



Bienvenue dans le monde secret des abeilles ! Celles-ci jouent un rôle essentiel au sein des écosystèmes de notre planète. En butinant de fleur en fleur pour récolter leur précieux nectar, elles pollinisent aussi les plantes qu'elles visitent. Cette activité si simple fait partie intégrante du cycle de vie des plantes et contribue essentiellement à la préservation de l'environnement à l'échelle mondiale. Beez invite les joueurs à découvrir la vie des abeilles. Soyez attentifs aux objectifs pour récolter du nectar et produire du miel de grande qualité !

Matériel

4 rayons de miel

A

4 abeilles sur ruche

C

1 tuile Départ

D

15 tuiles Fleur (3 par couleur)

F

4 marqueurs Récolte

B

5 tuiles Feuille

E

1 annexe « Cartes Objectif »

J

1 bloc de feuilles de score

K

45 petits marqueurs Nectar (9 de chaque couleur)

G

18 cartes Objectif (6 de chaque type)

I

10 gros marqueurs Nectar (2 de chaque couleur)

H

But du jeu

Déplacez votre abeille sur les fleurs du pré afin de récolter du nectar. Soyez attentif aux cartes Objectif afin de récolter les marqueurs de nectar les plus adéquats, ce qui vous permettra de produire des gouttes de miel de plus grande valeur. Le joueur qui aura produit le plus de miel à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

Dans un pré en fleur au printemps : à leur éclosion, les fleurs dégagent des parfums qui attirent les abeilles comme par magie. Les abeilles voltigent de fleur en fleur, récoltant le pollen et le nectar tout en les pollinisant. Les abeilles jouent un rôle crucial dans notre écosystème, car plus de 75 % de la culture agricole dépend de la pollinisation par les abeilles.

Mise en place

- Chaque joueur prend un plateau **Rayon de miel** **A** et choisit une couleur et prend le marqueur Récolte **B** et l'**abeille sur ruche** de cette couleur **C**.
 Placez votre marqueur sur la case 0 de la piste Récolte de votre rayon de miel.
- Assemblez le **pré** de la façon suivante :
(Dans une partie à 2 joueurs, voir les modifications à la page 6)
 - Placez la **tuile Départ** **D** au milieu de la surface de jeu. Placez aléatoirement une **tuile Feuille** **E** et une **tuile Fleur de chaque couleur** **F** autour de la tuile Départ.
 - Formez ensuite la bordure extérieure du pré en plaçant aléatoirement toutes les **tuiles Fleur** restantes et 2 **tuiles Feuille**. Assurez-vous de garder le pré aussi symétrique que possible, de ne créer aucun décalage et de ne placer aucune fleur adjacente à une autre fleur de la même couleur. Remettez les tuiles Feuille restantes dans la boîte.
 - Répartissez les marqueurs Nectar comme suit : Sur chaque tuile Fleur, placez trois **petits marqueurs Nectar** **G**, chacun sur un repère de la même couleur. Ensuite, sur chaque tuile Fleur en bordure du pré, placez 1 **gros marqueur Nectar** **H** de la même couleur que le centre de cette fleur. Les cinq fleurs à l'intérieur du pré ne reçoivent pas de gros marqueur Nectar.
- Le joueur qui a mangé une tartine au miel le plus récemment est désigné comme premier joueur. Tout d'abord, le joueur assis à la **droite** du premier joueur place son **abeille** sur une case libre en bordure de la tuile Départ de sorte que la tête de son abeille pointe dans la **même direction que la flèche**. Le prochain joueur en sens **antihoraire** choisit ensuite l'emplacement de départ de son abeille, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leur abeille butineuse.
- Séparez les **cartes Objectif** **I** par type, selon la couleur du couvercle du pot de miel. Mélangez chaque pile individuellement et placez-les en **trois pioches face cachée** sur la table. Les cartes Objectifs sont détaillées dans l'**annexe « Cartes Objectif »**.
 - Piochez une carte de chaque type et placez ces trois cartes **face visible** à côté du pré. Ces trois cartes sont des **objectifs communs** que chaque joueur peut atteindre.
 - Ensuite, chaque joueur pioche une carte de chaque type et consulte secrètement ses trois cartes. Parmi ses propres cartes, chaque joueur en choisit deux qu'il posera face cachée devant lui en tant qu'**objectifs secrets**. Chaque joueur remet dans la boîte sa troisième carte face cachée.
 - Remettez également dans la boîte les trois pioches de cartes Objectif. Elles ne seront pas utilisées durant cette partie.
- Placez l'**annexe « Cartes Objectif »** **J** et le **K** à portée de la main.

Déroulement de la partie

Chaque tour est composé des 3 phases suivantes :



Pour produire un pot de 500 grammes de miel, une abeille à elle seule doit effectuer 40 000 allers-retours à partir de la ruche pour récolter 1,5 kilogramme de nectar. Ce faisant, elle couvre une distance totale correspondant à trois fois le tour de la Terre. Heureusement, une abeille ne travaille pas seule, mais passe sa vie en compagnie de dizaines de milliers d'autres abeilles, travaillant dans la communauté miniature de la ruche.

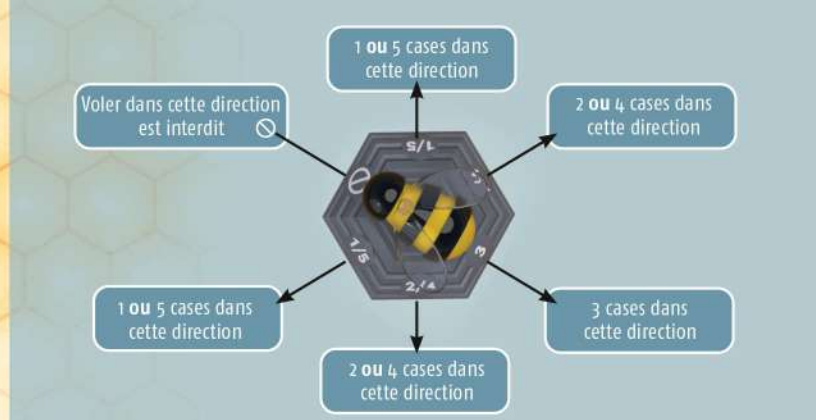
La partie commence par le premier joueur. Le jeu se déroule en sens horaire.

Phase 1 : Plan de vol

Durant cette phase, vous établissez votre plan de vol selon l'orientation de votre abeille et des indications de sa ruche en déterminant la direction et la distance de vol de votre abeille.

À votre tour, consultez la ruche de votre abeille afin de déterminer la direction dans laquelle s'envolera votre abeille et la distance qu'elle franchira.

La base de votre abeille possède 6 côtés. 5 d'entre eux sont orientés dans les directions vers lesquelles elle peut s'envoler. Pour chaque côté, les valeurs qui y sont inscrites indiquent les distances de vol possibles dans cette direction. Le 6^e côté, orienté dans la direction où votre abeille fait face, affiche le symbole . Votre abeille ne peut jamais voler dans cette direction !



Planification :

- Consultez la base de votre abeille afin de déterminer les directions vers lesquelles elle peut se déplacer et les distances qu'elle peut franchir. Choisissez maintenant une de ces directions, et une distance proposée par cette direction. S'il y a deux options (par ex.: 2/4), choisissez-en une.
- Vous devez ensuite pivoter votre abeille dans la direction vers laquelle elle se déplacera à la Phase 2. Sur la ruche, vous pouvez lire les distances de vol possibles dans cette direction. Il est interdit de ne pas pivoter votre abeille.



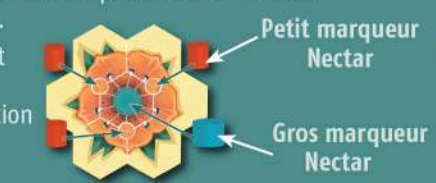
Exemple : La base de l'abeille de Martin indique les directions de vol possibles. La flèche rouge marque la direction qui n'est pas permise. Il décide de pivoter son abeille de sorte qu'elle vole de 2 ou 4 cases vers le centre de la fleur aux pétales bleus et au centre rose.

Phase 2 : Déplacement et récolte du nectar

Durant cette phase, votre abeille effectue son vol et récolte du nectar.

Règles de déplacement :

- Déplacez votre abeille d'autant de cases dans la direction vers laquelle vous avez fait pivoter votre abeille à la phase 1.
- Le déplacement doit toujours se terminer sur une case qui n'est pas déjà occupée par une autre abeille.
- Votre abeille se déplace en ligne droite; son déplacement n'est jamais incurvé.
- Votre abeille peut voler par-dessus d'autres abeilles et terminer son déplacement au-delà de celles-ci.
- Votre abeille ne doit jamais quitter le pré, même si voyez un chemin plus court à vol d'oiseau.
- Si votre plan de vol se termine sur une case occupée par une autre abeille ou à l'extérieur du pré, vous ne pourrez pas effectuer ce déplacement. Retournez à la phase 1 et établissez un autre plan de vol.
- Dans le rare cas où aucun déplacement n'est possible tout en respectant les règles, vous pouvez pivoter votre abeille dans une direction de votre choix puis la déplacer vers la case adjacente dans cette direction.



Récolte de nectar :

- Si votre abeille atterrit sur une case dont l'un des coins est occupé par un **petit marqueur Nectar**, vous pouvez immédiatement le prendre et le placer devant vous.
- Si votre abeille atterrit sur la case au **centre d'une fleur** où se trouve un **gros marqueur Nectar**, vous pouvez prendre ce marqueur ainsi qu'un des **petits marqueurs Nectar** se trouvant sur un des coins de cette case, s'il y en a toujours.
- Si votre abeille atterrit sur la case au centre d'une fleur dont le **gros marqueur Nectar** a déjà été récolté, vous pouvez toujours prendre un des **petits marqueurs Nectar** se trouvant sur un des coins de cette case, s'il y en a toujours.
- Votre déplacement est terminé. Poursuivez à la Phase 3.

Les abeilles ouvrières, la reine et les faux bourdons œuvrent en étroite collaboration afin que la ruche soit parfaitement organisée. Les ouvrières effectuent plusieurs tâches, de nourrice à butineuse. La seule femelle reproductrice d'une colonie d'abeilles est la reine. Les faux bourdons n'ont qu'une seule responsabilité : s'accoupler avec la reine lors de leur vol nuptial.

Exemple : Martin déplace son abeille de 5 cases, et elle atterrit sur le centre blanc d'une fleur aux pétales roses. Il prend le gros marqueur Nectar blanc ainsi qu'un petit marqueur Nectar rose et les place devant lui.

Si votre abeille atterrit sur une case ne contenant pas de nectar et dont aucun des coins ne contient de nectar, vous ne récupérez rien ce tour-ci. Dans ce cas, votre déplacement se termine, sautez complètement la phase 3 et c'est au tour du prochain joueur.

Exception : Les gouttes de rosée
Si votre abeille atterrit sur tuile Feuille, sur une case affichant une goutte de rosée, votre abeille se rafraichit et elle peut immédiatement établir un plan de vol et un déplacement supplémentaire.

Conseil : Il n'est pas toujours possible ou raisonnable de récolter du nectar à chaque déplacement. Pour des raisons stratégiques, il peut être avantageux d'éviter d'en récolter lors de certains tours afin de mieux positionner votre abeille pour un prochain déplacement. Comme par exemple, pour récolter un marqueur Nectar d'une couleur spécifique.

Phase 3 : Stockage du nectar et production de miel
Il est maintenant temps de stocker le nectar récolté et de produire du miel !

Si vous avez récolté du nectar à la phase 2, vous devez maintenant le stocker dans votre rayon de miel. Chaque rayon de miel comporte 19 alvéoles, disposées en 5 rangées. Les cases d'une même rangée comportent des chiffres correspondant à des distances de déplacement possibles durant la partie.

Chaque marqueur Nectar doit être stocké dans une alvéole vide affichant un chiffre correspondant à la distance du déplacement tout juste effectué. Durant cette phase, la taille des marqueurs Nectar n'est pas importante. Dès qu'un marqueur Nectar est placé dans une alvéole, il ne peut plus être déplacé. Pour chaque marqueur Nectar placé, avancez votre marqueur Récolte d'une case vers la droite pour mettre à jour votre total.

Le nombre d'alvéoles est limité ! Si n'y a plus d'alvéole valide disponible, vous ne pouvez pas stocker le marqueur Nectar dans votre rayon de miel et vous devez le remettre sur son emplacement d'origine. Si vous avez récolté 2 marqueurs Nectar, mais que vous n'avez qu'un seul espace valide disponible, placez le marqueur Nectar de votre choix et remettez l'autre sur la surface de jeu. Dans le cas où vous décidez de ne pas stocker le gros marqueur, remettez-le au centre de la fleur et posez votre abeille dessus.

Exemple : L'abeille de Martin a atterri sur le centre blanc d'une fleur aux pétales roses après un déplacement de 5 cases. Puisque son vol a été effectué sur une distance de 5 cases, il doit placer les deux marqueurs Nectar dans son rayon de miel, chacun dans une alvéole marquée « 4/5 ». Il place le petit marqueur rose dans la rangée du haut et le gros marqueur blanc dans celle du bas. Il avance ensuite son marqueur Récolte de 2 cases sur sa piste Récolte.

Fin de la partie
La partie se termine dès qu'un joueur a stocké 12 marqueurs Nectar ou plus dans son rayon de miel et qu'il a avancé son marqueur sur la dernière case de sa piste Récolte. Terminez le tour de table afin que chaque joueur ait pu jouer le même nombre de tours. Procédez au décompte final pour déterminer la quantité de gouttes de miel que vous produisez avec votre nectar. Révélez vos objectifs secrets. En commençant par le premier joueur, faites le total des gouttes de miel que vous produisez pour chacun des trois objectifs communs et pour vos propres objectifs secrets.

Note : Pour une carte Objectif donnée, un marqueur Nectar ne peut être comptabilisé qu'une seule fois. Ainsi, un même marqueur peut être comptabilisé pour différentes cartes Objectif.

Notez sur une feuille de score la quantité de gouttes de miel que vous avez réussi à produire. Le joueur ayant produit la plus grande quantité de gouttes de miel gagne la partie. En cas d'égalité, parmi les joueurs concernés, celui ayant récolté le plus de gros marqueurs Nectar remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés partagent la victoire.

Exemple de décompte :

	Martin a rempli les deux rangées « 4/5 ». = 12 gouttes de miel
	Martin n'a pas réussi à remplir toutes les alvéoles du centre son rayon de miel. = 0 gouttes de miel
	Martin reçoit 2 gouttes de miel pour chaque marqueur Nectar de différentes couleurs dans son rayon de miel. = 10 gouttes de miel
	Martin reçoit 3 gouttes de miel pour chaque alignement de 3 marqueurs Nectar de couleurs différentes qu'il a réussi à réaliser (un alignement horizontal et un diagonal). = 6 gouttes de miel
	Pour les marqueurs Nectar roses et blancs qui sont disposés en arc d'une même couleur, Martin reçoit 4 gouttes de miel. = 8 gouttes de miel
	Au total, Martin reçoit 36 Gouttes de miel

Variante de mise en place
Dès que le jeu vous est familier, vous pouvez également personnaliser la disposition du pré en utilisant toutes les tuiles Feuille. Suivez les premières étapes de la mise en place pour une partie à 3 ou 4 joueurs en plaçant la tuile Départ au centre de la surface de jeu et en l'entourant d'une tuile Feuille et d'une tuile Fleur de chaque couleur. Ensuite, disposez symétriquement les tuiles Fleur et Feuille restantes, en évitant de créer des décalages ou des trous. Assurez-vous autant que possible qu'une tuile Fleur ou Feuille soit toujours adjacente à au moins deux autres tuiles, tout en évitant qu'elle soit adjacente à une autre tuile semblable.

Règles pour 2 joueurs
Dans une partie à 2 joueurs, la mise en place du pré est modifiée de la manière suivante : Effectuez la mise en place tel que décrit dans la règle de base en plaçant la tuile Départ au centre de la surface de jeu et en l'entourant d'une tuile Feuille et d'une tuile Fleur de chaque couleur. Comparativement à la mise en place de base, n'utilisez maintenant que 5 tuiles Fleur de plus (une de chaque couleur) et 1 seule tuile Feuille pour compléter la disposition du pré. Séparez aléatoirement ces 6 tuiles en deux ensembles de 3 tuiles et disposez-les à deux côtés opposés du pré, en vous assurant qu'une fleur ne soit pas adjacente à l'autre de la même couleur et en évitant de créer des décalages ou des trous (voir l'exemple à droite). Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

Règle avancée
Pour une partie de niveau plus avancé, les règles suivantes changent :

1. Mise en place, étape 4 :
Séparez les cartes Objectif par type selon la couleur du couvercle du pot de miel. Retrouvez la carte illustrée à droite dans la pile de cartes au couvercle mauve et placez-la à côté du pré comme premier objectif commun. Mélangez les piles individuellement et placez-les en trois pioches face cachée à côté du pré. Afin de compléter la mise en place des cartes Objectif commun, piochez une carte de chacune des piles restantes et placez-les face visible à côté de la première carte Objectif. Reprenez la mise en place avec la sélection d'objectifs secrets.

2. Phase 3 – règle de stockage du nectar :
Dès que vous avez placé votre premier marqueur Nectar dans votre rayon de miel, chaque marqueur suivant doit être placé dans une case adjacente aux marqueurs précédemment stockés. Encore une fois, un marqueur Nectar placé ne peut pas être déplacé.

Exemple : L'abeille de Martin a atterri sur le centre blanc d'une fleur aux pétales roses après un déplacement de 5 cases. Puisque son vol s'est déroulé sur une distance de 4 cases, il doit placer les deux marqueurs Nectar dans son rayon de miel, chacun dans une alvéole marquée « 4/5 ». Malgré que quatre alvéoles de ce genre sont vides, Martin ne peut garder qu'un seul marqueur puisque les alvéoles « 4/5 » de la rangée du bas ne sont pas adjacentes aux marqueurs déjà placés, il ne peut pas y placer de marqueur. Il place donc le petit marqueur rose dans la rangée du haut et remet le gros marqueur blanc au centre de la fleur et dépose son abeille dessus. Il avance son marqueur Récolte d'une case. Son tour est terminé.

Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

CRÉDITS

Auteur : Dan Halstad
Réalisation : Sophie Gravel
Développement : Martin Bouchard, Katja Volk, Moritz Thiele, Sarah-Ann Orymek, André Bierth
Direction artistique : Sophie Gravel
Illustration : Chris Quilliams
Design graphique : Maryse Hébert-Lemire
Rédaction : Katja Volk
Traduction : Anh Tú Tran

© 2020 Plan B Games Inc.
Tous droits réservés.
Conservez ce document pour vos dossiers.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.
19 rue de la Coopérative,
Rigaud QC J0P 1P0
Canada.
info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com
Fabriqué en Chine

