

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





*To bee
or
not to bee?*

QUEENZ

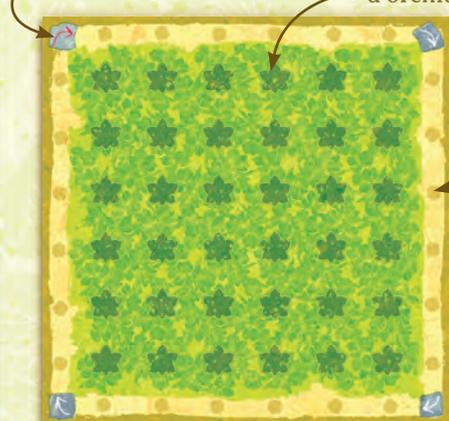
2-4 joueurs · 8+ · 30'

**Vous êtes un apiculteur renommé.
Faites fleurir vos champs pour y attirer les abeilles
et produire le miel le plus délicieux de la région !**

II. MATÉRIEL

Flèche rouge

Emplacement d'orchidée



1 plateau central (le jardin)



20 pots de miel (une série de 5 par joueur)

Piste de production de miel



4 plateaux individuels



125 orchidées (25 de chaque couleur)

4 jetons promotionnels Queenz !
À partager en famille et avec vos amis !

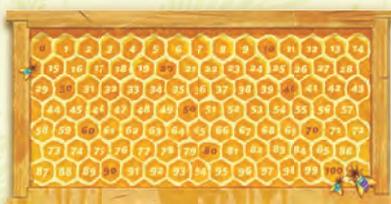


12 ruches (3 par joueur)

1 pion Jardinier
Piste du jardinier



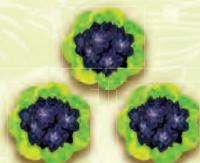
4 jetons Production multicolore (valeur 4-5-6-10)



1 piste de score



4 jetons de score



3 orchidées noires
Variante Orchidées noires voir p.6



Dos
24 tuiles Champ (2 exemplaires dans chacune des 12 formes différentes)



III. MISE EN PLACE

2 Mélangez les 125 orchidées face cachée pour former une pioche.

Pour les premières parties, laissez les 3 orchidées noires dans la boîte. Quand vous serez familiarisés avec le jeu, vous déciderez si vous souhaitez jouer avec la variante « Orchidées noires » présentée en page 6.

Puis remplissez le plateau en plaçant une orchidée face visible sur chaque case. Laissez la pioche d'orchidées à proximité du plateau.

Mise en place pour 4 joueurs



1 Placez le jardin au centre de la table.



6 Placez la piste de score à proximité du jardin et placez les jetons de score sur 0.

3 Faites une pile avec les jetons « Production multicolore », en les classant du plus grand au plus petit, avec le plus grand (10) sur le dessus de la pile.

4 Mélangez les 24 tuiles Champ pour former une pioche.

Puis piochez les 5 premières et placez-les à proximité du plateau. Ces champs sont disponibles pour les joueurs.

5 Chaque joueur prend un plateau individuel, 3 ruches et une série de 5 pots de miel.

Déterminez le premier joueur au hasard.
7 Le joueur situé à sa droite place le pion Jardinier en face de la rangée de son choix.

IV. COMMENT JOUER

On joue dans le sens horaire.

À votre tour, vous pouvez

- SOIT **cueillir des orchidées** pour alimenter votre réserve.
- SOIT **remplir un champ** avec des orchidées ou des ruches de votre réserve.

Cueillir des orchidées

Vous pouvez prendre des orchidées dans la rangée devant laquelle se trouve le jardinier. **Vous ne pouvez pas prendre plus d'orchidées que d'emplacements disponibles dans votre réserve.**

Vous pouvez prendre 1, 2 ou 3 orchidées, en respectant les règles suivantes :

- Si vous ne prenez qu'UNE orchidée, vous pouvez prendre celle de votre choix (avec ou sans abeilles).
- Si vous prenez DEUX orchidées, aucune d'entre elles ne doit abriter d'abeilles, et **elles peuvent être soit de la même couleur, soit de deux couleurs différentes.**
- Si vous prenez TROIS orchidées, aucune d'entre elles ne doit abriter d'abeilles, et **elles doivent toutes être de couleurs différentes.**

Dans cette situation, Lucie peut



- prendre une seule orchidée (n'importe laquelle).



- prendre 2 orchidées sans abeilles, soit de la même couleur, soit de deux couleurs différentes.

- elle peut aussi prendre 3 orchidées, de couleurs différentes et n'abritant pas d'abeilles.



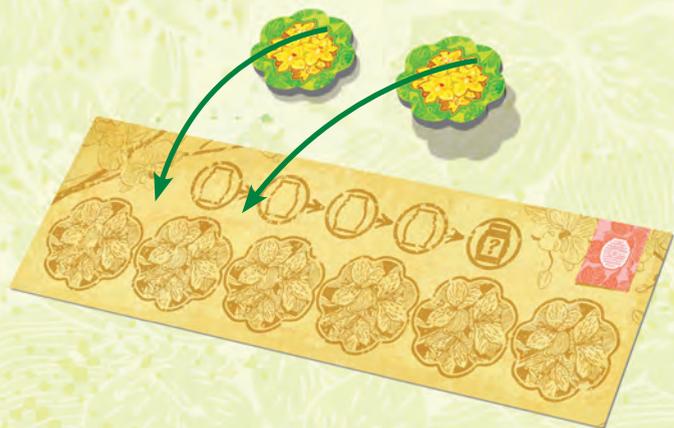
Placez **immédiatement** les orchidées choisies dans votre réserve, puis **déplacez** le jardinier d'autant de pas que vous avez pris d'orchidées, dans le sens horaire.

Note: si vous prenez une orchidée contenant une unique abeille,
C'est une Reine! – voir Reines en page 5.



Note: si vous prenez une orchidée contenant une unique abeille, C'est une **Reine!** – voir Reines en page 5.

Elle décide de prendre 2 orchidées jaunes qu'elle ajoute à sa réserve. Le jardinier avance de deux pas.



Remplir un champ

Au lieu de **cueillir des orchidées**, vous pouvez **remplir l'un des champs disponibles** avec vos orchidées et/ou vos ruches.

Chaque case du champ que vous voulez remplir doit accueillir une orchidée de votre réserve ou une ruche.

1. Choisissez l'un des champs disponibles au milieu de la table.

S'il s'agit de votre premier champ, placez-le devant vous.

Vos prochains champs devront toujours être connectés par au moins un côté à l'un de vos champs précédemment posés.

Marie vient de placer son premier champ qui lui rapporte 4 PV et lui fait produire deux couleurs de miel différentes.



2. Prenez des orchidées de votre réserve et 1, 2 ou 3 de vos ruches si vous le souhaitez pour **compléter toutes les cases du champ**. Vous ne pouvez pas laisser de case libre.

3. Gagnez des points de victoire pour chaque couleur de miel produite.

Chaque zone d'au moins deux orchidées de la même couleur qui vient d'être **créée** ou **agrandie** produit du miel :

- » Marquez **1 point de victoire pour chaque orchidée** de cette zone.
- » Si c'est la première fois que vous produisez du miel de cette couleur, **placez le pot de miel correspondant** sur votre piste de production.
(À ce stade, ruches et abeilles ne donnent aucun point de victoire. Leurs bonus seront comptabilisés en fin de partie)

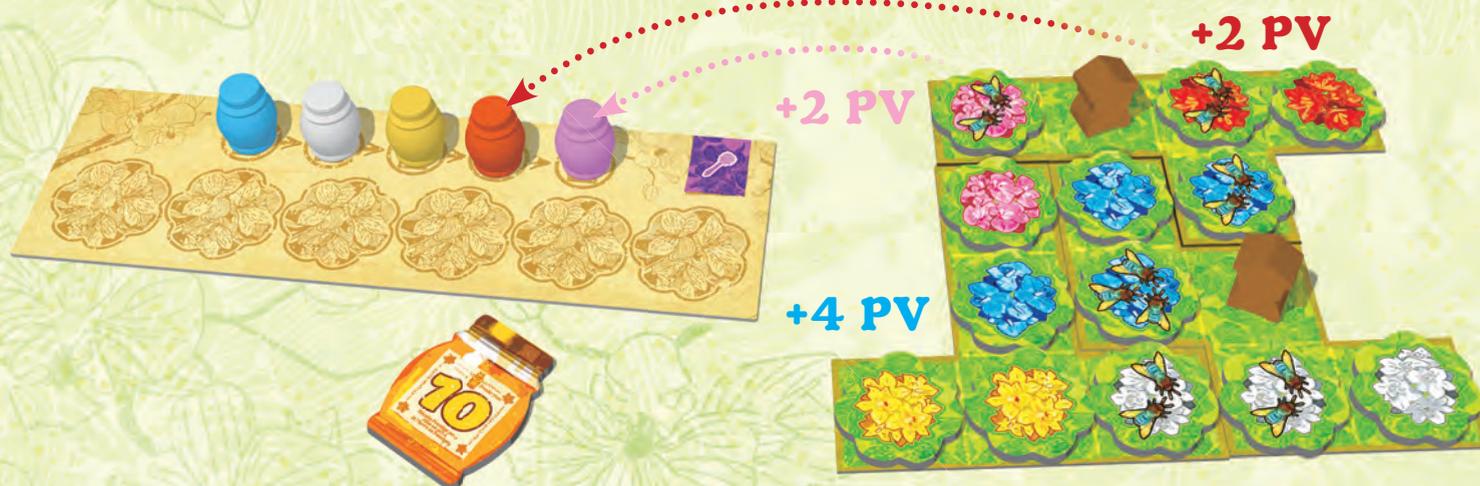
Plus tard, elle y adjoint un deuxième champ. Elle marque 8 PV de plus et produit une troisième couleur de miel.



Pour son troisième champ, elle marque encore 8 PV supplémentaires. Elle est la première à avoir produit les cinq couleurs de miel et récupère le jeton « Production multicolore » de valeur 10.

Dès que vous remplissez complètement votre piste (avec 5 couleurs de miel différentes), prenez le jeton « **Production multicolore** » du sommet de la pile qui vous offrira des points supplémentaires à la fin de la partie.

Le **premier** joueur à atteindre cet objectif marquera **10 points**, le deuxième 6, le troisième 5 et le dernier 4. Si vous n'arrivez pas à remplir votre piste avec 5 couleurs de miel différentes, vous ne marquez rien.



Notez que blanc et jaune ne marquent pas de nouveau des points pour le troisième champ, car aucune orchidée n'y a été ajoutée lors de la pose de ce champ.

Reines – pouvoir spécial



Certaines orchidées abritent 1, 2 ou 3 abeilles.
Comme il a été dit plus haut, lorsque vous prenez une orchidée qui abrite une ou des abeilles, vous ne pouvez pas en prendre une autre dans le même tour.
Mais les orchidées avec une seule abeille sont spéciales. Cette abeille est... une reine ! Et comme toute reine qui se respecte, elle vous donne un pouvoir spécifique.

Lorsque vous récupérez une orchidée avec une reine, **vous la placez dans votre réserve comme d'habitude.**

Cependant, vous pouvez **immédiatement échanger sa position avec une orchidée déjà placée dans un de vos champs fleuris.**

Vous ne marquez pas de points de victoire à cette occasion.

Ce pouvoir est **facultatif**, mais si vous ne le faites pas au moment où vous récupérez l'orchidée avec la reine, vous ne pourrez plus le faire ensuite.

Jérôme récupère l'orchidée rose et la reine.
Il peut la laisser dans sa réserve ou bien l'échanger immédiatement contre toute orchidée de ses champs.



Il décide de l'échanger contre son orchidée bleue.

Notez que cela ne lui rapporte pas de PV pour le moment, même s'il a créé une zone de deux cases roses à cette occasion.

Compléter le jardin / nouveaux champs

Lorsque vous prenez des orchidées, ou lorsque vous prenez un champ parmi ceux disponibles, **ne les remplacez pas immédiatement.** Attendez que l'une des situations suivantes se produise :

- **Le jardinier s'arrête devant une rangée vide :**
 - » le joueur qui vient de déplacer le jardinier gagne un point de victoire.
 - » remplissez cette rangée avec des orchidées **face visible**, prises au hasard dans la pioche.
- **Un joueur prend le dernier champ disponible :**
 - » ce joueur gagne un point de victoire.
 - » piochez 5 nouveaux champs, **maintenant** disponibles pour tous les joueurs.
- **Le jardinier franchit la flèche rouge sur le plateau Jardin.**
 - » Le joueur qui vient de déplacer le jardinier gagne un point de victoire.
 - » Prenez autant d'orchidées que nécessaire dans la pioche et placez-les face visible pour **combl**er tous les espaces vides du plateau Jardin.
 - » Piochez autant de champs que nécessaire pour qu'il y ait de nouveau 5 champs disponibles.



V. FIN DU JEU ET DÉCOMPTE FINAL

Lorsqu'un joueur remplit son cinquième champ, chaque autre joueur joue un dernier tour.

Lors de ce dernier tour, chaque joueur peut **cueillir des orchidées** ou **remplir un champ** comme d'habitude.

Exceptionnellement, **et uniquement au dernier tour**, vous pouvez choisir de remplir un champ même si vous n'avez pas assez d'orchidées et/ou de ruches pour le faire.

Les points sont marqués normalement pour cette dernière action.

Chaque joueur marque ensuite des points supplémentaires pour chacune de ses ruches.

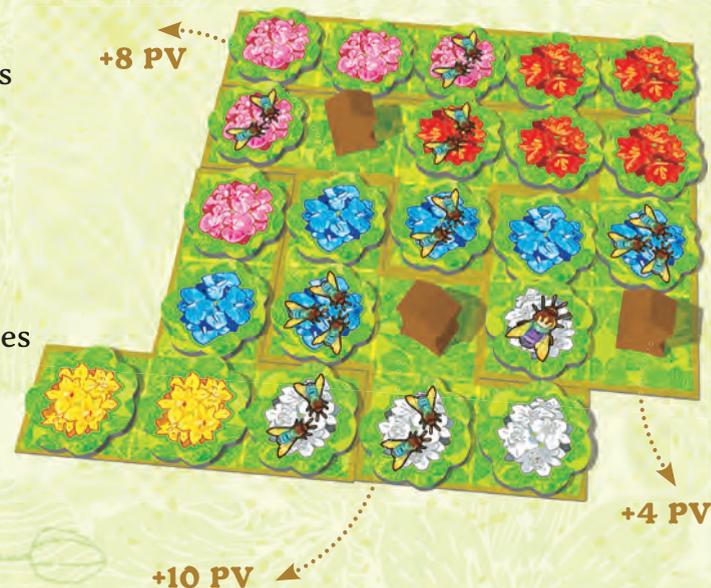
Chaque ruche rapporte un point de victoire pour chaque abeille présente sur les 8 cases alentour. Une abeille voisine de plusieurs ruches est comptée pour chacune de ces ruches.

Enfin, chaque joueur fait **la somme de tous ses points de victoire** (ceux récupérés lors de la floraison des champs, plus ceux des ruches) et y ajoute son bonus de production multicolore, le cas échéant.

Le joueur qui a le score le plus élevé l'emporte !

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'abeilles dans ses champs l'emporte.

Dans cet exemple, les ruches marquent 22 points (8+10+4).



Variante : Orchidées noires

- Mélangez les orchidées noires avec les autres orchidées face cachée au début de la partie.
- S'il y a une orchidée noire dans la rangée du jardinier et que vous souhaitez la prendre, vous ne pouvez prendre que celle-ci (et rien d'autre).

- Dans ce cas, défaussez-la immédiatement et révélez 3 orchidées de la pioche.
- Choisissez 1 ou 2 orchidées (avec des abeilles ou non) et mettez-les dans votre réserve (vous ne pouvez pas choisir d'orchidées noires à cette occasion). Remélangez les orchidées non choisies dans la pioche.
- Ensuite, déplacez le jardinier d'une case, quoiqu'il arrive.

CRÉDITS

Un jeu créé par Bruno Cathala & Johannes Goupy
Illustrations et Graphisme : Vincent Dutrait
Consultant typographique : Quentin Schmerber
Production : Kevin Kichan Kim
Traductions : Antoine Prono (Transludis)

© 2019 Mandoo Games
Pour toute question au sujet du jeu,
veuillez contacter : help@mandooogames.com

