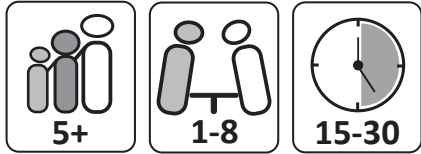


www.honeycombsgame.com



Edades Jugadores Minutos

## Diversión para la familia

El juego de Honeycombs™ contiene cincuenta y dos fichas en forma de hexágono. Cada ficha tiene seis símbolos marcados y cada ficha tiene una configuración diferente. Honeycombs™ tiene 3 maneras distintas de jugar, cada una varía en velocidad y competitividad. Elige la opción que mejor se te ajuste.



## Cómo jugar

El objetivo de Honeycombs™ es conectar las fichas haciendo coincidir los símbolos de las mismas. Mientras más logres hacer coincidir más puntos tendrás. Si los símbolos no coinciden, las fichas no podrán ser conectadas. La única excepción es la abeja; que es un comodín y se puede hacer coincidir con cualquiera de los símbolos. Cada ficha puede hacerse coincidir con otra en cualquiera de sus seis lados.

### Versión A - Abeja Trabajadora Una competencia acelerada entre dos oponentes (2-4 jugadores / 2-4 equipos de 2)

1. Divide las fichas de manera uniforme entre cada jugador/equipo. 2 jugadores = 26 fichas cada uno, 3 jugadores = 17 cada uno, 4 jugadores = 13 cada uno.
2. Cada jugador coloca sus fichas.
3. A la señal de 'go' los jugadores voltean sus fichas y conectan cuantos más símbolos coincidentes puedan. Es una carrera para completar tú antes de que tus oponentes lo hagan.
4. El primer jugador en conectar todas las fichas gritará "HONEYCOMBS". Esto determinará el final de la ronda y el resto de los jugadores deberán detenerse inmediatamente.

### Abeja Trabajadora continuación

5. Verifica que nadie haya roto la regla 1 y/o 2 (véase reglas 1 & 2 en la siguiente columna). En caso de que así sea, se deducen los puntos respectivamente. Sin embargo, si el primer jugador en terminar viola las reglas, la ronda se reanuda a no ser que termine el panel sin ningún error.
6. Posteriormente, cada jugador calcula sus puntos en la ronda (véase Puntaje) y se lo hará saber al anotador. El anotador lleva la cuenta de los puntos de todos los jugadores.
7. Todas las fichas se regresan a la bolsa en preparación para la siguiente ronda.
8. El jugador con más puntos después de 3 rondas será coronado Abeja Reina.

### Versión B - Un Gran Panal Una competencia relajada, un turno a la vez (2-4 jugadores / 2-4 equipos de 2)

1. Los jugadores toman turnos para construir un gran panel, mientras se acumulan puntos individuales.
2. Toma una ficha y colócala boca arriba en el centro de la mesa.
3. Cada jugador toma tres fichas de la bolsa.
4. Moviéndose en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador toma una de sus tres fichas y la conecta al panel.
5. Después de cada turno, los jugadores toman una ficha de la bolsa para reponer.
6. Cuando las 52 fichas hayan sido conectadas al panel, el juego termina y el jugador con la mayor cantidad de puntos será el campeón.
7. Algunas de las fichas tienen habilidades especiales, estas se pueden identificar en el centro de la ficha. Asegúrate de ser estratégico en usarlas para maximizar su valor.

#### Puntos Dobles:



**Robo:** Al jugar la ficha marcada con el símbolo de "Robo" tienes la habilidad de robar el turno de otro jugador. Antes de que el jugador coloque su ficha, tienes que gritar "Robo" para indicar que estas robando el turno del jugador. El juego sigue su curso hacia el siguiente jugador en turno.



**Turno Extra:** Inmediatamente después de tomar un turno normal, puedes jugar la ficha "Extra Turn" (Turno Extra). Es un turno adicional que no afecta tu siguiente turno. Completa tu mano a 3 fichas.



**Ficha comodín:**

### Versión C - El Rompecabezas Honeycombs

Trabajen juntos para construir un panel de abejas creativo.

1. Todas las fichas se colocan en la mesa, de la misma manera en la que se haría con un rompecabezas.
2. Los jugadores trabajan juntos para construir un panel. El objetivo del juego es realizar la mayor cantidad de conexiones posibles.
3. Las fichas se pueden mover en cualquier momento por cualquiera de los jugadores.
4. Puedes trabajar a tu propio paso ya que todos colocan fichas a la misma vez.
5. Cuando todas las fichas sean conectadas al agrado de los jugadores, el juego termina.
6. Esta es una versión no competitiva del juego; cuenta el total de puntos y registra tu puntaje si así lo deseas.

#### Regla 1: Una Pareja

(Se aplica solo a la versión de "Abeja Trabajadora")

Cuando termina una ronda, solo una ficha en el panel del jugador puede tener una pareja. Una pareja es aquella que está aislada (los símbolos en el resto de sus lados no coinciden). Esto significa que la fichas no se pueden conectar en una hilera para terminar rápido.



#### Regla 2: Conexión Dispareja

Si se descubre una conexión dispareja al final de una ronda, Si se descubre una conexión dispareja al final de una ronda, el jugador deberá retirar la ficha que no coincide, sin recibir ningún punto por ella. En este ejemplo, el jugador retira la ficha y pierde 2 puntos, incluso cuando 1 de las conexiones coincidía.

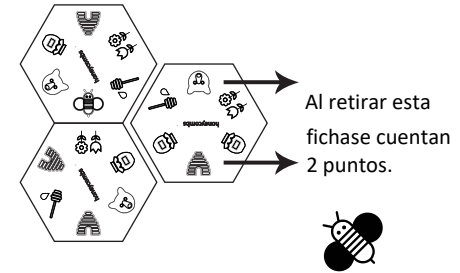


### Puntaje

1 pareja = 1 punto  
1 conexión central = 5 puntos  
Ficha sin utilizar = menos 1 punto Versión Worker Bee (Abeja Trabajadora).

#### Cómo calificar

1. Cuenta los puntos de tus conexiones centrales primero.
2. Cuenta las parejas. Para asegurar la mayor precisión al contar, cuenta los puntos al momento de retirar las fichas. Cada vez que retires una ficha, cuenta el número de parejas que tiene.. (Ver imagen a continuación)
3. Resta los puntos.



#### Conexión Central

Una conexión central es la ficha que coincide en sus 6 lados. En la versión "Un Gran Panal", el jugador que coloque la 6ta y última ficha obtiene el bonus de una conexión central de 5 puntos. Este bonus es adicional a los puntos ya recibidos por la misma conexión.

