

# COMMENCEZ ICI

## Objectif

### DÉMARRAGE RAPIDE:

Suivez les étapes 1 à 5 dans les encadrés rouges

Chaque joueur endosse le rôle d'un chef d'équipe (ou plutôt celui d'une abeille chef d'équipe) dans une ruche et

il doit organiser les abeilles ouvrières sous son contrôle pour qu'elles produisent autant de miel qu'elles le peuvent pour assurer la survie de la ruche tout l'hiver.

Au début de chaque partie choisissez l'objectif miel avec lequel vous voulez jouer. Le premier joueur à atteindre cet objectif l'emporte.

Durée de la partie	Objectif Miel
<b>Courte</b> (15 min par joueur)	5
<b>Standard</b> (30 min par joueur)	7
<b>Longue</b> (45 min par joueur)	9

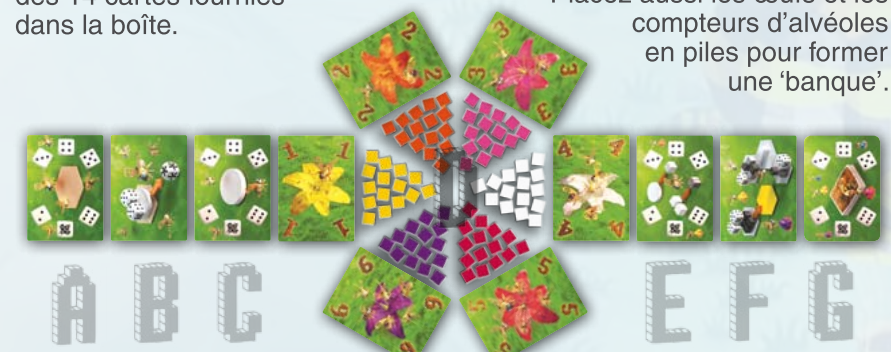
## 1. Préparation

Placez les cartes actions (celles marquées de A à G sur le dos) au centre de la table dans l'ordre alphabétique – donc A est la première carte et G la dernière.

Mélangez les 3 exemplaires de chaque carte pour former une pioche de 30 cartes. Placez les cubes de Nectar à côté de la couleur correspondante sur la carte action (D) 'Récouter du Nectar'.

Construisez la pioche des cartes de la Reine en choisissant 10 des 14 cartes fournies dans la boîte.

Placez aussi les œufs et les compteurs d'alvéoles en piles pour former une 'banque'.



Chaque joueur doit prendre 3 tuiles alvéoles et les mettre l'une à côté de l'autre (dans n'importe quelle configuration) devant lui sur la table pour former sa structure alvéolaire de départ. Les tuiles alvéoles doivent débiter face miel cachée.

Chaque joueur choisit une série de dés colorés qui vont représenter ses abeilles, puis il prend 6 de ces dés comme abeilles de départ.

Chaque joueur doit lancer le dé spécial Abeille Volontaire. Le joueur qui obtient le plus grand résultat devient le premier joueur pour le premier tour de la partie et il prend la carte **Nuit et Jour** comme marqueur de premier joueur.

Exemple de préparation pour chaque joueur

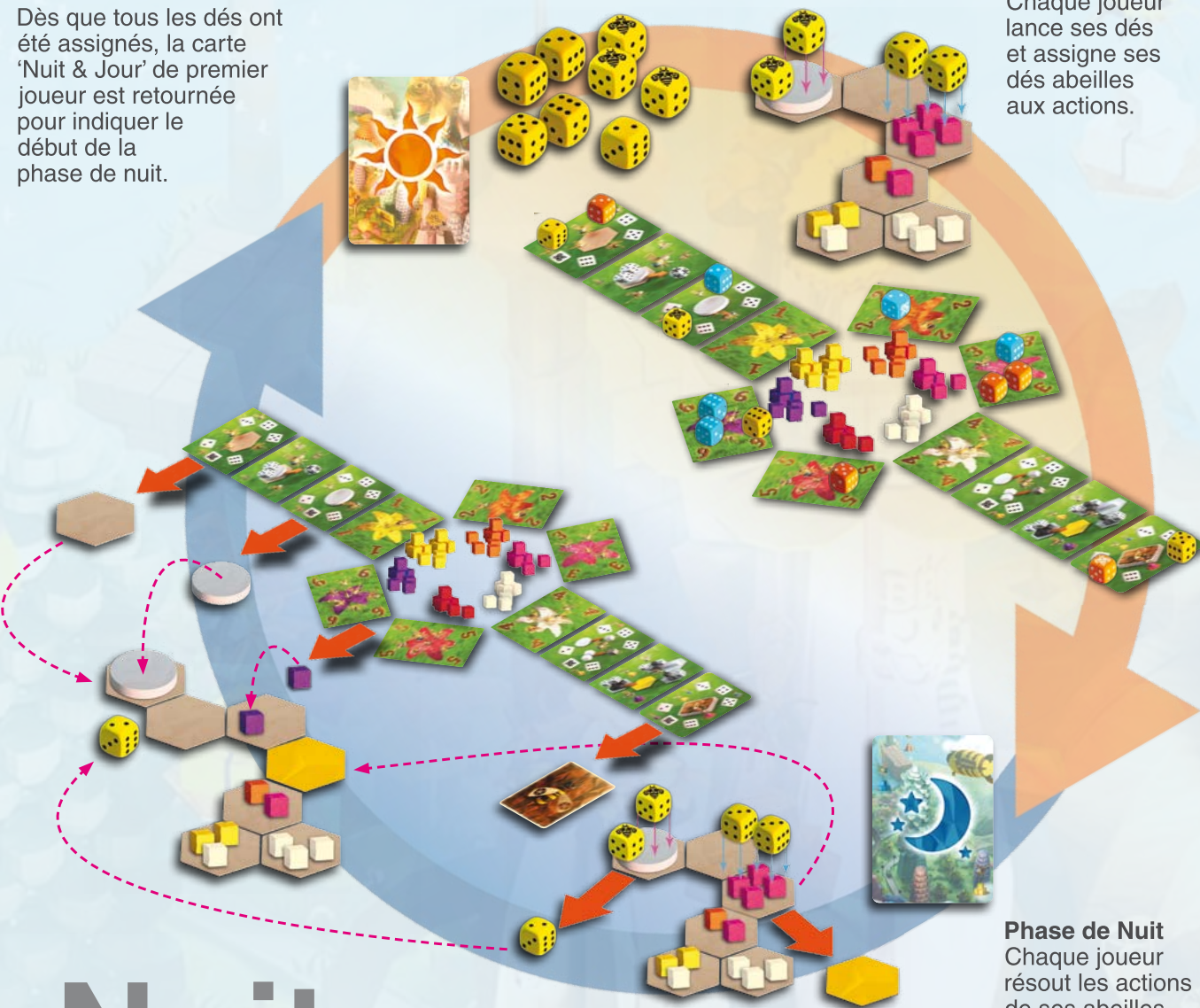


## 2. Tour de Jeu

Chaque tour de jeu est divisé selon les étapes suivantes :

Les dés abeilles sont directement placés sur les cartes A, C, D, E & G pour effectuer les actions qui y correspondent. Pour les actions B & F, les dés abeilles sont placés dans la structure alvéolaire du joueur.

Dès que tous les dés ont été assignés, la carte 'Nuit & Jour' de premier joueur est retournée pour indiquer le début de la phase de nuit.



# Jour

**Phase de jour**  
Chaque joueur lance ses dés et assigne ses dés abeilles aux actions.

**Phase de Nuit**  
Chaque joueur résout les actions de ses abeilles.

# Nuit

Une fois que cette phase est terminée, le jeton de premier joueur revient au joueur suivant dans le sens horaire, la carte 'nuit & jour' est à nouveau retournée pour indiquer le début de la phase de jour et on commence une nouvelle manche.

## FAQ

**Q: Que se passe-t-il si je n'ai pas assez de salles pour tout le nectar que j'ai récupéré pendant ce tour?**  
R: Choisissez la couleur de cubes que vous voulez garder et ensuite remettez le reste sur les fleurs d'où ils viennent.

**Q: Puis-je déplacer du nectar entre les salles de ma structure alvéolaire après l'avoir récupéré et stocké?**  
R: Seulement grâce à l'effet d'une carte ou en plaçant des abeilles dans ces salles comme décrit dans la partie 'Faire du miel & Déplacer du Nectar' au verso de la règle.

**Q: Puis-je faire du miel avec du nectar de différentes couleurs?**  
R: Normalement non. Mais l'effet d'une des cartes de la Reine rend ceci possible.

**Q: Puis-je faire du miel avec une paire d'abeilles qui n'ont pas la même valeur?**  
R: Normalement non. Mais l'effet d'une des cartes de la Reine rend ceci possible.

**Q: Puis-je stocker du nectar et des œufs dans la même salle?**  
R: Non. Un œuf remplit complètement une salle, donc cette salle ne peut pas être utilisée pour autre chose.

**Q: Que se passe-t-il si j'ai plus d'abeilles que les autres joueurs?**  
R: Chaque joueur, chacun son tour, place ses abeilles comme d'habitude. Lorsque tous les autres joueurs n'ont plus d'abeilles, vous placez vos abeilles restantes.

**Q: Que se passe-t-il si je ne peux pas placer mes abeilles?**  
R: Il est toujours possible de placer vos abeilles quelque part. Rappelez-vous que les fleurs peuvent contenir n'importe quel nombre d'abeilles.

**Q: Puis-je placer des abeilles dans une salle vide?**  
R: Oui. Cependant cela n'a que très peu d'intérêt tant que vous n'y mettez pas assez de nectar pour faire du miel pendant le même tour.

**Q: Puis-je faire éclore un œuf le même tour où je l'ai réclamé?**  
R: Non parce que B (Faire éclore un œuf) est résolu avant C (Obtenir un œuf), c'est donc impossible.

**Q: Que se passe-t-il si les réserves de salles/œufs/nectar/cartes sont épuisées?**  
R: Vos abeilles retournent à la ruche les mains vides et vous devez attendre jusqu'à ce que les éléments manquants aient été remis dans les réserves.

## 3. Jour

Au début de la phase de jour, chaque joueur prend tous ses dés et les lance simultanément. Au premier tour de la partie, tous les joueurs auront 6 abeilles (dés) à lancer.

Ensuite, en commençant par le premier joueur, chaque joueur doit assigner un de ses dés à une des actions suivantes :

- A: Construire une salle
- B: Faire éclore un œuf
- C: Éclore un Œufs
- D: Récouter du Nectar
- E: Echanger
- F: Faire du miel & Déplacer du Nectar
- G: Piocher une carte

Dans le cas des actions A (Construire une salle), C (Obtenir un œuf), E (Echanger) et G (Piocher une carte) les dés abeilles sont simplement placés sur l'endroit adéquat des cartes action pour indiquer les actions. Concernant ces actions, dès qu'un emplacement numéroté est recouvert par un dé abeille, il ne peut plus être choisi pendant ce tour. Dès que les six emplacements sur une carte action ont été remplis, cette carte action ne peut plus être choisie.

Dans le cas de l'action D (Récouter du Nectar), les dés abeille sont placés sur ou à côté de la carte fleur correspondante (il y a 6 cartes fleurs numérotées, uniques, et de différentes couleurs). Contrairement aux autres actions ci-dessus, on peut placer n'importe quel nombre d'abeilles sur la même carte fleur numérotée.

Dans le cas de l'action B (Faire éclore un œuf) et F (Faire du miel et déplacer du Nectar) les abeilles utilisées doivent être placées sur la tuile salle (alvéole) où les œufs ou le nectar seront stockés. Vous ne pouvez placer des abeilles que sur vos salles. Vous pouvez placer des abeilles dans des salles partiellement remplies ou dans des salles vides (bien que cela ne soit pas très opportun).

Un joueur ne peut refuser d'assigner une abeille que s'il n'a plus d'abeille à assigner ou bien si l'effet d'une carte permet de le faire. Dès qu'une abeille a été assignée, elle ne peut être ni retirée ni déplacée ailleurs, à moins qu'une carte ne le permette.

L'assignation se fait sur la base d'une Abeille par joueur. Le premier joueur assigne sa première abeille, ensuite le joueur suivant assigne sa première abeille (dans le sens horaire) et ainsi de suite jusqu'à ce que cela revienne au premier joueur. Le premier joueur assigne ensuite sa seconde abeille et ainsi de suite pour tous les autres joueurs. On répète ce processus jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'abeille à assigner.

## Cartes de la Reine

A jouer pendant la jour

A jouer pendant la nuit

Gardez cette carte en jeu pendant 1 tour (c'est-à-dire pendant une phase de jour et une phase de nuit)

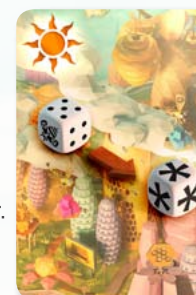
Vos dés / pendant votre tour (n'importe quel dé montrant une face BLANCHE)

Les dés adverses / pendant le tour d'un adversaire (n'importe quel dé GRIS)

Ce dé peut remplacer n'importe quel dé (joker)



**Volontaire**  
A jouer avant de lancer les dés Abeilles. Permet de rajouter le dé Abeille Volontaire à vos Abeilles pour ce tour.



**Heures Supplémentaires**  
A jouer avant de placer un dé Abeille. Permet de modifier la valeur d'un dé à placer une abeille pour changer la valeur de cette abeille.



**Directions**  
A jouer pendant la phase de jour après avoir placé une abeille sur une fleur. Pendant le reste de la phase vous pouvez placer des abeilles de n'importe quelle valeur sur cette fleur.



**Changement de déplacement**  
A jouer pendant la phase de jour lorsque vous êtes sur le point d'assigner une abeille. Vous pouvez choisir de placer une abeille de plus ou aucune abeille à votre tour.



**Congés Maladie**  
A jouer au début de la phase de jour avant que les abeilles ne soient assignées pour enlever une abeille contrôlée par un adversaire. Cette abeille ne pourra pas être assignée pendant ce tour.



**Mauvais Tour**  
Déplace un dé abeille d'un autre joueur d'une carte fleur numérotée à une autre, indépendamment de son valeur.



**Explorer**  
A jouer pendant la phase de nuit lorsque vous êtes sur le point de piocher une carte. Au lieu de n'en piocher qu'une, vous en piochez trois, vous en gardez une et vous défaissez les deux autres.



**Feinter**  
A jouer pendant la phase de jour lorsque c'est votre tour. NE placez pas de nouvelle abeille – au lieu de cela déplacez une abeille que vous avez déjà placée sur un autre emplacement valide.



**Cadeau de la Reine**  
A jouer durant la phase de résolution pour prendre gratuitement un œuf dans la réserve ou pour prendre une salle dans la réserve.



**Expertise**  
A jouer pendant la phase de résolution pour faire éclore un œuf ou cultiver un miel en utilisant deux valeurs d'abeille différentes.



**Prime**  
A jouer durant la phase de nuit lorsque vous réclamez du nectar d'une fleur, vous en réclamez un supplémentaire de la même couleur.



**Efficacité**  
A jouer pendant la phase de nuit pour réduire le coût de production de 1 miel pour 1 nectar.



**Alchimie**  
A jouer durant la phase de nuit pour produire 1 miel en utilisant deux couleurs de nectar différentes.



**Mélanger**  
A jouer pendant la phase de nuit pour déplacer autant de nectar que vous le souhaitez de n'importe quelle couleur entre deux salles de votre structure alvéolaire.

## Contenu

- 1 carte phase de jour & de nuit
- 1 série de cartes action (A-G) (12)
- 1 paquet de cartes de la Reine (41)
- 1 dé Volontaire (gros dé)
- 6 séries de cubes de couleurs pour le nectar (15 par série)
- 1 série de marqueur rond pour les œufs (blanc)
- 4 séries de dés colorés (18 par série)
- 1 série de compteurs hexagonaux pour les salles (48)



## 4. Nuit

Voir ci-dessous pour plus de détails sur chaque carte action.

Chaque joueur résout les actions de ses abeilles. Chaque action des abeilles doit être résolue dans l'ordre alphabétique – c'est-à-dire de A (Construire une salle) à G (piocher une carte).

Lorsque les actions sont réalisées par plusieurs abeilles en même temps, les abeilles contrôlées par le premier joueur sont d'abord résolues, ensuite on passe aux abeilles contrôlées par le joueur suivant dans le sens horaire et ainsi de suite... Après avoir terminé chaque action, remettez les Abeilles utilisées dans les réserves de dés de leurs propriétaires.



### Construire une salle

Chaque Abeille sur chaque case numérotée de la carte action Construire une salle (A) peut prendre une tuile de salle dans la réserve.

Toutes les tuiles réclamées par un joueur doivent être placées immédiatement pour étendre sa structure alvéolaire. La forme ou la taille de la structure alvéolaire n'a aucune importance.

S'il n'y a plus de tuiles Salles disponibles, alors toutes les abeilles restantes retournent à la ruche les mains vides.

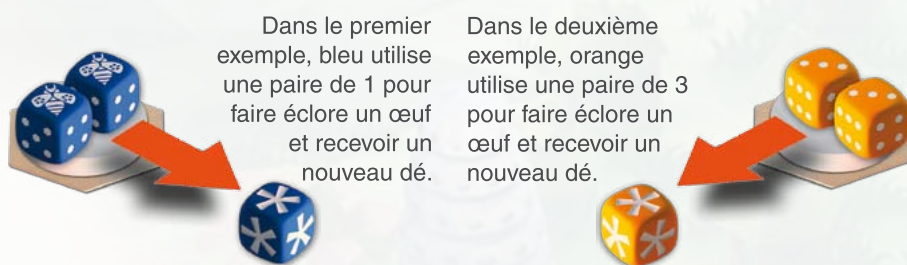


### Faire éclore un oeuf

Pour chaque salle contenant un oeuf où une paire d'abeilles a été assignées, remettez l'oeuf dans la réserve et remplacez-le par un nouveau dé abeille de la couleur approprié.

Remarquez que les oeufs éclosent avant d'être réclamés, donc un oeuf ne peut pas éclore dans le même tour où il a été réclamé.

### Exemples d'éclosion d'oeufs



Dans le premier exemple, bleu utilise une paire de 1 pour faire éclore un oeuf et recevoir un nouveau dé.

Dans le deuxième exemple, orange utilise une paire de 3 pour faire éclore un oeuf et recevoir un nouveau dé.



### Obtenir un oeuf

Chaque abeille sur les cases numérotées de la carte Obtenir un oeuf peut prendre un jeton oeuf dans la réserve.

Chaque oeuf réclamé par un joueur doit être placé immédiatement dans une salle vides, de la structure alvéolaire du joueur. S'il n'y a pas assez de salle vide alors les oeufs en surplus sont remis dans la réserve. Un joueur n'est pas forcé de prendre un oeuf s'il n'en veut pas.

Une tuile de salle ne peut pas stocker plus d'1 oeuf, et elle ne peut pas contenir du nectar ou du miel lorsqu'il y a déjà un oeuf.

S'il ne reste plus d'oeuf alors les abeilles retournent les mains vides à la ruche.

### Exemples pour Récolter du Nectar

1ère place (le plus d'abeilles) = 2 nectar	à moins qu'il y ait	égalité pour la 1ère place = 1 nectar chacun
2ème place (2ème plus d'abeilles) = 1 nectar	à moins qu'il y ait	égalité pour la 2ème place = aucun nectar
3ème et 4ème place		= aucun nectar

Dans ce premier exemple, le joueur violet a le **plus d'abeilles**. En conséquence il peut donc récolter **2 nectars**. Comme le



joueur jaune est le 2ème à avoir le plus d'abeilles, il peut Récolter 1 Nectar. Le joueur bleu a le **moins d'abeilles** et il ne peut donc **pas Récolter de Nectar**.



Dans ce troisième exemple, le joueur orange peut récolter 2 nectars mais bleu et violet sont à égalité pour la seconde place et ils ne peuvent donc rien récolter.

## Récolter du Nectar

Le nombre d'abeilles contrôlées par chacun des joueurs sur chacune des six fleurs doit être compté et comparé. Les joueurs ne réclament pas 1 cube par chacune des abeilles présentes sur une fleur – au lieu de cela, vous devez juste avoir le plus d'abeilles présentes sur la carte.

- Le joueur qui contrôle le plus d'abeilles sur une fleur donnée peut récolter deux cubes de nectar de la couleur de la fleur.

- En cas d'abeilles à égalité pour la première position sur une fleur, alors chaque joueur ne peut récolter qu'un seul cube de nectar de la couleur de la fleur.

- Le joueur qui contrôle ensuite le second nombre le plus élevé d'abeilles sur une fleur peut récolter un cube de nectar de la couleur de cette fleur.

- En cas d'abeilles à égalité pour la seconde place sur une fleur, aucun joueur ne peut Récolter de Nectar de cette fleur.

Dans ce second exemple, violet et jaune **sont à égalité pour le plus d'abeilles**, ils réclament donc **1 nectar chacun**. Bleu est alors à la **deuxième place** et il réclame aussi **1 nectar**.



Dans ce quatrième exemple, orange et bleu sont à **égalité pour la première place** et ils reçoivent donc **1 nectar chacun**. Jaune et violet sont à égalité pour la seconde place et aucun ne reçoit de nectar.



Dans ce cinquième exemple, orange est le seul joueur présent avec une seule abeille. Il représente toujours celui qui a le plus d'abeilles et il va donc pouvoir récolter 2 nectars.



Une fois que cette séquence est terminée, on passe dans le sens horaire le jeton de premier joueur au joueur suivant, la carte phase de nuit et de jour est retournée pour indiquer le début de la phase de jour et un nouveau tour de jeu commence.



### Commerce

Chaque Abeille présente sur cette carte action peut procéder à un échange. L'échange peut se réaliser de deux manières différentes:

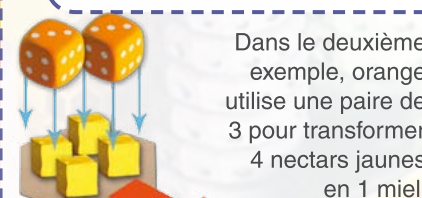
- Le joueur peut défausser deux nectars de la même couleur présent dans une de ses salles de sa structure alvéolaire pour pouvoir Récolter un nectar d'une autre couleur (pris sur la fleur en question).

- Le joueur peut défausser un oeuf d'une de ses salles de sa structure alvéolaire pour pouvoir Récolter un Nectar d'une couleur de son choix.

Un joueur peut seulement réaliser un échange par abeille placée sur la carte action échanger, mais s'il place plusieurs abeilles sur cette carte, alors il pourra réaliser plusieurs échanges (1 action échanger par abeille présente).

Un joueur qui a échangé peut placer immédiatement son nouveau nectar et/ou oeuf dans une des salles de sa structure alvéolaire qui a assez d'espace. Il n'y a pas besoin de placer le nouvel objet obtenu dans les salles d'où a été pris le nectar ou l'oeuf échangé.

### Exemples: Faire du Miel et Déplacer du Nectar



Dans le deuxième exemple, orange utilise une paire de 3 pour transformer 4 nectars jaunes en miel.



Dans le troisième exemple, jaune utilise une paire de 5 pour transformer 4 nectars bleus en miel.

## 5. Rempoter la Partie

A la fin de chaque nuit, si un joueur a atteint l'objectif de miel, il ou elle est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui qui a le plus de miel l'emporte.

S'il y a toujours égalité, celui qui a le moins d'abeilles l'emporte. Si c'est encore une égalité, celui qui a le moins de cubes de nectar restant l'emporte.



### Fabriquer du Miel et Déplacer du Nectar

Pour chaque salle contenant 4 nectars de la même couleur et sur laquelle une paire d'abeilles de même valeur a été assignée défaussez le nectar (remettez-le sur la fleur) et retournez la tuile pour révéler le miel. L'assignation des abeilles fonctionne de la même manière que pour l'éclosion des oeufs (B).

Remarquez que parce que le nectar est récupéré avant d'être cultivé, il est possible de récupérer du nectar et de faire du miel dans le même tour.

En gardant ceci à l'esprit, les joueurs prévoyants pourraient placer des abeilles ouvrières sur une salle vide ou partiellement remplie pour anticiper la récolte de ce tour de jeu.

Les joueurs peuvent aussi déplacer du nectar entre les salles de leur structure alvéolaire pendant cette phase, soit avant ou après avoir fait du miel. Pour pouvoir le faire, les joueurs doivent assigner deux abeilles de la même valeur aux deux salles entre lesquelles le déplacement aura lieu. (Il est possible d'utiliser les mêmes abeilles que celles prévues pour faire du miel.)

Si des paires d'abeilles de mêmes valeurs sont placées dans différentes salles, il est alors possible de déplacer du nectar entre ces salles et ensuite cultiver le nectar dans ces salles pendant le même tour.

Dans cet exemple, bleu peut échanger n'importe quel nombre de nectar jaune et blanc entre ces deux salles. Bleu ne peut pas faire entrer ou sortir du nectar rose, orange et bleu dans ces salles.

Dans le 4ème exemple, orange va déplacer 1 nectar bleu sur la tuile de structure alvéolaire qui contient déjà 3 nectars bleus. Orange peut ensuite faire du miel pendant le même tour, étant donné qu'il a placé une paire d'abeille ouvrières de la même valeur sur la tuile de structure alvéolaire.



### Piocher une carte de la Reine

Pour chaque Abeille présente sur cette action, un joueur peut piocher une carte de la Reine. Il n'y a pas de limites au nombre de cartes qu'un joueur peut jouer pendant un tour ou avoir en main.

Sur chaque carte est indiqué la phase (jour ou nuit) pendant laquelle elle doit être jouée. Les cartes peuvent être jouées par les joueurs dans n'importe quel ordre quand elles sont applicables. Chaque carte doit être résolue quand elle est jouée, et il n'est pas possible d'interrompre l'effet d'une carte par une autre carte.

**REMARQUE:** Reportez-vous à la partie explications des cartes de la Reine pour une explication des symboles sur les cartes de la Reine.



S'il n'y a pas de cartes restantes, alors les abeilles encore présentes rentrent les mains vides à la ruche.

Dès que l'étape de pioche des cartes est terminée, le tour de jeu est terminé. Tous les joueurs doivent récupérer leurs abeilles déjà prêtes pour le prochain tour, la carte de premier joueur est donnée, dans le sens horaire, au joueur suivant.



Un jeu de dés et de stratégie sur les abeilles et la fabrication du miel pour 2 à 4 joueurs. Un jeu de Mike Nudd



COPYRIGHT GRUBLIN GAMES PUBLISHING LTD (2014)

**Crédits:** Conception du jeu : Mike Nudd  
Producteur, Monteur : Henry Jasper  
Direction Artistique & Conception Graphique : Rachel Dobbs  
Editeur : Grublin Games Publishing Ltd.  
Traduction Française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant  
Relecture et corrections: Benjamin Bord, Birgit Irgang  
Dice Conception: Davide Averara



#WAGGLEDANCE  
Retrouvez-nous en ligne et découvrez des vidéos explicatives, les coulisses du jeu et bien d'autres bonus...  
[www.GRUBLINGAMES.COM/WAGGLEDANCE](http://www.grublingames.com/waggledance)