las guardianas.....	pág. 5
▪ las nodrizas.....	pág. 6
▪ las obreras	
a) nuevas ampliaciones.....	pág. 7
b) elaboración de productos.....	pág. 7
▪ los zánganos.....	pág. 8
• finalizando una ronda.....	pág. 9
• golpe bajo la mesa.....	pág. 9
• las eras.....	pág. 9
• amenazas y bonus.....	pág. 10
• ampliando la colmena.....	pág. 10
• modificadores de liderazgo.....	pág. 11
• campaña electoral.....	pág. 12
• preparación del juego.....	pág. 13
• puntuación.....	pág. 14
• cómo explicar el juego a otros.....	pág. 14

componentes del juego

- **37 celdillas** hexagonales que representan las distintas ampliaciones de la colmena.
- **36 fichas de Recursos** (7 de néctar, 6 de polen, 5 de resina y 18 amenazas).
- **85 peones de abejas** (17 de cada color x6 colores distintos).
- **7 bolsas de tela negra** (1 para cada jugador y 1 común).
- **6 Sobres Secretos** con interiores de diferentes colores.
- **6 modificadores de liderazgo.**
- **6 contadores de la Reina** (miniaturas de los modificadores de liderazgo).
- **6 contadores de Bonus.**
- **20 fichas de productos elaborados** (8 Miel, 5 Pan de Abejas, 5 Propóleo, 2 Jalea Real).
- **1 Tablero de Puntuaciones.**
- **1 contador de rondas.**
- **1 peón de Abeja Blanca.**
- **1 librito con hojas de autoevaluación.**
- **Este librito de reglas.**





Una partida a **apis** se desarrolla a lo largo de **seis rondas agrupadas en tres eras** (dos rondas por era), que pretenden simular las vicisitudes a las que se enfrenta una colmena a lo largo de los tres años que suele vivir de media una abeja Reina. En cada una de las rondas todos los jugadores deberán tomar en secreto seis decisiones que afectarán a la vida de todos los integrantes de la colmena. Al final de la partida completa (aquellas que no concluyan en un fracaso colectivo), cada uno de los jugadores habrá tomado un total de 36 decisiones trascendentales. Entonces, durante la **fase de puntuación**, estará en disposición de autoevaluarse y comprobar si su comportamiento a lo largo del juego se corresponde con el esquema de valores y la imagen que tenía de sí mismo antes de comenzar la partida.

objetivos del juego

En **apis** se persiguen simultáneamente **varios objetivos**:

- **Objetivo común:** Impedir que las Amenazas externas destruyan tres Panales. Si tres Panales fuesen destruidos (o, tras el ataque, ya no quedasen Panales activos sobre el tablero), la partida terminaría y todos los jugadores perderían.
- **Objetivo individual:** Ser el jugador que al final de la partida consiga más puntos. Este objetivo sólo podrá conseguirse si también y en primer lugar se ha conseguido el Objetivo Común.
- **Objetivo personal:** Evaluar hasta qué punto la imagen que al principio de la partida teníamos de nosotros mismos se corresponde con el resultado final, teniendo en cuenta el conjunto de las 36 decisiones tomadas a lo largo del juego. Este último objetivo, como su propio nombre indica, es personal y, si se desea, también intransferible, por lo que, más allá de la puntuación obtenida, nadie debe sentirse obligado a compartir ningún otro detalle con los demás.

los roles

Existen seis tipos de roles que los jugadores asumirán en cada una de las rondas durante la partida. Uno por cada tipo de papel que asumen las abejas en la naturaleza:

- **reina:** Compite por liderar la colmena. Se corresponde con la tendencia natural de las personas a asumir responsabilidades, tomar decisiones y guiar al conjunto del grupo hacia horizontes más prometedores. Si sientes que tienes una idea o propuesta que podría beneficiar al grupo, o si sencillamente necesitas ser el centro de atención, no te lo pienses y presenta tu candidatura...
- **exploradoras:** Examinan los alrededores en busca de nuevos Recursos. Los exploradores son de naturaleza inquieta y su curiosidad es más fuerte que el miedo ante las posibles Amenazas con las que se puedan topar. Les gusta la investigación, la reflexión y la resolución de enigmas.
- **guardianas:** Protegen a la colmena frente a las numerosas Amenazas externas. Hay personas en las que el instinto de protección prima a la hora de afrontar determinadas situaciones. Están llenas de nobles sentimientos, buscan la paz y la tranquilidad y rechazan las muestras de debilidad.
- **nodrizas:** Encargadas de criar y educar a las nuevas generaciones de abejas. Se preocupan por el futuro y por legado con el que se encontrará su descendencia. La espiritualidad, la consciencia, el pensamiento y la sabiduría son fundamentales para ellas. Son previsoras, íntegras y sensatas.
- **obreras:** Amplían la colmena y colaboran en la elaboración de productos. Suelen ser personas hábiles, alegres, siempre dispuestas a todo, de naturaleza generosa y cooperativa. Su felicidad radica en el bienestar general. Disfrutan trabajando sin medida en causas justas y trascendentes.
- **zánganos:** Agasajan a su Reina para conseguir sus favores y fecundarla. Representan las facetas más creativas y emprendedoras de las personas. Astutos e idealistas, les gusta demostrar y demostrarse lo que saben, pueden y valen. No les interesa tanto el poder como la autonomía.

No os equivoquéis, este no es el típico juego en el que cada jugador “se pide” un rol en exclusiva para toda la ronda. En **apís**, todos los jugadores asumen todos los roles, cada uno en la proporción que le pida su naturaleza. Y el resultado final será la suma de los esfuerzos conjuntos de todos los jugadores.



Cada jugador dispone de su propia bolsa. Además, existe una bolsa común donde los jugadores introducirán la cantidad de abejas que ellos deseen en función del rol que esté en juego.

cómo se juega

Cada uno de los jugadores comienza con un número determinado de abejas (entre 6 y 9 dependiendo del número de jugadores que se sienten a la mesa). El número de abejas que posee cada jugador puede aumentar o disminuir a lo largo de la partida por diversas causas, pero nunca podrá exceder de 12 abejas, que es el máximo. Todas las abejas de cada jugador tendrán un mismo color que sólo él podrá conocer. Para preservar el secreto del color de las abejas de cada jugador, éstas se mantendrán a lo largo de toda la partida en el interior de diversas Bolsas opacas.

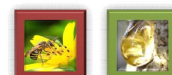
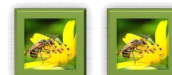
A lo largo de cada ronda, los jugadores destinarán (siempre en secreto) la cantidad que deseen de sus abejas (tan sólo limitada por el número de unidades que aún contengan sus Bolsas) a cada uno de los cinco roles o tipos de abejas existentes en la colmena (Exploradora, Guardiania, Nodriz, Obrera y Zángano), con la excepción del papel de Reina que se determina democráticamente y dispone de una dinámica propia explicada a continuación. Si nada lo impide antes, tras la conclusión de la sexta ronda, el juego concluye y se pasa a la fase de puntuación en la que se conocerá el nombre (y el color) del jugador ganador.

1. **reina:** Al principio de cada ronda la colmena debe elegir obligatoriamente a su Reina. La decisión se tomará mediante votación a mano alzada (un único voto por jugador) a los candidatos que previamente se hayan presentado a la elección, por parte de aquellos que no se hubieran postulado para Reina. Cada jugador dispone de un modificador de liderazgo fruto del azar. Todos los jugadores extenderán su puño derecho hacia el centro de la mesa simultáneamente. Aquellos que deseen ser “candidatas” habrán introducido antes su ficha de modificador dentro del puño. Los que no deseen postularse para Reina extenderán su puño vacío. A la cuenta de tres, todos abrirán su puño a la vez. Aquellos que tengan una ficha de modificador en su mano contarán con un mínimo de un minuto y un máximo de tres para hacer campaña entre el resto de jugadores: los votantes. Disponéis de consejos al respecto en la pág. 12 - “Campaña Electoral”.



2. **exploradoras:** Es siempre el primer rol que se juega en cada ronda tras la elección de la Reina.

2.1. Antes de jugarse el rol de Reina, se tomarán de la Pila de Recursos tantas fichas (sin darles la vuelta) como jugadores haya en la mesa **más una** y se situarán en fila a la derecha del Tablero de Puntuaciones a la altura del rol de Exploradoras (p. ej.: en una partida de 4 jugadores, justo antes de comenzar una nueva ronda, la Reina tomará 5 fichas de Recursos y, sin darles aún la vuelta, las situará en fila a la derecha del Tablero de Puntuaciones).



2.2. Cada jugador, empezando por el que se encuentre a la derecha de la Reina, y siguiendo por el que éste a su vez tenga a su derecha, introducirá en la Bolsa Común tantas de sus abejas como desee, procurando que nadie descubra el color que le representa.



2.3. Cuando todos (incluido el jugador que haga de Reina durante este turno), hayan introducido las abejas de su color que consideren convenientes, la Reina abrirá la Bolsa Común y, mostrando su contenido al resto de los jugadores, contará el número de abejas depositadas para el rol de Exploradoras. Si el número es igual o superior al número de jugadores sentados a la mesa, la ronda sigue su curso. Si el número de abejas dentro de la Bolsa Común es inferior al número de

jugadores, se retiran tantas fichas de Recursos como fichas falten para igualar el número de jugadores y que irán a la Pila de Descarte (p. ej.: si en una partida de 4 jugadores tan sólo apareciesen 2 abejas en el interior de la Bolsa Común durante el rol de Exploradoras, se retirarían 2 fichas de Recursos que se apartarían en la Pila de Descarte, con lo que, de las 5 iniciales, sólo quedarían 3 fichas de Recursos disponibles a la derecha del Tablero de Puntuaciones).

- 2.4. El jugador que se sienta a la derecha de la Reina tomará siempre 2 fichas de Recursos al azar y, sin mostrárselas a los demás, las situará frente a él bocabajo. Después, el siguiente jugador por la derecha tomará una única ficha de Recursos y la situará frente a él bocabajo. Esto se hará por turnos hasta que todas fichas de Recursos situadas a la derecha del Tablero de Puntuaciones se hayan agotado. Las fichas de Recursos quedan en poder de los jugadores hasta el final de la presente Era. Es decir, no tienen obligación de usarlas durante este turno, pero si una Era concluye (al final de las rondas 2, 4 y 6) y no han hecho uso de sus Recursos, deberán devolverlos a la Pila de Descartes bocarriba (para diferenciarlos de las de la Pila de Recursos en el que la fichas permanecen bocabajo), perdiendo el derecho a hacer uso de ellos.
- 2.5. La Reina anotará en el Tablero de Puntuaciones el número de abejas de cada color que haya en la Bolsa Común para el rol de Exploradoras. Cada abeja aportada por los jugadores en el rol de Exploradoras puntúa doble, es por eso que en este apartado del Tablero de Puntuaciones los tantos se suman de dos en dos.
- 2.6. La Reina tomará de la Pila de Recursos una nueva ficha bocabajo y la situará a la derecha del Tablero de Puntuaciones, a la altura del rol de Exploradoras. Esta nueva ficha se otorgará durante el rol de Obreras (ver punto 5. obreras) al color del jugador que haya aportado más abejas en esta ronda para el rol de Exploradoras (Nota: para evitar confusiones conviene situar este Recurso extra sobre o bajo el marcador correspondiente al color del jugador que más abejas haya aportado durante esta ronda en el rol de Exploradoras). Los empates se resuelven a favor del color del jugador más avanzado en el ránking de Exploradoras. Si persiste el empate, el jugador que se sienta más próximo a la derecha de la Reina será quien se quede con la ficha extra de Recursos.

3. guardianas: Es siempre el segundo rol que se juega en cada ronda tras la elección de la Reina, una vez que haya concluido el rol de Exploradoras.

3.1. La Reina solicitará a los jugadores que revelen si durante sus exploraciones han descubierto alguna Amenaza. En caso afirmativo, todos los jugadores que tengan una ficha de Recursos que represente una Amenaza deberán entregársela a la Reina, quien explicará al resto de la colmena cuáles son los peligros que deberán afrontar juntos y solicitará la colaboración de todos para conjurarlos. En caso de que ningún jugador hubiese descubierto Amenaza alguna, se pasará directamente al rol de Nodrizas (ver punto 4. nodrizas).

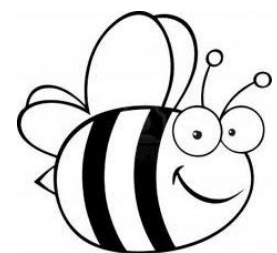


- 3.2. Una vez evaluada la/s Amenaza/s, los jugadores introducirán en la Bolsa Común tantas abejas de su color como consideren necesario y deseen, empezando por el que se encuentre a la derecha de la Reina y siguiendo por el que tenga a su derecha, procurando que nadie descubra el color que le representa.
- 3.3. Cuando todos (incluido el jugador que haga de Reina durante este turno), hayan introducido las abejas de su color que consideren convenientes, la Reina abrirá la Bolsa Común y, mostrando su contenido al resto de los jugadores, contará el número de abejas depositadas para el rol de Guardianas. Puede darse una de estas situaciones:
 - Que hubiese una única Amenaza y el número de abejas recolectado fuese igual o superior al número necesario para erradicarla → la Amenaza se elimina del juego y la ronda sigue.
 - Que hubiese una única Amenaza y el número de abejas recolectado fuese inferior al número necesario para erradicarla → se coloca la Amenaza sobre un Panal (a elección de la Reina) del tablero para señalar que ha sido destruido (la Reina pierde 5 puntos al final de la ronda).

- Que hubiese más de una Amenaza y el número de abejas recolectado fuese igual o superior al número necesario para erradicarlas → las Amenazas se eliminan del juego y la ronda sigue.
 - Que hubiese más de una Amenaza y el número de abejas recolectado fuese inferior al número necesario para erradicar todas las Amenazas. → la Reina evaluará si existen suficientes abejas en la Bolsa Común como para erradicar el máximo número de Amenazas y minimizar los daños. Si es así, se contrarrestan (y se eliminan del juego) tantas Amenazas como sea posible y después de inutilizan de la mesa tantos Panales como Amenazas sigan activas, situando las fichas de Amenaza sobre las casillas de Panales que corresponda (a elección de la Reina).
 - Si algún Panal resultara destruido (independientemente de si son 1, 2, 3...), la Reina se restará a sí misma 5 puntos en el Tablero de Puntuaciones al final de la ronda, justo antes de iniciar una ronda nueva. Si no tuviese puntos suficientes, su marcador se reducirá a cero.
 - Si tres Panales fuesen destruidos (o, tras el ataque, ya no quedasen Panales activos sobre la mesa), la partida terminaría inmediatamente y todos los jugadores perderían.
- 3.4. La Reina anotará en el Tablero de Puntuaciones el número de abejas de cada color que haya en la Bolsa Común para el rol de Guardianas, otorgando **un punto extra** al color del jugador que haya aportado más abejas al rol de Guardianas en esa ronda **por cada Amenaza erradicada**. Los empates se resuelven a favor del color del jugador más avanzado en el ránking de Guardianas. Si persiste el empate, será para el jugador que se siente más próximo a la derecha de la Reina.

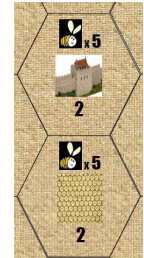
4. **nodrizas**: Es siempre el tercer rol que se juega en cada ronda tras la elección de la Reina, una vez que haya concluido el rol de Guardianas.

- 4.1. Cada jugador, empezando por el que se encuentre a la derecha de la Reina y siguiendo por el que tenga a su derecha, introducirá en la Bolsa Común tantas de sus abejas como desee, procurando que nadie descubra el color que le representa. Del número de abejas resultante en la Bolsa Común dependerá el número de abejas que “nacerán” durante la siguiente ronda.
- 4.2. Cuando todos (incluido el jugador que haga de Reina durante este turno), hayan introducido las abejas de su color que consideren conveniente, la Reina abrirá la Bolsa Común y, mostrando su contenido al resto, contará el número de abejas depositadas para el rol de Nodrizas.
- Si el número es igual o superior a 6 la ronda sigue.
 - Si el número de abejas dentro de la Bolsa Común es inferior a 6, durante la siguiente ronda los jugadores contarán con tantas abejas menos en sus Bolsas como fichas falten para igualar el número 6 (p. ej.: si tan sólo apareciesen 4 abejas en el interior de la Bolsa Común durante el rol de Nodrizas, se introducirían 2 abejas menos en las Bolsas de los jugadores para la ronda siguiente). Durante el turno de preparación de la siguiente ronda, es la Reina la encargada de hacer los cálculos y de no introducir las abejas que correspondan en las Bolsas de los jugadores.
- 4.3. La Reina anotará en el Tablero de Puntuaciones el número de abejas de cada color que haya en la Bolsa Común para el rol de Nodrizas. Cada abeja aportada por los jugadores en el rol de Nodrizas puntúa doble, es por eso que en este apartado del Tablero de Puntuaciones los tantos se suman de dos en dos. Al final de esta ronda, la Reina introducirá una abeja extra en la Bolsa del jugador cuyo color haya aportado más abejas al rol de Nodrizas en esa ronda. En caso de que a los jugadores no les quedasen abejas (porque ya tuviesen en sus Bolsas el máximo disponible, es decir, 12 abejas de su color), la Reina le hará entrega de la Abeja Blanca (Nota: para evitar confusiones conviene situar la abeja extra o la Abeja Blanca sobre o bajo el marcador correspondiente al color del jugador que más abejas haya aportado durante esta ronda en el rol de Nodrizas). En caso de empates, la abeja extra o la Abeja Blanca se otorga al color del jugador que vaya más avanzado en el ránking de Nodrizas. Si el empate persiste, será para el jugador que se siente más próximo a la derecha de la Reina. La Abeja Blanca cuenta como una abeja normal para jugar en un rol, pero no concede puntuación extra al jugador que la utiliza.



5. **obreras:** Es siempre el cuarto rol que se juega en cada ronda tras la elección de la Reina, una vez que haya concluido el rol de Nodrizas. Durante el rol de Obreras cada jugador, empezando por el que se encuentre a la derecha de la Reina y siguiendo por el que éste a su vez tenga a su derecha:

- Introducirá en el Sobre Secreto de su color la/s ficha/s de Recursos que desee de entre las que tenga a su disposición y se lo entregará a la Reina, quien los mezclará a conciencia.
- Introducirá en la Bolsa Común tantas de sus abejas como desee, procurando que nadie descubra el color que le representa. Del número de abejas resultante en la Bolsa Común dependerá no sólo las nuevas construcciones que se lleven a cabo durante esta ronda, sino también la cantidad de productos que elaborará la colmena.



A partir de este momento, el rol de Obreras se divide en dos fases:

5.1. NUEVAS CONSTRUCCIONES:

- 5.1.1. Cuando todos (incluido el jugador que haga de Reina), hayan introducido las abejas de su color que consideren conveniente, la Reina abrirá la Bolsa Común y, mostrando su contenido al resto de los jugadores, contará el número de abejas depositadas para el rol de Obreras.
- 5.1.2. La Reina decidirá qué tipo de construcciones de las que quedan disponibles se llevarán a cabo durante esta ronda. El coste de las construcciones nuevas no puede superar el número de abejas introducido en la Bolsa, aunque sí puede darse el caso de que queden abejas sobrantes que no se puedan destinar a construir ninguna ampliación nueva de la colmena.
- 5.1.3. La Reina se anotará (sólo a ella misma) los puntos correspondientes a las construcciones llevadas a cabo. Para ello utilizará el marcador que lleva el símbolo correspondiente a su modificador de liderazgo. Por ejemplo: si durante esta ronda se han construido dos nuevas Murallas (2 puntos cada una), una nueva Cerería (2 puntos) y una Cantina (5 puntos), la Reina se anotará en el ránking un total de 9 puntos con la ayuda del marcador que lleva el símbolo de su modificador de liderazgo).

5.2. ELABORACIÓN DE PRODUCTOS

- 5.2.1. La Reina anotará en el Tablero de Puntuaciones el número de abejas de cada color que haya en la Bolsa Común para el rol de Obreras. Cada abeja aportada por los jugadores en el rol de Obreras puntúa doble, es por eso que en este apartado del Tablero de Puntuaciones los tantos se suman de dos en dos.
- 5.2.2. La Reina buscará el Sobre Secreto correspondiente al color del jugador que más abejas haya aportado al rol de Obreras en esa ronda, lo abrirá y, de las abejas contenidas en la Bolsa Común, destinará las necesarias (situándolas en las “gotas” sin ocupar de los Panales, Panaderías, Propolerías y Jalerías -ver pág. 10 - “ampliando la colmena”- que correspondan) para elaborar el producto a partir del Recurso o de los Recursos contenido/s en dicho Sobre Secreto¹. A continuación hará lo mismo con el segundo, tercero y siguientes (en su caso) jugadores. Incluso aquellos jugadores que no hubiesen depositado ninguna abeja de su color en la Bolsa Común para el rol de Obreras podrán convertir sus Recursos en productos en caso de que aún quedasen abejas desempleadas y “gotas” sin ocupar. En casos de empates, estos se resuelven a favor del color del jugador que vaya más avanzado en el ránking de Obreras. Si persiste el empate, será el jugador que se siente más próximo a la derecha de la Reina quien goce de la prioridad en la elaboración de los productos.

¹ En los Sobres Secretos los jugadores podrán incluir tantas fichas de Recursos como deseen de entre las que tengan en su poder, siempre teniendo en cuenta que:

- Por cada ficha de néctar se elaborará una unidad de Miel, siempre que haya 1 abeja obrera disponible en la Bolsa Común y una “gota” libre en algún Panal, donde poner a trabajar a la abeja Obrera.
- Por cada ficha de polen se elaborará una unidad de Pan de Abeja, siempre que haya 2 abejas Obreras disponible en la Bolsa Común y una “gota” libre en alguna Panadería para poner a trabajar a las 2 abejas juntas.
- Por cada ficha de resina se elaborará una unidad de Propóleo, siempre que haya 3 abejas Obreras disponibles en la Bolsa Común y una “gota” libre en alguna Propolería donde poner a trabajar a las 3 abejas juntas.
- Cuando en un Sobre Secreto se dé la combinación de una ficha de néctar + 1 ficha de polen se elaborará una unidad de alea, si hay 4 abejas obreras disponibles en la bolsa común y una “gota” libre en alguna jalería, donde emplear a las 4 juntas

5.2.3. Es muy importante que, durante esta fase de Obreras, la Reina no se olvide de introducir en el Sobre Secreto que corresponda el Recurso extra obtenido por el jugador que aportó más abejas de su color durante la fase de Exploradoras. Si esta nueva ficha de Recursos diese lugar a una combinación susceptible de producir Jalea Real, se elaborará Jalea Real. Si esta nueva ficha de Recursos representase una Amenaza, ésta deberá ser combatida durante la siguiente ronda en la fase de Guardianas.

5.2.4. En aquellos casos en los que ya no queden abejas Obreras disponibles para la elaboración de productos a partir de los Recursos contenidos en los restantes Sobres Secretos, o no hubiese “gotas” libres en los Panales, Panaderías, Propolerías y/o Jalerías (ver pág. 10 - “ampliando la colmena”), estos Recursos se echarán a perder y volverán a la Pila de Descartes bocarriba (para diferenciarlos de las de la Pila de Recursos en el que la fichas permanecen bocabajo). La Reina introducirá las fichas de colores que representan los productos elaborados en cada uno de los Sobres Secretos en función del color del jugador que lo haya producido. A continuación, la Reina depositará todos los sobres a la derecha del Tablero de Puntuaciones a la altura del rol de Zánganos.

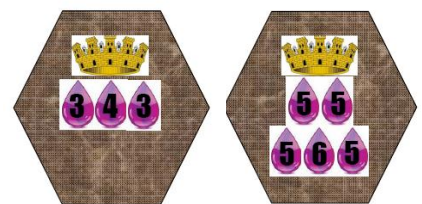


6. **Zánganos:** Es siempre el último rol que se juega en cada ronda, una vez que haya concluido el rol de Obreras.

6.1. Cada jugador, empezando por el que se encuentre a la derecha de la Reina y siguiendo por el que éste a su vez tenga a su derecha, introducirá en la Bolsa Común todas las abejas que le queden en su propia Bolsa, procurando que nadie descubra el color que le representa. Del número de abejas introducido dependerá la prioridad en la ofrenda de productos elaborados a la Reina.

6.2. La Reina abrirá la Bolsa Común y mostrará a todos los jugadores el número de abejas que contiene, así como los colores de las mismas.

6.3. La Reina buscará el Sobre Secreto correspondiente al color del jugador que más abejas haya aportado al rol de Zánganos en esa ronda, lo abrirá y, en caso de que lo/s hubiese, extraerá el/los producto/s elaborados y lo/s situará en la casilla del tablero correspondiente al Trono de la Reina, sobre uno de los espacios disponibles. A continuación hará lo mismo con el segundo, tercero y siguientes (en su caso) jugadores. Incluso aquellos jugadores que no hubiesen depositado ninguna abeja en la Bolsa Común para el rol de Zánganos podrán ofrecer sus productos a la Reina en caso de que aún quedase algún hueco libre en el Trono de la Reina. En casos de empates, estos se resuelven a favor del color del jugador que más adelantado vaya en el ranking de Zánganos. Si persiste el empate, será el jugador que se sienta más próximo a la derecha de la Reina quien goce de la prioridad en la ofrenda de los productos.



6.4. Los jugadores podrán ofrecer productos a la Reina hasta que se hayan acabado los espacios disponibles en la casilla del Trono de la Reina. Todos aquellos productos para los que no haya hueco se pierden. Al final de la ronda, tanto los unos como los otros vuelven a la caja.

6.5. La Reina anotará en el Tablero de Puntuaciones al color del jugador que corresponda:

- 2 puntos por cada unidad de Miel que haya depositado en el Trono de la Reina.
- 3 puntos por cada unidad de Pan de Abejas que haya depositado en el Trono de la Reina.
- 4 puntos por cada unidad de Propóleo que haya depositado en el Trono de la Reina.
- 6 puntos por cada unidad de Jalea Real que haya depositado en el Trono de la Reina.

- Para 3 jugadores hay 2 espacios disponibles en el Trono de la Reina.
- Para 4 jugadores hay 3 espacios disponibles en el Trono de la Reina.
- Para 5 jugadores hay 4 espacios disponibles en el Trono de la Reina.
- Para 6 jugadores hay 5 espacios disponibles en el Trono de la Reina.

finalizando una ronda

Antes de concluir una ronda, el jugador que interprete el papel de Reina debe asegurarse de que:

- Ha contabilizado correctamente todos los puntos de todos los demás jugadores en todos los roles y que también se ha contabilizado a sí mismo los puntos de las construcciones implementadas durante esa ronda en la colmena.
- Que ha recogido todas las abejas del tablero e introducido en cada Bolsa el número correcto que a cada jugador le corresponderán durante la siguiente ronda. Para ello tendrá especialmente en cuenta el resultado durante la fase de Nodrizas y el número de Escuelas construidas en la colmena. Algunas Amenazas también reducen el número de abejas disponibles en las rondas siguientes.
- Que ha introducido la abeja extra o, en su caso, la Abeja Blanca en la Bolsa del jugador que corresponda (ver pág. 6 – “nodrizas” – apartado 4.3).
- Que ha introducido los Sobres Secretos vacíos en las Bolsas con las abejas del mismo color.
- Que ha movido el marcador de ronda hasta la siguiente casilla (ver pág. 10 “CAMBIO DE ERA”).
- Que ha dispuesto una nueva remesa de fichas de Recursos (tantas como jugadores haya más una) a la derecha del Tablero de Puntuación y a la altura del rol de Exploradoras. (P.ej.: para 4 jugadores → 5 fichas).
- Y, por último, que, en caso de una o más Amenazas hubiesen penetrado en la colmena durante esta ronda, de descontarse 5 puntos de su propio marcador de Reina.

Finalmente el jugador que interprete el papel de Reina deberá solicitar muy formalmente a todos los jugadores que cierren los ojos y que únicamente los abran cuando oigan nombrar el color que les corresponde. Entonces la Reina irá cogiendo una por una las Bolsas de cada jugador y, tras mirar el color de las abejas que haya en su interior, sostener la Bolsa en alto y cerrar los ojos (pues ni ella misma debe saber quién es el jugador al que dicho color corresponde), anunciará en voz alta el color correspondiente. Entonces el jugador que corresponda, abrirá los ojos y, tras tomar su Bolsa discretamente y esconderla en el regazo (a salvo de miradas de otros jugadores), los volverá a cerrar. Se recomienda que el jugador que interprete el papel de Reina anuncie su propio color hacia la mitad de esta fase con el objetivo de no facilitar pistas sobre su identidad al resto de jugadores. La Reina debe hacer hincapié en que si más de un jugador abriese los ojos a la vez durante esta fase (ya sea por error o por curiosidad), esto podría suponer la impugnación de la partida por parte del jugador descubierto. Cuando todos los jugadores se encuentren en posesión de su Bolsa correspondiente, podrá dar comienzo una nueva ronda del juego.

golpe bajo la mesa

Debido al estrés y la responsabilidad inherente a su cargo, es probable que a la Reina se le pase por alto algún detalle del juego o se equivoque en algún cálculo (queremos pensar que inocentemente), lo que en más de una ocasión puede afectar negativamente a algún jugador. No obstante, ¿cómo hacer ver a la Reina que ha cometido un desliz sin revelar nuestra identidad...? Golpeando discretamente (para no delatarse) con los nudillos bajo la mesa tres veces, como quien llama a la puerta. En cuanto algún jugador haga esto, la partida se detendrá inmediatamente y la Reina tendrá la obligación de revisar su actuación para ver si por sí misma cae en la cuenta de su error. Si no fuese así, cualquier jugador (sí, también el que haya golpeado la mesa) puede hacer ver a la Reina cuál es el origen de su equivocación. Si el jugador que ha golpeado la mesa se da cuenta de que ha detenido el juego por error, puede subsanar su equivocación volviendo a golpear tres veces bajo la mesa, con lo que la partida se reanudará.

las eras

La partida se divide en tres Eras (de dos rondas cada una) que pretenden simular los tres años que vive de media una abeja Reina. Para percatarnos en cada momento de en qué Era (y ronda) nos encontramos, disponemos del marcador de rondas que el jugador que interprete el papel de Reina se encargará de mover al final de cada ronda. Cuando concluya la ronda 6, si nada lo ha impedido antes, la partida concluye y se contabilizan los puntos cosechados por cada jugador.

CAMBIO DE ERA: Cuando pasamos de la ronda 2 a la 3, y de la 4 a la 5, se produce un cambio de Era. En estos casos, el jugador que interprete el papel de Reina deberá:

- Solicitar los jugadores las fichas de Recursos de las que no hubieran hecho uso y depositarlas en la Pila de Descartes.
- Mezclar los Bonus y Amenazas de la nueva Era bocabajo y tomar al azar una ficha por cada jugador.
- Crear una nueva Pila de Recursos mezclando las fichas de Amenazas y Bonus con las de la Pila de Descartes.

amenazas y bonus

Existen 18 fichas de Recursos que representan Amenazas y Bonus para la colmena, 6 por cada Era (debidamente identificadas con los números romanos I, II y III en la esquina inferior izquierda).



- **Amenazas:** Hormigas y Avispas (Era I), Ratonos y Abejarucos (Era II), Osos y Humanos (Era III). Todas ellas disponen de un número en la parte superior izquierda que indica el número mínimo de abejas que deberemos reunir durante la fase de Guardianas para hacerles frente, derrotarlas y eliminarlas del juego. En caso contrario, las Amenazas penetrarán en la colmena y destruirán un Panal cada una (**en estos casos, la Reina pierde 5 puntos**). Cuando se cambia de Era, las Amenazas no erradicadas y los Bonus de la Era anterior permanecen en la Pila de Recursos.
- **Bonus:** son 6 fichas de Recursos especiales que, además de la posibilidad de elaborar un producto, otorgan al jugador al que le haya tocado en suerte un poder extraordinario en la siguiente ronda:



Los Bonus de la Era I otorgan +2 Guardianas y +2 Obreras durante la siguiente ronda a las abejas con las que este jugador contribuya en estos dos roles.



Los Bonus de la Era II otorgan +2 Exploradoras durante la siguiente ronda a las abejas con las que este jugador contribuya en este rol y 1 voto extra en caso de que presente su candidatura a Reina.



Los Bonus de la Era III otorgan +2 Nodrizas y +2 Zánganos durante la siguiente ronda a las abejas con las que este jugador contribuya en estos dos roles.

Para evitar olvidos, el jugador que interprete durante esa ronda el papel de Reina, colocará uno de estos contadores sobre el marcador correspondiente al rol en el que el jugador vaya a contar con un Bonus durante el siguiente turno.



ampliando la colmena

Aparte del Trono de la Reina y los 2 Panales, que se sitúan en el centro de la mesa antes del principio de cada partida, existen otras **34 construcciones disponibles**, cuyas funciones entrarán en vigor inmediatamente. Que se construyan unas u otras dependerá del criterio que sigan los jugadores que interpreten el papel de Reina. Todas ellas se irán situando en espiral alrededor del Trono de la Reina en sentido de las agujas del reloj.



3 PANALES (5 en total): Su función es la de permitir a una abeja Obrera elaborar 1 unidad de Miel por ronda. La destrucción de tres Panales o del último Panal disponible en un momento dado de la colmena supone el fin de la partida y la derrota de todos los jugadores.



1 SÚPER-PANAL: Su función es la de permitir a 3 abejas Obreras elaborar hasta 3 unidades de Miel por ronda. El súper-Panal cuenta como uno más a la hora de contabilizar los Panales destruidos en caso de derrota completa de todos los jugadores.



3 PANADERÍAS: Permiten a un grupo de 2 abejas Obreras elaborar 1 unidad de Pan de Abeja por ronda.



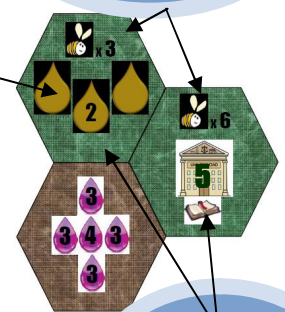
1 SÚPER-PANADERÍA: Permite a 2 grupos de 2 abejas Obreras elaborar hasta 2 unidades de Pan de Abeja por ronda.



3 PROPOLERÍAS: Permiten a 3 abejas Obreras elaborar 1 unidad de Propóleo por ronda.

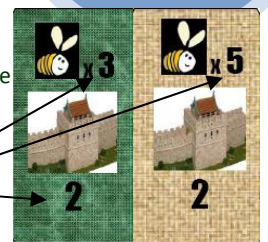
Las "gotas" determinan los grupos de abejas Obreras del mismo color (1, 2 ó 3) que pueden trabajar sobre una determinada celdilla

En la parte superior de las ampliaciones de la colmena se muestra el coste de producción en nº de abejas Obreras



Cada ampliación otorga una serie de puntos al jugador que interprete el papel de Reina esa ronda

Cada celdilla tiene 2 caras: una con fondo verde y otra con fondo marrón. En partidas para 3 ó 4 jugadores se deben emplear las celdillas con fondo verde. Mientras que, para 5 ó 6 jugadores, utilizaremos las que tienen fondo marrón. Nótese que el coste de construcción varía pero los puntos que otorgan siempre son los mismos.



Fondo Verde Fondo Marrón
(3 / 4 jugs.) (5 / 6 jugs.)



1 SÚPER-PROPOLERÍA: Permite a 2 grupos de 3 abejas Obreras elaborar hasta 2 unidades de Propóleo por ronda.



2 JALERÍAS: Su función es la de permitir a 4 abejas Obreras del mismo color elaborar 1 unidad de Jalea Real por ronda.



3 ATALAYAS: Su función es la de permitir a las abejas Exploradoras ampliar sus horizontes. Por eso por cada atalaya que se construya, la Reina extraerá una ficha de Recursos extra al principio de la siguiente ronda (p. ej.: en una partida de 4 jugadores, la Reina tomaría 5 fichas de Recursos al principio de la ronda, pero si la colmena construye una atalaya, en la siguiente ronda habría 6 fichas de Recursos disponibles durante el rol de Exploradoras).



3 MURALLAS: Su función es la de permitir a las abejas Guardianas proteger la colmena más eficazmente. Por cada muralla que se construya, la Reina añadirá un +1 al conjunto de abejas que sean depositadas en la Bolsa Común durante el rol de Guardianas a partir de la siguiente ronda (p. ej.: si durante el rol de Guardianas la Reina cuantifica 5 abejas en la Bolsa Común, y la colmena contase desde el inicio de esa ronda con 2 murallas, a todos los efectos es como si en la Bolsa Común hubiese un total de 7 abejas).



En partidas de 3, 4 ó 6 jugadores las celdillas que incorporen estos símbolos no podrán ser construidas y se retirarán de la mesa



6 ESCUELAS: Su función es la de permitir a las abejas Nodrizas criar a un mayor número de larvas. Por eso por cada escuela que se construya, la Reina añadirá una abeja extra en la Bolsa de cada jugador al final de cada ronda (siempre que durante el rol de Nodrizas de esa ronda hubiesen aparecido un mínimo de 6 abejas en la Bolsa Común (ver apartado 4.2). Si no hubiese sido así, las abejas extras que conceden las escuelas contrarrestarían ese déficit, así como el producido por las Amenazas internas no erradicadas).



3 MURALLAS: Su función es la de permitir a las abejas Guardianas proteger la colmena más eficazmente. Por cada muralla que se construya, la Reina añadirá un +1 al conjunto de abejas que sean depositadas en la Bolsa Común durante el rol de Guardianas a partir de la siguiente ronda (p. ej.: si durante el rol de Guardianas la Reina cuantifica 5 abejas en la Bolsa Común, y la colmena contase desde el principio de esa ronda con 2 murallas, a todos los efectos es como si en la Bolsa Común hubiese un total de 7 abejas).



3 CERERÍAS: Su función es la de permitir a las abejas Obreras construir ampliaciones y elaborar nuevos productos a mayor velocidad, gracias a la producción de cera. Por cada cerería que se construya, la Reina añadirá un +1 al conjunto de abejas que sean depositadas en la Bolsa Común durante el rol de Obreras a partir de la siguiente ronda (p. ej.: si durante el rol de Obreras la Reina cuantifica 7 abejas en la Bolsa Común, y la colmena ya contase desde el principio de esa ronda con las 3 cererías, a todos los efectos es como si en la Bolsa Común hubiese un total de 10 abejas).



SALÓN DEL TRONO: Tras las 6 rondas de juego, antes de que concluya la fase de puntuación, el jugador con más puntos en el rol de Reina podrá avanzar sus marcadores de puntuación en el resto de roles hasta sumar un total de 5 casillas entre los diferentes roles.



TORRE DE OBSERVACIÓN: Tras las 6 rondas de juego, antes de que concluya la fase de puntuación, el jugador con más puntos en el rol de Exploradoras avanzará sus marcadores de puntuación en el resto de roles hasta un total de 5 casillas entre los diferentes roles.



UNIVERSIDAD: Tras las 6 rondas de juego, antes de que concluya la fase de puntuación, el jugador con más puntos en el rol de Nodrizas podrá avanzar sus marcadores de puntuación en el resto de roles hasta sumar un total de 5 casillas entre los diferentes roles.



CUARTEL GENERAL: Tras las 6 rondas de juego, antes de que concluya la fase de puntuación, el jugador con más puntos en el rol de Guardianas podrá avanzar sus marcadores de puntuación en el resto de roles hasta sumar un total de 5 casillas entre los diferentes roles.



CANTINA: Tras las 6 rondas de juego, antes de que concluya la fase de puntuación, el jugador con más puntos en el rol de Obreras podrá avanzar sus marcadores de puntuación en el resto de roles hasta sumar un total de 5 casillas entre los diferentes roles.



AMPLIACIÓN DEL TRONO DE LA REINA: A partir de su construcción, y durante el rol de Zánganos, en partidas de 3 y 5 jugadores, éstos podrán ofrecer un producto más a la Reina. Y, en partidas de 4 y 6 jugadores, dos productos más.

modificadores de liderazgo

Al principio de la partida cada jugador tomará al azar un modificador de liderazgo que no se podrá cambiar. Todos ellos son diferentes y otorgan “poderes especiales” sólo a aquellos que postulen para Reina:



LUCIDEZ: Al principio de cada ronda, cada candidato a Reina tendrá la posibilidad de voltear y ver (sólo él y sólo una) una de las fichas de Recursos que se jugarán durante el rol de Exploradoras. Excepto el candidato que ostente la LUCIDEZ, quien podrá (incluso aunque no sea elegido como Reina) **voltear y ver en secreto la mitad más una de las fichas de Recursos que elija**. A quién le revele la información sobre lo que “haya visto” y su ubicación es únicamente asunto suyo.



PROTECCIÓN: Si el jugador que ostente este modificador es elegido Reina → **+2 en el rol de Guardianas** (p. ej.: si durante el rol de Guardianas la Reina cuantifica 5 abejas en la Bolsa Común, a todos los efectos es como se hubiese un total de 7).



ABUNDANCIA: Si el jugador que ostente este modificador es elegido Reina → **una ficha extra de Recursos al azar** que se colocará junto a las demás (a la derecha del Tablero de Puntuaciones) antes de que comience el rol de Exploradoras.



PRODUCTIVIDAD: Si el jugador que ostente este modificador es elegido Reina → **+2 en el rol de Obreras** (p. ej.: si durante el rol de Obreras la Reina cuantifica 7 abejas en la Bolsa Común, a todos los efectos es como si hubiese un total de 9).



INNOVACIÓN: Si el jugador que ostente este modificador es elegido Reina, **durante esta ronda todas las acciones comenzarán por el jugador que tenga a su izquierda**, y no por el que tiene a su derecha como sería habitual.



PROCRASTINACIÓN: Si el jugador que ostente este modificador es elegido Reina **podrá devolver una Amenaza a la Pila de Recursos y entregar al jugador al que le hubiese tocado una nueva ficha elegida al azar** de la misma Pila de Recursos.

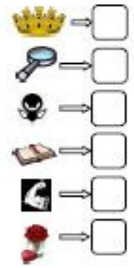
campaña electoral

Aquellos jugadores que, al principio de cada ronda, se presenten como candidatos a Reina, contarán con un mínimo de un minuto y un máximo de tres para hacer campaña entre el resto de jugadores. He aquí algunos consejos que te servirán de inspiración para plantear tu estrategia electoral:

- **VISIÓN:** Cada candidato podrá ver en secreto al menos una de las fichas de Recursos que los jugadores elegirán durante el rol de Exploradoras. Si se sabe a quién y cómo, la revelación de la existencia y/o ubicación concreta de una Amenaza o un determinado recurso, puede proporcionarnos ventajas.
- **NUEVAS AMPLIACIONES:** Expón ante tus electores tus proyectos de futuro: ¿qué te propones hacer a expensas de los esfuerzos colectivos de toda la colmena? Sé cauto y estructura bien tu discurso. Aquí se comprueba quién desea el poder para sus propósitos y quién en interés del grupo.
- **A LA DERECHA DEL LÍDER:** Por regla general, sentarse a la derecha de la Reina otorga una serie de ventajas sustanciales: acceso a más Recursos, productos elaborados y regalos a la Reina en los roles de Exploradoras, Obreras y Zánganos respectivamente. Sin olvidarnos de que, en caso de empates, este lugar es decisivo.
- **MODIFICADOR DE LIDERAZGO:** Bien combinado con la VISIÓN y con nuestros proyectos para NUEVAS AMPLIACIONES, podemos encontrar en nuestro “poder especial” precisamente aquello que la colmena necesita para esquivar una crisis inminente. O eso es lo que debes hacerles creer...
- **IMPUESTOS:** Es potestad del líder cobrar un impuesto al resto de los jugadores en forma de abejas (las que el líder considere convenientes) que se depositarán en la Bolsa del jugador que interprete el papel de Reina. Aunque no gozan de mucho glamour, en ocasiones plantear a tus electores un esfuerzo extra en pro del bien común, puede otorgarte un aura de líder responsable y preocupado. Y, por el contrario, si la tónica general de la partida es que todos los líderes “sangran” a los jugadores, rebajar o eliminar estas tarifas impositivas puede ser una maniobra efectista.
- **PROMESAS ELECTORALES:** La mayoría de las ocasiones son los líderes los que hablan. Pero también están los que escuchan. Prueba a no tratar de conseguir votos sino a valorar lo que te piden los jugadores a cambio de su apoyo. Llámalo soborno si quieres...
- **¿JURAS DECIR LA VERDAD, TODA LA VERDAD Y NADA MÁS QUE LA VERDAD...?** No. Así de simple. En *apis* no estás obligado a ser “del todo sincero”. Desde lo que “has visto” en las fichas de Recursos hasta los compromisos que “hayas adquirido” con unos y con otros, todo es susceptible de “olvido” por tu parte.
- **PRIVACIDAD:** Por todo lo anterior, se recomienda que, durante los minutos dedicados a la “Campaña Electoral”, las conversaciones que mantengan los candidatos con sus posibles votantes, y los acuerdos a los que se haya llegado con ellos, sean lo más secretos y privados posibles.
- **CHOQUE DE INTERESES:** En el hipotético caso de que todos los jugadores presentasen su candidatura, o dos de ellos obtengan un mismo número de votos, la Reina será aquel jugador que, en ese momento, tenga más puntos como líder. En casos de empates a puntos, la votación deberá repetirse sólo entre los candidatos empatados a puntos de liderazgo hasta que alguno obtenga al menos un voto más que su/s contrincante/s.
- **EL PRECIO DE LA DERROTA:** Los jugadores que presenten su candidatura y no sean elegidos como Reina deberán depositar en secreto dos abejas de su color dentro de la Bolsa de la Reina, quien podrá disponer de ellas a su antojo. Para que ni la propia Reina sepa el/los color/es de su/s contrincante/s, cada vez que introduzca la mano en su propia Bolsa lo hará sin mirar el contenido de su interior, por lo que durante esa ronda deberá fiarse de su tacto a la hora de escoger el número de abejas que vaya a destinar a cada rol. Además, cuando lo haga no podrá saber cuántas de ellas son de su color y cuántas del de sus contrincantes.

puntuación

Antes de que dé comienzo la partida, a cada jugador se le suministrará una hojita de puntuación en la que encontrará 6 casillas asociadas a los símbolos de los 6 roles diferentes que conforman el juego *apis*. El jugador más experimentado (o aquel que esté explicando las reglas al resto) leerá el texto contenido en el apartado “los roles” (pág.3) para asegurarse de que todos los jugadores comprenden la analogía que representa cada rol en la colmena con una faceta de las que componen nuestra personalidad en el mundo real. Tras sopesar la importancia que concedemos a cada uno de los roles en nuestras propias vidas, anotaremos sobre el papel un número al lado de cada uno de los símbolos que representan dichas facetas.



Al final de la sexta ronda, siempre que tres Panales no hayan sido destruidos previamente, concluirá la partida. Entonces, tras revelar a qué jugador pertenece cada color y hacer el reparto de los puntos que otorgan las construcciones especiales (en este orden: Salón del Trono, Torre de Observación, Universidad, Cuartel General y Cantina), estaremos en disposición de calcular los puntos obtenidos por cada jugador y, por tanto, de conocer el nombre del ganador. En función del nivel de dificultad que los jugadores deseen pueden optar por uno de estas dos modalidades de puntuación:

- **BÁSICA:** Recomendada para partidas de iniciación y cuando el objetivo que se persigue no es tanto la autoevaluación y el desarrollo personal, sino fomentar la diversión y la experiencia lúdica.
 1. Al principio de la partida, cada jugador puntuará del 1 al 3 cada uno de los 6 roles de la hojita. Concederá un 1 a las dos facetas que considere más importantes en su vida. A continuación un 2 a las dos secundarias. Y, finalmente un 3 a las dos menos importantes.
 2. Al final de la partida, cada jugador sumará todos los puntos obtenidos por él en los distintos roles (Reina + Exploradoras + Guardianas + Nodrizas + Obreras + Zánganos).
 3. Cada jugador comprueba, en función de los valores obtenidos en el Tablero de Puntuaciones, si los dos primeros roles en los que ha obtenido más puntos se corresponden con los que concede más importancia en su vida (anotados con un 1 en la hojita de puntuaciones). A continuación comprobará si el tercer y cuarto rol en los que haya obtenido más puntuación se corresponden con los roles secundarios de su vida (anotados con un 2 en la hojita de puntuaciones). Finalmente hará lo mismo con los roles que cada jugador considera menos importantes en su vida (anotados con el 3 en la hojita).
 4. El resultado de la suma del punto 2 se multiplicará por el número de coincidencias obtenido en el punto 3. Veamos un ejemplo: con la suma de las puntuaciones de todos nuestros roles hemos obtenido 111 puntos. A continuación, comprobamos que, en 4 de los 6 roles de nuestra hojita, coincide el orden de prelación (1, 2 ó 3) con el orden de las puntuaciones obtenidas en los 3 roles. De modo que multiplicamos $111 \times 4 = 444$ puntos en total.

- **EXIGENTE:** Recomendada para jugadores iniciados, docentes, *coaches* y demás profesionales que deseen emplear el juego para poner a prueba las convicciones personales, los valores y las reacciones de los jugadores ante determinados estímulos. Se sigue el mismo esquema de puntuación empleado en la modalidad BÁSICA, con una salvedad: en lugar de establecer un orden de prelación del 1 al 3 (1= muy importante; 2= importante; 3= menos importante) para los distintos roles, lo haremos del 1 al 6, donde el 1 señalará la faceta a la que concedemos más importancia en nuestras vidas y el 6 a la que menos. Tened en cuenta que, siguiendo esta modalidad de puntuación, es mucho más difícil obtener marcadores altos y que los jugadores deberán controlar más sus impulsos y ser más reflexivos a la hora de tomar sus decisiones a lo largo de la partida, para mantener la coherencia entre sus hojitas de puntuación y sus actos durante las 6 rondas de juego.

preparación del juego

1. Separar las **abejas por colores** e introducir cada grupo de abejas en una Bolsa negra diferente.
2. Introducir los **Sobres Secretos** en cada una de las Bolsas negras, haciendo coincidir el color del Sobre Secreto con el de las abejas que contiene cada Bolsa.
3. **Cada Bolsa negra deberá contener** (el resto de abejas se quedarán por ahora en la caja):

3 jugadores	4 jugadores	5 jugadores	6 jugadores
6 abejas + 3 (una por cada Escuela de inicio) = 9 abejas	6 abejas	6 abejas + 2 (una por cada Escuela de inicio) = 8 abejas	6 abejas

4. Sobre un extremo de la mesa se situará el **Tablero de Puntuaciones y a la izquierda de cada uno de los roles se colocará una abeja de cada color, excepto** en el rol de Reina a cuya izquierda situaremos los **contadores de la Reina** (copias en miniatura de los modificadores de liderazgo).
5. En el centro de la mesa se situará la **Bolsa Común** y las siguientes celdillas de la colmena (en función del nº de jugadores), el resto permanecen en la caja hasta que se construyan:

3 jugadores	4 jugadores	5 jugadores	6 jugadores
Trono de la Reina + 2 Panales + 3 Escuelas	Trono de la Reina + 2 Panales	Trono de la Reina + 2 Panales + 2 Escuelas	Trono de la Reina + 2 Panales

6. **Separar las fichas de Bonus y de Amenazas del resto de los Recursos. Crear la Pila de Recursos con:**
 - LAS 12 FICHAS DE RECURSOS DE COLOR VERDE (si sólo juegan 3 ó 4 jugadores): 5 néctares, 4 pólenes y 3 resinas).
 - TODAS LAS FICHAS DE RECURSOS (18 en total) si juegan 5 ó 6 jugadores: 7 de néctar, 6 de polen y 5 de resina.
 - A continuación se mezclan bocabajo las fichas de Amenazas y bonos de la Era I y se incluye en la Pila de Recursos una ficha al azar por cada jugador. El resto de las fichas de Bonus y Amenazas se eliminan del juego y son devueltas a la caja. En las Eras II y III se debe proceder de la misma manera con las nuevas fichas de Bonus y Amenazas.
 - Disponer a la derecha del Tablero de Puntuaciones (a la altura del rol de Exploradoras) la primera secuencia de Recursos: tantas fichas como jugadores haya más una (p.ej.: si juegan 4 jugadores, se disponen 5 fichas de Recursos)
7. Cada jugador toma al azar una Bolsa negra y un **modificador de liderazgo**.
8. Las fichas de los **productos elaborados** (Miel, Propóleo, Pan de Abeja y Jalea Real) se quedan en la caja a disposición del jugador que en cada ronda interprete el papel de Reina. Y, tras ser ofrecidos a la Reina (en el rol de Zánganos) volverán de nuevo a la caja.
9. Se reparten las **hojitas de puntuaciones** y, tras rellenarlas, cada jugador se la guarda hasta el final.
10. Las ampliaciones de la colmena se dispondrán por el lado verde en partidas de 3 ó 4 jugadores y por el lado marrón en partidas de 5 ó 6 jugadores.

cómo explicar el juego a otros

- 6 rondas → 3 Eras (de dos rondas cada una).
- Objetivos del juego: Común, Individual y Personal.
- Sistema de puntuación (se recomienda comenzar con la modalidad Básica).
- Orden de los roles durante una ronda y qué simboliza cada uno en la vida real.
- Cómo se elige a la Reina y cómo se funciona la dinámica secreta de las Bolsas Negras.

A partir de aquí se recomienda jugar una ronda de prueba e ir explicando los roles sobre la marcha:

- Reina: modificadores de liderazgo, candidaturas, la campaña electoral.
- Exploradoras: Recursos, Bonus y Amenazas, el Sobre Secreto, dinámica de este rol (ver 2. Exploradoras).
- Guardianas: Amenazas, así como dinámica propia de este tipo de rol (ver 3. Guardianas).
- Nodrizas: Dinámica propia de este rol y la Abeja Extra o la Abeja Blanca (ver 4. Nodrizas).
- Obreras: Ampliación de la colmena, la elaboración de productos → apertura de Sobres (ver 5. Obreras).
- Zánganos: Ofrenda de productos a la Reina, limitaciones del Trono de la Reina (ver 6. Zánganos).

Una vez comprendidos los conceptos y asimiladas las dinámicas se recomienda recomenzar el juego desde el principio.