

HONEY BUZZ

STRATÉGIE 100% BIOLOGIQUE

LE PRINTEMPS A JAILLI au Bois Fleuri. Mais il y a quelque chose de différent cette année... les abeilles ont découvert l'économie ! La reine a l'intention d'ouvrir un stand au marché de la forêt. Si les abeilles vendent leur miel, peut-être que les ours et autres créatures de la forêt laisseront la ruche tranquille, et que les abeilles trouveront enfin la paix et la prospérité.

Dans **Honey Buzz**, vous êtes l'un des comptables de Sa Majesté, chargé de gérer efficacement votre propre partie de la ruche et des abeilles ouvrières. En leur affectant l'agrandissement de la ruche, vous créez des alvéoles vides pour stocker différents nectars. Tôt ou tard, ces nectars produiront du miel, que vous pourrez vendre au Marché Candi ou utiliser pour exécuter des commandes.

Lequel d'entre vous deviendra l'architecte en chef de la nouvelle économie de la reine ? Prouvez votre valeur à Sa Majesté en travaillant avec sagesse et stratégie. Et n'oubliez pas de participer aux concours de la reine ! À la fin de la partie, la personne qui a obtenu le plus d'argent gagne et est nommée à la tête du nouvel empire économique.



1-4



45-90'



10+



MATÉRIEL



1 plateau Ruche



1 plateau Forêt



4 plateaux Joueur



4 jetons Éventail



16 tuiles Ruche de départ



63 tuiles Ruche standard



40 pions (beeples) Abeille ouvrière



4 jetons Butinage



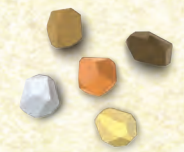
26 cartes Commande



17 cartes Configuration



24 tuiles Nectar



15 jetons Pollen



12 cartes Concours de la reine



28 jetons Miel



60 Pièces



4 aides de jeu



10 cartes Drone (solo)



2 pions (beeples) Drone (solo)



12 cartes Concours de la reine (solo)



1 marqueur Premier joueur

MISE EN PLACE DU JEU

Important ! Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser les cartes *Concours de la reine* (étape 4) et la carte *Configuration* (étape 10) marquées de l'icône étoile (★).

- 1 Placez les deux **plateaux de jeu** côte à côte au centre de la table. Pour le plateau Ruche, utilisez le côté indiquant le bon nombre de joueurs (1 à 2 joueurs ou 3 à 4 joueurs). Pour le plateau Forêt, utilisez le côté « A » pour le jeu standard.
- 2 Triez les **tuiles Ruche standard** en six groupes en fonction de leur type. Pour chaque type, créez une pile avec toutes les tuiles de ce type. Placez chaque pile sur son emplacement dédié sur le plateau Ruche.
- 3 Placez toutes les **pièces**, le **pollen** et le **miel** à côté du plateau Forêt comme réserve. Triez le miel en quatre piles selon le type. Ne triez pas le pollen ; les différentes couleurs ne sont là que pour le plaisir et n'ont aucun effet sur la mécanique du jeu.
- 4 Triez les **cartes Concours de la reine** en trois groupes par couleur. Pour chaque couleur, sélectionnez-en une au hasard, puis remettez le reste dans la boîte de jeu. Placez ces trois cartes sur leurs emplacements du plateau Ruche. Pour chaque concours de vitesse (🏆), prenez des pièces de la réserve et placez-en un certain nombre sur la carte Concours en fonction du nombre de joueurs (voir TABLEAU A).

2 joueurs

Placer 20 pièces à la 1re place.

A **3 joueurs**

Placer 20 / 10 pièces sur la 1re / 2e place.

4 joueurs

Placer 20 / 10 / 5 pièces sur la 1re / 2e / 3e place.

- 5 Triez les **cartes Commande** en deux groupes en fonction de leur type (Petites ou Grandes commandes). Créez trois piles en fonction du nombre de joueurs (voir TABLEAU B). Placez-les face cachée sur leurs emplacements désignés sur le plateau Forêt, puis retournez la carte du dessus de chaque pile face visible. Remettez toutes les cartes inutilisées dans la boîte.

2 joueurs

Constituez chaque pile en plaçant **1 petite commande** au-dessus de 2 grandes commandes.

B **3 joueurs**

Constituez chaque pile en plaçant **2 petites commandes** au-dessus de 2 grandes commandes.

4 joueurs

Constituez chaque pile en plaçant **3 petites commandes** au-dessus de 2 grandes commandes.

1 Plateaux de jeu



2 Tuiles Ruche standard



3 Pièces, Pollen et Miel

4 Cartes Concours de la reine



5 Cartes Commande



MISE EN PLACE DU JEU



- 6** Pour chaque **colonne du marché**, prenez une ressource correspondante (pollen ou miel) dans la réserve et placez-la dans la première case en haut de cette colonne. *Exception : dans une partie à deux joueurs, déplacez chaque ressource d'une case vers le bas depuis le haut de la colonne.*
- 7** Déterminez qui s'est réveillé le plus tôt aujourd'hui. Cette personne est nommée premier joueur et reçoit le **marqueur Premier joueur**.
- 8** Chaque joueur reçoit une **aide de jeu** et un ensemble de **pièces de jeu** dans la couleur de son choix : un plateau Joueur, quatre tuiles Ruche de départ, dix beeples Abeille ouvrière, un jeton Butinage et un jeton Éventail. Remettez les pièces de jeu des couleurs inutilisées dans la boîte de jeu.
- 9** Chaque joueur place ses **beeples Abeille ouvrière** dans la réserve pour le moment. En commençant par le premier joueur, et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend un certain nombre d'ouvrières et de pièces de la réserve (voir TABLEAU C).

Éléments de départ	1er	2e	3e	4e
C Ouvrières	1 Ouvrière	1 Ouvrière	1 Ouvrière	2 Ouvrières
Pièces	5 Pièces	10 Pièces	15 Pièces	5 Pièces

- 10** Sélectionnez une **carte Configuration** au hasard, que tous les joueurs utiliseront. La couleur de la carte indique le niveau de défi : Standard (vert) ou Vétéran (jaune). Le premier joueur arrange ses tuiles Ruche de départ pour correspondre à cette configuration. Puis, tous les autres joueurs font de même, imitant exactement la configuration du premier joueur, y compris pour les emplacements des icônes individuelles.
- 11** Triez les **tuiles Nectar** en quatre groupes, en fonction de l'illustration sur l'avant de la tuile. Retirez un certain nombre de tuiles de chaque groupe, en fonction du nombre de joueurs, et remettez-les dans la boîte de jeu (voir TABLEAU D).

2 joueurs	Retirez deux tuiles Nectar de chaque groupe. Vous utiliserez 16 tuiles Nectar .
D 3 joueurs	Retirez une tuile Nectar de chaque groupe. Vous utiliserez 20 tuiles Nectar .
4 joueurs	Ne retirez aucune tuile Nectar. Vous utiliserez 24 tuiles Nectar .

6 Colonnes du marché (3 à 4 joueurs)



7 Marqueur Premier joueur



8 Pièces de jeu (Rose)



9 Ouvrières et Pièces (3 joueurs)



10 Cartes Configuration

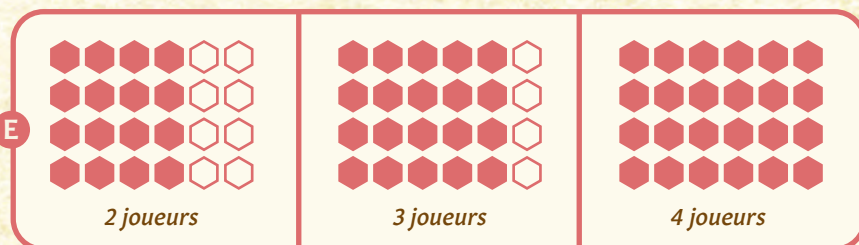


Si vous utilisez la carte Configuration marquée d'une ★ (destinée aux nouveaux joueurs), les positions et orientations de toutes les tuiles Ruche de départ sont prédéterminées.

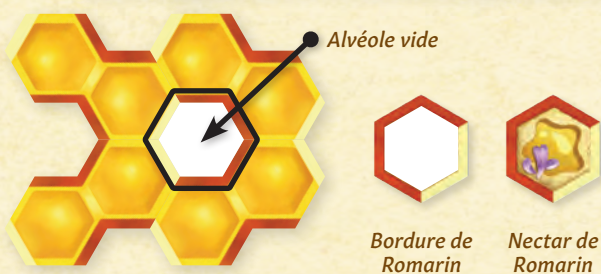
11 Avant des tuiles Nectar



- 12 Mélangez les **tuiles Nectar** restantes. Placez ces tuiles face visible dans le champ, en les distribuant de façon aléatoire, une par case (voir TABLEAU E).



- 13 Chaque joueur place son **jeton Butinage** dans une position de départ le long du bord gauche du champ. Choisissez votre position de départ dans l'ordre inverse du tour, en commençant par le dernier joueur. Vous pouvez également les attribuer aléatoirement. Aucun joueur ne peut avoir la même position de départ qu'un autre joueur.



- 1 Connectez les **tuiles Ruche de telle façon** qu'il y ait des alvéoles vides pour stocker le nectar. Le motif sur la bordure de l'alvéole détermine quel nectar peut y être stocké.



- 2 Déplacez votre jeton Butinage dans le champ pour **récolter le nectar** pour lequel vous avez des alvéoles vides disponibles — ou obtenez du pollen à la place.



- 3 Placez votre jeton Éventail à côté des tuiles Nectar dans votre ruche pour **produire du miel**, que vous placerez au-dessus des tuiles Nectar.



- 4 Échangez le miel et le pollen contre des points grâce à la **vente au marché** ou à l'**exécution de commandes**. Puis produisez à nouveau du miel et continuez votre bourdonnement d'activité !

SÉQUENCE DE JEU

Honey Buzz se joue en une série de tours, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au tour d'un joueur, il choisit soit A) de **prendre une tuile**, soit B) de **rappeler ses ouvrières**. Si le joueur n'a pas assez d'ouvrières disponibles pour prendre une tuile, le seul choix possible est de **les rappeler**.

Quand le tour d'un joueur est terminé, c'est au tour de la personne à sa gauche de jouer. Cette série de tours de jeu se poursuit jusqu'à ce que la fin de la partie soit déclenchée.



PRENDRE UNE TUILE

Lorsque vous prenez une tuile, effectuez les trois étapes suivantes :

1. CRÉER UNE RUÉE D'ABEILLES

Affectez une ou plusieurs de vos ouvrières disponibles à un emplacement de votre choix sur le plateau Ruche. Quel que soit le nombre d'ouvrières que vous affectez, empilez-les toutes ensemble pour former une seule pile, appelée **ruée d'abeilles**.

Si cet emplacement est inoccupé, votre nouvelle ruée d'abeilles doit être constituée d'une ouvrière exactement. Si cet emplacement est occupé par d'autres ruées d'abeilles (qu'elles soient les vôtres ou celles de vos adversaires), votre nouvelle ruée d'abeilles doit être constituée d'une ouvrière de plus que la ruée d'abeilles la plus haute déjà présente.

Si vous ne disposez pas de suffisamment d'ouvrières pour faire une nouvelle ruée d'abeilles plus haute que la plus haute ruée déjà présente, vous ne pouvez pas choisir cet emplacement.

2. AGRANDIR LA RUCHE

Prenez l'une des tuiles Ruche de l'emplacement auquel vous avez assigné vos ouvrières. Placez cette tuile Ruche dans votre ruche de façon à ce qu'au moins l'un de ses bords jaunes soit en contact avec le bord jaune d'une autre tuile Ruche déjà présente.

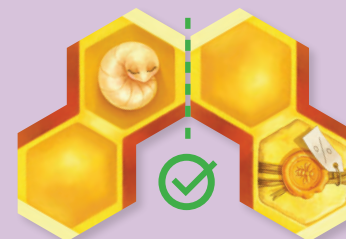
Pour prendre une tuile Ruche Décret, vous devez dépenser cinq pièces, en les remplaçant dans la réserve. Aucun autre type de tuile Ruche ne coûte des pièces. *Note : Cela reste vrai à deux joueurs, bien que les tuiles Décret et Comptabilité se trouvent sur le même emplacement de ruche.*

Créer une ruée d'abeilles

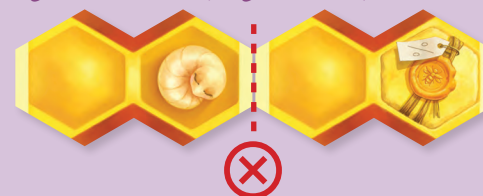


Exemple : la joueuse bleue veut prendre une tuile Marché. Pour cela, elle doit placer une ruée d'abeilles de trois ouvrières sur cet emplacement.

Placement des tuiles



Important ! Chaque tuile Ruche est dotée de quatre bords jaunes qui sont autorisés à toucher d'autres tuiles Ruche. Les tuiles Ruche ne peuvent pas se toucher le long des autres bords (rouges ou blancs).



3. EFFECTUER DES ACTIONS DE RUCHE

Si le placement de la nouvelle tuile Ruche crée une case vide qui est complètement entourée de tuiles Ruche, vous avez créé une **alvéole vide** ! Il est possible de créer plusieurs alvéoles vides en plaçant une seule tuile Ruche.

Lorsque vous créez une alvéole vide, vous activez toutes les icônes d'action sur les cases adjacentes à l'alvéole vide. Vous pouvez effectuer ces actions de ruche dans l'ordre de votre choix, mais vous devez toutes les effectuer si possible. (Voir ACTIONS DE RUCHE, p. 8.)

Chaque icône d'action ne peut être activée qu'une fois par tour, même si vous créez plusieurs alvéoles vides adjacentes à cette case. Cependant, il est possible de réaliser plusieurs fois la même action si vous activez plusieurs icônes différentes la représentant.

RAPPELER LES OUVRIÈRES

Lorsque vous rappelez vos ouvrières, effectuez les deux étapes suivantes :

1. RÉCUPÉRER LES OUVRIÈRES

Retirez toutes vos ouvrières de chaque emplacement du plateau Ruche, y compris toutes les nouvelles ouvrières de l'emplacement Nouvelle abeille, et remettez-les sur votre plateau Joueur. Elles sont maintenant disponibles pour être affectées au cours des prochains tours.

2. CHERCHER DU NECTAR

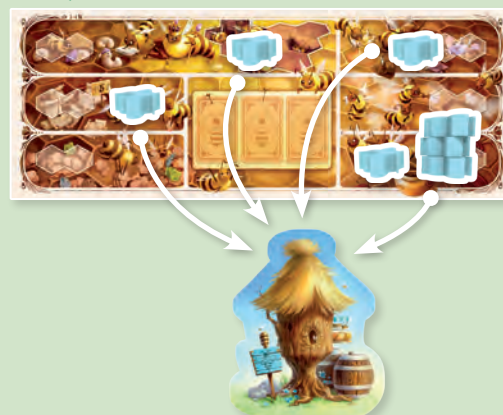
Vous pouvez déplacer votre jeton Butinage jusqu'à une case gratuitement, en suivant toutes les règles de déplacement normales pour les jetons Butinage (voir BUTINAGE, p. 8). Cependant, vous ne pouvez pas dépenser de pièces pour le déplacer de cases supplémentaires, vous ne récoltez pas de tuile Nectar et n'obtenez pas de pollen de la réserve.

Alvéoles vides et actions de ruche



- 1 Alvéole vide 2 Actions activées

Récupérer les ouvrières



Exemple : la joueuse bleue rappelle ses ouvrières en récupérant tous ses beeples, y compris les nouvelles ouvrières du couvain, et les place sur son plateau Joueur.

Déplacement bonus (une case)



À retenir ! Vous obtenez un déplacement gratuit lorsque vous rappelez les ouvrières. Cependant, vous ne pouvez ni dépenser des pièces pour un déplacement supplémentaire, ni récolter du nectar ou du pollen.



ACTIONS DE RUCHE

Il existe six actions de ruche, chacune liée à une icône d'action spécifique. Les icônes d'action **Butiner**, **Produire**, **Nouvelle abeille** et **Décret** se trouvent sur les tuiles Ruche standard et de départ, tandis que les icônes d'action **Marché** et **Comptabilité** se trouvent uniquement sur les tuiles Ruche standard.

BUTINER



Déplacez votre jeton Butinage orthogonalement sur le terrain. Vous pouvez le déplacer gratuitement jusqu'à une case, puis vous pouvez le déplacer de cases supplémentaires en dépensant deux pièces par case supplémentaire.

- **Récolter le nectar** : si votre jeton Butinage termine son déplacement sur une case avec une tuile Nectar et que vous avez une alvéole vide dans votre ruche pour ce type de nectar, récoltez la tuile Nectar et placez-la dans cette alvéole vide, face visible.
- **Obtenir du Pollen** : si votre jeton Butinage termine son déplacement sur une case vide ou sur une case avec une tuile Nectar mais que vous n'avez pas d'alvéole vide dans votre ruche pour ce type de nectar, obtenez un pollen de la réserve à la place.

Les jetons Butinage ne bloquent pas le mouvement des autres jetons Butinage. Ils peuvent être déplacés les uns par-dessus les autres et partager la même case.

Les jetons Butinage ne peuvent être déplacés que de façon orthogonale (c'est-à-dire vers le haut, le bas, la droite ou la gauche), pas en diagonale. Ils peuvent se déplacer sur des cases vides. Ils peuvent ne pas se déplacer : leur case actuelle est alors considérée comme la case où ils terminent leur déplacement.

PRODUIRE



Placez votre jeton Éventail sur n'importe quelle case de votre ruche. Chaque tuile Nectar adjacente à cette case produit immédiatement un jeton Miel : prenez un jeton Miel du type correspondant dans la réserve et placez-le sur cette tuile nectar.

Chaque tuile Nectar ne peut contenir qu'un seul jeton Miel à la fois ; si une tuile Nectar contient actuellement un jeton Miel, elle ne peut pas en produire un autre.

Une fois l'action terminée, récupérez votre jeton Éventail.



Butiner

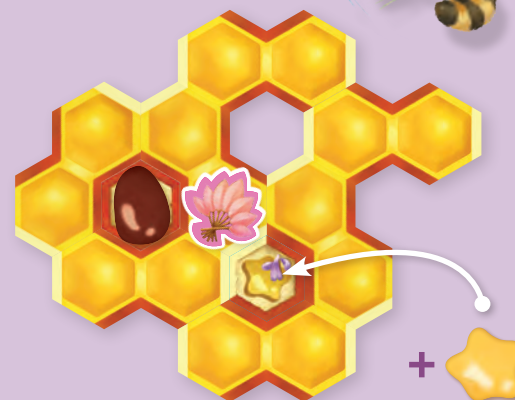


Exemple 1 : le joueur rose active une action Butiner. Il se déplace gratuitement d'une case vers un nectar d'Acacia. Comme il n'a pas d'alvéole vide de ce type, il obtient un pollen.



Exemple 2 : le joueur rose active une action Butiner. Il se déplace gratuitement d'une case et paie deux pièces pour se déplacer d'une case supplémentaire vers le nectar de Fleur sauvage. Étant donné qu'il a une alvéole vide de ce type, il récolte le nectar de Fleur sauvage et le place dans cette alvéole.

Produire



Exemple : le joueur rose active une action Produire et place son éventail dans sa ruche. Il obtient un miel de Romarin, et le place sur le nectar de Romarin. Le nectar de Fleur sauvage devrait normalement produire, mais ce nectar contient déjà du miel, et n'en produit donc pas plus. L'alvéole vide ne produit rien.

MARCHÉ



Effectuez une transaction : soit A) **vendre au marché**, soit B) **exécuter une commande**.

A. VENDRE AU MARCHÉ

Choisissez une ressource : le pollen ou un type de miel. Vendez n'importe quelle quantité de cette ressource. Pour chaque unité vendue, gagnez une quantité de pièces de la réserve égale à la valeur actuelle de cette ressource, indiquée par la position du marqueur dans sa colonne du marché. Remettez les ressources vendues dans la réserve.

Une fois que vous avez gagné vos pièces, la valeur de cette ressource diminue d'un niveau : déplacez le marqueur d'une case vers le bas dans cette colonne du marché. La valeur ne baisse que d'un niveau par vente, quel que soit le nombre d'unités vendues. Si la valeur de cette ressource ne peut pas baisser davantage parce que le marqueur est déjà en bas de la colonne du marché, la valeur d'une ressource différente de votre choix diminue à la place.

B. EXÉCUTER UNE COMMANDE

Choisissez une carte Commande face visible. Exécutez la commande en remettant dans la réserve les ressources requises par cette commande. Prenez la carte Commande et placez-la devant vous ; elle vous rapportera des points à la fin de la partie.

Lorsque vous exécutez une commande, vous activez également l'icône d'action imprimée sous cette pile de commandes : *Butinage*, *Produire* ou *Marché*. Vous devez effectuer l'action de ruche correspondante si possible, n'importe quand avant la fin de votre tour.

À la toute fin de votre tour, retournez la carte Commande suivante de cette pile face visible.

NOUVELLE ABEILLE



Déplacez l'une des ouvrières de votre réserve vers le couvain. Le couvain est un endroit conçu pour les nouvelles ouvrières, situé sur l'emplacement Nouvelle abeille.

Si vous n'avez plus d'ouvrières en réserve, il ne se passe rien.

La prochaine fois que vous appellerez des ouvrières, vous obtiendrez cette nouvelle ouvrière, et elle sera alors disponible pour que vous puissiez l'affecter au cours des prochains tours. Cette nouvelle ouvrière compte immédiatement pour la réalisation de cartes Concours, avant même que vous l'ayez obtenue par le rappel des ouvrières.

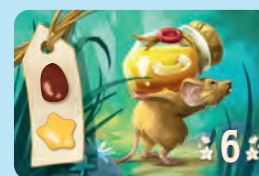


A. Vendre au marché



Exemple : la joueuse bleue a 2 jetons Miel de Fleur sauvage et active une action Marché. Elle vend les deux unités de Miel de Fleur sauvage, gagnant ainsi 12 pièces. La valeur Fleur sauvage descend à 5.

B. Exécuter une commande



Exemple : la joueuse bleue active une action Marché et défause 1 jeton Miel de Fleur sauvage et 1 jeton Miel de Romarin pour satisfaire la demande de la carte Commande. Elle prend la carte, d'une valeur de 6 points, et obtient aussi une action Butinage.

Nouvelle abeille



Exemple 1 : le joueur vert active deux actions Nouvelle abeille. Il déplace deux ouvrières vertes de la réserve vers le couvain sur l'emplacement Nouvelle abeille.

Exemple 2 : le joueur vert rappelle ses ouvrières. Il récupère toutes ses ouvrières du plateau Ruche, y compris les deux nouvelles ouvrières dans le couvain.

ACTIONS DE RUCHE

DÉCRET



Effectuez n'importe laquelle des cinq autres actions de ruche. Vous pouvez choisir n'importe quelle action de ruche, y compris une action que vous effectuez déjà au cours de ce tour suite à l'activation d'une autre icône d'action. *Note : bien que l'obtention de tuiles Décret coûte cinq pièces, leur activation est gratuite.*

Décret



La tuile Décret fonctionne comme un joker.

COMPTABILITÉ



Gagnez cinq pièces de la réserve. La réserve de pièces est censée être illimitée : s'il n'y a pas assez de pièces dans la réserve, utilisez des centimes ou tout autre substitut.

Comptabilité

Note : les pièces rapportent des points à la fin de la partie !



MODÈLES D'ALVÉOLES

Il y a quatre types de miel : **Fleur sauvage**, **Romarin**, **Fleur de cerisier** et **Acacia**. Chaque type de miel ne peut être produit que par une tuile Nectar du même type.

Lorsque vous créez une alvéole vide dans votre ruche, le motif des bordures sombres entourant l'alvéole vide détermine quel type de tuile Nectar pourra y être placé ultérieurement. Chaque type de nectar correspond à un unique modèle.

Le nectar de Fleur sauvage ne nécessite que trois tuiles Ruche, tandis que les nectars de Romarin et de Fleur de cerisier nécessitent quatre tuiles Ruche, et le nectar d'Acacia cinq tuiles Ruche.

De manière générale, plus le nectar aura besoin de tuiles Ruche, plus le miel qu'il produira aura de la valeur.

FLEUR SAUVAGE



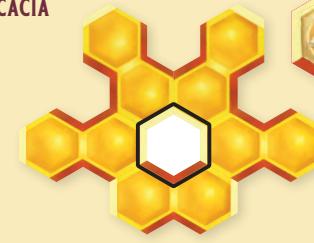
FLEUR DE CERISIER

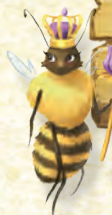


ROMARIN



ACACIA





CONCOURS DE LA REINE

Dans chaque partie, trois des Concours de la reine sont disponibles. Les concours sont des opportunités de gagner des pièces ou des points en affrontant d'autres joueurs dans certaines catégories.

Il existe deux types de concours : les **concours de vitesse** et les **concours finaux**.

CONCOURS DE VITESSE



Les concours de vitesse récompensent les joueurs en pièces dès l'objectif atteint, en fonction de la rapidité à laquelle ils le terminent par rapport à leurs adversaires.

Les trois pièces sur la carte Concours (c'est-à-dire 20, 10, et 5) sont les récompenses disponibles pour les joueurs qui terminent premier, deuxième et troisième du concours.

Le joueur qui finit dernier ne reçoit jamais de récompense, quel que soit le nombre de joueurs. C'est pourquoi, dans les parties à deux ou trois joueurs, il n'y a pas de pièces pour toutes les places.

CONCOURS FINAUX



Les concours finaux récompensent les joueurs en points à la fin de la partie, en fonction de leur rang dans le concours par rapport à leurs adversaires.

Les trois valeurs de points sur la carte Concours (c'est-à-dire 20, 10, et 5) sont les récompenses disponibles pour les joueurs qui se classent premier, deuxième et troisième dans le concours.

- Si deux joueurs sont à égalité pour une place donnée, chacun de ces joueurs reçoit le paiement complet pour cette place, et le paiement du joueur suivant est diminué d'une place.
- Si trois joueurs ou plus sont à égalité pour une place donnée, chacun de ces joueurs reçoit le paiement complet pour cette place, et aucun autre paiement n'est accordé.

Le joueur qui se classe dernier ne reçoit jamais de paiement, quel que soit le nombre de joueurs. Cependant, si plusieurs joueurs sont à égalité pour la dernière place, ils reçoivent bien leur paiement complet.



Concours de vitesse



Exemple : le joueur vert a été le premier à terminer le concours « 3 commandes » et a réclamé les 20 pièces. La joueuse jaune termine ensuite le concours, et prend immédiatement les 10 pièces restantes sur la carte. Dans une partie à 3 joueurs, aucune pièce de 5 n'est attribuée pour la dernière place.

Concours final



Exemple : à la fin d'une partie à 4 joueurs, la joueuse bleue et la joueuse jaune sont toutes les deux à égalité pour la première place avec cinq nectars. Les deux joueuses reçoivent chacune 20 points. Le joueur vert a quatre nectars et reçoit 5 points. Le joueur rose a trois nectars et ne reçoit aucun point.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsqu'au moins une des conditions suivantes est remplie :

- La valeur de quatre des cinq ressources ne peut plus baisser.
- Les commandes de deux des trois piles ont toutes été exécutées.

Lorsque cela se produit, la partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu le même nombre de tours. Cela signifie que le dernier joueur dans l'ordre du tour jouera le dernier tour de la partie. Comptez ensuite les points pour déterminer les scores finaux.

Important ! Dans de rares cas, les tuiles Ruche peuvent s'épuiser avant que la fin de la partie ne se déclenche normalement. Lorsque cela se produit, la partie se termine immédiatement.



DÉCOMPTE FINAL

Chaque joueur détermine son score final en comptant ses points dans quatre catégories. Il peut être plus facile d'utiliser des pièces supplémentaires de la réserve pour faire le décompte.

- **Pièces** : additionnez la valeur de toutes vos pièces. Vous gagnez autant de points que cette valeur.
- **Miel et pollen** : comptez un point pour chaque jeton Miel et Pollen restant dans votre ruche.
- **Concours** : comptez les points indiqués pour votre place dans chaque concours final.
- **Commandes** : comptez les points indiqués pour chacune des commandes que vous avez exécutées.

Le joueur ou la joueuse avec le score le plus élevé gagne !
S'il y a égalité, départagez les gagnants de la façon suivante : 1) le plus grand nombre de ressources restantes, puis 2) le plus de commandes exécutées. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent le délicieux goût de la victoire.



Déclencheur : chute de quatre ressources



1 | - | 2 | 3 | 4

Exemple 1 : Fleur sauvage, Fleur de cerisier, Acacia et Pollen sont tout en bas de leurs colonnes respectives, ce qui déclenche la fin de la partie.

Déclencheur : deux piles terminées



Exemple 2 : deux des trois piles de cartes Commande sont vides, ce qui déclenche la fin de la partie.

Exemple de décompte final



Exemple : la joueuse jaune a un total de 86 points : 38 points de pièces, 3 points d'excédent de miel et de pollen, 30 points de concours finaux et 15 points de commandes.

VARIANTE AVANCÉE

Dans cette variante, toutes les tuiles Nectar sont face cachée dans le champ lorsque la partie commence !

Cela ajoute une part de mémorisation, de déduction et d'aléa. Pour ceux qui veulent un butinage un peu plus difficile.

MISE EN PLACE DU JEU

Mettez en place le jeu comme vous le feriez pour une partie standard, mais effectuez les modifications suivantes :

- Utilisez le côté « B » du plateau Forêt.
- Triez les tuiles Nectar en quatre groupes, en fonction de l'illustration au dos de la tuile. Retirez certaines tuiles de chaque groupe et remettez-les dans la boîte de jeu, en fonction du nombre de joueurs (voir TABLEAU F).
- Pour chaque groupe de nectar, mélangez les tuiles Nectar restantes et placez-les face cachée dans la section correspondante du champ, en les distribuant de façon aléatoire, une par case.
- Remettez les jetons Butinage dans la boîte de jeu.

SÉQUENCE DE JEU

Pendant le jeu, au lieu de déplacer votre jeton Butinage dans un champ de tuiles Nectar face visible, vous découvrirez les tuiles Nectar face cachée en secret. Utilisez ces informations à votre avantage, mais ne les révélez pas à vos adversaires !

BUTINER DU NECTAR

Lorsque vous butinez du nectar, choisissez n'importe quelle tuile Nectar dans le champ. Prenez cette tuile et regardez secrètement sa face avant pour voir de quel type de nectar il s'agit.

- Si vous avez une alvéole vide dans votre ruche pour ce type de nectar, récupérez la tuile Nectar et placez-la dans cette alvéole vide, face visible.
- Si vous n'avez pas d'alvéole vide dans votre ruche pour ce type de nectar, replacez la tuile Nectar exactement là où elle était, face cachée. Obtenez un jeton Pollen de la réserve à la place.

CHERCHER DU NECTAR

Lorsque vous cherchez du nectar, choisissez une tuile Nectar dans le champ. Prenez cette tuile et regardez secrètement sa face avant pour voir de quel type de nectar il s'agit. Remettez ensuite la tuile là où elle était, face cachée. Vous ne récupérez pas la tuile Nectar et n'obtenez pas de jeton Pollen de la réserve.

Dos des tuiles Nectar



Fleur sauvage




Romarin



Fleur de cerisier



Acacia

F	2 joueurs Retirer :	3 joueurs Retirer :	4 joueurs Retirer :
	1 Acacia 1 Fleur sauvage	1 Acacia	Rien
	1 Cerisier 1 Romarin	1 Cerisier	Rien
	1 Romarin 1 Cerisier	1 Romarin	Rien
	1 Fleur sauvage 1 Acacia	1 Fleur sauvage	Rien

Précisions

- Vous pouvez regarder le dos des tuiles Nectar dans votre propre ruche à tout moment, pour vous aider à déduire quelles tuiles Nectar sont encore disponibles dans le champ, mais vous ne pouvez pas regarder le dos des tuiles Nectar dans les ruches adverses.
- Dans une partie avec moins de joueurs, il y aura des cases vides dans le champ au début de la partie. La position des cases vides dans chaque section n'a pas d'importance, tant que chaque tuile Nectar est dans la section qui lui correspond.
- Lorsque vous regardez secrètement une tuile Nectar, si vous ne pouvez pas la récolter, assurez-vous de la remettre sur la case où vous l'avez prise.



VARIANTE SOLITAIRE

Dans cette variante, vous jouez en solo. Essayez de marquer autant de points que possible, tout en faisant face aux drones paresseux qui vous mettent des bâtons dans les roues. Mais si vous ne parvenez pas à marquer assez de points dans les concours de la reine, vous perdrez !

MISE EN PLACE DU JEU

Mettez en place le jeu comme vous le feriez pour deux joueurs, bien qu'il n'y ait qu'un seul joueur humain. Effectuez les modifications suivantes :

- Utilisez les cartes Concours solo au lieu des cartes Concours multijoueurs.
- Sélectionnez deux cartes Configuration au hasard, puis choisissez parmi elles celle à utiliser, en fonction des cartes Concours en jeu pour cette partie.
- Mélangez les cartes Drone pour former un seul deck. Placez ce deck à proximité, avec la face « Ruche » des cartes visible.
- Sur le plateau Ruche, placez un beeples Drone sur l'emplacement Décret/Comptabilité et l'autre beeples Drone sur l'emplacement Marché.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Avant le début de la partie, choisissez un niveau de difficulté. Le niveau de difficulté que vous choisissez déterminera le nombre minimum de points que vous devrez marquer dans les trois concours combinés pour éviter de perdre la partie (voir TABLEAU G).

SÉQUENCE DE JEU

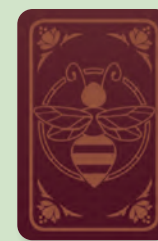
Dans cette variante, le jeu alterne entre les tours du joueur ou de la joueuse et les tours des drones. Le joueur ou la joueuse joue toujours le premier tour de la partie.

TOURS DE JEU

À chaque tour du joueur humain, suivez les mêmes règles que lors d'une partie multijoueurs, en tenant seulement compte de deux modifications :

- Il y aura toujours deux emplacements occupés par les drones. Vous ne pouvez pas prendre de tuiles Ruche sur ces emplacements occupés, et devez attendre que les drones partent pour d'autres emplacements.
- Certaines tuiles Nectar peuvent être retirées du jeu pendant les tours des drones. Vous ne pouvez pas récolter les tuiles Nectar qui ont été retirées du jeu.

Nouvelles cartes solo



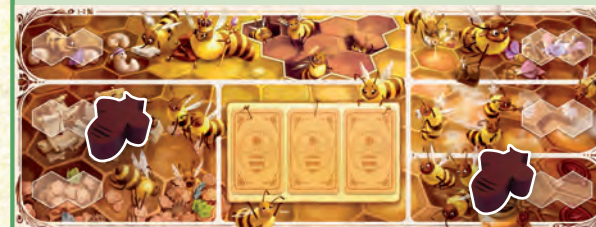
Cartes Concours solo

total de nectar des 4		total de nectar	
Nb	VP	Nb	VP
0	-5	0-5	-5
1	5	6-7	5
2	10	8-9	10
3	15	10+	15

Note : formez un seul deck de cartes Drone avec la face « Ruche » des cartes visible.



Nouveaux beeples Drone



Note : placez un drone sur les emplacements Décret/Comptabilité et Marché.



Niveau de difficulté	Score minimum
Œuf	25
Larve	30
G Nymphe	35
Adulte	40
Reine	45



TOURS DES DRONES

À chaque tour des drones, retournez la carte du dessus du deck Drone et placez-la à côté du deck, côté « Forêt » vers le haut. Cependant, s'il ne reste qu'une seule carte dans le deck, ne la retournez pas. Au lieu de cela, rassemblez les dix cartes et mélangez-les pour former un nouveau deck, puis retournez la nouvelle carte du dessus.

Action des drones : regardez le côté « Forêt » de la carte Drone qui vient d'être retournée. Exécutez l'action indiquée sur cette carte (voir TABLEAU H).

Nom de l'action	Description de l'action
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Carte Commande 	Choisissez une des cartes Commande face visible. Retirez cette carte Commande de sa pile et remettez-la dans la boîte de jeu. Retournez ensuite la carte Commande suivante de cette pile face visible.
H <ul style="list-style-type: none"> ➤ Miel le plus élevé et Pollen 	La valeur du pollen et celle du type de miel dont la valeur actuelle est la plus élevée chutent toutes les deux d'un niveau. Si plusieurs types de miel sont à égalité pour la valeur la plus élevée, vous choisissez lequel de ces types de miel perd de la valeur.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fleur sauvage ➤ Romarin ➤ Fleur de cerisier ➤ Acacia 	Choisissez l'une des deux options suivantes : identifiez la tuile Nectar du type indiqué qui se trouve le plus près de votre jeton Butinage et retirez-la du jeu -ou- baissez la valeur du type de miel indiqué d'un niveau.

Déplacement des drones : regardez le côté « Ruche » de la carte Drone sur le dessus du deck (donc pas celle qui vient d'être retournée). Déplacez sur l'emplacement indiqué le drone se trouvant dans la même colonne. S'il y est déjà, il ne se passe rien.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée exactement comme dans les règles multijoueurs. Si cela se produit pendant l'un de vos tours, la partie se termine immédiatement. Si cela se produit pendant le tour des drones, vous pouvez jouer un tour de plus avant la fin de la partie.

DÉCOMPTE FINAL

Dans la variante solitaire, chaque concours a une condition de score et quatre niveaux de score. Pour chaque concours, comptez les points indiqués pour le niveau le plus élevé que vous avez atteint, en fonction du nombre de fois où vous avez rempli la condition de score. Déterminez le nombre de points que vous avez marqués dans les trois concours combinés. Si vous avez atteint ou dépassé le score minimum requis pour le niveau de difficulté choisi (voir TABLEAU G), vous avez gagné ! Mais si vous ne l'avez pas atteint, vous avez perdu.

Les défaites ne sont pas décomptées, mais les victoires sont décomptées exactement comme dans les règles habituelles. Comparez votre score final au TABLEAU I pour découvrir à quel point vous remportez la partie !

Précisions

- Les deux drones restent à tout moment sur leur côté du plateau Ruche. L'un se déplace uniquement entre les emplacements Nouvelle abeille et Décret/Comptabilité, tandis que l'autre se déplace entre les emplacements Butiner, Produire et Marché.
- Si la valeur d'une ressource ne peut pas baisser davantage alors qu'elle est censée le faire, la valeur d'une ressource différente diminue à la place (selon votre choix). Cela s'applique à vos tours et aux tours des drones.
- S'il y a plusieurs tuiles Nectar du type correspondant qui sont à distance équivalente de votre jeton Butinage, vous pouvez choisir laquelle de ces tuiles retirer.
- La variante solitaire peut être combinée avec la variante avancée. Lorsqu'une action de drone vous oblige à retirer une tuile Nectar, choisissez une tuile face cachée dans la section correspondante du champ, puis révélez-la et retirez-la du jeu.



Côté « Forêt »



Côté « Ruche »

Score final

0-79

80-99

100-119

120-139

140+

Titre du rang

**HUMBLE
BOURDON**

**CHEF
ÉCLAIREUR**

**EXPERT EN
APICULTURE**

**MAGNAT
DU MIEL**

**SOVERAIN
DE LA RUCHE**

GUIDE DES CONCOURS

GRAPPES

Certains concours demandent des **grappes**. Une grappe est un groupe de trois alvéoles qui sont toutes adjacentes à une même case dans votre ruche (créant ainsi une formation triangulaire).

Si les trois alvéoles contiennent des tuiles Nectar, cela s'appelle une grappe de nectar. Si les trois alvéoles sont vides, cela s'appelle une grappe d'alvéoles vides. Chaque alvéole peut faire partie de plusieurs grappes.

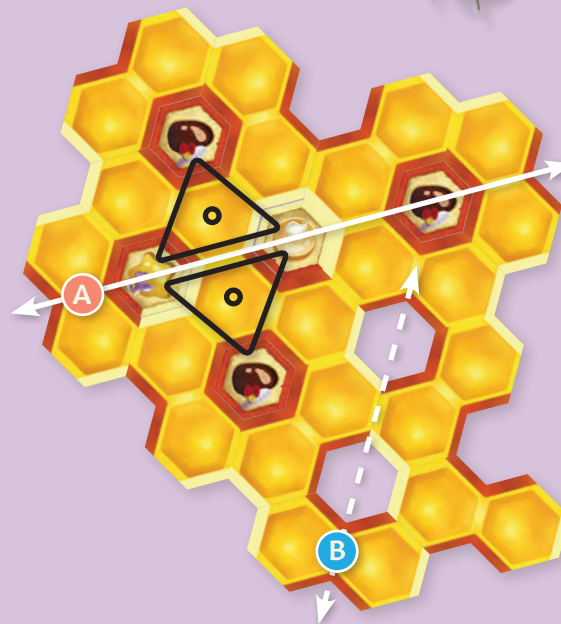
Exemple : dans le diagramme de droite, les deux cases de ruche avec des points noirs marquent les centres de deux grappes de nectar différentes. Les alvéoles Romarin et Acacia font partie de ces deux grappes de nectar en même temps.

LIGNES DROITES

Certains concours demandent des alvéoles en **ligne droite**. Une ligne droite est une ligne tracée à travers votre ruche dans une direction. Pour les concours qui demandent des alvéoles en ligne droite, les alvéoles doivent se succéder, créant un motif répétitif avec une seule case de ruche entre chaque alvéole de la ligne.

Exemple : dans le diagramme de droite, les deux lignes blanches montrent deux lignes droites différentes. La ligne A montre trois nectars consécutifs en ligne droite. La ligne B montre deux alvéoles vides consécutives en ligne droite.

Grappes et Lignes droites



Exemple : dans cette ruche, il y a une ligne droite couvrant trois alvéoles de nectar (ligne A), une ligne droite couvrant deux alvéoles vides (ligne B) et deux grappes de nectar (triangles noirs). Il n'y a pas de grappes d'alvéoles vides.

CRÉDITS

Conception du jeu : Paul Salomon

Développement : Mike Hinson

Production : Brent Dickman

Illustration : Anne Heidsieck

Conception graphique : Jason D. Kingsley

Révision : Dustin Schwartz

Version française :

Traduction : Armelle Rapin

Relecture : Siegfried Würtz

PAO : Marek Baranowski

Tests : Tom Ackerman, Royce Banuelos, Jessica Bensky, Miles Bensky, Kaity Bequette, Molly Cooper, Steven Hand, Bobbi Hardy, Mark Hardy, Mark Hewitt, Jack Holekamp, Rahul Jasti, Zack Kiedysz, Christian Maglasang, Daniel Martin, David Michael Moore, Ben Moy, Christopher Needham, AJ Nowaczyk, Tommy O'Brien, Matthew Roberts, Ben Rosset, Andrew Stengele, Brian Suhre, Andrew Wang, Caleb Wilson, Lisa Wilson, Ben Wei, Mark Wisdom.