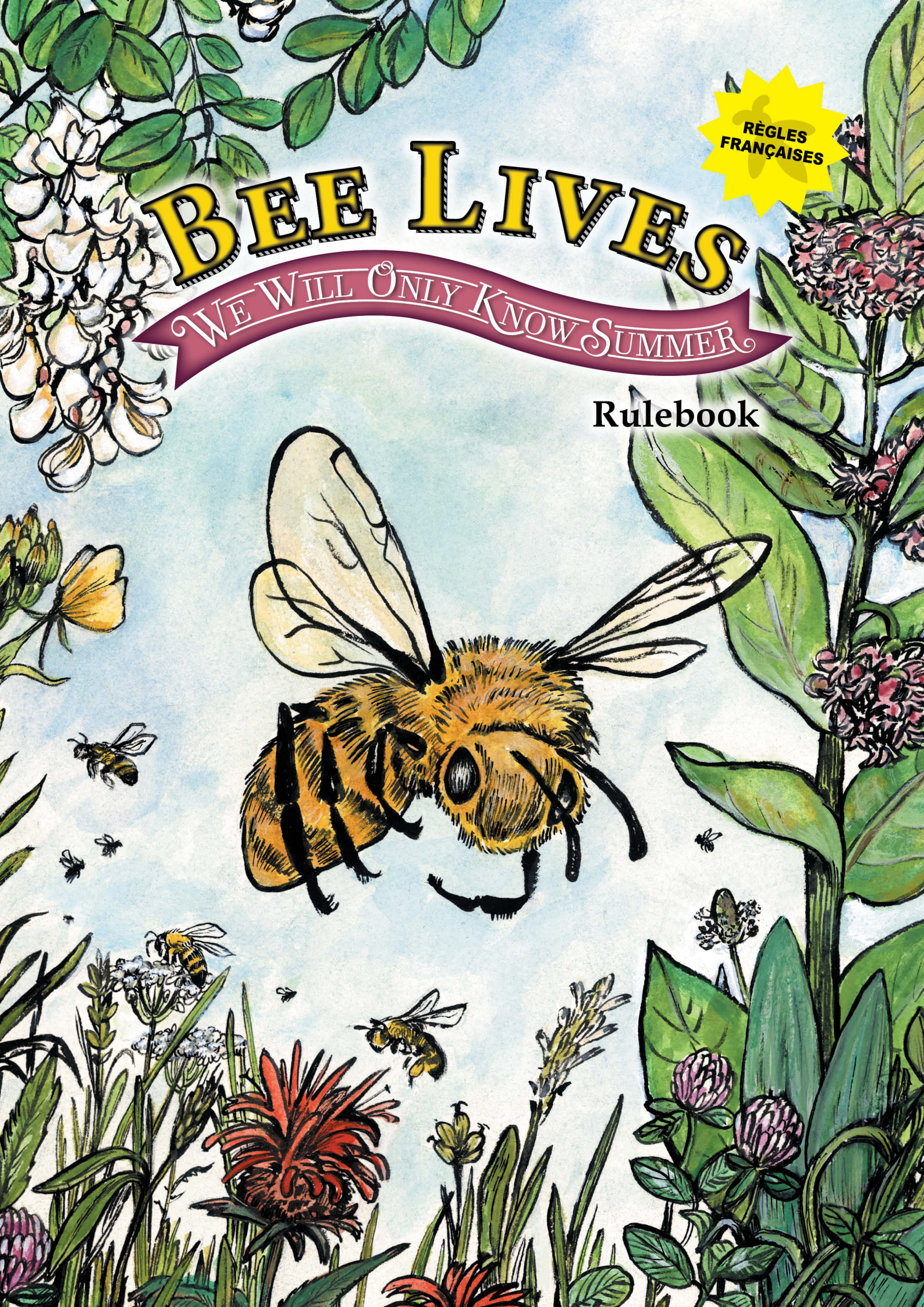


RÈGLES
FRANÇAISES

BEE LIVES

WE WILL ONLY KNOW SUMMER

Rulebook



BEE LIVES

WE WILL ONLY KNOW SUMMER

1 - 4 joueurs | 30 minutes par joueur | âge 14+

INTRODUCTION

Rejoignez l'histoire de la vie sauvage des abeilles! Dans *Bee Lives*, vous êtes la reine des abeilles, gérant votre ruche et essayant d'assurer sa survie. Vous devrez collecter du miel et du pollen, éclore une nouvelle couvée, et construire plus de couvain d'abeilles. Mais ce qui se passe en dehors de votre ruche est aussi important que

se passe à l'intérieur - votre ruche va essaimer quand elle devient trop nombreuse, et ces ruches sauvages nouvellement formées rivaliseront avec vous et les autres joueurs pour les ressources disponibles! Pouvez-vous être certain que votre ruche passera l'hiver?

MATÉRIEL DE JEU



80 Abeilles ouvrières
(20 par couleur)



4 Ruches pour joueur
(1 par couleur)



4 Marqueurs de pointage
(1 par couleur)



4 Varroas



1 Marqueur de
premier joueur



108 Cubes de Resource
(60 Miel, 28 Pollen, 20 Eau)



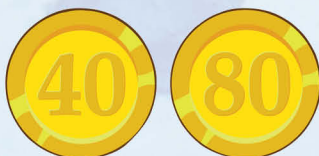
5 Dés de pillage
(12-face D4s)



1 Dé Ruche
sauvage
(D6)



8 Jetons
Famine



4 40/80 Jetons Points



4 Jetons
Essaimage



4 Jetons
Exemption de
nourrissage



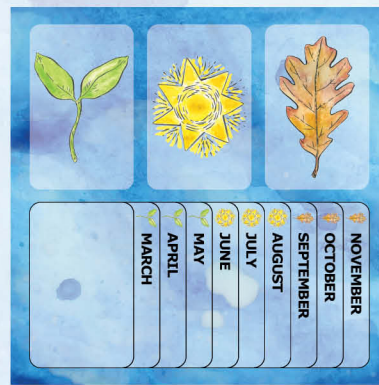
4 Marqueurs de
taille de couvain



4 Plateaux de ruche



4 Plateaux de progression de maladie



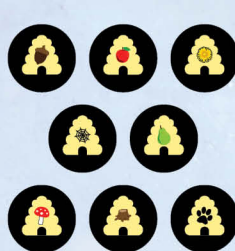
1 Plateau Saisons



1 Plateau de pointage



1 Plateau Ruches sauvages



8 Indicateurs de force des ruches sauvages



8 Ruches sauvages



40 Jetons d'ouvrières neutres



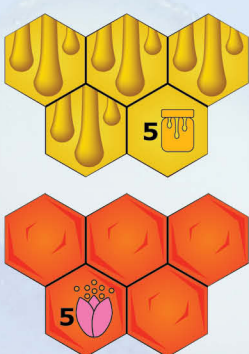
8 Jetons Reine



80 Tuiles
(22 Tuiles Fleur, 22 Tuiles Fleur Fanée,
22 Tuiles récolte, 14 Tuiles Eau)



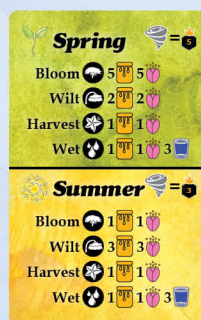
27 Cartes Saison
(9 Cartes Printemps, 9 Cartes Été,
9 Cartes Automne)



12 Jetons Ressources



4 Aide-mémoire Séquence des mois



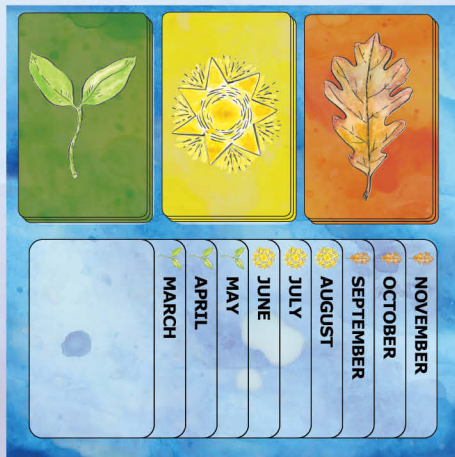
4 Aide-mémoire Priorités des saisons



18 Cartes à jouer en sol

1 Sac de tissu
(pas sur la photo)

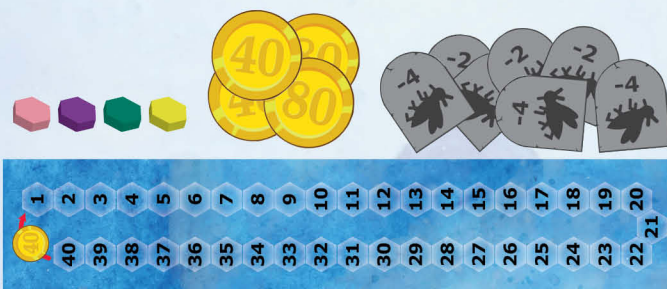
CONFIGURATION DE LA ZONE COMMUNE



Cartes Saison. Placer les cartes de saisons sur la table. Séparer les 27 cartes de saison en 3 paquets: printemps, été et automne. Mélangez chaque paquet de cartes séparément, puis placez-les tous face cachée dans leurs créneaux indiqués sur le plateau des saisons.



Plateau de ruches sauvages. Placez le plateau des ruches sauvages sur la table. Sur le plateau, placer les 8 ruches sauvages. À côté de ce plateau, placer les 8 indicateurs de force des ruches sauvages, 40 jetons ouvrières neutres et la carte aide-mémoire des ruches sauvages.



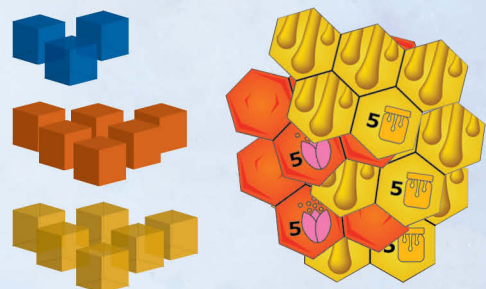
Plateau de points. Placez le tableau de points sur le bord de la table et placez-y un marqueur de points pour chaque joueur. À côté de ce plateau placer les jetons de 40/80 points et les Jetons -2 / -4 points.



Tuile de départ. Placez une tuile « fleur » devant chaque joueur pour former la tuile de départ. Assurez-vous que ces tuiles sont bien espacées les unes des autres.

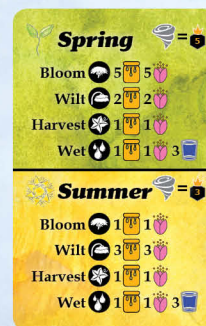
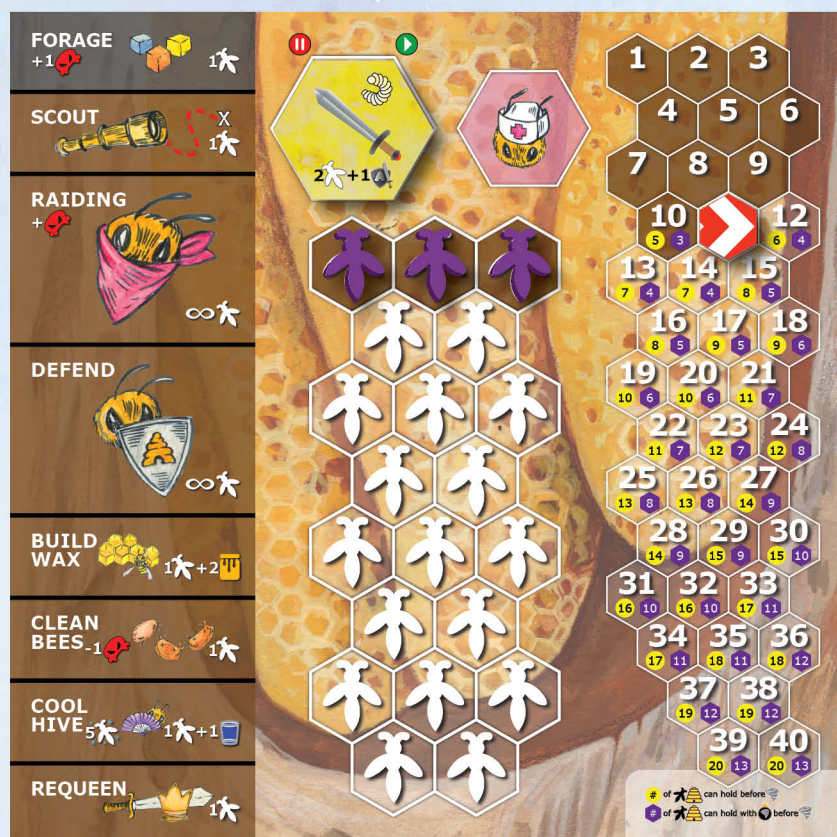
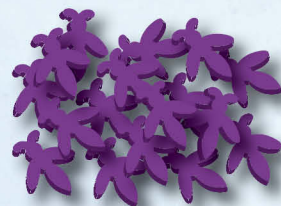


Sac en tissu. Mettez toutes les tuiles restantes (les 4 types) dans le sac en tissu, puis secouer le sac pour bien les mélanger. Placez le sac sur le côté pour le moment.



Ressources. Séparez les cubes de ressources par type: miel, pollen et eau. Placez-les sur le côté, avec les jetons de ressources.

CONFIGURATION DE LA ZONE DES JOUEURS



Plateau de Ruche. Prenez un plateau de ruche et un placez-le sur la table devant chaque joueur.

Plateau Progression des maladies. Prenez le plateau de progression des maladies et placez-le à droite de votre plateau de ruche, côté "A" vers le haut.

Abeilles ouvrières. Placez 3 abeilles ouvrières sur les espaces de travail assombris de votre plateau de ruche. Placez le reste de vos abeilles ouvrières sur le côté de votre zone de joueur.

Reine. Choisissez un des 4 types de reines et placez-le sur la case reine de votre ruche, avec l'icône de la couvée orientée vers le bouton "play".

Taille du couvain. Placez un marqueur de taille du couvain sur l'espace «11» de la section couvain de votre plateau de ruche.

Varroa. Placez un varroa, allongé sur le côté, sur l'espace de départ de votre plateau : progression de maladie.

Lieu de la ruche. Placez le pion de votre ruche sur la tuile de fleur qui est devant vous.

Aides-mémoire. Prenez les cartons d'aides-mémoire et placez-les à côté de chacun des plateaux de ruche des joueurs.

Premier joueur. Celui qui a consommé le plus récemment du miel (l'hydromel compte aussi!) prend le jeton « premier du joueur »

À L'INTÉRIEUR DE VOTRE RUCHE

Comprendre les différentes sections de votre ruche vous aidera à comprendre le reste des règles. Vous trouverez ci-dessous un résumé des sections importantes:

Zone ouvrières. Dans cette zone, vous conservez toutes vos abeilles actives qui ne sont pas actuellement assignées aux espaces d'action. Vous commencez le jeu avec trois abeilles ouvrières, mais vous pouvez en gagner plus (20 au total) en faisant éclore des abeilles au début de chaque nouveau mois. Le reste de vos abeilles qui ne sont pas encore utilisées restent sur le côté jusqu'à ce qu'elles soient nécessaires.

Zone action. Pour jouer des actions dans le jeu, vous devez assigner vos abeilles ouvrières aux huit actions présentes le long du côté gauche de votre panneau de ruche. Les espaces d'action sont organisés par fréquence d'utilisation (*c'est-à-dire que vous utiliserez les actions au sommet plus fréquemment que les actions du bas*). À la fin de chaque mois, vos abeilles ouvrières actives sont retournées à la zone de travail de votre ruche.

Zone alvéoles. Dans vos alvéoles, vous stockez des ressources (*miel, pollen et eau*), et les cellules vides sont destinées au couvain. Chaque alvéole peut stocker un cube de ressource. Vous commencez le jeu avec 10 alvéoles, mais vous pouvez en construire plus. Le seuil d'essaimage de votre ruche, qui est le nombre maximum d'abeilles ouvrières que vous pouvez avoir dans votre ruche, est indiqué par la valeur jaune de votre alvéole dont le numéro est le plus élevé.

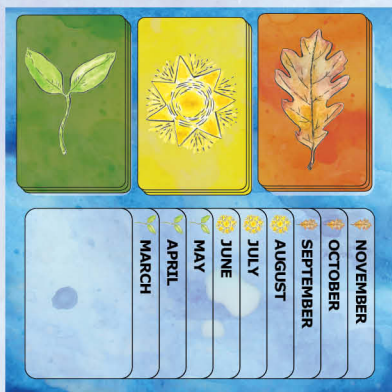
Jeton Reine. Votre jeton Reine va dans une case près du sommet de votre plateau. La plupart du temps, le jeton de la reine sera orienté de telle sorte que l'icône de la couvée s'aligne avec le bouton <play>. Mais, lorsque vous changez de reine ou lorsque votre ruche essaime ou surchauffe, vous devez faire pivoter le jeton de reine vers la gauche, de sorte que l'icône de couvée soit alignée avec le bouton « pause », indiquant que vous ne pouvez pas éclore une couvée le mois suivant.

Zone de couvain. Le nombre de cellules vides dans votre couvain représente la capacité de votre ruche pour le couvain. Des abeilles de la réserve sont placées dans cette section à cet effet. Pour faire éclore des abeilles, vous devez dépenser 1 pollen par abeille. Lorsque ces couvées éclosent, ces abeilles sont déplacées de la zone de couvain vers votre zone ouvrière.

Zone Progression de la maladie. La position du varroa sur l'échelle de progression de la maladie indique le nombre de varroas présents dans votre ruche. Votre niveau progression de maladie augmente lorsque vous pillez du miel d'autres ruches et quand vous butinez. Chaque mois, vous perdez une abeille nouvellement éclos pour chaque niveau de progression de la maladie de votre ruche. Pendant les mois d'hiver, la maladie tue également vos abeilles ouvrières adultes. Vous pouvez réduire le niveau de maladie de votre ruche en essaimant et en nettoyant activement la ruche.



COMMENT JOUER



Une partie de *Bee Lives* se déroule sur une année. L'année est divisée en «12 mois»

Mois de production

Pour les neuf premiers mois (*mars-novembre*) les **mois de production**, la partie suit la séquence normale et les joueurs assignent leurs abeilles à différentes actions.

Entretien hivernal

À la fin du jeu, il y a trois mois d'**entretien hivernal** (*décembre à février*), dans lesquels les joueurs doivent nourrir leurs abeilles et survivre aux ravages de la maladie.

Marquer des points de victoire

Le joueur qui a le plus de points de victoire (PV) à la fin de la partie est le gagnant! Il y a quatre façons différentes de marquer des points de victoire pendant la partie:

Essaimage. Lorsque votre ruche essaime, vous marquez des points de victoire. Plus l'essaimage est tôt dans l'année, plus vous marquez des points: printemps (5 PV), été (3 PV), automne (1 PV).



Pillage des autres ruches. Lorsque vous attaquez une autre ruche, vous marquez 2 PV si le pillage est réussi.



Défendre votre ruche. Quand une autre ruche attaque votre ruche, vous marquez 2 PV si le pillage est infructueux.



Survivre à l'hiver. À la fin du jeu, vous marquez 1 PV pour chacune de vos abeilles ouvrières qui a survécu à l'hiver, et 1 PV pour chaque miel restant dans vos alvéoles.



MOIS DE PRODUCTION

Chaque mois productif du jeu suit la même séquence, avec sept phases différentes qui se produisent dans l'ordre, comme suit:

- 1. Phase Oeufs.** Chaque joueur compte le nombre d'oeufs qu'il peut avoir dans son couvain.
- 2. Phase Alimentation.** Chaque joueur doit nourrir ses abeilles ouvrières avec du miel.
- 3. Phase Couvain.** Chaque joueur dépense du pollen pour faire éclore son couvain en nouvelles abeilles ouvrières.
- 4. Phase Essaimage.** Chaque joueur vérifie si sa ruche va essaimer.
- 5. Phase Événement.** Révélez la prochaine

carte de jeu de la saison en cours.

6. Phase Action. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue une seule action. Après cela, chaque ruche sauvage prend une action unique. Répétez jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune abeille ouvrière disponible.

7. Phase Maintenance. Préparez-vous pour le mois suivant.

Note: Dans le premier mois du jeu, il y a un léger changement dans la séquence du mois. Passer les quatre premières phases et commencer par la phase de l'événement.

1. Phase Oeufs

Dans cette phase, chaque joueur compte le nombre d'alvéoles vides disponibles dans son couvain. Cela peut être fait simultanément. Le nombre de cellules vides que vous avez est le nombre d'oeufs qui seront pondus ce mois-ci.

Déplacez autant d'abeilles de votre réserve vers la zone de couvain de votre plateau de ruche. Si vous avez suffisamment de pollen, ceux-ci vont éclore en tant qu'abeilles ouvrières pendant la phase de couvain.

Si vous n'avez aucune cellule vide, prenez un **jeton essaimag** de la réserve générale. Cela indique que, parce que votre ruche n'a pas assez de place pour la ponte, elle va essaimer pendant la phase d'essaimage. (Phase se déroulant plus tard ce mois-ci)



Exemple A: Susan a actuellement 15 cellules disponibles dans son couvain. Dans ces cellules, 3 ont du pollen, 7 ont du miel et 1 ont de l'eau, ce qui laisse 4 cellules vides. Par conséquent, Susan déplace 4 abeilles de sa réserve dans sa zone de couvain.

2. Phase Alimentation

Dans cette phase, chaque joueur doit nourrir ses abeilles ouvrières. Cela peut être fait simultanément.

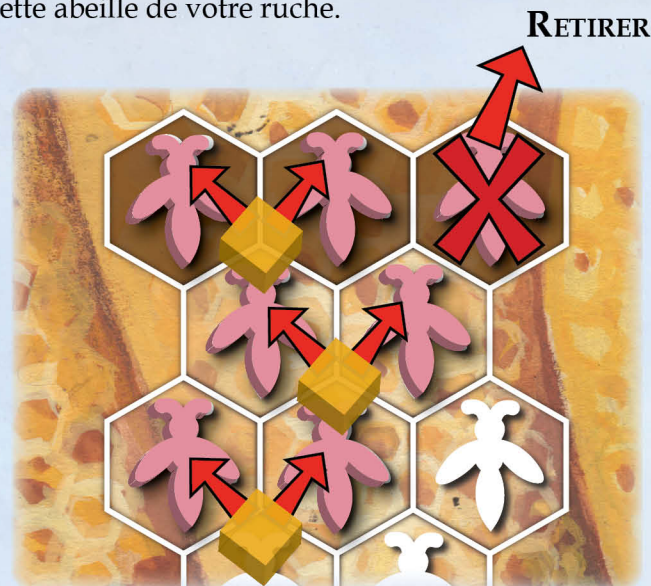
Note: Si vous avez un jeton d'exemption d'alimentation, vous n'avez pas à nourrir vos abeilles ce mois-ci! Remettez ensuite le jeton à la réserve générale.



Pour nourrir vos abeilles, vous devez dépenser du miel de vos alvéoles. Chaque cube de miel peut nourrir jusqu'à 2 abeilles ouvrières. Vous n'avez pas à dépenser du miel pour nourrir le couvain, car l'éclosion des abeilles n'a pas encore eu lieu.

Si vous n'avez pas assez de miel pour nourrir toutes vos abeilles ouvrières, toutes abeilles ouvrières restantes meurent de faim. Retirez les abeilles mortes de faim de votre ruche, en les plaçant dans votre réserve.

Toutefois, si la famine vous faisait perdre l'une de vos trois dernières abeilles ouvrières, pour chacune de ces abeilles qui pourraient mourir de faim, vous pouvez choisir de prendre un **jeton de -2 PV** à la place. Si vous choisissez de prendre le jeton -2 PV au lieu de perdre une abeille ouvrière, ne retirez pas cette abeille de votre ruche.



RETIRER

Exemple B: Jeremy a 7 abeilles ouvrières, mais il n'a que 3 miels dans ses alvéoles au moment de l'alimentation. Il se débarrasse de ses 3 cubes de miel, mais cela n'empêche pas qu'une de ses abeilles ouvrières meurt de faim. Jeremy doit jeter 1 abeille ouvrière de sa ruche.

3. Phase Couvain

Dans cette phase, le couvain de chaque joueur se transforme en abeilles ouvrières. Cela peut être fait simultanément.



Note: Si votre jeton reine est tourné vers la gauche, vous ne pouvez pas éclore de couvain ce mois-ci! Tournez votre jeton reine vers la droite, puis jeter toutes les abeilles se trouvant dans votre couvain.

Le nombre de naissances d'abeilles disponibles est le nombre d'abeilles actuellement dans la zone de couvain sur votre plateau de ruche. Le nombre de cubes de pollen que vous avez dans vos alvéoles détermine combien d'abeilles vont réellement éclore.

Pour chaque oeuf que vous avez, vous devez dépenser un pollen pour qu'il devienne une abeille ouvrière. L'éclosion est obligatoire. Le pollen utilisé est renvoyé à l'approvisionnement général. Pour chaque éclosion, déplacez une abeille naissante de la zone de couvain vers la zone ouvrières.

Cependant, vous devez vérifier si vous perdez l'une de vos abeilles nouvellement nées à cause de la maladie. Le nombre d'abeilles nouvellement nées que vous perdez est égal à votre niveau de progression de maladie, qui est le nombre imprimé dans l'espace actuellement occupé par le varroa sur votre zone de progression de maladie. Vous devez toujours dépenser le pollen pour faire éclore ces abeilles, mais elles sont ensuite jetées.

RETIRER



Exemple C: Laurent a 4 pollens dans son couvain ainsi que 3 abeilles. Il jette 3 cubes de pollen pour faire éclore ces 3 abeilles. Cependant, il a actuellement un niveau de maladie de -1, ce qui signifie qu'une de ces abeilles ouvrières nouvellement nées est perdue à cause de la maladie. Laurent rejette une abeille ouvrière dans sa réserve, puis déplace les 2 autres dans sa zone ouvrières.

4. Phase Essaimage

Au cours de cette phase, chaque joueur vérifie si sa ruche essaime. Cela doit être fait dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur actuel. Il y a deux manières différentes par lesquelles un essaimage peut être déclenché: dépasser votre seuil d'essaimage et avoir un jeton d'essaim.

Avoir un jeton d'essaimage

Si vous avez un jeton d'essaimage, que vous avez gagné en n'ayant pas de place pour la ponte pendant la phase d'oeuf plus tôt ce mois-ci, votre ruche va essaimer. Renvoyez ensuite le jeton essaim à la réserve générale.



Dépasser votre seuil d'essaimage

Un nombre en jaune apparaît dans la cellule de votre alvéole ayant le numéro le plus élevé. Ce nombre est votre seuil d'essaimage. Si le nombre d'abeilles ouvrières que vous avez actuellement dépasse ce nombre, alors votre ruche va essaimer.



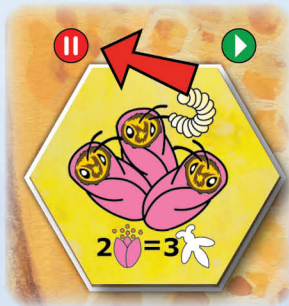
Lorsque votre ruche essaime, vous perdez la moitié de vos abeilles et de votre miel. Retirez la moitié de vos abeilles ouvrières (*arrondies au chiffre inférieur*) de votre ruche, les remettants dans votre réserve. Jetez la moitié de vos cubes de miel (*arrondis au chiffre inférieur*), en les retournant dans l'approvisionnement général.

Ensuite, vous devez prendre une ruche sauvage qui n'est pas en jeu et la placer sur une tuile disponible (*de votre choix*) jusqu'à une distance maximale de 3 espaces de votre propre ruche. Sur le plateau ruches sauvages, ajustez l'indicateur de force pour cette ruche sauvage en fonction du nombre d'abeilles que vous avez perdu de votre ruche dans l'essaimage. Si vous ne pouvez pas engendrer une ruche sauvage parce qu'il n'y a pas de placement légal dans les trois espaces de votre ruche, ignorez cette étape.



Lors de l'essaimage, vous devez décider si vous souhaitez rester dans votre emplacement de ruche actuel ou aller au nouvel emplacement de ruche. Si vous n'avez pas été capable de placer une ruche sauvage parce qu'il n'y avait pas de placement valide, alors vous n'avez pas le choix: vous devez rester.

SI VOUS RESTEZ...



Vous devez choisir une nouvelle reine. Cela peut être le même type de reine que vous aviez avant ou un type différent. Vous ne pouvez pas faire naître le couvain le mois suivant;

Réduisez votre niveau de progression de maladie de moitié (arrondi au chiffre inférieur).

SI VOUS QUITTEZ...

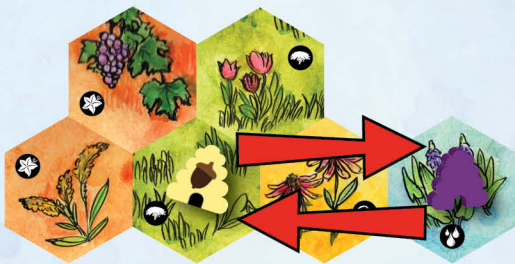
Vous devez garder votre reine actuelle. Vous ne pouvez pas faire naître votre couvain le mois suivant; faites pivoter votre jeton reine à gauche pour l'indiquer.

Vous n'aurez pas à nourrir vos abeilles le mois suivant; prendre un jeton d'exemption d'approvisionnement.



Jeter toutes les ressources, réduire le niveau de maladie à zéro et réglez la taille de votre couvain à 10. Augmentez la taille de votre couvain de 1 à chaque fois que deux miels sont jetés de cette façon (arrondis au chiffre supérieur).

Sur la carte, échangez les positions de votre ruche et celles de la nouvelle ruche sauvage engendrée.



Vous marquez immédiatement des points de victoire à chaque fois que vous engendrez une nouvelle ruche sauvage! Le nombre de PV que vous marquez dépend de la saison. Plus on est tôt dans l'année, plus vous marquez de points de victoire.



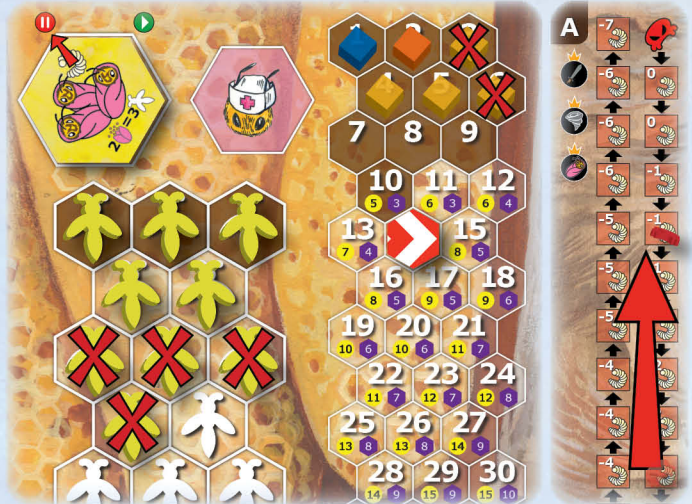
Essaim au printemps = 5 PV



Essaim en été = 3 PV



Essaim en automne = 1 PV



Exemple D: Bob a une taille de couvain de 13, son seuil d'essaimage est donc égal à 7. Il a 9 abeilles ouvrières, alors sa ruche essaime. Il perd la moitié de son miel (2) et la moitié de ses abeilles ouvrières (4), qui forment une nouvelle ruche sauvage que Bob installe sur une tuile eau qui se trouve à plusieurs tuiles de là. Bob décide de rester dans sa ruche actuelle et choisit une nouvelle reine. Ensuite, il réduit le niveau de maladie de sa ruche de -3 à -1 et, parce que c'est l'été, marque 3 PV.

5. Phase Évènement

Dans cette phase, vous devez révéler la carte du dessus du paquet de la saison en cours et la placer dans l'emplacement disponible sur le plateau des saisons, couvrant la carte de la saison précédente.



Chaque carte de saison a un ou plusieurs effets qui entrent en vigueur dès que la carte est jouée et qui resteront actifs jusqu'à ce que la carte soit couverte par la carte saison du mois suivant.

6. Phase Action

Dans cette phase, les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, pour assigner à leurs abeilles ouvrières une action à l'intérieure ou extérieure de la ruche. Une fois que chaque joueur a joué un tour, jouez chacun à tour de rôle une ruche sauvage jusqu'à ce qu'il n'en reste plus à jouer.

Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient assigné toutes leurs abeilles ouvrières aux actions possibles. Il est probable que certains joueurs seront à court d'abeilles avant les autres joueurs; lorsque cela se produit, ignorez simplement les tours des joueurs qui ont épuisé les abeilles ouvrières.

Exception! Après le dernier tour des ruches des joueurs, les ruches sauvages ne prennent pas un tour final.



Exemple E: Il y a 4 joueurs et 2 ruches sauvages sur la carte. L'ordre des joueurs est Susan > Jeremie, Laurent, Bob. Après le tour de Bob, chaque ruche sauvage joue son tour: la ruche sauvage GLAND, qui est la plus proche de la ruche de Susan sur la carte, puis la ruche sauvage PISSENLIT.

7. Phase Maintenance

Dans cette phase, vous devez préparer le mois suivant. Il y a quatre étapes qui doivent être effectuées pendant cette phase.

Celui qui a actuellement le marqueur du premier joueur le passe au joueur sur sa gauche.



Supprimez des tuiles tous les jetons d'ouvrières neutres ajoutés ce mois-ci. Ne retirez pas les ruches sauvages elles-mêmes!



Chaque joueur récupère toutes ses abeilles actives, à la fois des tuiles où elles ont butiné et des espaces d'action de leur plateau de ruche, et les retourne à la zone ouvrières de leur plateau de jeu.



Tous les varroas encore debout sont couchés.



Si un joueur a une reine hygiénique et que son varroa se trouve sur une demi-case de son plateau de progression de maladie, il retourne à la case complète précédente.



Tours des joueurs

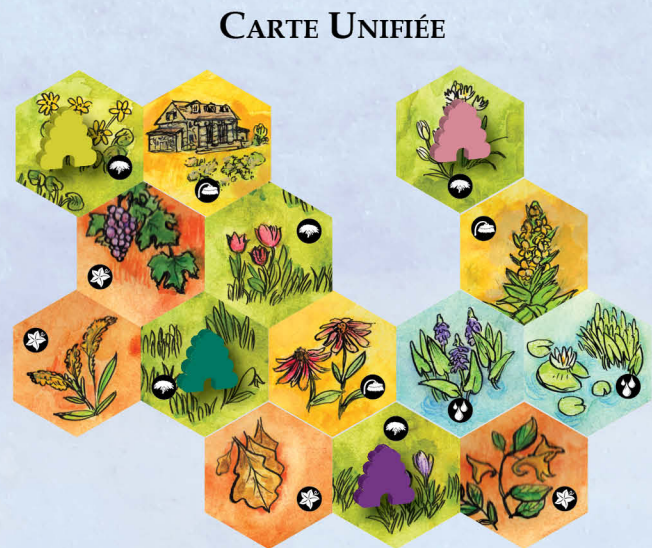
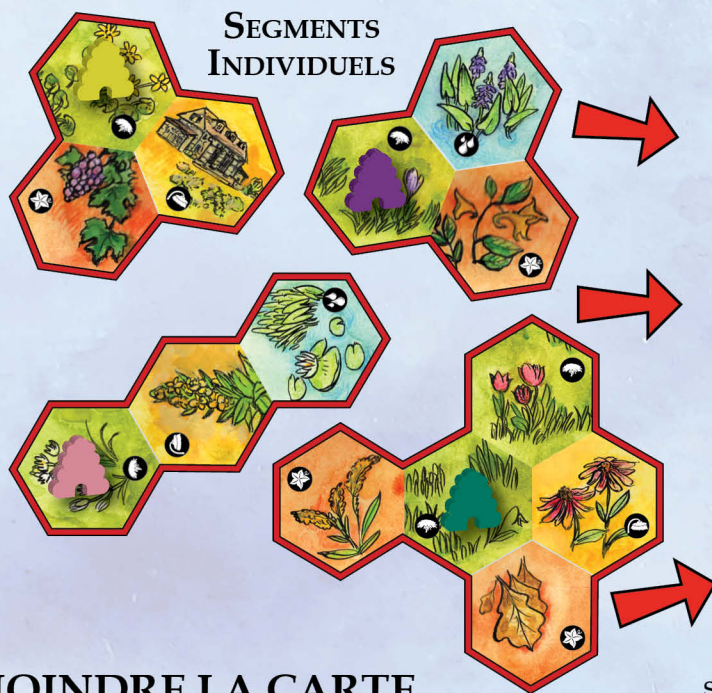
À votre tour, vous devez jouer une action maximum. Le nombre d'abeilles ouvrières que vous pouvez assigner à cette action est déterminé par l'action que vous choisissez (voir DÉTAILS DE L'ACTION, p. 12). Vous pouvez prendre la même action plusieurs fois dans le même mois.



Tours des ruches sauvages

Après que tous les joueurs aient fait un tour de jeu, chaque ruche sauvage obtient un tour. S'il y a plusieurs ruches sauvages en jeu, celle la plus proche de la ruche du premier joueur va d'abord jouer, puis la seconde plus proche, etc. Les ruches suivent un système simple d'action prioritaire (voir RUCHES SAUVAGES, p. 17).





JOINDRE LA CARTE

À la fin du printemps, les ruches commencent à chercher plus de ressources. Les joueurs doivent maintenant joindre leurs segments individuels de tuiles pour former une grande carte unifiée. Cela se produit comme la toute dernière étape de la phase de maintenance au troisième mois.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur du mois suivant, chaque joueur doit connecter le groupe de tuiles contenant leur ruche à un autre groupe de tuiles, de sorte que les deux groupes se touchent sur au moins une arête d'une tuile. Lorsque tous les joueurs ont fait cela, il ne devrait y avoir qu'un seul groupe de tuiles au centre de la table. Lors-

que vous décidez comment connecter votre groupe de tuiles à un autre groupe de tuiles, les règles suivantes s'appliquent:

- Vous n'êtes pas autorisé à réorganiser l'assemblage des tuiles d'un groupe.
- Vous n'êtes pas autorisé à connecter deux groupes de telle manière qu'une partie des tuiles se chevauchent.
- Vous êtes autorisé à faire pivoter un plusieurs groupes avant de les connecter.

DÉTAILS DES ACTIONS

FORAGE

+1

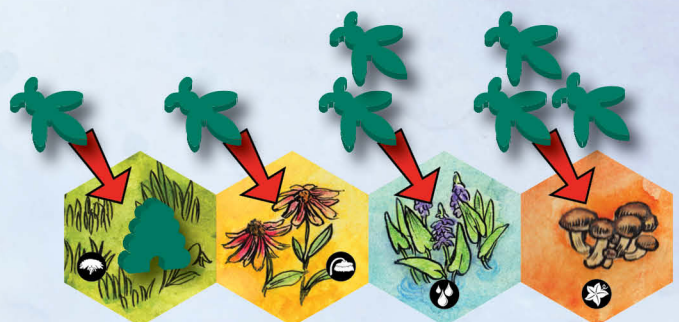


BUTINAGE (abeilles: 1-3)

Choisissez une tuile inoccupée, jusqu'à une distance maximale de trois espaces de votre propre ruche, déclarant cette tuile comme emplacement choisi pour être butiné. Vous ne pouvez pas butiner une tuile qui a des abeilles ouvrières déjà sur elle, ou qui contient une ruche adverse.







Le nombre d'abeilles ouvrières que vous devez attribuer à cette action est égal au nombre de tuiles qui séparent la ruche de l'emplacement à

butiner (excluant la tuile où se trouve votre ruche.) Toutefois, si vous butinez la tuile où votre propre ruche est située, vous devez quand même affecter une abeille ouvrière. Placez les abeilles ouvrières directement sur la tuile à butiner.



Chaque type de tuile fournit un certain nombre de ressources: miel, pollen, et parfois eau. Le nombre de ressources fournies par chaque tuile varie d'une saison à l'autre. Lorsque vous butinez une tuile, vous pouvez collecter moins que ce qui est indiqué, mais jamais plus.

CHARTRE DES RESSOURCES SAISONNIÈRES

Type de tuile	PRINTEMPS	ÉTÉ	AUTOMNE
 <i>Fleur</i>	 5,  5	 1,  1	 2,  2
 <i>Fleur Fanée</i>	 2,  2	 3,  3	 1,  1
 <i>Récolte</i>	 1,  1	 1,  1	 3,  3
 <i>Eau</i>	 1,  1,  3	 1,  1,  3	 1,  1,  3

Placez chaque ressource que vous collectez dans une alvéole vide dans la section couvain de votre plateau de ruche. Si les cubes de ressources dans l'approvisionnement général sont épuisés pendant le jeu, utilisez les jetons de ressource (x5 chacun) selon vos besoins.

Enfin, vous gagnez une maladie lorsque vous butinez. Déplacez le varroa d'un espace vers l'avant sur votre progression de maladie. Vous gagnez toujours exactement une maladie lorsque vous butinez, peu importe le nombre d'abeilles ouvrières qui ont été assignées à l'action.



Exemple F: C'est l'automne et Susan décide de butiner. Elle choisit la tuile de récolte à deux cases de sa ruche. Elle doit donc affecter deux abeilles ouvrières. Elle décide de collecter 3 miels et 1 pollen, en prenant les cubes de ressources de la réserve vers son couvain. Enfin, elle avance le varroa de 1 point sur sa progression de maladie.

SCOUT

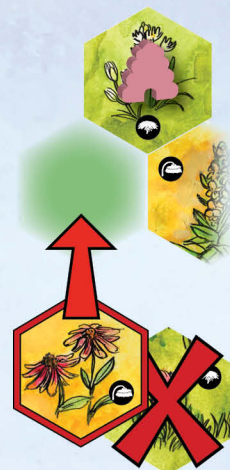


EXPLORATION (abeille: 1)

Affectez une abeille ouvrière à l'action Exploration. Sur la carte, choisissez un espace vide à une distance maximale de trois espaces de l'emplacement de votre ruche, déclarant cet espace comme étant l'emplacement que vous voulez explorer. Vous devez être capable de tracer une ligne ininterrompue de tuiles depuis l'emplacement de votre ruche jusqu'à cet espace vide.

Ensuite, pigez deux tuiles au hasard dans le sac en tissu. Choisissez l'une de ces deux tuiles et placez-la à l'emplacement que vous avez choisi, de sorte qu'au moins un côté touche aux tuiles adjacentes. Remettez l'autre tuile (celle que vous n'avez pas choisie) dans le sac en tissu.

Exemple G: Jeremie souhaite agrandir la carte autour de sa ruche, il assigne donc une abeille ouvrière pour explorer de nouveaux territoires. Il pointe du doigt un espace vide immédiatement à côté de l'emplacement de sa ruche, puis choisi au hasard 2 tuiles dans le sac en tissu: une tuile fleur et une tuile fleur fanée. C'est l'été, alors Jérémie décide de placer la tuile fleur fanée. La tuile fleur est retournée dans le sac en tissu.





PILLAGE (abeilles: X)

Affectez des abeilles ouvrières à l'espace d'action pillage. Vous pouvez affecter autant d'abeilles ouvrières que vous en avez de disponibles. Plus vous assignez d'abeilles à un groupe de pillage, plus il sera réussi.

Choisissez une ruche adverse (*cela peut être une ruche sauvage ou la ruche d'un autre joueur*) comme cible. La ruche cible doit être située à une distance maximale de trois espaces de votre propre ruche. Vous ne pouvez pas choisir une ruche que vous avez déjà attaquée ce mois-ci, ou une ruche sans miel.

Ensuite, construisez votre pool de dés de pillage. Le nombre d'abeilles ouvrières dans votre groupe de pillage détermine combien de dés de pillage vous devez lancer.

POOL DE DÉS DE PILLAGE

ABEILLES
ASSIGNÉES


DÉS DE
PILLAGE (D4s)

 1-4


 1

 5-8

 2

 9-12

 3

 13-16

 4

 17+

 5

Lancez votre réserve de dés de pillage, puis totalisez les résultats obtenus. Comparez ce total avec le nombre d'abeilles dans votre groupe de pillage. Le nombre le plus faible détermine la **force** de votre groupe de pillage, qui indique la quantité maximale de miel que vous pouvez voler dans la ruche cible.

Si vous n'aimez pas le résultat de votre lancer, vous pouvez relancer jusqu'à trois fois. Chaque fois que vous relancez, vous devez sacrifier une abeille ouvrière du groupe de pillage; l'abeille meurt et est jetée. Réduire le nombre d'abeilles dans votre groupe de pillage diminue, à chaque lancé de dés, la quantité maximale de miel que vous pouvez piller.

Voler du miel fonctionne différemment, selon que vous attaquiez une ruche sauvage ou que vous attaquiez une ruche d'un joueur. Voir les différences ci-dessous.

Piller une Ruche d'un Joueur

Lorsque vous attaquez la ruche d'un joueur, cet adversaire appelé **défenseur**, peut vous empêcher de voler du miel. Pour chaque abeille ouvrière que le défenseur a actuellement assignée à l'action DÉFENDRE, la force de votre groupe de pillage est réduite de 1.

Le défenseur peut réduire davantage la force de votre groupe de pillage en sacrifiant des abeilles ouvrières (*à partir des abeilles assignées à l'action DÉFENDRE ou encore non attribuées ce mois-ci*). Pour chaque abeille ouvrière que le défenseur sacrifie de cette façon, vous devez également sacrifier une abeille ouvrière de votre groupe de pillage.

Note: Il est possible que lorsque vous perdez une abeille de votre groupe de pillage vous baissiez de niveau dans le combat en perdant un dé de combat.



Après ces étapes, recalculez la force de votre groupe de pillage: soit le nombre d'abeilles ouvrières restantes dans le groupe de pillage ou les résultats de vos dés (*selon le moindre des deux*) moins le nombre d'abeilles que le défenseur avait assignées à l'action DÉFENDRE. Vous pouvez maintenant voler du miel dans la ruche du défenseur selon la force de votre groupe de pillage. On ne peut jamais prendre plus de cubes

de miel qu'il n'en a dans son couvain. (Rappelez-vous: vous ne pouvez pas lancer un combat contre un adversaire qui n'a pas de miel!) Si vous pillez du miel, alors vous obtenez une maladie égale au tiers (*arrondi vers le haut*) de la ruche dépouillée. Déplacez le varroa selon le nombre d'espaces nécessaires sur votre tableau de progression de maladie. Enfin, déterminez si le pillage a réussi ou échoué.

Pillage réussi: L'attaquant marque 2 PV s'il a réussi à voler du miel en quantité égale ou supérieure au nombre d'abeilles ouvrières assignées initialement à l'action pillage.

Pillage échoué: Le défenseur marque 2 PV si l'attaquant a volé du miel en quantité inférieure au nombre d'abeilles ouvrières assignées initialement à l'action pillage.

Exemple H: Bob est impatient de se battre et il voit que Laurent a 5 cubes de miel et 1 seule abeille ouvrière assignée à la défense de sa ruche. Bob envoie un groupe de 5 abeilles ouvrières pour piller. Avec 5 abeilles, il obtient 2 dés de pillage et jette "1" et "2". Ce n'est pas un grand lancer, mais il choisit de ne pas sacrifier d'abeilles pour une relance. Cela lui donne une force initiale de 3.

Laurent décide de sacrifier une de ses abeilles ouvrières non assignées, forçant Bob à se débarrasser d'une abeille de son groupe de pillage. Parce qu'il n'a plus que 4 abeilles dans son groupe, Bob descend de niveau dans le pool de dés, il doit donc retirer 1 dé qu'il a lancé. Il choisit le dé «1», lui laissant le «2». Sa force de pillage est maintenant de 2.

La force de pillage de Bob est réduite de 1 en raison de l'abeille en défense de Laurent et de 1 en raison de l'abeille non assignée qu'il a sacrifiée. Sa force de pillage finale est donc de 0. Laurent conserve tout son miel! Comme le pillage a échoué, Laurent marque 2 PV.

Piller une Ruche Sauvage

Sur le plateau de la ruche sauvage, réduisez la force de la ruche sauvage à un nombre égal à la force de votre groupe de pillage. Vous pouvez réduire encore plus la force de la ruche sauvage, si vous le souhaitez, en sacrifiant des abeilles de votre groupe de pillage. Pour chaque abeille ainsi sacrifiée, réduisez la force de 1 (*jusqu'à zéro*). Les abeilles sacrifiées sont jetées.

Ensuite, vous pouvez voler autant de cubes de miel de la ruche sauvage que de points de force que vous lui avez fait perdre. Prenez ces cubes de miel de la réserve générale. Vous pouvez en prendre moins, mais jamais plus. Si vous volez du miel, vous obtenez une maladie.

Avancer le varroa d'un espace sur votre plateau de progression de maladie. Si vous réduisez la force de la ruche sauvage à zéro, cela est considéré comme un pillage réussi et vous marquez 2 VP. Retirez cette ruche sauvage de la carte.

Exemple I: Susan s'inquiète de la ruche sauvage GLAND située à proximité, alors elle décide de l'attaquer pour la faire disparaître. La ruche sauvage a une force de 4, alors elle envoie 4 abeilles ouvrières à l'action pillage. Avec 4 abeilles, elle obtient 1 dé de pillage et jette un «3». La force de la ruche sauvage est réduite à 1. Ce n'est pas assez pour l'exterminer. Susan sacrifie une abeille de son groupe pour ramener la force de la ruche sauvage à 0. Elle est retirée de la carte! Susan marque 2 PV, prend 4 cubes de miel de la réserve et déplace le varroa d'un espace sur sa progression de maladie.



DÉFENDRE (abeilles: X)

Affecter des abeilles ouvrières à l'action DÉFENDRE. Vous pouvez assigner autant d'ouvrières que vous voulez. En assignant des abeilles à cette action, vous défendez préventivement votre ruche du pillage ce mois-ci.



FABRIQUER LA CIRE (abeilles: X)

Attribuez des abeilles ouvrières à l'action FABRIQUER LA CIRE. Vous pouvez assigner autant d'ouvrières que vous voulez. Pour chaque ouvrière que vous assignez, vous devez dépenser deux miels. Augmentez votre couvain d'une cellule pour chaque abeille assignée, en avançant le marqueur de taille de votre couvain en conséquence.



Exemple J: Laurent souhaite augmenter la taille de son couvain, qui compte actuellement 12 alvéoles. Il assigne 2 ouvrières à la fabrication de cire. Pour ce faire, il doit jeter 4 cubes de miel. Cela augmente la taille de son couvain de 12 cellules à 14 cellules, il ajuste donc son marqueur de taille de couvain.

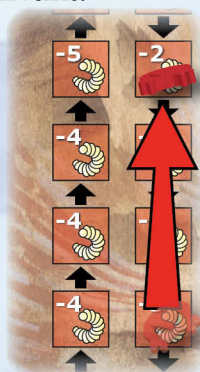


NETTOYAGE (abeilles: X)

Affectez des abeilles ouvrières à l'espace d'action NETTOYAGE. Vous pouvez affecter autant d'ouvrières disponibles que vous le souhaitez. Pour chaque ouvrière que vous assignez, reculez le varroa d'un espace sur votre progression de maladie.

En outre, la prochaine fois que vous gagnerez des maladies ce mois-ci (soit en butinant ou en pillant), you will gain one less disease. To indicate that you will gain one less disease. Pour indiquer que cet avantage est actif, placez votre varroa debout. Lorsque cet avantage est utilisé, couchez le varroa. Cependant, si vous n'utilisez pas cet avantage avant la fin du mois, il est perdu; il ne se reporte pas au mois suivant.

Exemple K: La ruche de Bob est un peu sale et l'hiver arrive bientôt. Il a donc assigné 3 abeilles ouvrières à la tâche de nettoyage. Cela fait reculer son varroa de 3 espaces, réduisant sa progression de maladie de -3 à -2. Il place également le varroa debout afin qu'il puisse butiner une fois sans contracter de maladie.



REFROIDIRE LA RUCHE (abeilles: X)

Affecter des abeilles ouvrières à l'action REFROIDIR LA RUCHE. Pour chaque groupe de cinq ouvrières actives que vous avez (arrondi en haut), vous devez assigner une abeille ouvrière. Ensuite, vous devez dépenser un cube d'eau pour chaque abeille ouvrière assignée à cette action.

Cette action n'est nécessaire que lorsque la carte de saison en cours indique qu'une **surchauffe** est en vigueur. Si vous ne pouvez pas (ou choisissez de ne pas) refroidir la ruche avant la fin du mois, vous ne pouvez pas faire naître le couvain le mois suivant; faites pivoter votre jeton de reine vers la gauche pour l'indiquer.



Exemple L: Susan veut faire éclore de nouvelles ouvrières le mois prochain, mais la surchauffe est en cours. Heureusement, elle a de l'eau dans ses alvéoles pour de telles urgences. Susan possède au total 7 abeilles ouvrières dans sa ruche. Elle doit donc affecter 2 abeilles ouvrières et jeter 2 cubes d'eau pour refroidir la ruche



REQUEEN



NOUVELLE REINE (abeille: 1)

Affecter une abeille ouvrière à l'espace d'action NOUVELLE REINE. Jeter votre jeton reine actuel à la réserve générale, puis remplacez-le par un jeton de reine d'un type différent. Faites tourner votre jeton reine à gauche pour indiquer que vous ne pouvez pas faire naître le couvain le mois suivant.



Exemple M: Les ruches sauvages sont un réel problème pour Jérémie, alors il souhaite changer de reine pour mieux les gérer. Il assigne 1 abeille ouvrière à l'action nouvelle reine, puis échange sa reine prolifique contre une reine agressive, ce qui augmentera sa force pendant les pillages. Il fait pivoter le nouveau jeton de reine vers la gauche, pour lui rappeler qu'il ne fera pas naître le couvain le mois prochain.

RUCHES SAUVAGES

Les ruches sauvages suivent un système de priorités d'actions. Quand il est temps du tour de la ruche sauvage de jouer pendant le Phase action, chaque ruche sauvage effectuera une seule action. S'il y a plusieurs ruches sauvages en jeu, le premier joueur actuel décidera dans quel ordre ils seront activés.

En utilisant la carte **Aide-mémoire Ruche Sauvage**, déterminez l'action que prendra la ruche sauvage dans la saison en cours. Si la ruche a la possibilité de faire la première action, elle devra l'effectuer. Sinon, elle fera la première action

possible dans l'ordre des priorités.

Chaque ruche sauvage a cinq jetons d'ouvrières neutres. Ceux-ci sont placés sur une tuile lorsque la ruche sauvage effectue certaines actions, telles que le butinage et les pillages. Comme les abeilles ouvrières des joueurs, ces jetons d'ouvrières neutres empêchent les autres ruches de les occuper.



Chaque mois, lorsqu'une ruche sauvage place un ou plusieurs jetons d'ouvrières neutres sur des tuiles pour butiner, elle augmente sa force de 1.

Ruches Sauvages Dormantes

Toutes les ruches sauvages qui apparaissent au printemps, qu'elles soient générées par des effets de cartes de saison ou créées en raison de l'essaimage, sont en sommeil et ne feront aucune action avant l'été. Par conséquent, la charte des priorités du printemps est nécessaire uniquement si vous jouez la variante de plusieurs années.



CHARTRE DES PRIORITÉS DU PRINTEMPS

1. Si la force de la ruche sauvage est au maximum (14), elle va essaimer. Réduisez alors la force de la ruche sauvage à sept, puis engendrer une nouvelle ruche sauvage, avec une force de sept, sur n'importe quelle tuile disponible jusqu'à une distance maximale de trois espaces de la ruche sauvage d'origine. L'emplacement est choisi par le premier joueur.
2. En cas de surchauffe, placez un jeton d'ouvrière neutre sur la tuile la plus proche de l'emplacement de la ruche qui n'a pas encore été butiné au cours de cette ronde, jusqu'à une distance maximale de trois espaces.
3. Placez un jeton d'ouvrière neutre sur la tuile « fleur » la plus proche de l'emplacement de la ruche sauvage qui n'a pas encore été butiné lors de cette ronde, jusqu'à une distance maximale de trois espaces.



4. La ruche sauvage explore un espace vide jusqu'à une distance maximale de trois espaces. Le premier joueur choisit où la ruche sauvage va explorer, puis choisit une tuile du sac et la place dans l'emplacement voulu
5. Placez un jeton d'ouvrière neutre sur la tuile « fleur fanée » la plus proche de l'emplacement de la ruche sauvage qui n'a pas encore été butinée lors de cette ronde, jusqu'à une distance maximale de trois espaces.
6. Placez un jeton d'ouvrière neutre sur la tuile « récolte » la plus proche de l'emplacement de la ruche sauvage qui n'a pas encore été butinée lors de cette ronde, jusqu'à une distance maximale de trois espaces.



CHARTRE DES PRIORITÉS DE L'ÉTÉ

1. Si la force de la ruche sauvage est au maximum (14), elle va essaimer. Réduisez alors la force de la ruche sauvage à sept, puis engendrer une nouvelle ruche sauvage, avec une force de sept, sur n'importe quelle tuile disponible jusqu'à une distance maximale de trois espaces de la ruche sauvage d'origine.
2. En cas de surchauffe, placez un jeton d'ouvrière neutre sur la tuile eau la plus proche de l'emplacement de la ruche qui n'a pas encore été butiné au cours de cette ronde, jusqu'à une distance maximale de trois espaces.
3. Localisez la ruche la plus proche de la ruche sauvage que celle-ci n'a pas encore attaqué ce tour, jusqu'à une distance maximale de trois espaces. Comparez les forces de la ruche sauvage et de la ruche cible:
 - Si la ruche cible est une ruche de joueur, sa force est le nombre d'abeilles non affectées plus le nombre d'abeilles ouvrières assignées à l'action DEFENDRE.
 - Si la ruche cible est une autre ruche sauvage, sa force est marquée par l'indicateur de force sur le plateau de la ruche sauvage.



Si la force de la ruche visée n'est pas plus de deux fois supérieure à la force de la ruche sauvage, alors la ruche sauvage attaquera cette ruche cible. Placez un jeton d'ouvrières neutres sur la tuile occupée par la ruche cible, puis effectuez le pillage (voir *PILLAGE PAR UNE RUCHE SAUVAGE*).



4. Placez un jeton d'ouvrière neutre sur la tuile « fleur fanée » la plus proche de l'emplacement de la ruche sauvage qui n'a pas encore été butinée lors de cette ronde, jusqu'à une distance maximale de trois espaces.
5. Placez un jeton d'ouvrière neutre sur la tuile « fleur » la plus proche de l'emplacement de la ruche sauvage qui n'a pas encore été butiné lors de cette ronde, jusqu'à une distance maximale de trois espaces.
6. Placez un jeton d'ouvrière neutre sur la tuile « récolte » la plus proche de l'emplacement de la ruche sauvage qui n'a pas encore été butinée lors de cette ronde, jusqu'à une distance maximale de trois espaces.



CHARTRE DES PRIORITÉS D'AUTOMNE

1. Si la force de la ruche sauvage est au maximum (14), elle va essaimer. Réduisez alors la force de la ruche sauvage à sept, puis engendrer une nouvelle ruche sauvage, avec une force de sept, sur n'importe quelle tuile disponible jusqu'à une distance maximale de trois espaces de la ruche sauvage d'origine.
2. En cas de surchauffe, placez un jeton d'ouvrière neutre sur la tuile eau la plus proche de l'emplacement de la ruche qui n'a pas encore été butiné au cours de cette ronde, jusqu'à une distance maximale de trois espaces.
3. Placez un jeton d'ouvrière neutre sur la tuile « récolte » la plus proche de l'emplacement de la ruche sauvage qui n'a pas encore été butiné lors de cette ronde, jusqu'à une distance maximale de trois espaces.
4. Localisez la ruche la plus proche de la ruche sauvage que celle-ci n'a pas encore attaqué



ce tour, jusqu'à une distance maximale de trois espaces. Comparez les forces de la ruche sauvage et de la ruche cible:

- Si la ruche cible est une ruche de joueur, sa force est le nombre d'abeilles non affectées plus le nombre d'abeilles ouvrières assignées à l'action DÉFENDRE.
- Si la ruche cible est une autre ruche sauvage, sa force est marquée par l'indicateur de force sur le plateau de la ruche sauvage.

Si la force de la ruche visée n'est pas plus de deux fois supérieure à la force de la ruche sauvage, alors la ruche sauvage attaquera cette ruche cible. Placez un jeton de travailleur neutre sur la tuile de la tuile occupée par la ruche cible, puis effectuez le pillage (voir **PILLAGE DE RANDONNÉE SAUVAGE**).



- Placez un jeton d'ouvrière neutre sur la tuile « fleur » la plus proche de l'emplacement de la ruche sauvage qui n'a pas encore été butiné lors de cette ronde, jusqu'à une distance maximale de trois espaces.



- Placez un jeton d'ouvrière neutre sur la tuile « fleur fanée » la plus proche de l'emplacement de la ruche sauvage qui n'a pas encore été butiné lors de cette ronde, jusqu'à une distance maximale de trois espaces.



Exemple N: C'est l'automne et c'est le moment de jouer pour la ruche sauvage CHAMPIGNON. Étant donné que sa force n'est que de 3 et que la surchauffe n'est pas effective, elle ignore les 2 premières actions de la charte des priorités d'automne. Il se trouve que la ruche se trouve à côté d'une tuile de récolte qui n'a pas encore été butinée au cours de cette ronde. Elle passera donc à la troisième action de la carte des priorités. Un jeton d'ouvrière neutre correspondant est placé sur cette tuile de récolte. C'est la première fois ce mois-ci que la ruche sauvage CHAMPIGNON se nourrit; sa force passe donc à 4.

PILLAGE PAR UNE RUCHE SAUVAGE

Lorsqu'une ruche sauvage attaque une autre ruche, suivez les étapes suivantes, qui varient selon l'attaque d'une ruche de joueur ou une autre ruche sauvage.

Piller une Ruche d'un Joueur

Quand une ruche sauvage attaque un joueur, lancez le dé D6. Le résultat obtenu correspondra au nombre de cubes de miel volés à la ruche du joueur. Cependant, la ruche sauvage ne peut jamais voler plus de miel que la valeur de sa force. Le miel volé est simplement retiré de la ruche du joueur et est retourné à la réserve générale.



Le défenseur, dont la ruche est attaquée, peut empêcher la ruche sauvage de voler du miel. Pour chaque ouvrière que le défenseur a actuellement assignée à l'action DÉFENDRE, la quantité de miel volé est réduite de 1. Cela ne réduit cependant pas la force de la ruche sauvage. Le défenseur peut également empêcher la ruche sauvage de voler du miel en sacrifiant des abeilles ouvrières (parmi les abeilles assignées à l'action DÉFENDRE ou non assignées ce mois-ci).



- Pour chaque sacrifice d'abeille ouvrière assignée à l'action défendre, la force de la ruche sauvage est réduite de deux, ce qui réduit également de 2 la quantité de miel pouvant être volée.
- Pour chaque abeille ouvrière non affectée qui est sacrifiée, la force de la ruche sauvage est réduite de 1, ce qui réduit également de 1 la quantité de miel qui peut être volé.

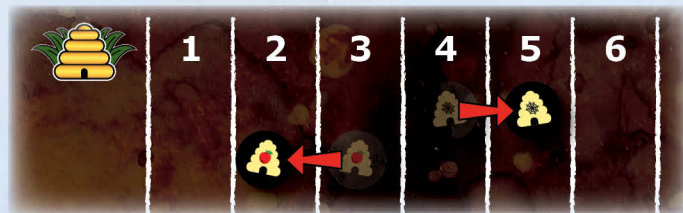
Si la ruche sauvage vole au moins un miel de la ruche du joueur, la force de la ruche sauvage est augmentée de 1. Mais si la force de la ruche sauvage est réduite à zéro, alors la ruche sauvage est enlevée du jeu et le défenseur marque 2 PV!



Piller une autre Ruche Sauvage

Lorsqu'une ruche sauvage attaque une autre ruche sauvage, lancez le dé de pillage D6 une fois pour chaque ruche et ajoutez la force de la ruche au résultat de son propre dé.

La ruche ayant le résultat le plus élevé remporte le pillage (*en cas d'égalité le défenseur remporte le combat*). Le gagnant a sa force accrue de 1, et le perdant a sa force réduite de 1. Si la perdante a sa force réduite à zéro à cause de cela, elle est retirée du jeu.



Exemple P: La ruche sauvage POMME (force 3) attaque la ruche sauvage ARAIGNÉE (force 4). Le jet de dé de la ruche sauvage POMME donne un résultat de «5», tandis que le jet de dé de la ruche sauvage ARAIGNÉE donne un résultat de «4». Les résultats sont donc à égalité, de sorte que la ruche sauvage ARAIGNÉE gagne le combat, car c'est le défenseur. La force de la ruche sauvage ARAIGNÉE augmente à 5, tandis que celle de la ruche sauvage POMME diminue à 2.



Exemple O: La ruche de Susan, qui ne possède qu'un seul miel, est attaquée par la ruche sauvage GLAND (force 5). Susan a 0 abeilles ouvrières sur l'action défendre et 3 abeilles ouvrières non attribuées. Le D6 est lancé, avec un résultat de 3. Susan pourrait sacrifier toutes ses abeilles ouvrières non affectées pour la protéger de son miel, mais elle préférerait garder ses abeilles ouvrières. 3 cubes de miel de Susan sont renvoyés à la réserve et la force de la ruche sauvage GLAND passe à 6.

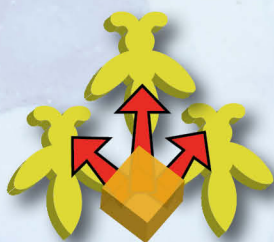
ENTRETIEN D'HIVER

Après les mois productifs, il y a trois mois d'entretien hivernal (*décembre à février*). Lors des mois d'hiver, il n'y a que deux étapes: **nourrir vos abeilles** et **perdre des abeilles malades**. Tous les joueurs peuvent effectuer ces étapes simultanément.

1. NOURRIR VOS ABEILLES

Pour nourrir vos abeilles, vous devez dépenser du miel de votre couvain. Chaque cube de miel peut nourrir jusqu'à 3 abeilles ouvrières. (*Ceci est différent des mois productifs où chaque cube de miel nourrit seulement 2 ouvrières.*)

Si vous n'avez pas assez de miel pour nourrir toutes vos abeilles ouvrières, toutes les ouvrières restantes meurent de faim. Retirez les abeilles affamées de votre ruche, en



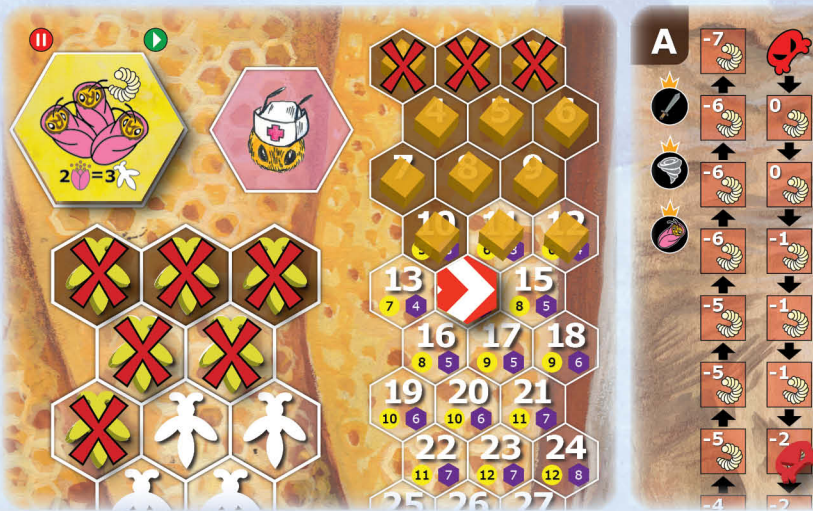
les remettant dans votre réserve.

Toutefois, si la famine vous faisait perdre l'une de vos trois dernières abeilles ouvrières, pour chacune de ces abeilles qui pourraient mourir de faim, vous pouvez choisir de **prendre un jeton de -2 PV à la place**. Si vous choisissez de prendre le jeton -2 VP au lieu de perdre une abeille ouvrière, ne retirez pas cette abeille de votre ruche.



2. PERDRE VOS ABEILLES MALADES

Après avoir nourri vos abeilles chaque mois, vous perdez maintenant des abeilles malades. Le nombre d'abeilles ouvrières que vous devez jeter est égal à votre niveau de maladie, qui est le nombre imprimé dans l'espace actuellement occupé par le varroa sur votre plateau progression de la maladie.



Exemple Q: Bob n'a pas gardé sa ruche très propre pendant la partie et il arrive en hiver avec un niveau de maladie de -2. Il a 12 cubes de miel et 6 ouvrières. Au cours du premier mois d'hiver, Bob dépense 2 cubes de miel pour nourrir ses 6 abeilles, puis la maladie tue 2 abeilles. Au deuxième mois d'hiver, Bob dépense 1 miel pour nourrir ses 4 abeilles restantes, puis la maladie tue 2 autres abeilles. Au cours du dernier mois d'hiver, Bob n'a pas besoin de dépenser du miel pour nourrir ses deux abeilles restantes, mais la maladie les tue toutes les deux. Cela laisse à Bob 9 miels

FIN DE LA PARTIE

Une fois l'hiver terminé, le jeu est terminé. Chaque joueur compte ses points de victoire accumulés pendant la partie. De plus chaque joueur marque des points de victoire selon la façon dont leur ruche a survécu à l'hiver:



1 PV pour chaque miel restant



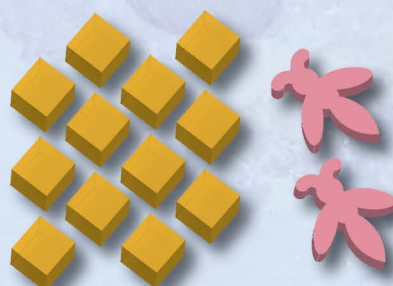
1 PV pour chaque abeille survivante



-2 PV pour chaque jeton de famine

Vous devez avoir au moins une abeille ouvrière survivante pour pouvoir gagner. Celui qui a le plus de points de victoire est le gagnant! Leur ruche dominera le pré. En cas d'égalité, utilisez ce qui suit. Bris d'égalité: le plus de pollens restants > le plus d'abeilles ouvrières survivantes > le couvain le plus grand.

Exemple R: Bob a terminé avec 37 PV, 9 cubes de miel, 0 abeille et 1 jeton de famine, pour un score final de 44 PV. Susan a terminé avec 32 PV, 3 cubes de miel et 4 abeilles, pour un score final de 39 VP. Jérémie a terminé avec 25 PV, 12 cubes de miel et 2 abeilles, pour un score final de 39 VP. Laurent a terminé avec 25 PV, 2 cubes de miel, 5 abeilles et 2 jetons de famine pour un score final de 28 PV. Bob a le score le plus élevé, mais il ne peut pas gagner, car il n'a pas d'abeilles survivantes. Susan et Jérémie sont à égalité à 39 PV, mais Susan a 2 cubes de pollens tandis que Jérémie n'en a aucun. Susan est donc la gagnante!



TYPES DE REINES

Il existe quatre types de reines. Chaque type a sa propre capacité spéciale.



Aggressive: votre ruche performe mieux dans les combats. Dans tous les combats, que vous soyez l'attaquant ou le défenseur, augmentez votre force de 1 pour chaque deux abeilles ouvrières impliquées.



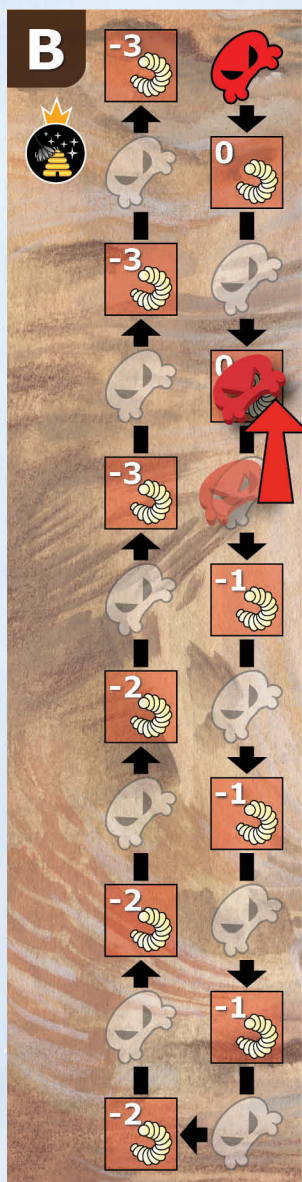
Prolifique: Votre ruche obtient plus rapidement les nouvelles abeilles ouvrières. Lors de la phase Couvain, gagnez une abeille ouvrière supplémentaire pour chaque groupe d'abeilles nouvellement nées. Prenez-la directement de votre réserve.



Hygiénique: le niveau de votre maladie augmente plus lentement. Pendant la configuration initiale du jeu, retournez le plateau de progression de maladie du côté «B». Vous ne déplacez jamais votre varroa de plus d'un espace lorsque vous pillez une autre ruche.



Nomade: Votre ruche es-saime plus souvent. Pour déterminer votre seuil d'essaimage, prenez le numéro le plus haut de votre couvain et utilisez la valeur violette dans l'alvéole au lieu de la valeur jaune.



Remarque: lorsque vous utilisez le côté "B" du plateau de progression de la maladie, il y a des demi-espaces entre les cases normales. Votre niveau de maladie est toujours considéré comme le niveau de la dernière case normale que vous avez atteint. À la fin d'un tour, si votre varroa est sur une moitié d'espace, remettez-le sur la case normale précédente.



VARIANTE À PLUSIEURS ANNÉES

Si vous souhaitez jouer à un jeu plus long, jouez pendant deux ans (*jeu long*) ou trois ans (*jeu épique*). Avec cette variante, gardez à l'esprit les règles suivantes:

- Joindre la carte n'est effectuée qu'à la fin du printemps, la première année.
- Entre les années, défaussez toutes les cartes de saison jouées, mais ne les mélangez pas dans le jeu de cartes de saison. (*Dans un jeu de deux ans, vous verrez 18 cartes de saison. Dans un jeu de trois ans, vous verrez les 27 cartes de saison.*)
- Les ruches sauvages sont en dormance au printemps de la première année, mais prendront les mesures normales au printemps

des années suivantes, en suivant le tableau des priorités du printemps.

- Marquez des points de victoire pour les abeilles survivantes et le miel restant après chaque hiver. Vous devez avoir au moins une abeille ouvrière qui survit chaque hiver.
- Durant les deuxième et troisième années, sautez la phase d'alimentation le premier mois du printemps. (*Donnez à chaque joueur un jeton d'alimentation pendant l'entretien hivernal, comme aide-mémoire.*)

MODE SOLO

MODE DE BASE

En mode de base, vous jouez au jeu normalement, mais vous êtes le seul joueur humain. Vous créez votre propre compétition dans le pré simplement en créant de nouvelles ruches sauvages! Vous pouvez jouer au jeu standard ou essayer la variante à plusieurs années.

Pour augmenter la difficulté, ajoutez cette règle: à la fin de chaque mois d'été ou d'automne pendant lequel une ruche sauvage n'a pas été créée en raison d'un essaimage ou d'effets de carte, créez une nouvelle ruche sauvage (*force = deux + année de jeu en cours*). Placez-la sur n'importe quelle tuile jusqu'à une distance maximale de trois espaces de votre propre ruche.

MODE DÉFI

En mode défi, mélangez les cartes de défi lors de la configuration initiale et choisissez-en une au hasard. Placez la carte de défi face visible près de votre plateau de ruche. La carte énumère les objectifs spécifiques que vous devez atteindre pendant le jeu, en plus des objectifs de jeu standard, afin de gagner.

MODE SCÉNARIO

En mode scénario, choisissez une carte de scénario et placez la face visible près de votre plateau de ruche. Configurez les tuiles de départ comme indiqué sur la carte de scénario. La carte indiquera les objectifs spécifiques que vous devez atteindre pendant le jeu pour gagner, ainsi que toutes autres règles en vigueur. Pour une difficulté accrue, essayez le mode scénario avec une carte de défi en jeu également.

MODE CAMPAGNE

En mode campagne, choisissez une carte de campagne et placez la face visible près de votre plateau de ruche. La carte indiquera les modifications à apporter au jeu, ainsi que leur entrée en vigueur. Pour une difficulté accrue, essayez le mode campagne avec une carte de défi en jeu également




TABLEAU DE POINTAGE POUR UN JOUEUR

Utilisez ce tableau pour compter les points de vos parties d'une année qui sont jouées en solo.


BEGINNER

≤ 19 

NEWBEE

20-30 

**SEASONED
FORAGER**

31-50 

**QUEEN
BEE**

51+ 

CONSEILS STRATÉGIQUES



Les abeilles ont plus de valeur que le miel. Sacrifiez vos abeilles ouvrières pour éviter que votre miel ne soit volé lorsque vous devez absolument le faire, mais souvenez-vous que vous pouvez toujours utiliser vos abeilles pour obtenir plus de miel plus tard.



N'ayez pas peur de changer de reine. Et si vous le faites lorsque vous essaimez, cela ne vous coûte pas une action supplémentaire! Cela vous aide à rester agile en changeant de stratégie à mi-chemin, au lieu de vous concentrer sur une seule façon de gagner.

N'amassez pas trop de ressources. Ne prenez-en pas toujours le plus possible, car vous ne pouvez pas défausser librement des ressources pour laisser de la place dans vos alvéoles pour d'autres ressources (ou pour du couvain)! Pour faire de la place, vous devez dépenser des ressources ou encore construire de la cire pour agrandir votre couvain.

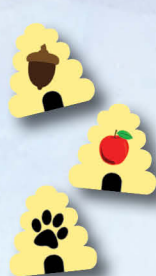


La meilleure attaque est une bonne défense. Défendre votre ruche est souvent une action négligée, mais elle peut réellement vous sauver, particulièrement en fin de partie. Ne considérez pas les abeilles que vous assignez là-bas comme des actions gaspillées, mais plutôt comme un moyen de sauvegarder des fruits de votre travail.



Recueillez l'eau avec modération. Vous avez besoin d'eau uniquement pour refroidir la ruche en cas de surchauffe. En fait, le refroidissement de la ruche est le seul moyen de retirer l'eau de votre ruche! Autrement, l'eau reste dans vos alvéoles, prenant de la place.

Questions de taille. Avoir un grand nombre d'abeilles peut être coûteux en miel, mais plus vous avez d'abeilles moins vos adversaires sont susceptibles de vous attaquer et vous aurez plus de chances de réussir à vous défendre quand ils le font.



Faites attention aux ruches sauvages. Marquer des points de victoire par l'essaimage est une bonne chose et les ruches sauvages que cela crée peuvent vous être utiles, car elles harcèlent vos adversaires. Mais elles vous dérangeront tout aussi facilement, vous ne pourrez donc pas les ignorer.

Explorer plus souvent que vous pensez en avoir besoin. Très tôt dans le jeu, vos adversaires n'ont pas accès à votre segment de la carte. Plus tard, avoir ces tuiles supplémentaires autour de votre ruche peut servir de tampon si vous avez un adversaire qui aime piller.

CARTES SAISON

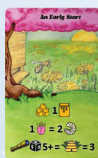


Premières envolées
Les tuiles Fleur fournissent +1 miel quand elles sont butinées.



Une masse d'air froid
Les tuiles Fleur fournissent -2 miel quand elles sont butinées.

Les tuiles Fannée et Récolte fournissent -1 miel quand elles sont butinées.



Un début précoce
La cire construite nécessite 1 miel par ouvrière au lieu de 2. Chaque pollen fait éclore 2 couvées au lieu de 1.

Après avoir fait de l'exploration, lancez le D6. pour 5 et +, générez une ruche sauvage (force 3) sur la tuile explorée



Printemps



Première floraison
Toutes les tuiles produisent +1 Pollen quand elles sont butinées.



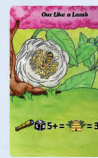
Commencer comme un Lion
Après le butinage, lancez le D6. pour 5 et +, générez une ruche sauvage (force 3) sur la tuile butinée.



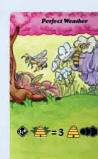
Pluie abondante
Les tuiles Fanées fournissent +1 miel et +1 d'eau quand elles sont butinées. Toutes les autres tuiles fournissent +1 d'eau quand elles sont butinées.



Chaleur accablante
Surchauffe en vigueur!



Finir comme un mouton
Après le butinage, lancez le D6. pour 5 et +, générez une ruche sauvage (force 3) sur la tuile butinée.



La Météo Idéale
Sur votre premier tour ce mois-ci, engendrez une ruche sauvage (force 3) sur une tuile qui se trouve à une distance maximale de 3 espaces de votre ruche.



La Disette

Surchauffe est en vigueur!
Toutes les tuiles fournissent
-2 miel et -1 pollen lorsqu'elles sont butinées.



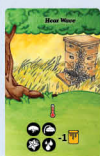
Un temps sec

Surchauffe en vigueur!
Les tuiles eau fournissent
-1 miel et -1 eau lorsque
butinées.



Automne précocesse

Les tuiles Récolte fournissent
+1 miel et +1 pollen quand
elles sont butinées.



Vague de Chaleur

Surchauffe en vigueur!
Toutes les tuiles fournissent
-1 miel quand elles sont
butinées.

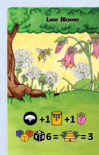


Été



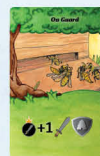
Journées humides

Surchauffe en vigueur!
Refroidir votre ruche nécessite 2 eau au lieu de 1 pour
chaque groupe de 5 ouvrières que vous possédez.



Floraison Tardive

Les tuiles Fleurs fournissent
+1 miel et +1 pollen quand
elles sont butinées
Après avoir butiné, lancer le
D6. Le 6 engendre une ruche sauvage
(force 3) sur la tuile butinée.



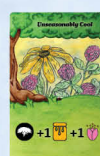
Sur vos gardes

Si votre ruche a une reine
agressive, vous gagnez
+1 en force lorsque vous
attaquez une ruche ou défendez
votre ruche.



Orage d'été

Toutes les tuiles fournissent
-1 miel quand elles sont
butinées.
En défendant, gagnez +1
de force pour chaque 5 ouvrières que
vous avez.



Temps frais inhabituel

Les tuiles Fleur fournissent
+1 miel et +1 pollen quand
elles sont butinées.



Ruche sécurisée

Aucune couvée ne naîtra
pendant tout le prochain
mois.



Temps frais

Un tiers de vos ouvrières
(arrondi en bas) doivent
rester dans la ruche ce
mois-ci. Vous devez les

Bouger à l'action DEFENDRE.



extermination des faux bourdon

Le mois prochain, chaque
miel est suffisant pour
nourrir 3 ouvrières au lieu
de 2.



Automne



Clans désespérés

A leur premier tour ce mois-ci, chaque ruche sauvage
tente de piller la ruche la
plus proche



Hiver Hâtif

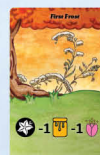
Toutes les tuiles fournissent
-1 miel et -1 pollen
lorsqu'elles sont butinées.



La dernière envolée

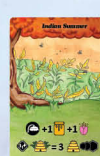
Les tuiles Récolte fournissent
+1 miel et +1 pollen quand
elles sont butinées.

Après la recherche de
nourriture, lancez le D6. Un 6
engendre une ruche sauvage (force 3)
sur la tuile butinée.



Premier gel

Les tuiles Récolte fournissent
-1 miel et -1 pollen quand
elles sont butinées.



L'été indien

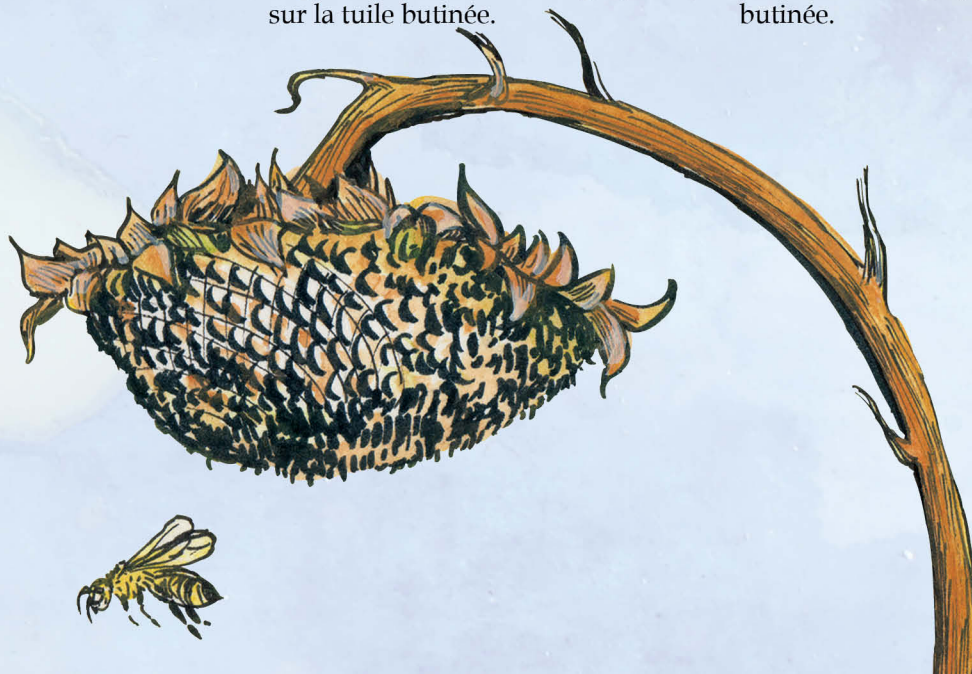
Les tuiles Fanée fournissent
+1 miel et +1 pollen quand
elles sont butinées.

Sur votre premier tour ce
mois-ci, générez une ruche sauvage
(force 3) sur une tuile, à une distance
maximale de 3 espaces de votre
propre ruche.

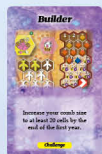


Chaleur inhabituelle

Surchauffe en vigueur!
Après avoir butinée, lancez
le D6. Le 6 génère une ruche
sauvage (force 3) sur la tuile
butinée.

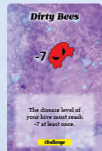


CARTES POUR JOUER EN SOLO



Constructeur

Augmentez la taille de votre couvain d'au moins 20 cellules à la fin de la première année.



Abeilles malpropres

Le niveau de maladie de votre ruche doit atteindre -7 au moins une fois.



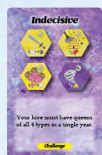
Explorateur

La carte doit avoir au moins 20 tuiles de large avant la fin de la première année.



La grande migration

La carte doit avoir au moins 12 tuiles de long avant la fin de la première année.



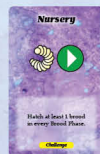
Indécise

Votre ruche doit avoir les 4 types de reines dans la même année.



La ruche mère

Essaimez au moins 4 fois en une seule année. Chacune des ruches sauvages ainsi créées doivent survivre.



Garderie

Faite éclore au moins 1 abeille à chaque phase de couvée.



Pacifiste

Vous ne pouvez pas attaquer d'autres ruches. Essayez au moins deux fois.



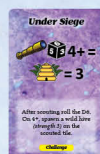
Protectionniste

Ne laissez aucune ruche sauvage atteindre un niveau de force de 6 ou plus.



Leader fort

Gardez votre reine d'origine pour la partie entière. Cela signifie que vous devez choisir un nouvel emplacement pour votre ruche à chaque fois que vous essayez.



En état de siège

Après avoir fait de l'exploration, Lancez le D6. Pour 4+, générez une ruche sauvage (force 3) sur la tuile explorée.



Ruches hantées

La première ruche sauvage qui apparaît est une ruche hantée pleine d'abeilles fantômes! La tuile qu'elle occupe est également hantée; retournez la tuile du côté obscur.

Quand une ruche hantée essaime, la nouvelle ruche sauvage qui est engendrée est également une ruche hantée. Les ruches hantées ne peuvent pas piller ou être pillées. Ignorer toutes les actions du tableau des priorités qui impliquent le pillage.

Quand une ruche hantée se nourrit, la tuile butinée devient hantée. Retournez la tuile hantée du côté obscur.

Les ruches sauvages ne peuvent pas butiner des tuiles hantées ou essaimer sur des tuiles hantées.

Lorsque vous butinez une tuile hantée, vous devez lancer le D6:

- Pour 1-4, l'action échoue.
- Pour 5-6, l'action réussit.

Vous pouvez faire l'action PILLAGE avec 1 ouvrière pour faire fuir les abeilles fantômes loin d'une tuile hantée, tant qu'elle n'est pas occupée par une ruche hantée. Si vous le faites, retournez la tuile côté clair.



Nouvelle abeille sur le bloc

Créez la carte de départ affichée avec votre ruche sur la tuile Fleur et les ruches sauvages (force 12) sur les deux tuiles Fanée.

Les ruches sauvages sont actives et non dormantes pendant le printemps de la première année.



Encerclé

Créez la carte de départ affichée avec votre ruche sur la tuile Récolte et les ruches sauvages (force 3) sur les quatre tuiles Eau.

Les ruches sauvages sont actives et non dormantes pendant printemps de la première année.



Il ne peut y en avoir qu'un

Créez la carte de départ affichée avec votre ruche sur la tuile Fleur dans le centre et les ruches sauvages (force 10) sur les deux autres tuiles Fleur.

À la fin de la première année, votre ruche doit être la seule ruche sur la carte.



Trois générations

Jouez une partie de trois années.

Année 1: Au cours de cette année, vous devez avoir une reine hygiénique et avoir exploré au moins 12 fois.

Année 2: Votre reine est morte pendant l'hiver! Avant de commencer l'année, vous devez choisir une reine différente. Au cours du premier mois de chaque saison, lancer le D6 et diviser le résultat par 2, arrondi par en haut. Ce nombre représente les ruches sauvages (*force 4*) que vous engendrez sur la carte.

Année 3: Au printemps, vous devez choisir une nouvelle reine prolifique ou nomade. Pendant l'automne, vous devez essaimer et vous déplacer au moins une fois vers l'emplacement de la nouvelle ruche.



Feu de forêt

Jouez une partie de deux années.

Année 1: les règles normales s'appliquent.

Année 2: Au début de l'année, lancez un D4 pour déterminer où commence le feu de forêt sur la carte:

- Pour le 1, le feu commence sur le bord opposé et se propage vers vous.
- Pour le 2, le feu commence sur le bord droit et se propage à gauche.
- Pour le 3, le feu commence sur le bord le plus proche et se propage à l'opposé de vous.
- Pour le 4, le feu commence sur le bord gauche et se propage à droite.

Pour le reste de l'année, suivez ces étapes au début de chaque mois:

- Retournez la rangée de tuiles suivant le feu dans le sens où il se propage.
- Lancez un D4 deux fois. Pour chaque lancé, engendrez une ruche sauvage (*force 4*) sur la carte à une distance égale du feu selon le résultat obtenu. S'il n'y a pas d'espace libre, alors la ruche n'est pas engendrée.

A tout moment, si la tuile de carte occupée par votre ruche bascule à cause de la propagation du feu, vous perdez!



Zombees

Jouez une partie de deux ou trois années.

Année 1: les règles normales s'appliquent.

Année 2: Au début de l'année, la ruche sauvage la plus forte devient infectée par les zombees!

Indiquez quelle ruche est infectée, retournez cette carte vers le côté obscur.

- S'il y a plusieurs ruches sauvages plus fortes, mais de force égale, vous choisissez laquelle est la ruche infectée.
- S'il n'y a pas de ruches sauvages en jeu, créez une ruche sauvage infectée (*force 6*) à une distance maximale de 3 espaces de votre propre ruche.

Quand une nouvelle ruche sauvage est engendrée, lancez le D6 pour déterminer si elle est infectée ou en bonne santé:

- Pour 1-2, la ruche sauvage est infectée. Retournez la carte occupée du côté obscur.
- Pour 3-6, la ruche sauvage est en bonne santé.

Les ruches sauvages infectées se comportent de manière erratique. Quand une ruche sauvage infectée joue son tour, ignorez le tableau des priorités. À la place, lancez le D6:

- Le 1, la ruche sauvage attaque la ruche la plus proche.
- Le 2, la ruche sauvage butine une tuile Fleur.
- Le 3, la ruche sauvage butine une tuile Fanée.
- Le 4, la ruche sauvage butine une tuile Récolte.
- Le 5, la ruche sauvage attaque la ruche la plus éloignée.
- Le 6, la ruche sauvage ne fait rien.

Si la ruche sauvage infectée ne peut pas exécuter l'action légalement, elle ne fait simplement rien.

Quand une ruche infectée effectue une action sur une tuile en bonne santé, la tuile devient infectée. Pour indiquer cela, retournez la tuile sur le côté obscur.

Quand une ruche en bonne santé (*y compris la vôtre*) effectue une action sur une tuile de carte infectée, lancez le D6:

- Pour 1-2, la ruche est infectée.
- Pour 3 à 6, la ruche évite l'infection.

Si votre ruche est infectée, chaque fois que vous prenez une action, vous devez lancer le D6:

- Le 1, l'action échoue et les abeilles assignées meurent.
- Le 2, l'action échoue, mais les abeilles assignées vivent.
- Pour 3 à 6, l'action réussit et les abeilles assignées vivent.

Si votre ruche est infectée, chaque fois que vous attrapez une maladie, doublez la quantité de maladie gagnée.

CREDITS

Conception et développement de jeux: Matt Shoemaker

Illustration: Alina Josan

Conception graphique: Helena Shoemaker

Remerciements: Le designer souhaite remercier Mike Mullins, qui a aidé à passer en revue la variante solo; Carla Kopp et John Moller, pour leur aide dans la navigation à travers plusieurs conventions; la Game Makers Guild Philadelphia, pour son soutien et ses encouragements en matière de conception; la Philadelphia Beekeepers Guild, pour mon éducation et mon soutien en apiculture; ma famille, pour leur soutien dans cette entreprise; et toutes les personnes qui ont testés le jeu à PAX Unplugged, Unpub Minis, Unpub 8, Dreamation, Gary Con, Protospiel Milwaukee, la Collaborative Design Session à Franklin, la Foire du jeu Origins, la Dice Tower Con, la Gén Con et divers magasins de jeux.

Éditeur de règles anglais: Dustin Schwartz

Traduction française par: Marc-Olivier Frerot

Playtesters: Benjamin Afrasyab Farahmand, David Arellano, Sean Benjamin, Zoe Bloom, Jennifer Chaloupka, Jasmine Clark, Abbey Richberger-Cloud, Matt Debarger, Mandy DeOrnellas, Matt DiPiero, John Dukes, Bethany Farrell, Tamara Friedlander, Kevin Impellizzeri, Eric Jome, Alina Josan, Joshua Karstendick, Emily Logan, Greg Loring-Albright, Katherine Lynch, Eric Mignogna, Krystal Nettesheim, Ryan Nettesheim, Sarah Newhouse, Matt Parish, Marissa Patterson, Cynthia Quintana, Solen Richberger, Chris Settle, Tyler Settle, Justin Shiffler, Helena Shoemaker, Mike Shoemaker, Sally Shoemaker, Ali Shott, Caleb Stroman, Bill Sweeney, Crystal Tatis, Elizabeth Ware, Ryan Ware, Kirk Wattles, Alex Wermer-Colan, Jef Wilkins, Nicholas Wollenzien, and Tammi Wollenzien

© 2018 Hit 'Em With a Shoe. Tous Droits Réservés.

Pour plus d'informations et pour du support, visitez www.hitemwithashoe.com

RÉFÉRENCE D'ICÔNE

	Miel		Tuile fleur		Seuil de d'essaimage
	Pollen		Tuile de fleur fanée		Reine Nomade Seuil d'essaimage
	Eau		Tuile de récolte		La couvée
	Abeille ouvrière		Tuile eau		Le couvain ne naît pas
	Abeille d'ouvrier refroidie		Printemps		Couvain
	Abeille ouvrière morte		Été		Pas de couvée
	Ruche		Automne		Points de victoire
	Abeille ouvrière dans la ruche		Hivers		Nombre illimité
	Ruche Dormante		Rein agressive		Déplacer
	Ruche attaquée		Rein hygiénique		Déplacer jusqu'à trois espaces plus loin
	Ruches sauvages		Reine prolifique		Premier tour
	Fabriquer la cire		Reine nomade		Lancez le D6
	Défense		Surchauffe		Arrondir vers le bas
	Butinage		Exemption de nourrissage		Arrondir vers le haut
	Pillage		Varroa		
	Nouvelle reine		Essaimage		
	Exploration				

HIT EM WITH A SHOE