

Orléans Joue 2020 : 2ème  
Hippodice 2020 : Finaliste



# Pollen Wars



Un jeu qui ne  
manque pas de piquant !



3 - 6



10+



55'



**Axel Kremer**

# Introduction

Les temps sont durs. Les abeilles meurent et le pollen se fait rare. En tant que reine de votre ruche, vous êtes en responsable et les décisions que vous prenez détermineront la destinée de votre colonie. Talent, concentration, alliances et négociations vous aideront dans cette aventure.

Envoyez vos abeilles dans le champ de fleurs et formez le motif approprié pour collecter du pollen. Bloquez vos adversaires ou laissez-les faire la récolte pour vous et pillez leurs ruches. Votre colonie est infestée ? Vous devrez partir en mission pour trouver un remède... ou peut-être que vous serez une reine tordue et déciderez de propager l'infestation aux ruches adverses afin d'exterminer la concurrence...

## Contenu

6 marqueurs de pollen



6 jetons varroa destructor



1 dé abeille à la dérive



4 tuiles champignon (double face)



1 tuile fleur (double face)



54 jetons abeille butineuse



30 jetons abeille soldat



6 pièces de cadre



12 tuiles fleurs (double face)



6 cartes cochenille



7 cartes motif



52 cartes miel



28 cartes gelée royale



1 livret de règles



## Variante enfants

Lorsque vous jouez avec des enfants, ignorez les règles d'infestation et de pillage.

Ces règles sont marquées de l'icône  afin que vous puissiez les passer et commencer à jouer plus rapidement.

**Vérifiez** le bas des cartes miel et gelée royale et **retirez** du jeu celles sur lesquelles l'icône  figure.

Quand les enfants se sentent à l'aise, avec l'expérience ou en grandissant, rajoutez les cartes et règles relatives au pillage, puis celles relatives à l'infestation.

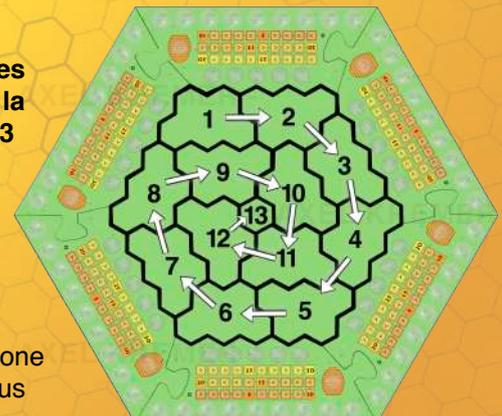
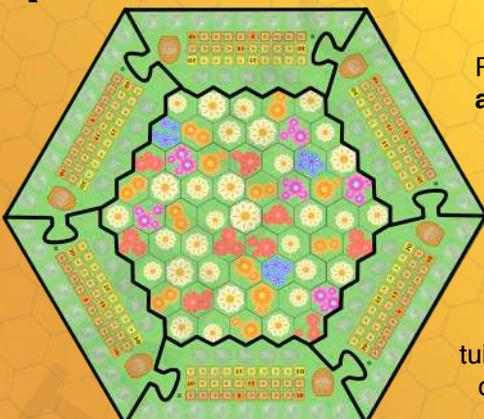
## Mise en place

Commencez par mettre en place les **6 pièces de cadre** (image de gauche).

Placez ensuite les tuiles fleurs dans le **sens des aiguilles d'une montre en commençant par la position 1 et en terminant par la position 13** (image de droite).

La première fois que vous jouez, tentez de **ne pas créer de groupe de fleurs roses** et espacez suffisamment les **fleurs bleues**. **N'utilisez pas** les côtés des tuiles avec des **rochers** ou celui avec un hexagone contenant **7 fleurs jaunes**. Cela rend le jeu plus difficile (voir variante experts page 11).

A



# B

Chaque reine se place de la façon suivante :

Nombre d'abeilles soldats disponibles pour aller sur le champ de fleurs,  pour défendre votre ruche ou pour en piller une autre.

 Au début, toutes les ruches sont infestées ! Placez le jeton **varroa destructor**, face visible, sur votre ruche. Si l'infestation est éradiquée, retournez-le face cachée.

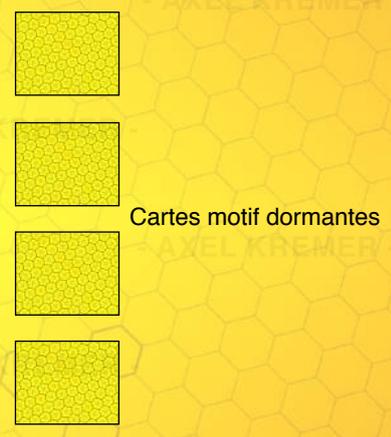
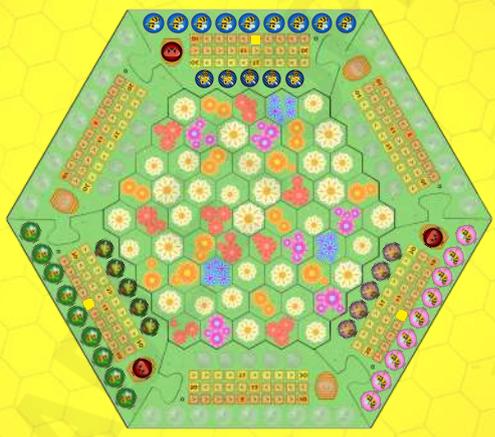
Nombre d'abeilles butineuses disponibles pour aller sur le champ de fleurs.

La position du **marqueur de pollen** indique le nombre de grains de pollen à l'intérieur de votre ruche. Lorsque vous avez rempli votre ruche de **30 grains de pollen**, vous avez gagné ! Commencez avec **5 grains de pollen** pour une partie à **3 ou 4 reines** et avec **10 grains de pollen** pour une partie à **5 ou 6 reines**.



# C

Distribuez, face cachée, **1 carte motif**, **1 carte coccinelle**, **1 carte miel** et **1 carte gelée royale** à chaque reine. Si quelqu'une reçoit une carte bleue , remplacez-la par une autre du même paquet et puis mélangez ce dernier. Rangez les cartes coccinelle superflues et placez le reste des cartes près du champ de fleurs.



# D

La reine ayant la carte avec la **coccinelle** ayant le **plus de points** sur son dos :

-  place les **tuiles champignon** (champignon face visible) où elle le désire dans le champ de fleurs.
- place le **dé abeille** à la **dérive** sur un hexagone contenant le **plus de fleurs** possible.
- joue en **premier** et les autres reines suivent dans le **sens des aiguilles d'une montre**.



L'abeille à la **dérive** est une abeille que **toutes les reines peuvent utiliser pour former leur motif**. Elle **ne peut pas être déplacée** et **aucune abeille ne peut être placée dessus**.

 Au lieu d'envoyer des abeilles sur des fleurs, les reines peuvent les envoyer sur un **champignon** pour aller chercher un **remède contre le varroa destructor**. Utilisez **3 champignons** pour une partie à **3 ou 4 reines** et **4 champignons** pour une partie à **5 ou 6 reines**.

# Conditions de victoire

**Première possibilité** : si une reine remplit sa ruche de 30 grains de pollen ou plus, la manche se termine instantanément. S'il y a encore des abeilles dans le champ de fleurs, elles rentrent dans leur ruche avec du pollen. La reine qui en possède le plus gagne.

**Deuxième possibilité** : si une reine laisse toutes ses abeilles butineuses mourir, la partie se termine. La reine ayant le plus de pollen et au moins 1 abeille butineuse en vie, gagne. Les reines qui n'ont plus d'abeilles butineuses en vie sont éliminées et ne peuvent pas gagner. Dans le rare cas où aucune reine n'a d'abeilles butineuses en vie, tout le monde perd !

**En cas d'égalité** : la reine possédant le plus d'abeilles butineuses en vie gagne. Si l'égalité persiste, la reine avec une ruche qui n'est pas infestée gagne. S'il y a toujours une égalité, ces reines se partagent la victoire.

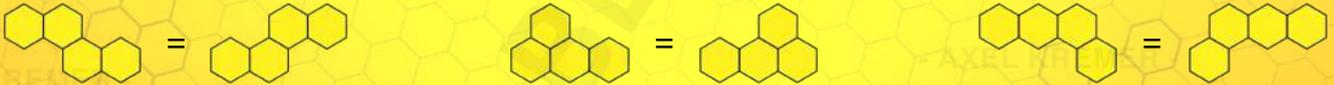
## Principe de base du jeu

Le principal moyen de collecter du pollen dans le champ de fleurs est d'y former le motif indiqué au centre de votre carte motif à l'aide de vos **abeilles butineuses ET / OU soldats**. Le nombre de fleurs dans un hexagone indique le nombre de grains de pollen disponibles.



Dans l'exemple ci-dessus, les abeilles butineuses et l'abeille soldat récoltent 10 grains de pollen.

Il est acceptable de former une **version en miroir** de votre motif.



La réalisation complète d'un motif marque instantanément la fin d'une manche et **TOUTES** les abeilles retournent à leur ruche. Les reines doivent tenter d'être la première à compléter leur motif car les abeilles ne formant pas de motif ne récolteront chacune qu'un seul grain de pollen, quel que soit l'hexagone qu'elles occupent.

👤 À la fin de chaque manche, les ruches infestées verront 3 de leurs abeilles butineuses mourir (retournez-les face cachée) et 1 arbre sera coupé (retournez 1 tuile champignon) !

⚠️ Une abeille butineuse ne peut **JAMAIS** se poser sur une autre abeille, quelle qu'elle soit.



⚠️ Une abeille soldat peut **UNIQUEMENT** se poser sur une abeille butineuse adverse ou de la même ruche.



⚠️ Une abeille butineuse ayant une abeille soldat sur elle ne peut **PAS** être déplacée **NI** être utilisée pour former un motif.

⚠️ Une abeille étant sur un champignon, rocher ou souche d'arbre ne peut **PAS** être utilisée pour former un motif.

# Tour de jeu

## A Faites 1 des 5 actions possibles :

1. Envoyer 1 de ses abeilles butineuses ou soldats de sa ruche vers le champ de fleurs (fleur / champignon / rocher / souche).
2. Déplacer 1 de ses abeilles butineuses ou soldats à l'intérieur du champ de fleurs (fleur / champignon / rocher / souche).
3. Ramener 1 de ses abeilles butineuses ou soldats depuis le champ de fleurs vers sa ruche.
4.  Piller 1 ruche adverse : - Annonce > Rappel > Bataille > Résultat.  
- Possible propagation de l'infestation de varroa destructor.
5. Piocher 1 carte gelée royale.

## B Piochez 1 carte miel

OU

Jouez AUTANT de cartes miel et gelée royale QUE VOUS LE SOUHAITEZ.

## C Défaussez afin d'avoir maximum 3 cartes miel et gelée royale dans votre main.

### Envoyer 1 abeille vers le champ de fleurs

1. Envoyer 1 de ses abeilles butineuses ou soldats de sa ruche vers le champ de fleurs (fleur / champignon / rocher / souche).

Abeille butineuse sur une fleur



Abeille soldat sur une abeille butineuse adverse (fleur)



 Abeille butineuse sur un champignon



 Abeille soldat sur une abeille butineuse adverse (champignon)



# Déplacer 1 abeille à l'intérieur du champ de fleurs

2. Déplacer 1 de ses abeilles butineuses ou soldats à l'intérieur du champ de fleurs (fleur / champignon / rocher / souche).

Abeille butineuse depuis une fleur vers une autre

Abeille soldat depuis une abeille butineuse adverse (fleur) vers une abeille butineuse de la même ruche (fleur)

 Abeille butineuse depuis une fleur vers un champignon

 Abeille soldat depuis une abeille butineuse adverse (fleur) vers une abeille butineuse adverse (champignon)

## Ramener 1 abeille vers sa ruche

3. Ramener 1 de ses abeilles butineuses ou soldats depuis le champ de fleurs vers sa ruche.

Abeille butineuse depuis une fleur vers sa ruche

Abeille soldat depuis une abeille butineuse adverse (fleur) vers sa ruche



Dans les 2 exemples ci-dessus, les abeilles retournent seules vers leur ruche et ne font pas partie d'un motif. Elles rentrent donc chacune avec 1 grain de pollen, quel que soit le nombre de fleurs présentes dans l'hexagone d'où elles reviennent.

 Abeille butineuse depuis un champignon vers sa ruche

 Abeille soldat depuis une abeille butineuse adverse (champignon) vers sa ruche



 Dans les 2 exemples ci-dessus, les abeilles reviennent **depuis un champignon** vers leur ruche et **éradiquent** donc l'infestation de **varroa destructor** (retournez-le face cachée). Remarque : il faut qu'une abeille aille sur un champignon et en revienne avant que la manche ne se termine pour que l'infestation qui frappe sa colonie soit éradiquée.

 **Rappel** : À la fin de chaque manche, les ruches infestées verront **3 de leurs abeilles butineuses mourir** (retournez-les face cachée) et **1 arbre sera coupé** (retournez 1 tuile champignon) ! La fin d'une manche survient dès qu'un motif est complété.



## Piller 1 ruche adverse

4. Piller 1 ruche adverse : Annonce > Rappel > Bataille > Résultat. Possible propagation de l'infestation de varroa destructor.

Nombre d'abeilles soldats disponibles pour **défendre** votre ruche ou pour en **piller** une autre.

Si la ruche adverse ou la vôtre est **infestée** et que le **pillage réussit**, l'infestation se **propage**. Elle peut donc servir d'arme d'attaque ou d'arme dissuasive !

 Cette icône apparaît dans le coin inférieur gauche et vous donne **+1 en attaque** lorsque vous tentez de piller une ruche adverse :

 Cette icône apparaît dans le coin inférieur droit et vous donne **+1 en défense** lorsqu'une reine adverse tente de vous piller :

**WHAT'S THE BEE-?**

Pillez une ruche adverse.




Attaque +1

**LOOKS LIKE YOU WERE AS SNUG AS A BUG! WHAT ABOUT NOW?** 

Toutes les reines donnent leur carte motif à la reine se trouvant à leur gauche.




Attaque +2

**BUG-LAR!**

Volez 1 grain de pollen à une reine adverse (pas de propagation de l'infestation).



Défense +1

A

**L'ANNONCE :**

Une reine annonce **qui** elle tente de piller à l'aide des abeilles soldats présentes dans sa ruche.

**Exemple**

**Vous** annoncez que vous tentez de piller la reine **rose** à l'aide des **4** abeilles soldats présentes dans votre ruche.

B

**LE RAPPEL :**

La **reine attaquée** peut instantanément **rappeler** à sa ruche autant d'**abeilles soldats** qu'elle le désire. Une abeille soldat qui se précipite vers sa ruche pour la défendre **rentre les mains vides**. **Si un motif est dévoilé** dans ce contexte, **la manche prend fin** avant que le pillage n'ait lieu.

**Exemple**

La reine **rose** a **2** abeilles soldats dans sa ruche et décide d'en ramener **1** depuis le champ de fleurs. Elle a maintenant **3** abeilles soldats pour défendre sa ruche.

C

**LA BATAILLE :**

Toutes les reines **comptent ensemble à voix haute jusqu'à 3** et puis jouent des cartes, **toutes en même temps**.

Afin d'augmenter son score, **la reine qui attaque** peut jouer des cartes avec des **icônes d'attaque** .

**La reine attaquée** peut jouer des cartes avec des **icônes de défense** .

En fonction des intérêts et alliances, **les autres reines peuvent influencer l'issue d'un pillage** en jouant des cartes exactement au même moment que la reine qui attaque et que celle qui se défend. Les icônes sur les cartes jouées déterminent qui elles aident. Certaines cartes gelée royale ont à la fois des icônes d'attaque  ET de défense . Afin d'éviter les malentendus, les reines qui influencent un pillage **doivent toujours jouer leurs cartes en direction de la reine qu'elles veulent aider**. Toute carte clairement jouée en retard par rapport aux autres sera défaussée et non prise en compte.

**Exemple 1**

**Vous** jouez 2 cartes : attaque +3  
**Rose** joue 1 carte : défense +1  
**Vert** joue 1 carte : défense +1  
 (aidant donc **rose**).

**Exemple 2**

**Vous** jouez 1 carte : attaque +1  
**Rose** joue 2 cartes : défense +2  
**Vert** décide de ne rien jouer.

**Exemple 3**

**Vous** jouez 1 carte : attaque +1  
**Rose** joue 2 cartes : défense +3  
**Vert** joue 1 carte : défense +1  
 (aidant donc **rose**).

D

**LE RÉSULTAT :**

1. **Additionnez** pour chaque reine le **nombre d'abeilles soldats** présentes dans sa ruche et le **nombre de points d'attaque OU de défense** qu'elle a obtenus grâce aux cartes.
2. **Soustrayez le score** de la reine qui s'est **défendue** de celui de la reine qui a **attaqué**.
3. **Défaussez** les cartes utilisées durant la bataille.

**Un résultat positif**

indique combien d'abeilles soldats attaquantes sont entrées dans la ruche adverse.

**Chaque abeille y a volé 1 grain de pollen**. Si l'une des 2 ruches est infestée, **l'infestation se propage !**

**Un résultat nul**

signifie que les abeilles soldats attaquantes se sont fait repousser par les abeilles soldats adverses, **rien ne se passe**. L'infestation ne se propage pas.

**Un résultat négatif**

(peu fréquent) indique combien d'**abeilles soldats attaquantes** ont été **blessées** (retournez-les face cachée). Une reine **ne peut plus utiliser** une abeille soldat blessée (pas d'attaque, pas de défense, pas de champ de fleurs) jusqu'à la **fin de son prochain tour**. L'infestation ne se propage pas.

**Résultat exemple 1**

**Vous** :  $4 + 3 = 7$   
**Rose** :  $3 + 1 + 1 = 5$   
 Résultat :  $7 - 5 = 2$   
**Vous volez 2 grains de pollen à rose.**

**Résultat exemple 2**

**Vous** :  $4 + 1 = 5$   
**Rose** :  $3 + 2 = 5$   
 Résultat :  $5 - 5 = 0$   
**Égalité, rien ne se passe.**

**Résultat exemple 3**

**Vous** :  $4 + 1 = 5$   
**Rose** :  $3 + 3 + 1 = 7$   
 Résultat :  $5 - 7 = -2$   
**2 de vos abeilles soldats sont blessées.**

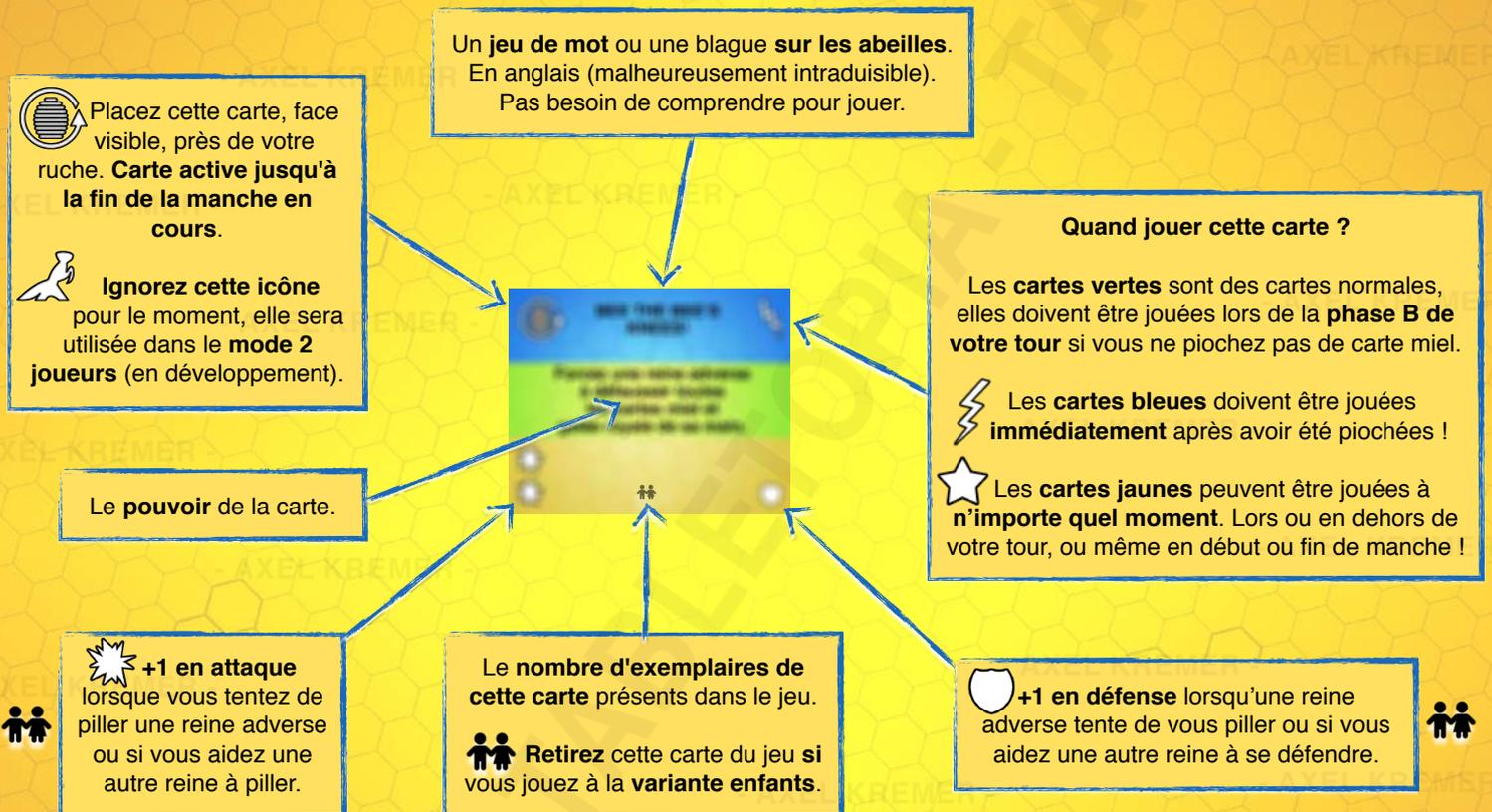
# Piocher 1 carte gelée royale

## 5. Piocher 1 carte **gelée royale**.

Les cartes **gelée royale** sont des cartes miel dotées de **super-pouvoirs**. Cela **coûte 1 action** pour en obtenir 1, mais cela vous donne des avantages qui pourraient faire la différence !



## Explication des cartes miel et gelée royale



### **Carte spéciale : Mutinerie !**

Placez cette carte près d'une **ruche adverse** afin d'y créer une **mutinerie**.

Les **abeilles soldats** de cette ruche **n'accepteront pas d'en piller d'autres** tant que la mutinerie aura lieu. Elles continuent cependant à défendre leur ruche et peuvent toujours être utilisées dans le champ de fleurs.



Une mutinerie **s'arrête** lorsqu'une **nouvelle carte mutinerie est piochée et jouée** ou à la **fin de la manche en cours**, selon la première occurrence.

Il ne peut y avoir qu'une **mutinerie à la fois** et une mutinerie ne peut **pas frapper une même ruche deux fois de suite**.

# Liste des cartes miel

- Mutinerie ! Placez cette carte près d'une ruche adverse afin d'y créer une mutinerie. (6) 
- Vous pouvez maintenant terminer vos tours avec 4 cartes dans votre main au lieu de 3 ! (1)
- Forcez 2 reines adverses à échanger leur carte motif. (1)
- Forcez 1 reine adverse à piller 1 reine de votre choix (fonctionne même en cas de mutinerie). (3) 
- Remplacez la carte motif d'une reine adverse avec 1 des cartes motif dormantes. (1)
- Ressuscitez 1 abeille butineuse morte pour 2 grains de pollen. (2) 
- Volez 1 grain de pollen à une reine adverse (pas de propagation de l'infestation). (6)
- Volez 2 grains de pollen à une reine adverse et donnez-les à une autre reine adverse (pas de propagation de l'infestation). (3)
- Volez 1 carte au hasard de la main d'une reine adverse. (3)
- Déplacez l'abeille à la dérive de 2 hexagones par rapport à sa position actuelle. (1)
- Déplacez 1 abeille butineuse adverse de 2 hexagones par rapport à sa position actuelle. (2)
- Déplacez 1 de vos abeilles butineuses de 2 hexagones par rapport à sa position actuelle. (2)
- Si 1 de vos abeilles soldats est sur 1 de vos abeilles butineuses, ramenez-les à votre ruche avec 1 grain de pollen par fleur présente dans l'hexagone qu'elles occupent. (6)
- Regardez la main d'une reine adverse. (3)
- Regardez la carte motif d'une reine adverse. (6)
- Regardez 1 des cartes motif dormantes. (4)
- Pillez une ruche adverse. (2) 

# Liste des cartes gelée royale

- Déplacez l'abeille à la dérive vers un autre endroit dans le champ de fleurs. (1)
- Déplacez 1 abeille butineuse adverse vers un autre endroit dans le champ de fleurs. (2)
- Déplacez 1 abeille soldat adverse vers un autre endroit dans le champ de fleurs. (2)
- +1 en attaque. (3) 
- +1 en défense. (2) 
- L'infestation de varroa destructor qui frappait votre ruche est maintenant éradiquée ! (2) 
- Ramenez 1 de vos abeilles butineuses vers votre ruche avec 1 grain de pollen par fleur présente dans l'hexagone occupé. (1)
- Ramenez 1 de vos abeilles soldats vers votre ruche avec 1 grain de pollen par fleur présente dans l'hexagone occupé. (1)
- Bloquez 1 carte miel, 1 carte gelée royale ou 1 pillage. (2)
- Piochez 3 cartes miel. (1)
- Ressuscitez 1 abeille butineuse morte, gratuitement. (1) 
- Toutes les reines donnent leur carte motif à la reine se trouvant à leur gauche. (1)
- Echangez votre carte motif avec celle d'une reine adverse ou avec 1 des cartes motif dormantes ! (1)
- Volez 3 grains de pollen à une reine adverse (pas de propagation de l'infestation). (1)
- Forcez 1 reine adverse à défausser sa main. (1)
- Forcez 1 abeille soldat adverse à rentrer, les mains vides, du champ de fleurs vers sa ruche ! (2)
- Forcez 1 reine adverse à échanger sa main avec celle d'une reine de votre choix. (1)
- Si votre ruche est infestée, infestez une ruche adverse ! (3) 

# Fin d'une manche

La fin d'une manche est instantanément déclenchée dès qu'une reine forme son motif.

1. Les abeilles formant le motif retournent dans leur ruche avec le nombre de grains de pollen correspondant aux fleurs dans les hexagones qu'elles occupaient.
2. Il est possible que de nouveaux motifs soient dévoilés lorsque les abeilles formant le premier motif retournent à leur ruche. Si cela se produit, les abeilles formant le motif qui vient d'être dévoilé retournent également à leur ruche avec le nombre de grains de pollen correspondant au nombre de fleurs dans les hexagones qu'elles occupaient.
3. Répétez l'étape 2 jusqu'à ce qu'aucun autre motif ne puisse plus être dévoilé de cette façon.
4. Toutes les abeilles encore présentes dans le champ de fleurs retournent **simultanément** à leur ruche avec 1 grain de pollen chacune (aucun nouveau motif ne peut donc être dévoilé). Une abeille qui revient d'un champignon à la fin d'une manche revient les mains vides, sans pollen ni remède contre le varroa destructor.



Dans l'exemple ci-dessus, **bleu** récolte 10 grains de pollen (1) et dévoile le motif d'**orange** qui récolte ensuite 6 grains de pollen (2). Il n'y a plus de motif, les reines récoltent donc 1 grain de pollen par abeille de leur couleur encore présente dans le champ de fleurs. **Bleu** et **orange** récoltent chacun 1 grain de pollen supplémentaire. **Vert** récolte 5 grains de pollen. **L'abeille à la dérive** reste où elle est car personne ne l'a utilisée pour former son motif.

5.  Les ruches infestées voient 3 de leurs abeilles butineuses mourir (retournez-les face cachée) et restent infestées pour commencer la manche suivante.
6.  Si une reine n'a plus d'abeille butineuse en vie, **OU** si au moins 1 reine a rempli sa ruche avec 30 grains de pollen ou plus, la partie se termine. Consultez les conditions de victoire page 4 si nécessaire. Si ce n'est pas le cas, commencez une nouvelle manche.

## Début d'une nouvelle manche

1. Toutes les reines gardent leur main mais **défaussent** les cartes miel et gelée royale placées face visible près de leur ruche au cours de la manche précédente.
2. Toutes les cartes motif doivent être **mélangées et re-distribuées**. Les cartes motif dormantes sont replacées les unes à côté des autres, près du champ de fleurs. Consultez la mise en place page 3 si nécessaire.
3. Si personne n'a utilisé l'abeille à la dérive pour former son motif, elle reste là où elle est pour commencer cette nouvelle manche. Si une reine l'a ramenée dans sa ruche lors de la réalisation de son motif, elle la **replace** dans le champ de fleurs sur un hexagone contenant le plus de fleurs possible.  Si sa ruche n'est pas infestée, elle lance le dé avant de la replacer dans le champ de fleurs. Si le lancé montre une abeille tenant un panneau avec le **symbole de la paix**, elle est en **sécurité** ! S'il montre une abeille tenant un panneau avec le **varroa destructor**, elle commence cette nouvelle manche avec une ruche infestée.
4. La reine ayant le **moins de pollen** dans sa ruche **coupe 1 arbre** (retournez 1 tuile champignon) et **joue en premier**. En cas d'égalité, la reine ayant la carte avec la **coccinelle** ayant le **plus de points** sur son dos **coupe 1 arbre** et **joue en premier**.



# C'est la guerre !

**Les alliances, les manipulations, les trahisons et le commerce sont autorisés. C'est la guerre après tout !**

Si vous **voyez les cartes** d'une **reine adverse**, vous **avez le droit de dire aux autres** ce qu'elles peuvent contenir mais vous n'avez **jamais le droit de le prouver en leur montrant** les cartes. Soyez convaincant-e à l'aide de mots.

Vous êtes **autorisé-e à manipuler** d'autres reines mais vous n'êtes **pas autorisé-e à tricher** ni à cacher ou à voler des cartes, du pollen, des jetons, etc...

Vous **pouvez** et allez probablement devoir **vous aider** les un-e-s les autres mais vous **ne pouvez pas partager la victoire**.

En fonction des alliances et affinités, les **cartes et les services peuvent être échangés** contre d'autres cartes, services ou du pollen. Les cartes et services peuvent également être **généreusement donnés dans l'espoir** de sceller des alliances.

## Variante experts



**11 des 12 tuiles fleurs ont des rochers** à la place de fleurs sur l'une de leurs 2 faces. Les abeilles peuvent aller sur ces hexagones, mais elles ne peuvent pas être utilisées pour compléter un motif car ils ne contiennent pas de fleurs.

**Ajoutez davantage de rochers ou de souches d'arbres pour rendre le jeu plus difficile.** Vous pouvez également les utiliser pour **réduire l'espace disponible** pour des **parties à 3 reines** seulement.

**La dernière des 12 tuiles a un hexagone contenant 7 fleurs jaunes.** Cet hexagone fournit **7 grains de pollen**.

Utilisez cette face de la tuile si vous voulez jouer une **partie plus agressive**.



## 5 erreurs fréquentes

- 1. Piocher une carte gelée royale** lors de la phase A de votre tour ne vous **empêche pas de jouer la phase B** de ce même tour.
- Lors de la **phase B** de votre tour, vous pouvez **SOIT piocher 1 carte miel, SOIT jouer AUTANT de cartes QUE VOUS LE DÉSIREZ**. Vous ne **pouvez pas piocher** une carte miel **et ensuite jouer des cartes vertes**. Si vous avez pioché une **carte bleue** ⚡ vous devez cependant la **jouer immédiatement**. Vous avez également le **droit de jouer des cartes jaunes** ★ à n'importe quel moment.
- Si vous **jouez une carte jaune** ★ juste **après la phase A** de votre tour, cela **n'active PAS nécessairement la phase B** de ce même tour. Vous pouvez, par exemple, envoyer une abeille dans le champ de fleurs (phase A), puis jouer une carte jaune ★ (phase B non activée) et puis décider de piocher une carte miel (phase B) ou de jouer plus de cartes (phase B).
- Seules les **abeilles formant un motif collectent** le nombre de **grains de pollen correspondant aux nombre de fleurs** dans les hexagones qu'elles occupent. Les **autres abeilles collectent chacune 1 seul grain de pollen, même si elles recouvrent ou qu'elles sont recouvertes d'une autre abeille**.
- Une **abeille soldat** peut **uniquement** être placée **sur une abeilles butineuse** adverse ou de la même ruche. Elle **ne peut pas** être placée **sur une autre abeille soldat** ou **sur l'abeille à la dérive** ou **directement sur une fleur**, un champignon, un rocher ou une souche d'arbre. Une **abeille soldat** peut également être utilisée pour former un **motif** ainsi que pour récolter du pollen ou un remède contre l'infestation de varroa destructor à **condition qu'elle soit placée sur une abeille butineuse, elle-même placée sur une fleur** ou un champignon.

## Démarrage rapide

- Mettez en place le champ de fleurs** en commençant par placer les tuiles fleurs **de l'extérieur vers l'intérieur**, dans le **sens des aiguilles d'une montre**.
- Chaque reine reçoit **5 abeilles soldats, 9 abeilles butineuses, 1 marqueur de pollen** (à placer sur le 5 pour une partie à 3 ou 4 et sur le 10 pour une partie à 5 ou 6) 👤 et **1 varroa destructor** qu'elle place face visible sur sa ruche.
- Distribuez**, face cachée, **1 carte motif, 1 carte coccinelle, 1 carte miel et 1 carte gelée royale** à chaque reine.
- La reine ayant la carte avec la **coccinelle** ayant le **plus de points** sur son dos :
  - 👤 **place les tuiles champignon** (3 pour une partie à 3 ou 4 et 4 pour une partie à 5 ou 6).
  - place le dé abeille à la dérive** sur un hexagone contenant le **plus de fleurs** possible.
  - joue en premier** et les autres reines suivent dans le **sens des aiguilles d'une montre**.