




Happy Honey  
Beezy

# Spels

Updaten incl buzzing armor  
+ samenvoegen pag 1  
+ huisstijl zelfde als ants

 2 - 4  
 8+  
 30 - 45











# The Bees









'Ants & Bees' bestaat uit 2 spellen. Wanneer met de bijen gespeeld wordt, dan gelden onderstaande spelregels. Worden de mieren gebruikt, lees dan de spelregels van 'The Ants'.

Daarnaast zijn er 2 varianten 'The Bees' om te spelen:

- ❖ Speel je 'Happy Honey Beez' voor het eerst? Lees dan de uitleg voor de beginnersversie waarin minder bijen meedoen en er maar één soort grondstof is. Hierdoor worden speeltijd en complexiteit verminderd;

	<b>Strategie</b>	
2-4		
	<b>Geluk</b>	
8+		
	<b>Interactie</b>	
20-25		
	<b>Moeilijkheid</b>	

- ❖ Voor meer uitdaging of ervaren spelers, speel je de volledige versie met 'Knights in Buzzing Armor'.


	<b>Strategie</b>	
2-4		
	<b>Geluk</b>	
10+		
	<b>Interactie</b>	
60-90		
	<b>Moeilijkheid</b>	

## Spelinhoud

Hieronder staan de spelmaterialen die nodig zijn voor 'Bees'. Speel je het basisspel, dan is niet alles nodig.

## Tegels

In het spel zitten 85 Hexagontegels die het speelbord vormen. Er zijn 2 soorten tegels:

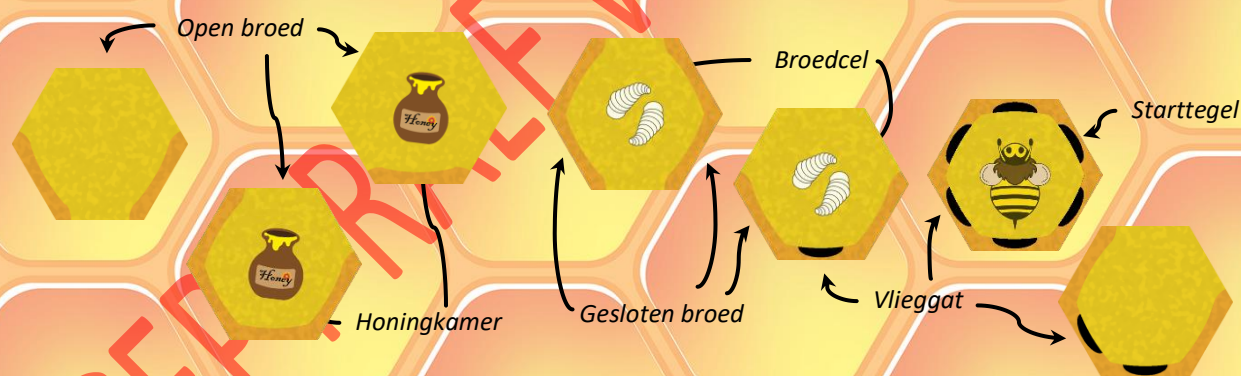
- ❖ 22 weidetegels, te herkennen aan de groene achtergrond met een bloem;
- ❖ 63 honingraten met een gele achtergrond. Deze tegels hebben drie verschillende soorten zijkanten: open broed, gesloten broed of een vlieggat. Daarnaast zijn er ook nog 2 soorten speciale honinggraadtegels: de honingkamers, met potten honing, en de broedcellen waarop larven zijn afgebeeld. Ook de starttegel is een honingraat, hierop staat een gele bij .

Voorbeeld: tegelsoorten

Weidetegels







Honingraten



## Bijen

Er zijn 4 verschillende soorten bijen die allemaal verschillende acties kunnen uitvoeren (afhankelijk van de spelvariant). Dit zijn de houten spelmaterialen in de vier speelkleuren (rood, oranje, bruin, zwart).

-  ❖ 8 koninginnen (2 per kleur). De koningin is het belangrijkste speelstuk om punten mee te verzamelen;
-  ❖ 20 werksters (5 per kleur). Werksters zijn vooral ter ondersteuning;
-  ❖ 8 eitjes (2 per kleur). Eitjes groeien uit tot nieuwe bijen, maar spelen niet mee bij 'Happy Honey Bees';
-  ❖ 12 darren (3 per kleur). Darren zorgen voor interactie met andere spelers, ook darren spelen alleen mee bij 'Knights in Buzzing Armor'.

## Honing & stuifmeel

- ❖ Er zijn 20 groene stuifmeel fiches. Dit is een betaalmiddel in het basisspel of is nodig om honing te maken in 'Knights in Buzzing Armor';
- ❖ Er zijn 20 gele honing fiches. Dit is het betaalmiddel in 'Knights in Buzzing Armor' waardoor je meer speel mogelijkheden krijgt

## Scorekaart & Scoremarker

- 4 markers (1 per kleur) om op de scorekaart de nestpunten bij te houden.

CONCEPT RALF WINGEN

# Spelregels Happy Honey Beez

## Startsituatie

### Het speelbord

Leg de starttegel in het midden van de tafel, dit is het spelbord. De overige tegels worden ondersteboven (met het mier-zijde naar boven) op tafel gelegd. Dit is de tegelvoorraad. \* Vervolgens worden er 4 tegels uit de tegelvoorraad open gelegd: de trekvoorraad.

Honing en stuifmeel worden apart gelegd in de spelvoorraad, hiervoor geldt dat er met alle honing en 5 stuifmeel per speler wordt gespeeld.

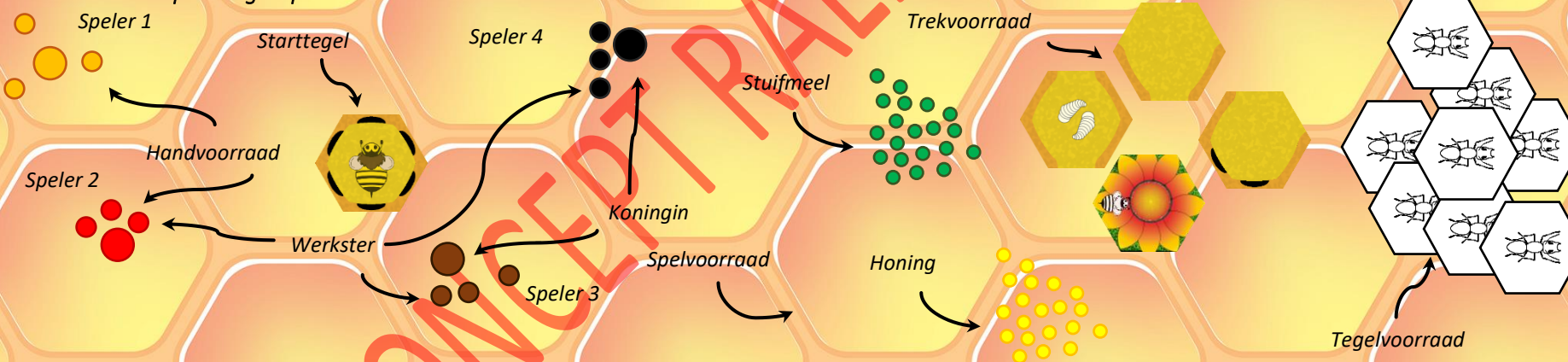
### De eerste bijen

Elke speler kiest een kleur en pakt hiervan:

- ❖ 1 koningin;
- ❖ 3 werksters.

Dit is de handvoorraad van een speler. Overige bijen doen niet mee en gaan terug in de doos.

### Voorbeeld: startopstelling 4 spelers



\* Bij 2 spelers bestaat de tegelvoorraad uit 22 tegels (6 weide, 16 honingraat), bij 3 spelers uit 33 tegels (9 weide, 24 honingraat) en bij 4 uit 44 tegels (12 weide, 32 honingraat). De overige tegels gaan terug in de doos.

## Per beurt

De speler die het meest recent een bij heeft geknuffeld, begint. Elke speler komt met de klok mee aan de beurt. Een speler mag in zijn/haar beurt:

- 1) Tegel(s) aanleggen;

- Bijen in het spel brengen (optioneel);
- 2) Acties uitvoeren:
- Vliegen (alle bijen) en/of,
  - Stuifmeel verzamelen (werkster) of,
  - Honing maken (werkster) of,
  - Koningin voeden (werkster) of,
  - Korf verlaten (koningin);
- 3) Trekvoorraad aanvullen.

Deze fasen worden in volgorde uitgevoerd. Tijdens fase 2 mag elke bij vliegen en/of een andere actie uitvoeren, maar dit moet per speelstuk. Dus wanneer een bij beweegt, moet een actie direct aansluitend/voorafgaand aan het bewegen uitgevoerd worden. Dit mag niet op een later nadat een ander speelstuk een actie heeft uitgevoerd/bewogen.

## Fase 1: Tegels aanleggen

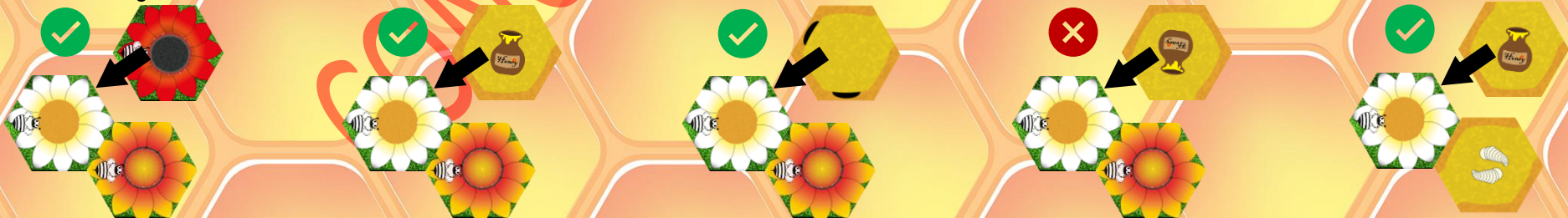
Een speler mag tijdens zijn/haar beurt maximaal vier tegels uit de trekvoorraad aansluiten. Hierbij is de eerste tegel verplicht en gratis. De volgende tegel kost 1 stuifmeel uit de handvoorraad, de 3<sup>e</sup> tegel 2 stuifmeel en de laatste tegel 3 stuifmeel. \*

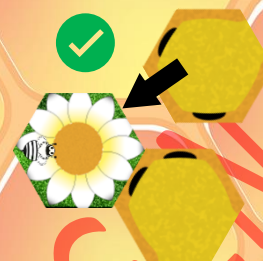
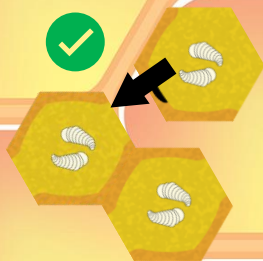
Voor het aansluiten van tegels, gelden de volgende regels:

- ❖ Open broed van een honingraat mag op een open of gesloten broed van een andere tegels aansluiten;
- ❖ Een vlieggat mag aansluiten op een ander vlieggat, een open broed of een weidetegel;
- ❖ Weidetegels mogen aan elkaar aansluiten, aan een vlieggat of aan het gesloten broed van een honingraat;
- ❖ Dit geldt voor alle zijden van de tegel die wordt aangesloten;
- ❖ Je mag een tegel draaien.

[Testen: vlieggat moet aansluiten op weide]

Voorbeeld: tegels aansluiten





\* Mocht de uitzonderlijke situatie zich voordoen dat geen enkele tegel uit de trekvoorraad aangesloten kan worden, dan worden alle 4 de tegels vernieuwd uit de tegelvoorraad.

### Bijen plaatsen

Met het aansluiten van een tegel, kun je ervoor kiezen om een bij uit de handvoorraad op deze tegel te leggen. Hierbij geldt:

- ❖ De koningin mag alleen op een honingraattegel geplaatst worden;
- ❖ De tegel met een koningin mag niet aangesloten worden aan een korf waar zich al een koningin bevindt (zie '[Bijenkorven](#)');
- ❖ De werkster mag op elke tegel geplaatst worden.

[Testen: bijen alleen in korf koningin plaatsen / alleen op korftegel in spel brengen]

### Fase 2: Vliegen

Elke beurt mogen bijen één keer naar een andere tegel vliegen. Dit mag vanaf het moment dat de bij op het bord gelegd wordt. Voor vliegen geldt:

- ❖ Vliegen kan alleen via een aaneengesloten route (die niet door het gesloten broed gaat) waarbij het aantal tegels niet uitmaakt;
- ❖ Op elke tegel mag maar één bij staan, met de uitzondering van één werkster en één koningin van dezelfde kleur, die mogen wel samen op dezelfde tegel staan;
- ❖ De koningin mag alleen bewegen binnen de korf waarin zij zich bevindt.

### Blokkeren van andere bijenvolken

Om je korf te verdedigen tegen andere bijenvolken zijn er de volgende mogelijkheden:

- ❖ Binnen een korf mogen bijen van verschillende kleuren elkaar niet passeren. In de weide mag dit wel;
- ❖ Bijen van dezelfde kleur mogen elkaar altijd passeren.

*Voorbeeld: bijen op het bord (3 spelers)*



*De stippellijnen geven een aantal opties weer van hoe de bijen kunnen vliegen*

*De rode koningin mag niet op de tegen met de rode werkster landen*

*De koningin kan alleen in het nest bewegen*

*De zwarte koningin zit in een aparte korf waar niemand naartoe kan*

*Op een tegel mag maar 1 bij zitten*

*De twee rode werksters kunnen over het hele bord vliegen, behalve in de korven waar de gele koningin of zwarte bijen zitten*

*De oranje werkster kan alleen op de twee aangrenzende weidetegels landen*

*Werksters mogen elkaar in de weide voorbijvliegen*

*In een korf die af is, zitten geen koninginnen meer*

*Doordat de rode en oranje koninginnen de toegang tot het linkerdeel van het bord blokkeren, kunnen de zwarte werksters niet verder. En ze mogen niet in de weide tegels met de rode of oranje werkster landen, maar er wel over vliegen*

## Fase 2: Koningin acties

De koningin heeft één actie, namelijk de korf verlaten. Dit betekent dat zij van het bord wordt gehaald en teruggaat naar de handvoorraad. De volgende beurt mag zij opnieuw in het spel gebracht worden.

## Fase 2: Werkster acties

Werksters zijn drukke bijtjes die drie acties kunnen uitvoeren. Per beurt mogen zij er, naast het vliegen, één van uitvoeren. Deze actie moet direct na of vooraf aan het vliegen.

### Stuifmeel verzamelen

Wanneer een werkster zich op een weidetegel bevindt, kan zij stuifmeel verzamelen. De speler neemt dan één stuifmeel van de spelvoorraad en legt deze op de betreffende werkster. Een werkster mag maximaal één stuifmeelfiche bezitten. Wanneer er geen stuifmeel meer in de spelvoorraad ligt, produceren de bloemen op dat moment helaas geen stuifmeel en kan dit niet verzameld worden.



### Honing maken

Van stuifmeel kunnen werksters honing maken. Hiervoor vliegt een werkster met het verzamelde stuifmeel naar een honingkamer. De speler wisselt dan het stuifmeel om voor één honing uit de spelvoorraad. Een werkster kan maximaal één honingfiche dragen. Als de spelvoorraad honing op is, kan er geen honing gemaakt worden.

### Koningin voeden

Werksters kunnen het verzamelde stuifmeel of de gemaakte honing aan de koningin voeden. Dit doen ze door op de tegel met hun koningin te landen waarna de speler vervolgens de honing- of stuifmeelfiche van de werkster naar de handvoorraad verplaatst. Het stuifmeel kan dan pas gebruikt worden om extra tegels mee te kopen en de honing geeft extra punten.

### *Voorbeeld: werkster acties*

*De bruine werkster verzamelt stuifmeel en vliegt erna naar een honingkamer*

*De rode werkster heeft al stuifmeel en vliegt naar de honingkamer om er honing van te maken*

*De rode werkster vliegt met stuifmeel naar de koningin en voert dit. Dit gaat naar de handvoorraad en mag de volgende beurt gebruikt worden om een tegel te kopen*

*De oranje werkster vliegt een honing naar de oranje koningin en de speler neemt deze honing in de handvoorraad*

*De zwarte werkster verzamelt een stuifmeel en vliegt dit naar de koningin maar kan haar pas de volgende beurt voeden*



### **Fase 3: Trekvoorraad aanvullen**

Een speler eindigt zijn/haar beurt door de trekvoorraad tot vier tegels aan te vullen vanuit de tegelvoorraad.

## Het winnende bijenvolk

Het spel eindigt wanneer de laatste tegel uit de tegelvoorraad wordt gebruikt om de trekvoorraad aan te vullen. Er komt dan geen volgende speler meer aan de beurt. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk punten te scoren. Er zijn twee manieren om punten te halen:

- ❖ Bijenkorven bouwen;
- ❖ Geproduceerde honing.

Bij een gelijkspel, wint degene met de meeste bijen op het bord. Is dat ook gelijk, dan wint degene die de grootste onafgemaakte korf bezit. Wanneer dat ook gelijk is, zijn de totale hoeveelheid honing en stuifmeel in de handvoorraad de doorslaggevende factor.

### Bijenkorven

De belangrijkste manier om punten te scoren is een bijenkorf af te bouwen waarin zich je koningin bevindt. Dat betekent dat er aan alle randen geen open broed meer voorkomt. Is een korf af, dan worden de punten geïnd en de koningin gaat weer in de handvoorraad. Zij mag eventueel weer met een nieuwe tegel op het bord gelegd worden.

Bij een voltooide korf, krijg je punten voor:

- ❖ Elke tegel in de korf is 1 punt waard;
- ❖ Elke broedcel in deze korf is een bonuspunt waard.

Het kan voorkomen dat een korf meerdere koninginnen bevat doordat kleinere korven aan elkaar verbonden zijn. In dat geval worden de punten evenredig verdeeld over de betreffende spelers (afgerond naar boven). Bij het afmaken van zo'n korf krijgt de speler die de korf afmaakt nog een extra punt (dit hoeft niet per sé de speler te zijn tot wie de korf behoort).

*Voorbeeld: korf afbouwen (4 spelers)*

7 punten totaal: 6 tegels,  
1 broedcel

Rood en bruin beide 4  
punten

1 extra punt voor speler  
die tegel aansluit

2 punten voor oranje: 2 tegels

0 punten voor rood of zwart: korf niet af

Een complete korf geeft geen punten meer

1 punt voor bruin: 1 tegel

### Honingproductie

Per honing in de handvoorraad krijg je 1 punt.

CONCEPT RALF WINGEN

# Spelregels Knights in Buzzing Armor

## Startsituatie

### Het speelbord

Hanteer hierbij dezelfde regels als bij 'Happy Honey Beez'. Hierbij is wel één belangrijk verschil, de tegelvoorraad bestaat uit 4 stapels: één met weidetegels, één met broedcellen, één met honingkamers en de laatste met normale honingraat. Ook de trekvoorraad bevat deze vier soorten tegels.

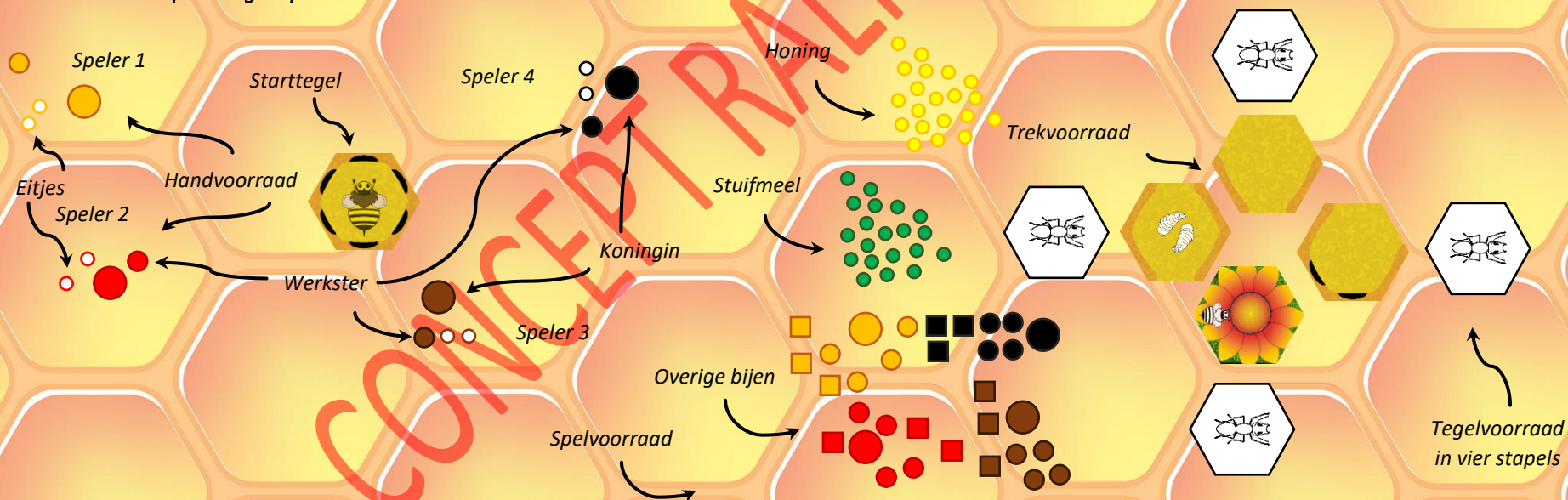
### De eerste bijen

Elke speler kiest een kleur en pakt hiervan in de handvoorraad:

- ❖ 1 koningin;
- ❖ 1 werkster;
- ❖ 2 eitjes.

Alle overige bijen worden in de spelvoorraad gelegd.

Voorbeeld: startopstelling 4 spelers



\* Bij 2 spelers bestaat de tegelvoorraad uit 44 tegels (12 weide, 32 honingraat) en bij 3 spelers uit 66 tegels (18 weide, 48 honingraat). De overige tegels gaan terug in de doos.

[TESTEN: aantallen per soort in tegelvoorraad]

## Per beurt

De speler die het meest recent een bij heeft geknuffeld, begint. Elke speler komt met de klok mee aan de beurt. Een speler mag per beurt:

- 1) Tegel(s) aanleggen;
  - Bijen in het spel brengen (optioneel);
- 2) Acties uitvoeren:
  - a) Koningin
    - ❖ Vliegen en/of,
    - ❖ Ei leggen of,
    - ❖ Korf verlaten.
  - b) Werkster
    - ❖ Vliegen en/of,
    - ❖ Stuifmeel verzamelen of,
    - ❖ Honing maken of,
    - ❖ Koningin voeden of,
    - ❖ Ei verzorgen.
  - c) Dar
    - ❖ Vliegen en/of,
    - ❖ Werkster verleiden of,
    - ❖ Koningin verdrijven of
    - ❖ Dar aanvallen;
- 3) Trekvoorraad aanvullen.

Hierbij moeten de fases in volgorde en fase 2 per type en per bij uitgevoerd worden (zie Fase 2: Acties van de bijen).

## Fase 1: Tegels aanleggen

De regels voor het aansluiten van tegels zijn bij 'Knights in Buzzing Armor' hetzelfde als bij 'Happy Honey Bees'.

Het kan voorkomen dat door het aanleggen van een tegel meerdere nesten met een koningin verbonden worden. Hierbij zijn dan twee situaties mogelijk:

- ❖ Het betreft 2 koninginnen van dezelfde speler. In dat geval vliegt één van de twee koninginnen uit: zij verlaat de korf en gaat op zoek naar een nieuwe. De speler mag deze koningin direct op een onbezette korf op het bord plaatsen. Als dit niet mogelijk is, gaat ze naar de handvoorraad;
- ❖ Wanneer het 2 of meer koninginnen van verschillende spelers betreft, dan heeft dit invloed op de puntentelling (zie '[Een korf afbouwen](#)'). Om het volledig aantal punten te verkrijgen voor deze korf, zullen de spelers elkaars koningin moeten verjagen (zie '[Verdrijven](#)').

### *Bijen plaatsen*

Ook bij 'Knights in Buzzing Armor' worden bijen in het spel gebracht met het aansluiten van een tegel:

- ❖ De koningin mag alleen op een honingraattegel geplaatst worden;
- ❖ De tegel met een koningin mag niet aangesloten worden aan een korf waar zich al een koningin bevindt;
- ❖ De werkster of dar mag op elke tegel geplaatst worden.

### Fase 2: Acties van de bijen

Elke bij mag tijdens een beurt één keer vliegen en één andere actie (die bij haar/zijn type hoort) uitvoeren. Je mag een bij eerst verplaatsen en dan een actie laten uitvoeren, of andersom. Echter, je kunt deze twee handelingen niet apart uitvoeren. Verplaats je een bij dan laat je deze ook meteen een actie uitvoeren, of visa versa.

Daarnaast zit er een volgorde in welke bij als eerste beweegt/een actie voltooit:

- 1) De koninginnen zijn als eerste aan de beurt;
- 2) De werksters volgen;
- 3) De darren zijn de laatsten.

### Fase 2: Vliegen

Voor het bewegen van de bijen gelden dezelfde regels als bij 'Happy Honey Beez', met onderstaande aanvullingen:

- ❖ Op elke tegel mag maar één kleur bij(en) staan (zie ['Dar acties'](#) voor uitzonderingen);
- ❖ Er mag maar één koningin op een tegel staan (zie ['Tegels aanleggen'](#));
- ❖ Eieren kunnen niet bewegen.

### Blokkeren van andere bijenvolken

Ook voor het verdedigen zijn er in deze versie aanvullende regels:

- ❖ Binnen een korf mogen de koningin, dar of werkster van verschillende kleuren elkaar niet passeren. Een ei mag wel gepasseerd worden;
- ❖ In de weide mogen werksters of darren elkaar passeren.

[TESTEN: werksters/bijen alleen in eigen of lege korf bewegen, hoe gaat dit met verleiden?]

### Voorbeeld: bijen op het bord (4 spelers)

De stippellijnen geven een aantal opties weer van hoe de bijen kunnen vliegen

De rode werkster of dar kunnen door de eigen korf vliegen en in de weide in het midden landen op de onbezette tegel, of op één van de tegels met een rode werkster

De oranje werkster of dar kan alleen op de onbezette weidetegel landen

Het bruine ei blijft op de broedtegel zitten

De bruine bijen kunnen niet langs de rode koningin of gele werkster

De zwarte werkster mag binnen de korf de zwarte bijen voorbijvliegen. In de weide passeert zij ook de rode werksters en gele dar en werkster, maar ze kan alleen landen op de onbezette tegel.

Werksters en darren mogen elkaar in de weide voorbijvliegen

Op een tegel mag maar 1 kleur bij zitten

### Fase 2a: Koningin acties

De koningin heeft twee potentiële acties: een ei leggen of de korf verlaten.

#### Ei leggen

Hiervoor moet de koningin zich op een broedcel bevinden. Op deze tegel wordt dan een eitje uit de handvoorraad bijgeplaatst. Er mag zich maar één eitje per broedcel bevinden.

#### Korf verlaten

Net als bij 'Happy Honey Beez' wordt de koningin van het bord wordt gehaald en eventueel de volgende beurt weer in het spel gebracht.

### Fase 2b: Werkster acties

De werkster heeft bij 'Knights in Buzzing Armor' één extra actie, namelijk het verzorgen van een ei.

#### Stuifmeel verzamelen

Hierin is geen verschil met 'Happy Honey Beez'.

#### Honing maken

Ook dit is hetzelfde als in het basisspel.

### Koningin voeden

Net als in 'Happy Honey Beez' kan de werkster honing en stuifmeel naar de koningin vervoeren.

### Ei verzorgen

In plaats van honing aan de koningin te voeden, kan zij dit ook aan een ei geven zodat deze kan uitgroeien tot een nieuwe bij. Een ei kan niet bewegen en blijft dus in de broedcel liggen waar de koningin het heeft. Een werkster het ei laat uitkomen. Dit doet zij door naar de tegel met het ei te vliegen en vervolgens het ei te voeden. De honing die de werkster bij zich heeft, wordt dan teruggelegd in de spelvoorraad. Het ei gaat naar de handvoorraad. En er mag een nieuwe bij uit de spelvoorraad genomen worden die ook in de handvoorraad geplaatst wordt.

### *Voorbeeld: eieren verzorgen (2 spelers)*



### **Fase 2c: Dar acties**

Darren hebben drie acties die ze kunnen uitvoeren: een werkster verleiden, een koningin verdrijven of andere darren aanvallen. Al deze acties hebben als doel het verzwakken van de andere bijenvolken en hun korven proberen in te pikken. Al deze acties vereisen een verplaatsing vooraf aan de actie en de darren kunnen dus niet na de actie vliegen.

### Verleiden

Een dar kan zijn charmes in de strijd gooien om een werkster een andere kleur te overtuigen zich bij zijn bijenkolonie te voegen. Hierbij moet de dar zich naar de tegel met vijandige bij verplaatsen. Er kan maar één werkster tegelijk verleid worden, dus deze moet daarom als enige werkster op een tegel zitten. Vervolgens wordt de betreffende werkster met de handvoorraad verwisseld voor een werkster van de eigen kleur. Bevindt er zich een ei op dezelfde tegel, dan neemt de werkster dit ei mee naar de nieuwe kolonie. Wissel deze ook vanuit de handvoorraad. Eventuele honing of stuifmeel die de werkster bij heeft, wordt ook meegenomen naar de nieuwe kolonie.

Deze actie kan alleen uitgevoerd worden als de verleider nog werksters (en eventueel ei) in de handvoorraad heeft. Zo niet, dan wordt de werkster (of het ei) automatisch verdreven (zie 'Verdrijven').



### Verdrijven

Hiervoor zijn minimaal twee darren nodig. Deze darren zijn in staat een vijandige koningin uit een korf te verdrijven. Om dit te doen, verplaatsen de darren zich naar de tegel waarop de vijandige koningin ligt. Deze gaat dan terug naar de handvoorraad. Echter kost deze actie ook één dar het leven, deze gaat terug naar de spelvoorraad.

Bevindt er zich een ei op dezelfde tegel, dan wordt dat ei automatisch ook verdreven. Bevindt er zich een werkster op dezelfde tegel, wordt deze verleid. Zitten er een werkster en een ei bij de koningin, dan gelden de regels van het verleiden.

### Aanvallen

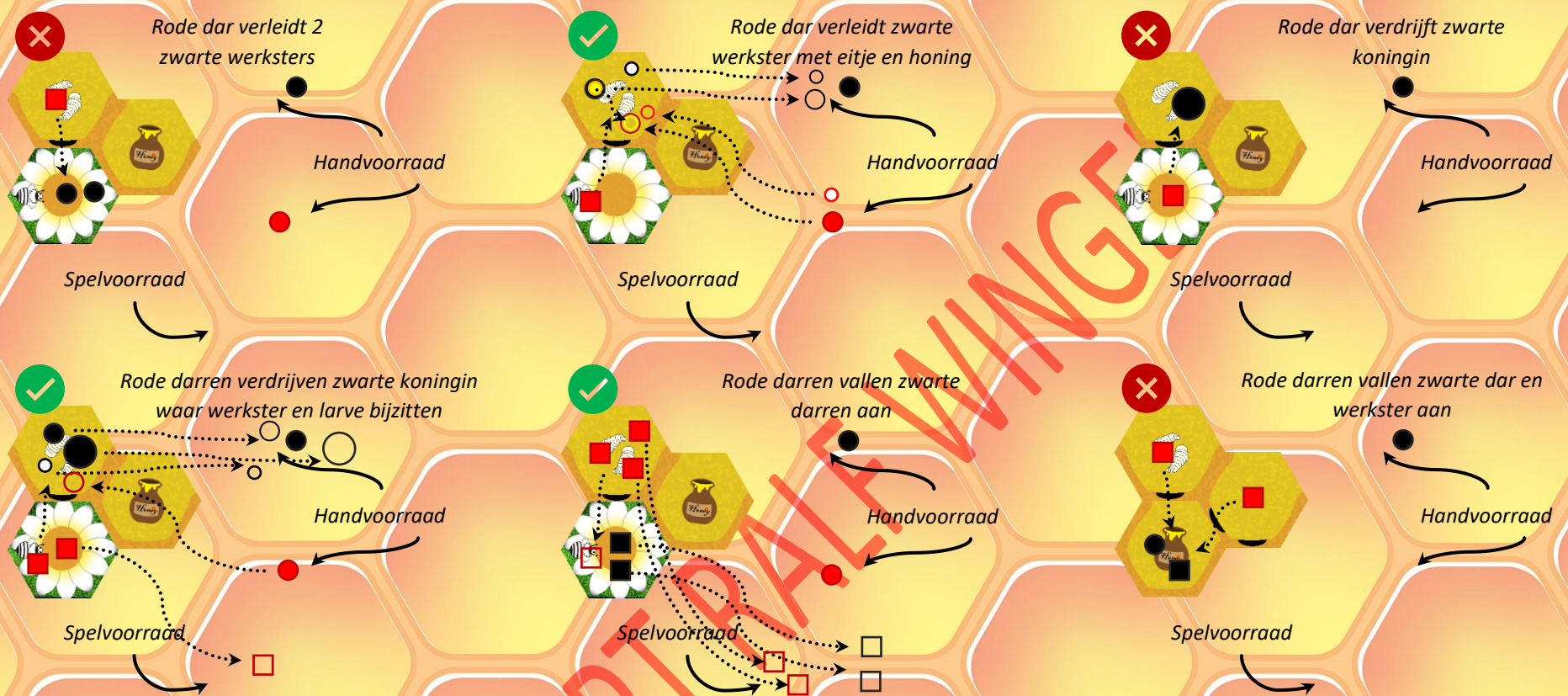
De laatste optie die een dar heeft, is het aanvallen van andere darren. Dit kan met één, twee of drie darren tegelijk tegen één, twee of drie darren van een andere kleur. De aanvallende darren moeten op het begin van hun beurt op dezelfde tegel zitten. Hierbij sterft altijd een evenredig aantal bij elke speler. Darren die sterven, worden van het bord gehaald en gaan terug in de spelvoorraad.

Wanneer een kleur een dar aanvalt die op dezelfde tegel zit als zijn koningin, dan moet de aanvaller met drie darren zijn en gelden de regels voor verdrijven. Van elke speler sterft dan één dar en de koningin wordt verdreven waardoor de aanvaller nog een dar verliest (en er dus nog één over heeft).

Staat er een werkster op een tegel met een (of meer) dar(ren) die wordt aangevallen, dan wordt deze werkster verleid. Wordt een (of meer) dar(ren) aangevallen op een tegel staat met een ei, dan wordt het ei automatisch verdreven. Staat er een werkster bij de dar(ren) en het ei, dan gelden de regels van het verleiden.

### *Voorbeeld: dar acties*





### Fase 3: Trekvoorraad aanvullen

Net als in 'Happy Honey Beez' eindigt een speler zijn/haar beurt door de trekvoorraad aan te vullen vanuit de tegelvoorraad.

CONCEPT RALF WINGEN

## De winnende koningin

Het spel eindigt wanneer de laatste tegel van een tegelsoort wordt aangesloten en dus niet meer vanuit de betreffende stapel uit de trekvoorraad aangevuld kan worden. De speler aan de beurt maakt wel de beurt nog af. Het doel van het spel en de manieren om punten te scoren, zijn hetzelfde als in 'Happy Honey Beez'. Wel zijn er kleine wijzigingen in de uitvoering ervan en is er een extra manier om punten te verkrijgen.

### Bijenkorven

Voor het afbouwen van een korf gelden dezelfde regels als bij 'Happy Honey Beez' met als enige verschil dat je de koningin niet verplicht moet terugnemen in je hand. Daarnaast score je bij 'Knights in Buzzing Armor' alleen een punt per tegel en geen bonuspunten voor de broedcellen.

In het uitzonderlijk geval dat een tegel een korf afmaakt waardoor er meerdere koninginnen van dezelfde speler inzitten, gelden dezelfde regels zoals vermeld bij [Tegels aanleggen](#), namelijk dat één van de twee naar een andere korf uitvliegt.

### Honingproductie

Wanneer het spel is afgelopen, krijg je punten voor de verzamelde grondstoffen:

- ❖ 1 punt per 1 honing in de handvoorraad;
- ❖ 1 punt per 2 stuifmeel in de handvoorraad.

### Bijenvolk

Ook voor elke bij op het speelbord, krijg je 1 punt.