

BEE GARDEN

Couleurs, parfums, pétales aux formes complexes... Les fleurs se prêtent à bien des critères d'évaluation. Mais un seul visiteur peut en juger la beauté avec une impartialité absolue : l'abeille. Préparez-vous à créer le plus beau jardin ! Choisissez les meilleures tuiles Fleur pour planter de grands parterres de fleurs de la même couleur... Et attirez des abeilles pour augmenter leur valeur ! Pour gagner, façonnez un jardin éclatant, méticuleusement organisé, débordant de vie, de couleurs vives... et d'un joyeux bourdonnement d'abeilles !

MATÉRIEL

x1 JETON SOLEIL



x1 JETON PREMIER JOUEUR



x1 PLATEAU CHAMPS



x4 PLATEAUX JARDIN



x12 TUILES PETITES FLEURS



x52 TUILES FLEUR



x50 ABEILLES



x6 JETONS 5-ABEILLES



x1 FICHE DE SCORE



x3 JETONS IA



x1 SAC



Mise en place

- A** Placez toutes les **ABEILLES** au centre de la table, à portée de tous les joueurs, pour former une **RÉSERVE GÉNÉRALE**.
- B** Chaque joueur reçoit **1 PLATEAU JARDIN** et **5 ABEILLES** provenant de la réserve générale.
Faites pivoter les plateaux Jardin afin que tous les joueurs aient **LE MÊME BORD EN BAS** (vous pouvez choisir lequel ; chaque bord est reconnaissable grâce à un nombre différent d'icônes de fleurs). Ainsi, les Jardins seront tous orientés dans la même direction par rapport aux joueurs.
- C** Placez le **PLATEAU CHAMP** au centre de la table, accessible à tous.
Mélangez les tuiles **PETITES FLEURS** et formez une **PIOCHE FACE CACHÉE**. Puis, placez 1 tuile Petites Fleurs tirée de la pioche **SUR CHACUN DES 4 EMPLACEMENTS DU CHAMP**.
Ensuite, placez **2 ABEILLES AU CENTRE DU CHAMP**.
Placez le **JETON SOLEIL** à côté du Champ.
- D** Mélangez toutes les tuiles Fleur dans le sac. Selon le nombre de joueurs, piochez le nombre approprié de tuiles Fleur et disposez-les autour du Champ en cercle, en commençant à côté du jeton Soleil et en avançant dans le sens des aiguilles d'une montre :
- 4 joueurs : **16 TUILES FLEUR**
 - 3 joueurs : **12 TUILES FLEUR**
 - 2 joueurs : **8 TUILES FLEUR**
- E** Enfin, le **DERNIER JOUEUR À AVOIR VU UNE ABEILLE** devient le **PREMIER JOUEUR** et reçoit le **JETON PREMIER JOUEUR**.





E

C

B

D

A

D

B

3

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de **Bee Garden** se déroule en un nombre indéterminé de tours répartis sur **3 saisons**. Chaque saison comprend un **nombre variable de tours**, durant **lesquelles** les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

Tour de jeu

À votre tour, vous **DEVEZ** effectuer **UNE** des **4 ACTIONS SUIVANTES** :

PRENDRE 1 TUILE FLEUR

Prenez **1 TUILE FLEUR** du cercle pour la placer sur votre plateau Jardin. Vous ne pouvez choisir que **LA PREMIÈRE TUILE DANS LE SENS HORAIRE APRÈS LE JETON SOLEIL**. Si vous souhaitez une autre tuile, vous pouvez déplacer le **JETON SOLEIL** en avant **DANS LE SENS HORAIRE**, en plaçant **1 ABEILLE** sur chaque tuile que vous dépassez.

Note: Si la tuile Fleur que vous prenez contient des Abeilles (posées lors de tours précédents), vous les récupérez également.

Une fois la tuile prise, placez-la sur votre plateau Jardin en respectant les **RÈGLES DE POSE** (voir page suivante). Si la tuile posée comporte un **EMPLACEMENT ABEILLE**, vous pouvez immédiatement effectuer une action "**PLACER 1 ABEILLE DANS VOTRE JARDIN**" sur cette tuile (vous devrez tout de même payer le **COÛT NORMAL EN ABEILLES**, voir ci-dessous).

PRENDRE 1 TUILE PETITES FLEURS

Prenez **1 TUILE PETITES FLEURS** du plateau Champ et placez **2 ABEILLES DE VOTRE RÉSERVE PERSONNELLE** à sa place. Puis, placez cette tuile sur votre plateau Jardin en respectant les **RÈGLES DE POSE**. Si la tuile comporte un **EMPLACEMENT ABEILLE**, vous pouvez immédiatement effectuer l'action "**PLACER 1 ABEILLE DANS VOTRE JARDIN**" sur cette tuile (vous devrez tout de même payer le **COÛT NORMAL EN ABEILLES**, voir ci-dessous).

PRENDRE 2 ABEILLES DU CHAMP



Prenez **2 ABEILLES** de votre choix, soit au centre du plateau Champ, soit sur **UN EEMPLACEMENT TUILE PETITES FLEURS DU CHAMP** contenant des Abeilles. Ajoutez-les à votre réserve personnelle.

PLACER 1 ABEILLE DANS VOTRE JARDIN

Prenez **1 ABEILLE DE VOTRE RÉSERVE PERSONNELLE** et placez-la sur un **EMPLACEMENT ABEILLE VIDE** d'une des tuiles Fleur de votre jardin. Pour effectuer cette action, vous devez **DÉFAUSSER VERS LA RÉSERVE GÉNÉRALE** un nombre d'Abeilles égal au **NOMBRE D'ABEILLES DÉJÀ PRÉSENTES** sur d'autres emplacements connectés à cette même région **DE COULEUR** (voir l'exemple en page 7).



EMPLACEMENT ABEILLE VIDE

PLACEMENT DES TUILES FLEUR DANS VOTRE JARDIN

- ❁ VOUS DEVEZ PLACER UNE TUILE FLEUR IMMÉDIATEMENT APRÈS L'AVOIR OBTENUE.
- ❁ Les tuiles Fleur doivent toujours être placées en respectant la **GRILLE** de votre plateau Jardin. De plus, les tuiles doivent être entièrement posées sur votre plateau Jardin et ne peuvent pas dépasser les bords.
- ❁ LA PREMIÈRE TUILE JARDIN QUE VOUS PLACEZ pendant la partie doit obligatoirement toucher le **BORD INFÉRIEUR** de votre plateau Jardin. **À PARTIR DE LA DEUXIÈME TUILE**, chaque tuile Fleur que vous placez doit être connectée à une autre tuile Fleur déjà placée sur votre plateau Jardin. (Les zones imprimées sur le plateau ne comptent pas !).
- ❁ Vous pouvez couvrir toutes les cases du plateau, peu importe ce qui est imprimé dessus. Cependant, vous **NE POUVEZ JAMAIS POSER UNE TUILE SUR UNE AUTRE TUILE**.
- ❁ Si la tuile Fleur que vous avez choisie **NE PEUT PAS** être placée sur votre plateau Jardin, vous devez la **DÉFAUSSER** et la retirer du jeu.

1^{ÈRE}
Touche
le bord inférieur

Il n'est pas obligatoire de faire
correspondre les couleurs
des tuiles adjacentes !

EXEMPLES

1

C'est le tour de **Rose**. Elle souhaite prendre **1 tuile Fleur** du cercle et décide de **dépenser 2 Abeilles** pour sauter les 2 tuiles Fleur suivantes, en déplaçant ainsi le **jeton Soleil** vers sa nouvelle position. Elle place les Abeilles sur les tuiles qu'elle a ignorées et prend la longue tuile rouge-jaune.



Maintenant, elle doit placer la tuile dans son Jardin. Pour respecter les règles de pose de tuiles, elle la place **connectée à une tuile qu'elle possède déjà**. Elle réussit également à faire correspondre la couleur et à **augmenter la taille de sa plus grande zone jaune**. Elle n'a plus d'Abeilles, donc elle **ne peut pas profiter de l'action "Placer 1 Abeille dans votre Jardin"**.

2

C'est maintenant le tour de **Violette**. Elle décide de **prendre 1 tuile Petites Fleurs** du Champ et place **2 jetons Abeille** sur le Champ pour collecter une **tuile Petites Fleurs rouge**. Elle la place immédiatement dans son Jardin. Comme la tuile contient un **emplacement Abeille**, elle peut également effectuer l'action "**Placer 1 Abeille dans votre Jardin**".



3

Florian veut également **prendre 1 tuile Fleur** et choisit celle juste après le **jeton Soleil**. Florian place la tuile Fleur qu'il a choisie de manière à ce qu'elle se **connecte à sa zone bleue**. La tuile contient aussi un **emplacement Abeille**, donc Florian peut lui aussi effectuer l'action "**Placer 1 Abeille dans votre Jardin**". Cependant, comme il y a déjà **2 Abeilles** dans la zone bleue où il place la nouvelle Abeille, Florian doit payer un coût de **2 Abeilles supplémentaires** de sa réserve personnelle à la réserve générale pour pouvoir placer une Abeille sur l'emplacement Abeille.



Fin de la Saison

Une Saison se termine lorsque la **DERNIÈRE TUILE FLEUR** a été prise du cercle autour du Champ et placée sur le plateau Jardin d'un joueur (ou défaussée si elle ne peut pas être placée). Le joueur **SITUÉ À GAUCHE** de celui qui a pris la dernière tuile Fleur de la Saison prend le **JETON PREMIER JOUEUR**. Il sera le joueur de départ pour la **PROCHAINE SAISON**.

À la fin de la **1ÈRE ET DE LA 2ÈME SAISON**, vous collectez également votre **REVENU DU JARDIN** et préparez une **NOUVELLE SAISON**. À la fin de la **3ÈME SAISON**, passez directement au décompte des points (voir page suivante).

REVENU DU JARDIN

Vous gagnez **1 ABEILLE** de la réserve générale pour chaque symbole **RUCHE** visible sur votre plateau Jardin (soit imprimé sur le plateau lui-même, soit sur l'une des tuiles Fleur que vous avez posées), **MOINS** le nombre de symboles **TOILE D'ARAIGNÉE** visibles sur votre plateau Jardin.

Note : Si cette somme est égale à 0 ou moins, vous ne gagnez aucune Abeille.

EXEMPLE DE REVENU

VIOLETTE possède **7 RUCHES** et **2 TOILES D'ARAIGNÉE**, elle reçoit donc : $(7 - 2) = 5$ ABEILLES.



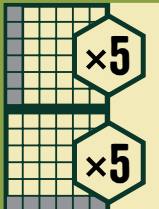
PRÉPARER UNE NOUVELLE SAISON

Pour préparer le début d'une nouvelle Saison, **DÉFAUSSEZ TOUTES LES TUILES PETITES FLEURS RESTANTES** sur le Champ et remettez-les dans la boîte (elles ne seront plus utilisées pour le reste de la partie). Remettez également toutes les **ABEILLES RESTANTES** dans la réserve générale. Ensuite, placez **1 TUILE PETITES FLEURS** de la pioche sur chaque emplacement du **PLATEAU CHAMP** et placez **2 ABEILLES** au centre de celui-ci.

Enfin, **PIOCHEZ DES TUILES FLEUR** du sac pour créer un nouveau cercle autour du Champ (voir page 2), en commençant à l'endroit actuel du **JETON SOLEIL** et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

Lorsque la **3ÈME SAISON** est terminée, la partie prend fin. Il est alors temps de **CALCULER VOS POINTS** ! Vous ne marquez des points que pour **LA RÉGION DE PLUS GRANDE VALEUR POUR CHAQUE COULEUR** (voir l'exemple de la page suivante).

	ROUGE / JAUNE / BLEU : Les régions de ces couleurs valent des points égaux à LA QUANTITÉ DE ZONES multipliée par LE NOMBRE D'ABEILLES dans cette région. Chaque tuile peut être divisée en 1 OU PLUSIEURS ZONES (qui peuvent être aussi petites que la moitié d'une case, exactement 1 case, ou même couvrir plusieurs cases sur le plateau Jardin). Lorsque des zones de la même couleur sont ADJACENTES (qu'elles se touchent), elles forment une RÉGION. <i>Note: Les zones imprimées sur le plateau peuvent aussi faire partie d'une région.</i>	IL S'AGIT D'UNE SEULE ZONE ROUGE, BIEN QU'ELLE OCCUPE 2 ESPACES. 
	BLANC : Les régions de cette couleur valent 1 POINT pour chaque ZONE présente dans cette région.	
	Vous gagnez également 5 POINTS POUR CHAQUE LIGNE ET/OU COLONNE COMPLÈTE de votre plateau Jardin. Les cases ROUGES / JAUNES / BLEUES / BLANCHES DÉJÀ IMPRIMÉES sur votre plateau comptent aussi pour compléter une ligne ou une colonne.	

LE JOUEUR AVEC LE PLUS DE POINTS GAGNE ! EN CAS D'ÉGALITÉ, LE JOUEUR AVEC LE PLUS D'ABEILLES DANS SA RÉSERVE PERSONNELLE REMPORTE LA PARTIE.

EXEMPLE DE CALCUL DES POINTS



Si c'était l'état final de son plateau à la fin de la partie, **Florian** gagnerait :

FLO	ROS	vio
24		
20		
1		
10		
5		
15		
Σ 75		

- **24 POINTS** pour la région **BLEUE** de plus grande valeur (8 Zones x 3 Abeilles)
- **20 POINTS** pour la région **JAUNE** de plus grande valeur (10 Zones x 2 Abeilles)
- **1 POINT** pour la zone **ROUGE** de plus grande valeur (1 Zone x 1 Abeille)
- **10 POINTS** pour la plus grande zone **BLANCHE**
- 1 colonne complète = **5 POINTS**
- 3 lignes complètes = **15 POINTS**

TOTAL : 75 POINTS

MODE SOLO

Mise en place

Installez le jeu comme d'habitude, mais **RÉVÉLEZ 9 TUILES FLEUR** autour du Champ. Prenez les **3 JETONS IA**.



Déroulement de la partie

À chaque tour, l'IA effectue une **ACTION**, puis vous effectuez votre tour normal. **LANCEZ LES 3 JETONS IA COMME DES PIÈCES**, puis additionnez les résultats obtenus. La somme vous indique quelle action l'IA effectue, comme décrit ci-dessous :

0

RETIREZ LA PROCHAINE TUILE PETITES FLEURS dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la flèche sur le Champ et placez **2 ABEILLES** de la réserve générale à sa place. Si aucune tuile Petites Fleurs n'est disponible, effectuez l'action suivante (1).



1

RETIRER LA TUILE FLEUR du cercle juste après le jeton Soleil dans le sens des aiguilles d'une montre.

2

DÉPLACEZ LE JETON SOLEIL DE 1 ESPACE dans le sens des aiguilles d'une montre : **PLACEZ 1 ABEILLE** de la réserve générale sur la **TUILE FLEUR IGNORÉE**, puis **RETIREZ LA TUILE FLEUR** qui suit le jeton Soleil dans le sens des aiguilles d'une montre.

3

DÉPLACEZ LE JETON SOLEIL DE 2 ESPACES dans le sens des aiguilles d'une montre : **PLACEZ 1 ABEILLE** de la réserve générale sur chaque **TUILE FLEUR IGNORÉE**, puis **RETIREZ LA TUILE FLEUR** qui suit le jeton Soleil dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque la **DERNIÈRE TUILE FLEUR** du cercle est collectée par vous ou retirée par l'IA, la Saison se termine. Effectuez toutes les étapes de la procédure **FIN DE SAISON** comme d'habitude. Après la 3ème Saison, vérifiez votre niveau sur le tableau ci-dessous :

0 - 50 POINTS	Citadin
51 - 70 POINTS	Amoureux des fleurs
71 - 80 POINTS	Jardinier du dimanche
81 - 90 POINTS	Botaniste confirmé
91 - 100 POINTS	Maître jardinier
101+ POINTS	Horticulteur émérite

Résumé du jeu

Le jeu se déroule sur **3 SAISONS**.

À votre tour, vous devez effectuer **UNE** des **ACTIONS SUIVANTES** :



PRENDRE 1 TUILE FLEUR

Placez **1 ABEILLE** sur chaque tuile Fleur que vous ignorez dans le cercle, puis placez la tuile Fleur dans votre Jardin. Si la tuile contient un espace pour une Abeille, vous pouvez réaliser l'action **PLACER 1 ABEILLE DANS VOTRE JARDIN** (payez le coût de l'action).



PRENDRE 1 TUILE PETITES FLEURS DU CHAMP

Placez **2 ABEILLES** sur l'espace d'où vous l'avez prise, puis placez la tuile Petite Fleur dans votre Jardin. Vous pouvez réaliser l'action **PLACER 1 ABEILLE DANS VOTRE JARDIN** sur cette tuile (payez le coût de l'action).



PRENDRE 2 ABEILLES DU CHAMP

Ajoutez les à votre réserve personnelle.



PLACER 1 ABEILLE DANS VOTRE JARDIN

Placez **1 ABEILLE** sur n'importe quel espace vide d'Abeille dans votre Jardin. Pour cela, vous devez défausser un nombre d'Abeilles de votre réserve égal au nombre d'Abeilles déjà présentes dans la même région de couleur connectée.

La Saison se termine lorsque la **DERNIÈRE TUILE FLEUR** du cercle est collectée et placée (ou défaussée si elle ne peut pas être placée). À la fin de la **1ÈRE ET 2ÈME SAISON**, collectez vos **REVENUS DU JARDIN** et préparez la nouvelle Saison.

REVENU DU JARDIN : RUCHES - TOILES D'ARAIGNÉES = ABEILLES !

FIN DE LA 3E SAISON : FIN DE LA PARTIE

Seules vos **RÉGIONS DE PLUS GRANDE VALEUR** de chaque couleur sont comptabilisées.

Les régions **ROUGES, JAUNES ET BLEUES** rapportent des points équivalents au **NOMBRE DE ZONES** multiplié par le **NOMBRE D'ABEILLES** présentes. Les régions **BLANCHES** rapportent **1 POINT PAR ZONE**. Vous gagnez également **5 POINTS POUR CHAQUE LIGNE ET/OU COLONNE COMPLÈTE** de votre plateau Jardin.

CREDITS

GAME DESIGN: Luca Bellini, Luca Borsa

DEVELOPMENT: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva, Renato Sasdelli

ARTWORK AND GRAPHIC DESIGN: Fábio Frencl

RULEBOOK: Alessandro Pra', Renato Sasdelli, William Niebling

PROJECT MANAGER: Renato Sasdelli

PRODUCTION MANAGER: Ylenia D'Abundo



HORRIBLE
GUILD



If you have any issues with this product, please contact us at:
customercare@horribleguild.com

horribleguild.com