

- Biekrig -

regler



Kopirett

Biekrig er laget av Eivind Mork. Alle bilder og alt annet materiale tilhørende spillet er kopibeskyttet. Spillet må ikke under noen omstendighet selges, hverken i elektronisk eller fysisk form. Man står fritt til å distribuere spillet, men da under forutsetning av at *alle* filene i pakken medfølger og forblir uendret. Det må heller ikke legges nye filer ved pakken. Legges spillet ut på nettet, skal det være tilgjengelig for alle (det må ikke kreves betalt medlemskap på nettsiden for å kunne hente ned pakken). Man står fritt til å lage så mange utskrifter av filene man selv ønsker.

Jeg tar gjerne imot tips til endringer av spillet under forutsetning av at disse kan brukes fritt av meg og komme under min kopirett som nevnt over.

Introduksjon

Biekrig er et spill som bygger på både strategi og hell. 2-5 spillere kontrollerer hver sin bigård. Målet er å bygge seg opp en stor farm og den som først får 10 poeng vinner.

Biekrig er løselig bygget på virkelige bier og birøkt, og du vil finne en del av den samme problematikken som virkelige birøktere står overfor. Det er imidlertid vanskelig (om ikke umulig) å lage et spill som til enhver tid forholder seg kun til virkelighet. I alle situasjoner der jeg måtte velge mellom virkelighet og spillbarhet har jeg valgt å legge vekt på spillbarheten. Birøktere og andre som er

godt kjent med bier vil derfor fort stusse over en del sider ved dette spillet.

Spillet

Spillet består av et *spillebrett*, *biekort* (*dronninger og arbeidere*), *pollen-* og *honningkort* samt *hendelseskort*.

Kuber

Bikuber består av en dronning og arbeidere. En minimal kube består av en dronning og to arbeidere (dvs. et dronningkort og to arbeiderkort). Disse plasseres med dronningen i bunnen, og arbeiderne oppå i rekke nedover slik at man alltid ser hvor mange arbeidere det er i en kube. En kube kan variere i størrelse fra en dronning og to arbeidere (minimal) til en dronning og fem arbeidere (maksimal). Dersom en må fjerne en arbeider fra en minimal kube mister man også resten av kubens siden en dronning og to arbeidere er den minste kubestørrelsen. Man kan aldri ha færre kuber enn en, og man kan heller ikke miste denne siste kubens. Dette betyr at alle trekk som skulle tilsi at spilleren mister en arbeider ikke kan foretas så lenge spilleren kun eier en minimal kube.

Nye bier

Nye bier får man enten ved å benytte *Ekstra arbeider*-kort eller ved å kjøpe en ny arbeider eller dronning. En ny arbeider kan spilleren fritt plassere i den kubens han/hun selv ønsker.

En spiller kan kjøpe bier ved sin tur og før terningen kastes. En arbeider koster to pollenkort av forskjellige typer, pluss



et honningkort. En dronning koster ett pollenkort av hver type pluss et honningkort.

Nye kuber

Man kan anskaffe nye kuber ved enten å benytte et *svermekort* (se egen info) eller ved å splitte en stor kube.

For å splitte en kube trenger man først en maksimal kube (en dronning og fem arbeidere). Kjøper man så en dronning kan den maksimale kuben splittes til to minimale kuber. Med andre ord flytter man to av arbeiderne fra den opprinnelige (maksimale) kuben over til den nye dronningen. I tillegg fjernes en arbeider slik at den opprinnelige kuben også blir minimal.

Brettet

Hver av spillerne har en brikke på brettet. Spilleren flytter denne i sin tur ved å slå en terning for så å flytte så mange felter frem som terningen viser. Brettet er delt inn i fire årstider og man beveger seg derfor "rundt året". Årstidene har i seg selv ingen betydning, men de forskjellige feltene på brettet er ulikt fordelt på årstidene for bedre å simulere en bies liv gjennom året.

Feltene

Brettet består i tillegg til rene hvite felter (som ikke forårsaker hendelser) av følgende felter:

De **blå, røde og grønne** feltene er blomsterfelter. Her samler biene nektar (som blir til honning) og pollen. Når en spiller lander på et slikt felt kan han/hun

anskaffe **pollen- og honningkort**. Dette foregår slik: For hver kube man har slår man en terning. Det må gå klart frem hvilke kube man til enhver tid slår for (tips: hold venstre pekefinger på den kuben man «slår på» og flytt den bortover kuberekken etterhvert som du slår) Hvis antall terningøyne viser samme antall eller mindre enn antallet bier i den aktuelle kuben (dronningen inkludert) får spilleren et pollenkort av den aktuelle fargen samt et honningkort. Eksempel: En spiller slår en terning for en kube som består av en dronning og 3 arbeidere, dvs fire bier. Terningen viser 4, og siden 4 ikke er større en antallet bier gir dette utbytte. 5 eller 6 ville derimot *ikke* gitt utbytte. For en maksimal kube (som består av 6 bier) behøver man ikke slå en terning da dette uansett vil gi utbytte. Pollen- og honningkortene skal alltid ligge synlig på bordet for alle spillerne.

Spørsmålstegefeltene gir spilleren et *hendelseskort*. Dette skal trekkes helt til slutt i turen i det spilleren er i ferd med å gi turen over til neste spiller. Dette kortet kan ikke benyttes før det igjen blir spillerens tur.

Feltene merket **"S"** er **svermefelt**. For hver ikke-minimal kube (dvs kuber med 3-5 arbeidere) skal spilleren slå en terning (med mindre spilleren benytter et "svermekontroll-kort", se egen info). Det må gå klart frem hvilke kube man til enhver tid slår for. Hvis terningen viser 4, 5 eller 6, svermer kuben. For terningverdiene 1, 2 eller 3 vil kuben *ikke* sverme. Når kuben svermer fjerner man halvparten av arbeiderkortene avrundet



nedover. Dvs. med 3 arbeidere fjernes 1 arbeider, for fire arbeidere fjernes 2 osv.

Innhøstings-streken

På brettets høst-del finnes en strek merket *Innhøsting*. I en runde der spilleren passerer denne streken kan han/hun velge å høste inn honning. Man kan her veksle inn 7 honningkort inn i ett poeng som noteres på et ark. Man kan veksle inn til flere poeng på en gang dersom man har nok honningkort.

Hendelseskortene

En spiller kan sitte med inntil 5 hendelseskort. Disse kortene skal benyttes først i runden *før* terningen slås for flytting på brettet (det finnes unntak fra dette som nevnes ved de aktuelle kortene). Sitter en spiller med 5 hendelseskort og trekker inn et nytt, må spilleren forkaste et av dem (enten det som nettopp ble trukket, eller en av de han/hun satt med fra *før*). Hvert av kortene kan kun benyttes en gang. Når kortet er benyttet, forkastes det straks og legges i en bunke med forkastede kort på bordet. Her følger en beskrivelse av hvert av hendelseskortene:

Ekstra arbeider - Spilleren får ved å benytte kortet en ny arbeider uten kostnad som kan plasseres fritt på en ikke-maksimal kube.

Ekstra poeng - Dette kortet gjelder som et ekstra poeng så lenge det beholdes på hånden (se info om poengutregning). Dersom spilleren forkaster kortet mister han/hun dette poenget.

Sverm - Når dette kortet benyttes får spilleren en ny minimal kube (en dronning og to arbeidere) uten kostnad.

Svermekontroll - Havner spilleren på et svermefelt kan spilleren benytte et *svermekontroll*-kort om han/hun ønsker det og sitter med et slikt kort. Kortet må i tilfelle benyttes med en gang som erstatning for terningkast, og ikke etter at spilleren eventuelt har startet med å slå terningen. Spilleren slipper da å slå terningen for sverming denne runden og mister ingen bier.

Ekstra pollen - Spilleren kan trekke et pollenkort av den typen han/hun selv ønsker.

Robbing - En spiller kan benytte dette kortet ved å erklære at han/hun vil robbe en motspiller. Hvilken spiller som angripes må erklæres med en gang. Den som benytter kortet slår så en terning. Terningkast med verdier 1-3 gir utbytte i tilsvarende antall fra motspilleren. Terningkast med verdi 4-6 gir ikke utbytte. Eksempel: Terningen viser 2. Spilleren som la kortet kan så ta 2 honningkort fra motspilleren dersom han har så mange. Dersom motspilleren har færre honningkort enn det angitte utbyttet, blir utbyttet det antall honningkort motspilleren besitter. Eksempel: Spilleren slår 3 men motspilleren har bare 2 honningkort. Spilleren som la kortet får da disse to kortene som utbytte.

- Biekrig -

regler



AFB – En spiller kan prøve å angripe en motspiller ved å spre AFB (American Foul Brood, eller lukket yngelråte på norsk). Spilleren gjør dette ved å legge ned kortet og erklære et angrep på en motspiller som besitter minst to kuber. Spilleren slår så en terning. For terningverdiene 4, 5 eller 6 mister motspilleren en kube som motspilleren selv velger ut. For terningverdiene 1, 2 og 3 mislykkes angrepet.

Varroa - En spiller kan prøve å angripe en motspiller ved å spre Varroa midd. Spilleren gjør dette ved å legge ned kortet og erklære et angrep på en motspiller som besitter minst en ikke-minimal kube. Har motstanderen et *syrebehandlingskort* kan han/hun benytte dette, og dermed terminere (stanse) angrepet. I motsatt fall slår angriperen en terning. For terningverdiene 4, 5 eller 6 mister motspilleren en arbeider som motspilleren selv velger ut. For terningverdiene 1, 2 og 3 mislykkes angrepet. Dersom motspilleren kun besitter minimale kuber, mister han en hel kube siden ingen kube kan være mindre enn minimal.

Syrebehandling – Dette kortet kan benyttes ved et Varroa-angrep. Motspilleren må i så tilfelle bestemme om han/hun ønsker å benytte dette kortet *før* terningkastet gjennomføres (se info om *Varroa*-kort).

Spilletts gang

Hver spiller starter med to minimale kuber. Man slår terning om hvem som skal begynne. Den som får høyest terningverdi starter (ved like terningverdier blir det omkast mellom de involverte).

Rekkefølgen på hendelsene i hver tur er som følger:

1. Bruk av hendelseskort
2. Kjøp av arbeidere og dronninger
3. Terningkast og flytting av brikken med eventuell påfølgende handling for ikke-blanke felter.

Vinneren av spillet – er den som først får samlet ti poeng. Den samlede poengsummen summeres fra kubene, fra poengkort og poeng for innhøstet honning.