

# Ajedrez Colmena



**AJEDREZ COLMENA** es un juego de mesa creado por el **Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Tabasco (CCYTET)** como parte de la exposición **Entre Patitas y Antenas**, en la cual, se busca divulgar información sobre los insectos con los que convivimos día a día.

En este juego, además de divertirnos haciendo uso de la lógica y la estrategia, aprenderemos sobre conceptos claves como relación simbiótica y el tipo de relación que existe entre dos especies de insectos: hormigas y abejas.

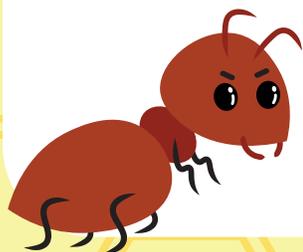
Una **relación simbiótica** es la convivencia de una especie con otra. En este caso, observaremos una relación de parasitismo, cuando una especie se beneficia de otra perjudicándola en el proceso, entre **hormigas rojas** y **abejas**.

En esta representación veremos un fenómeno que ocurre en la vida real, cuando colonias de hormigas rojas entran a las colmenas, principalmente por la miel, pero terminan comiéndose también a las larvas y a las abejas, desestabilizando a todo el enjambre. Claro que las abejas intentarán defenderse y expulsar a las hormigas de su panal.

**AJEDREZ COLMENA** fue presentado por primera vez durante la exposición de **INSECTUS: Ciencia, arte y cultura** llevada a cabo en septiembre de 2023 en Villahermosa, Tabasco. Debido al buen recibimiento por parte de los asistentes a dicho evento, el CCYTET ha decidido lanzar esta versión digital lista para imprimir del juego para que pueda ser disfrutado por todo el público.

Este material incluye:\*

- Instructivo
- Piezas para recortar (6 abejas, 1 abeja reina, 4 hormigas, 4 hojas y 2 miel)
- Tablero de juego (tamaño carta)



\*Se recomienda imprimir en papel bond y pegarlo en un material más resistente como cartón, cartulina o madera.

# Instructivo



AJEDREZ COLMENA es apto para todo público. Los participantes deberán dividirse en dos jugadores o dos equipos, cada uno representarán al insecto de su elección: **hormigas rojas** o **abejas**.

Para ganar, cada grupo tiene un objetivo; por un lado, las **hormigas** deberán atacar a las abejas hasta “comerse” a la abeja reina, es decir, sacarla del tablero; mientras que las **abejas** tendrán que proteger a su reina y eliminar a todas las hormigas del juego.

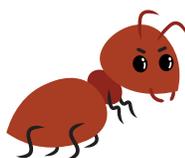
## PIEZAS



*Abeja reina*



*Abeja guardiana*



*Hormiga roja*

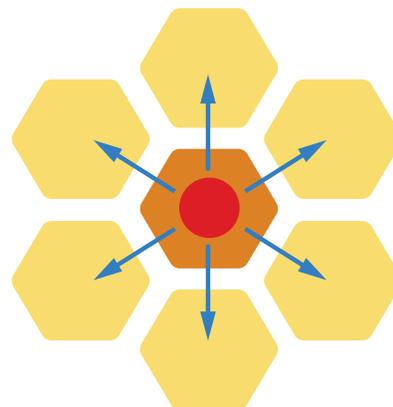


*Hoja*



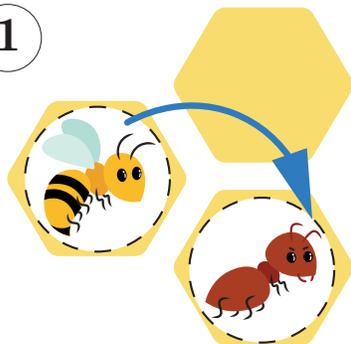
*Gota de miel*

Todos los jugadores solo pueden moverse **una casilla** por turno en cualquier dirección de las que se muestran en la imagen:

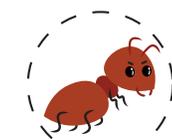
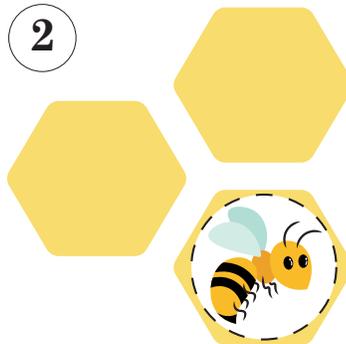


Para lograr **sacar del tablero** a una pieza del enemigo tienen que estar en alguna celda de al lado, así al siguiente turno deberán moverse hacia la pieza que quieran atacar para quitarla del juego.

1



2



*(fuera del tablero)*

## Comodines



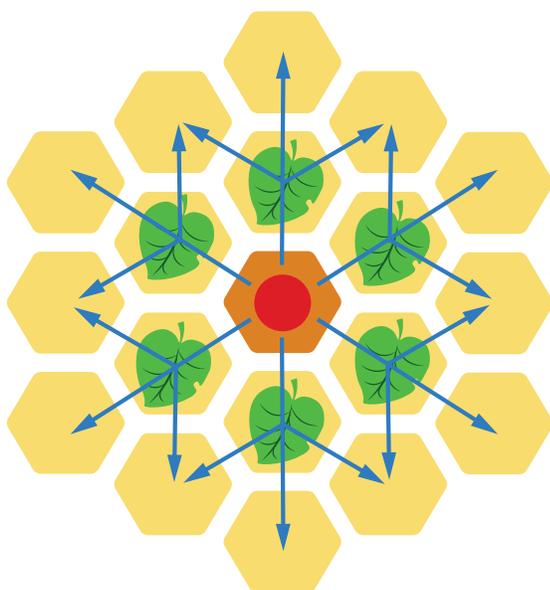
### ABEJA REINA:

Se mueve y ataca como las demás piezas, pero además puede intercambiar de lugar con otra abeja, siempre y cuando la tenga en alguna casilla de junto.

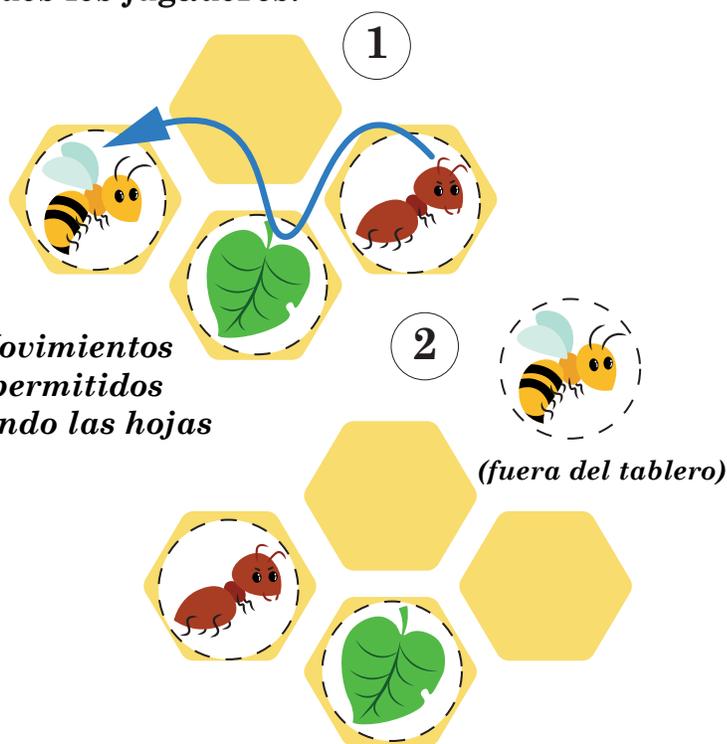


### HOJAS:

Las colocan solo las hormigas como trampolín, al ponerlas frente a ellas podrán moverse dos casillas, saltando la hoja hasta la siguiente celda que desean. Solo pueden ser utilizadas cuatro veces, una vez en el tablero no se mueven y pueden ser usadas tantas veces como se desee, pero ahora por todos los jugadores.



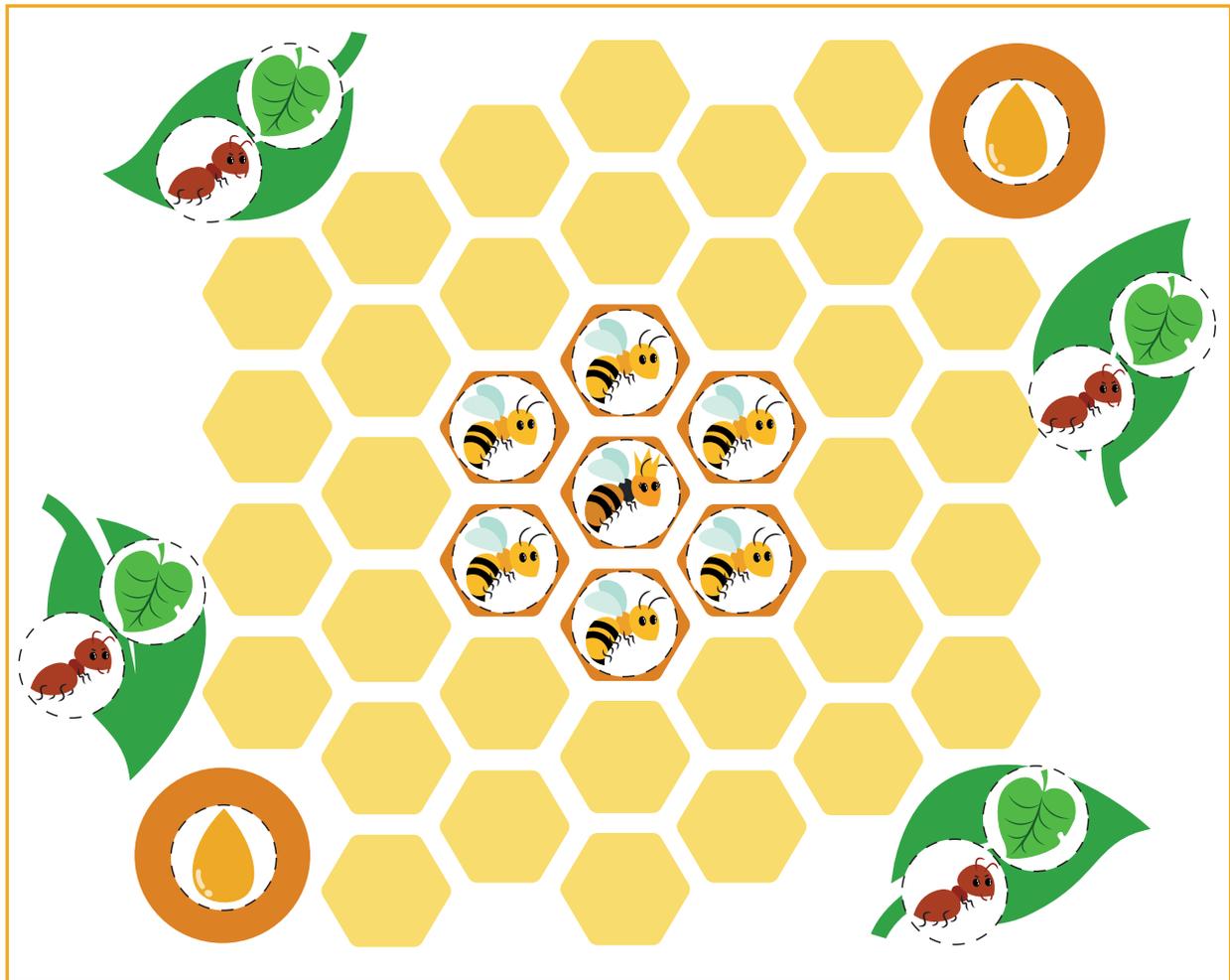
*Movimientos permitidos usando las hojas*



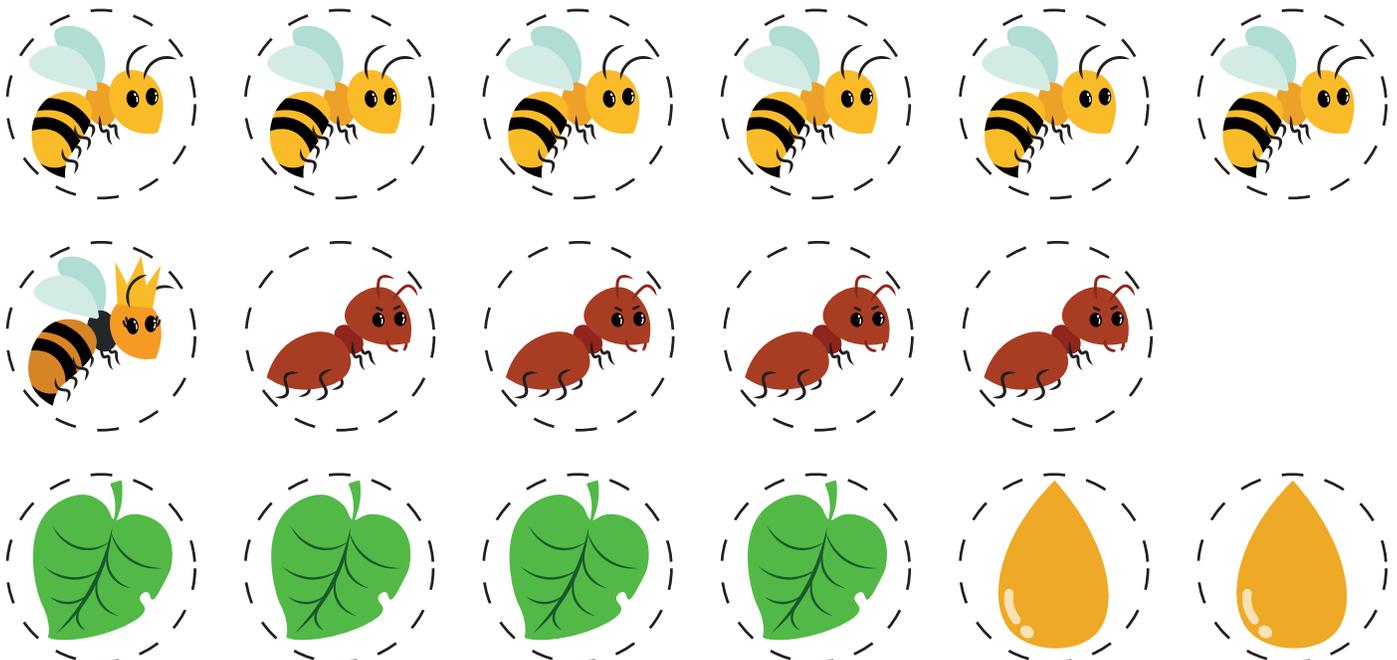
### GOTAS DE MIEL:

Sirven para recuperar una pieza perdida, para obtenerla los jugadores deberán llegar por turnos hasta la casilla donde se encuentra, quitarla del tablero para reclamarla y colocar la ficha recuperada en una casilla de al lado.

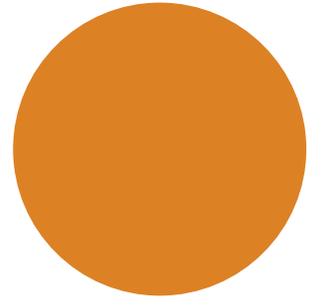
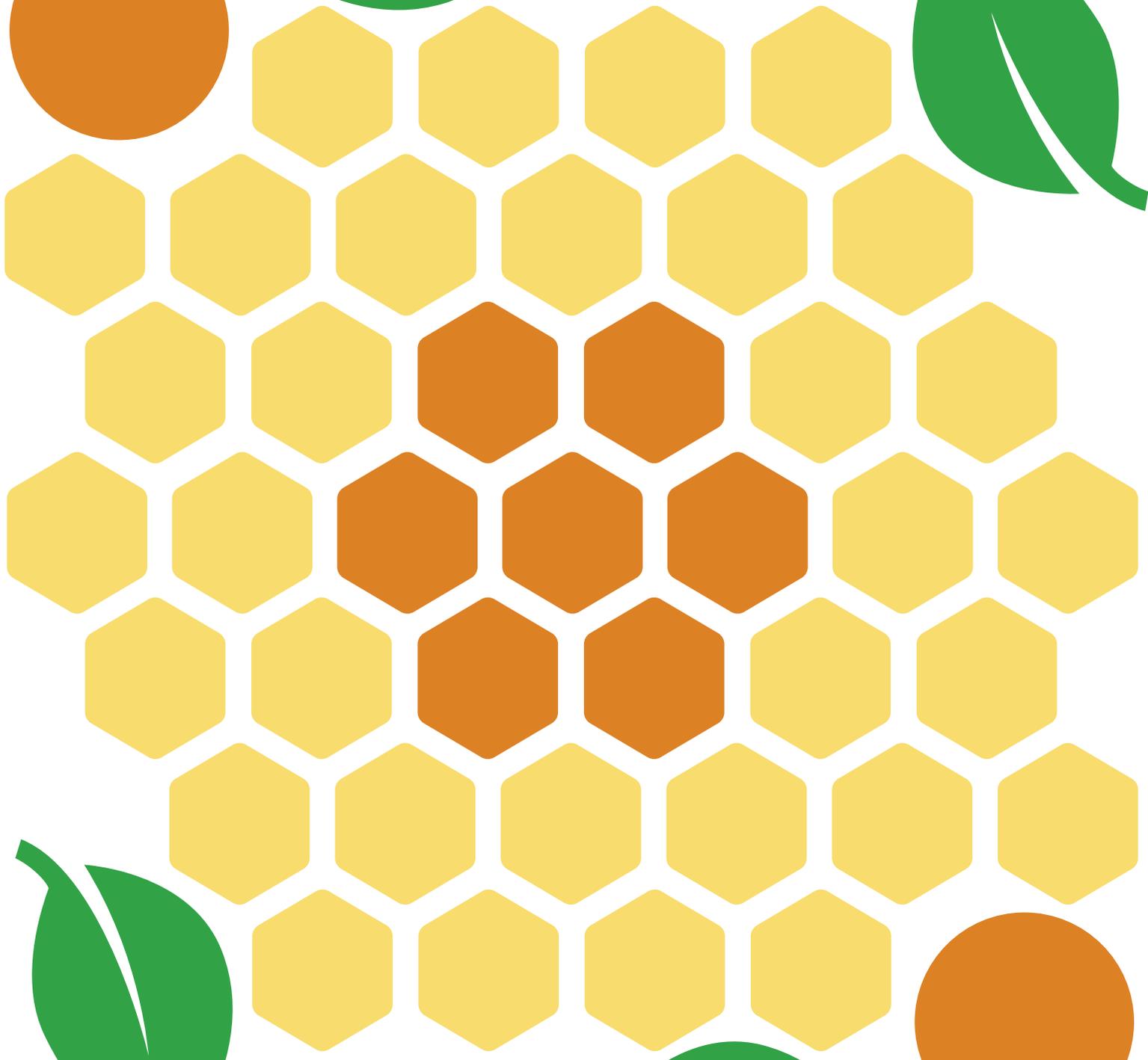
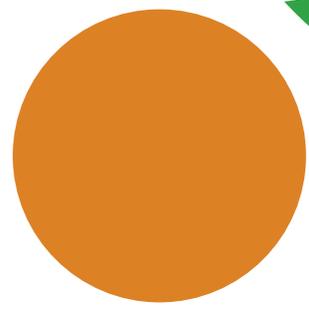
# Posicion inicial de las piezas



# Piezas para recortar



# Ajedrez Colmena



Tablero Ajedrez Colmena