

## PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une couleur.

Prendre les tuiles **Alvéole** de départ en fonction du nombre de joueurs (voir au dos) et les placer au centre de la table.

Soit selon le schéma de la règle du jeu.

Soit librement en les gardant côte à côte.

Séparer les tuiles **Alvéole** par forme et mélanger chaque paquet.

Constituer des piles de 4 tuiles **Alvéole** en respectant les formes.

Placer chaque pile **Alvéole** en cercle selon le schéma de la règle du jeu.

Placer la tuile **Frelon** selon le schéma de la règle du jeu.

Placer la **Cuillère à miel** juste après la tuile **Frelon**.

Placer 1 pion **Frelon** sur chaque case de départ avec un symbole **Frelon**.

Créer des réserves avec les pions **Miel** et **Fleur** au bord de la zone de jeu.

Séparer les tuiles **Pouvoir** selon leur niveau, prendre au hasard une tuile **Pouvoir** de chaque niveau, puis les placer face visible au bord de la zone de jeu.

## TOUR DE JEU

En commençant par le 1er joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue ses actions dans l'ordre suivant :

### 1) ACTIVER UN POUVOIR DE FLEUR :

Choisir une des tuiles **Pouvoir** en jeu.

Payer le nombre de jetons **Fleur** indiqué sur la tuile **Pouvoir**.

Appliquer l'effet de la tuile **Pouvoir**.

Certains effets s'appliquent pendant une des étapes suivantes.

**Si toutes les piles Alvéole sont épuisées, la partie prend fin immédiatement.**

Choisir une des trois piles de tuiles **Alvéole** après la **Cuillère à miel**.

Placer la **Cuillère à miel** après la pile choisie.

Prendre la première tuile **Alvéole** de la pile.

### 2) AGRANDIR OU ÉLEVER LA RUCHE :

Placer la tuile **Alvéole** au contact des tuiles déjà placées.

Agrandir la **Ruche** :

Placer la tuile **Alvéole** choisie au 1er niveau.

Au moins 2 de ses cases **Alvéole** adjacentes avec au moins 2 cases **Alvéole** de la **Ruche**.

Être adjacente avec au moins 1 case **Alvéole** de 1er niveau non recouverte.

Gagner 2 jetons **Fleur**.

**Sauf si le joueur a activé un Pouvoir de fleur à ce tour.**

Élever la **Ruche** : **SAUF 1ER TOUR DU JOUEUR**

Placer la tuile **Alvéole** choisie au-dessus des tuiles **Alvéole** déjà placées.

Pas d'obligation de recouvrir plusieurs tuiles de la **Ruche**.

Les cases **Alvéole** pleines de la nouvelle tuile doivent être sur des cases **Alvéole** vides.

Les cases **Alvéole** vides de la nouvelle tuile doivent être sur des cases **Alvéole** pleines.

Aucune case **Alvéole** ne peut recouvrir un espace vide.

Aucune case **Alvéole** ne peut recouvrir un pion **Ouvrière**, **Frelon** ou **Reine**.

Si vide, déplacer la tuile **Frelon** sur la pile **Alvéole** précédente.

Vérifier si la pile de tuiles **Alvéole** avec la tuile **Frelon** (départ) est vide.

### 3) PLACER OU DÉPLACER UNE ABEILLE :

Sur une case **Alvéole** pleine de la tuile placée pendant ce tour soit :

Placer 1 pion **Ouvrière**.

Placer 1 pion **Reine**.

Uniquement si aucune autre **Reine** n'a été placée.

Uniquement si le joueur n'a plus de pions **Ouvrière** en réserve.

Uniquement sur une case **Alvéole** de niveau 4 ou plus.

**Cette pose déclenche la fin de partie.**

Déplacer 1 pion **Ouvrière** déjà placé.

### 4) DÉPLACER UN FRELON :

Si la **Cuillère à miel** à dépasser la tuile **Frelon** (départ), le joueur gagne 1

Les deux conditions sont cumulatives.

Si la tuile posée à ce tour a un symbole **Frelon**, le joueur gagne 1 déplacement de **Frelon**.

Pour chaque déplacement de **Frelon**, le joueur doit déplacer 1 pion **Frelon** vers une case adjacente (vide ou pleine).

Le **Frelon** ne peut pas se déplacer sur une case occupée par un autre **Frelon** ou une **Reine**.

Si un **Frelon** est déplacé sur une case occupée par une **Ouvrière**, le pion **Ouvrière** est retiré du jeu.

## FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée si :

Si un joueur place son pion **Reine**.

Chaque autre joueur joue un dernier tour.

Interdiction de placer un autre pion **Reine**.

devenant si :	Immédiatement si toutes les piles <b>Alvéole</b> sont épuisées.
Chaque joueur compte ses PV :	Chaque pion <b>Reine</b> vaut 4PV.
	Chaque pion <b>Ouvrière</b> vaut 1PV par niveau qu'elle surmonte (max 4PV).
	1PV par pion <b>Miel</b> .
Le gagnant est celui qui a le plus de PV.      Si égalité, au profit de celui qui a posé sa <b>Reine</b> .	