

APIARY

Un jeu de Connie Vogelmann
Illustré par Kwanchai Moriya

1-5 joueurs · 60-90 minutes · 14 ans et + · Compétitif

Dans un futur lointain, l'espèce humaine a disparu de la surface de la Terre. Si la cause de sa disparition (ou peut-être de son trépas) est inconnue, une autre espèce dotée d'une conscience n'a pas tardé à remplir le vide laissé par cette absence. Génération après génération, une espèce de modestes abeilles a évolué jusqu'à prendre la place des humains. Au fil des années, les Melliferas ont vu leur taille et leur intelligence s'accroître, ce qui leur a permis de former une société aujourd'hui très développée.

Les Melliferas ont réalisé des progrès considérables et sont parvenues à adapter de nombreuses technologies des ruines humaines permettant (entre autres) le voyage dans l'espace. L'espèce n'a cependant pas été en mesure d'échapper complètement à sa propre histoire évolutive. Bien que l'espérance de vie des Melliferas dépasse celle de ses prédécesseurs, cette longévité s'accompagne d'une période d'hibernation prolongée. Chaque année, les membres de l'espèce ne sont actifs que pendant quelques mois seulement (l'Influx) avant d'entrer en hibernation pour le reste de l'année (le Néant).

RÉSUMÉ ET BUT DU JEU

Dans Apiary, chaque joueur contrôle une des 20 factions uniques. Chaque faction commence la partie avec seulement une ruche, quelques ressources et des abeilles ouvrières. Optimisez le placement de vos ouvriers et la construction de votre ruche pour développer votre société. Une année d'Influx bien chargée vous attend... Explorez des planètes, amassez des ressources, développez des technologies et sculptez des monuments pour asseoir la puissance de votre faction (mesurée en points de victoire). Mais prenez garde, le Néant n'est pas bien loin, et vos ouvriers n'ont que quelques actions à disposition avant d'être contraints à l'hibernation. Parviendrez-vous à prospérer ou vous contenterez-vous de survivre ?

TABLE DES MATIÈRES

Matériel	2	Aperçu des Actions	8	Ressources	13
Mise en Place.....	3	Détail des Actions.....	8	Types de Tuiles.....	14
Aperçu du déroulement d'une partie	5	- Exploration (planètes) 8		Piste Faveur de la Reine .14	
Déroulement d'une partie..6		- Évolution (tuiles).....	9	Fin de partie et calcul des scores.....	15
- Placement des Ouvriers6		- Expansion (ouvriers/ cadres).....	10		
- Renvoyer un Ouvrier...6		- Recherche (cartes Graine).....	11		
- Récupération des Ouvriers.....	7	- Transformation (& Danse).....	12		
- Hibernation des Ouvriers.....	7	- Sculpture	13		

IGNOREZ LE LIVRE DE RÈGLES !



TUTORIEL INTERACTIF
DISPONIBLE SUR DIZED



Une vidéo des règles
est disponible sur
stonemaiergames.com
(en anglais)

MATÉRIEL

1 guide de jeu



1 appendice



5 aides de jeu



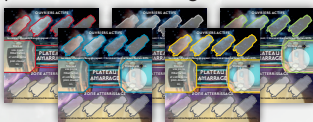
1 plateau principal (recto-verso)



5 plateaux Ruche



5 plateaux Amarrage



15 Cadres



20 ouvriers (4 par joueur)



1 figurine Vaisseau de la Reine



40 tuiles Ferme



30 tuiles Sculpture



30 tuiles Recrue



29 tuiles Innovation



20 tuiles Faction



15 tuiles Planète



5 tuiles Danse



45 cartes Graine



15 pions Joueur (3 par joueur)



35 pions Hibernation (7 par joueur)



25 jetons Fibre ()



25 jetons Pollen ()



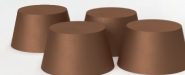
25 jetons Eau ()



20 jetons Exploration



15 jetons Cire ()



12 jetons Miel ()



9 jetons Danse



Le matériel du mode solo est détaillé dans le livret de règles Automa.

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- 1 PLATEAU PRINCIPAL :**
Placez-le sur la table sur la face correspondant au nombre de joueurs (1-3 ou 4-5).
- 2 TUILES PLANÈTE :**
Mélangez-les et empilez-les face cachée à côté du plateau.
- 3 JETONS EXPLORATION :**
Placez au hasard 1 jeton face visible sur chaque case Planète du tableau des planètes, puis rangez le reste des jetons dans la boîte.
- 4 FIGURINE VAISSEAU DE LA REINE :** Placez-la sur son emplacement de départ sur le tableau des planètes.
- 5 TUILES DANSE :** Placez au hasard 1 tuile face visible sur chaque emplacement rectangulaire de l'action

Transformation. Rangez le reste des tuiles dans la boîte.

- 6 JETONS DANSE :** Empilez-les et placez le paquet sur l'action Transformation (il n'est pas nécessaire de les mélanger ; tous les joueurs peuvent les consulter)
- 7 CARTES GRAINE :** Mélangez-les et empilez-les face cachée sur l'action Recherche.
- 8 TUILES FERME :** Mélangez-les, puis placez-en 1 face visible sur chaque emplacement correspondant. Placez le reste des tuiles face cachée sur l'action Évolution.
- 9 TUILES RECRUE :** Mélangez-les, puis placez-en 1 face visible sur chaque emplacement

correspondant. Placez le reste des tuiles face cachée sur l'action Évolution.

- 10 TUILES INNOVATION :** Mélangez-les, puis placez-en 1 face visible sur chaque emplacement correspondant. Placez le reste des tuiles face cachée sur l'action Évolution.
- 11 TUILES SCULPTURE :** Mélangez-les et placez 1 tuile face visible sur chaque emplacement de l'action Sculpture, puis rangez le reste des tuiles dans la boîte.

Placez tous les autres éléments de jeu (cadres, fibre, pollen, eau, cire et miel) dans une réserve générale à côté du plateau.



Vous pouvez demander des pièces de remplacement en remplissant le formulaire de la page <https://support.matagot-friends.com/>

EXEMPLE DE TUILE FACTION

COMPÉTENCE SPÉCIALE :

La plupart des factions possèdent une compétence spéciale qui modifie les règles habituelles du jeu. Les compétences des factions pour novices sont liées au calcul du score et ne s'appliquent donc qu'en fin de partie.

Cette faction commence avec 3 ouvriers actifs : un ouvrier de force 2, et deux ouvriers de force 1.



APERÇU DU DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Dans Apiary, vous devez placer des ouvriers afin d'explorer des planètes qui vous permettront d'obtenir des ressources que vous pourrez dépenser pour acquérir de nouvelles tuiles et agrandir votre vaisseau. Vos sculptures, vos cartes Graine plantées et votre plateau de faction vous permettront ensuite d'obtenir des points de victoire.

Lors de votre tour, vous devez choisir de placer ou de récupérer des ouvriers (). Vos ouvriers gagnent en force au cours de la partie, ce qui augmente les bénéfices octroyés lors de leur placement, mais les rapproche du jour où ils devront rejoindre les alvéoles d'hibernation pour profiter d'un sommeil bien mérité.

PLACER : Choisissez 1 ouvrier actif de votre plateau Amarrage et placez-le sur une case action () du plateau afin d'effectuer cette action. Vous ne pouvez pas placer d'ouvrier si vous n'avez plus d'ouvriers actifs sur votre plateau Amarrage (voir *Placement des Ouvriers*, page 6).

RÉCUPÉRER : Récupérez tous vos ouvriers sur le plateau et sur votre zone Atterrissage et encaissez vos revenus. Vous ne pouvez effectuer un tour de récupération d'ouvriers que si vous avez au moins 1 ouvrier sur le plateau et/ou sur votre zone Atterrissage (voir *Récupération des Ouvriers*, page 7).

AUTRES REMARQUES :

RÈGLE DE LA RUCHE VIDE : Si, et seulement si, vous commencez votre tour sans aucun ouvrier actif (c'est-à-dire si vous n'avez aucun ouvrier sur le plateau principal ni sur votre plateau Amarrage), ajoutez un ouvrier de force 1 sur votre zone Ouvriers Actifs. Puis effectuez immédiatement un tour de placement d'ouvriers.

CARTES GRAINE : Immédiatement avant et/ou immédiatement après avoir placé ou récupéré des ouvriers, vous pouvez jouer autant de cartes Graine de votre main que souhaité (voir *Recherche*, page 11).

FIN DE TOUR : Si vous avez des jetons Ressource qui ne rentrent pas sur des emplacements de ressources de votre ruche, vous devez les défausser. Gagnez 1 Faveur de la Reine par jeton défaussé (voir *Piste de Faveur de la Reine*, page 14). C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

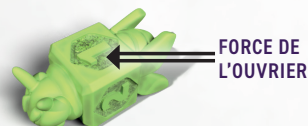
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

PLACEMENT DES OUVRIERS

Vous pouvez choisir d'effectuer un tour de placement d'ouvriers si vous avez au moins un ouvrier dans votre zone Ouvriers Actifs.

Lorsque vous effectuez un tour de placement d'ouvriers, choisissez un ouvrier de la zone Ouvriers Actifs de votre plateau Amarrage et placez-le sur une case Action () du plateau principal. S'il y a deux cases, utilisez celle du haut ou celle de gauche. Vous devez respecter les règles suivantes :

- De nombreuses actions prennent en considération la force de l'ouvrier choisi (le nombre visible inscrit sur cet ouvrier).
- Vous devez effectuer tout ou partie de l'action choisie (vous ne pouvez donc pas placer un ouvrier sur une action sans rien faire d'autre). Certaines actions indiquent un coût à payer pour obtenir un objet. Afin de placer un ouvrier sur une telle action, vous devez être en mesure de payer le coût d'au moins un des objets associés.
- Les cases Action ne sont jamais bloquées. Si un ouvrier se trouve sur la case Action que vous avez choisie, renvoyez-le à son propriétaire (voir *Renvoyer un Ouvrier*, ci-dessous). Les ouvriers peuvent être renvoyés par n'importe quel joueur (y compris leur propriétaire).
- Les actions Exploration et Évolution possèdent plus d'une case Action. Les ouvriers placés sur cette action doivent être placés sur la case avec une flèche (⇒). Si un ouvrier se trouve déjà sur cette case, déplacez-le d'une case vers la droite ou vers le bas pour la libérer. S'il y avait déjà un ouvrier sur la case Action de droite ou du bas, renvoyez ce dernier à son propriétaire.



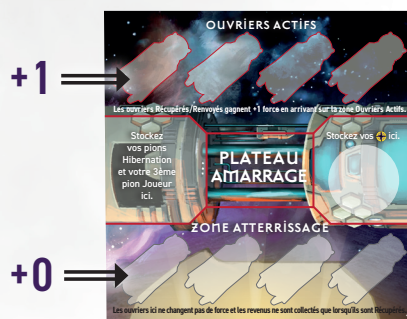
RENOYER UN OUVRIER

Lorsqu'un ouvrier est renvoyé d'une case Action (qu'il soit renvoyé d'une case Action unique ou renvoyé de la case du bas ou de droite d'une case Action double), ce qu'il advient de l'ouvrier dépend de sa force au moment où il est renvoyé.

FORCE 1, 2 OU 3 : Le propriétaire de l'ouvrier a le choix entre deux options :

- Augmenter la force de l'ouvrier de +1 et le placer dans sa **zone Ouvriers Actifs**. Cette option vous permet de placer cet ouvrier lors d'un futur tour de placement d'ouvriers.
- Conserver la force actuelle de l'ouvrier et le placer dans sa **zone Atterrissage**. Cette option vous permet d'encaisser des revenus avec cet ouvrier lors d'un futur tour de récupération d'ouvriers.

FORCE 4 : L'ouvrier doit immédiatement hiberner. Défaussez l'ouvrier dans la réserve générale et placez un pion Hibernation (voir *Hibernation des Ouvriers*, page 7).



RÉCUPÉRATION DES OUVRIERS

Vous pouvez choisir d'effectuer un tour de récupération d'ouvriers si vous avez au moins 1 ouvrier sur le plateau principal ou dans votre zone Atterrissage (et ce même s'il vous reste des ouvriers dans votre zone Ouvriers Actifs).

Lorsque vous effectuez un tour de récupération d'ouvriers, prenez TOUS vos ouvriers se trouvant sur le plateau principal ainsi que sur votre zone Atterrissage. Ce qu'il advient de CHAQUE ouvrier ainsi récupéré dépend de sa force.

FORCE 1, 2 OU 3 : Pour chaque ouvrier récupéré, encaissez des revenus (☞) d'une tuile Ferme **différente** de votre plateau Ruche. Si vous avez plus de tuiles Ferme que d'ouvriers récupérés, certaines tuiles Ferme ne généreront pas de revenus. Ensuite, augmentez la force de chaque ouvrier de +1 et placez-les dans votre zone Ouvriers Actifs.

FORCE 4 : L'ouvrier doit immédiatement hiberner (voir *Hibernation des Ouvriers* ci-dessous).

Attention : Les ouvriers déjà dans votre zone Ouvriers Actifs lorsque vous effectuez un tour de récupération d'ouvriers n'hibernent pas, ne voient pas leur force augmenter et n'encaissent pas de revenus.

HIBERNATION DES OUVRIERS

Si la force d'un ouvrier de force 4 devait augmenter (car il revient dans la zone Ouvriers Actifs), il doit hiberner. Défaussez l'ouvrier dans la réserve générale, à côté du plateau. Puis, placez un pion Hibernation représentant cet ouvrier sur une case vide des Alvéoles d'Hibernation et gagnez le bénéfice qu'il recouvre.

Si vous devez hiberner, mais qu'il n'y a plus de case vide pour votre nombre de joueurs (ou que vous n'avez plus de pions Hibernation), gagnez 1 Faveur de la Reine.

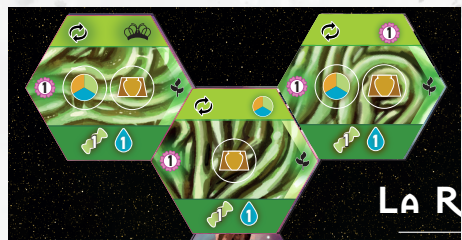
ORDRE DES OPÉRATIONS : Si au cours d'une action la force d'un ouvrier devrait excéder 4 (car un ouvrier de force 4 est renvoyé d'une case Action ou pour toute autre raison), résolvez d'abord l'action (comme si l'ouvrier était encore de force 4), puis placez-le en hibernation.



ALVÉOLES D'HIBERNATION

Les Alvéoles d'Hibernation contiennent plusieurs cases regroupées en secteurs. Chaque secteur octroie un petit bonus de score de fin de partie au joueur avec le plus de pions sur ce secteur (voir *Fin de la partie et calcul des scores*, page 15).

Le bénéfice accordé par certaines cases vous permet de remplacer les tuiles d'une ligne de l'action Évolution. Si vous placez le pion Hibernation sur une de ces cases, vous devez défausser toutes les tuiles de la ligne indiquée (ferme, recrue, innovation) et les remplacer par de nouvelles tuiles du même type.



EXEMPLE : Vous effectuez un tour de récupération d'ouvriers et reprenez 2 ouvriers de force 1. Vous décidez d'encaisser les revenus des 2 tuiles Ferme du dessus. Vous gagnez 1 Faveur de la Reine grâce à la tuile Ferme de gauche et 1 point de victoire grâce à celle de droite. Vous augmentez ensuite la force de ces ouvriers à 2, puis les placez dans votre zone Ouvriers Actifs.

APERÇU DES ACTIONS

Toutes les actions de placement d'ouvriers se trouvent sur le plateau principal. Chaque action possède 1 ou 2 cases Action. Vous trouverez le résumé des actions ci-dessous. Chaque action vous accorde un bénéfice supplémentaire si vous utilisez un ouvrier de force 4 (4).

EXPLORATION : Déplacez le Vaisseau de la Reine, placez un jeton Ressource de la réserve, puis obtenez le bénéfice de la planète.

ÉVOLUTION : Ajoutez une tuile Ferme, Recrue ou Innovation à votre ruche.

EXPANSION : Gagnez de nouveaux ouvriers ou un cadre pour agrandir la taille de votre ruche.

RECHERCHE : Gagnez une carte Graine.

TRANSFORMATION : Payez des ressources de votre ruche pour gagner des ressources de la réserve générale.

SCULPTURE : Ajoutez une tuile Sculpture à votre ruche pour obtenir un bénéfice applicable en fin de partie lors du calcul des scores.

DÉTAIL DES ACTIONS

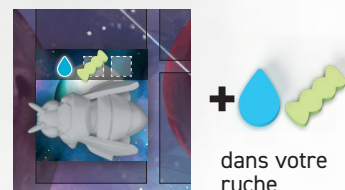
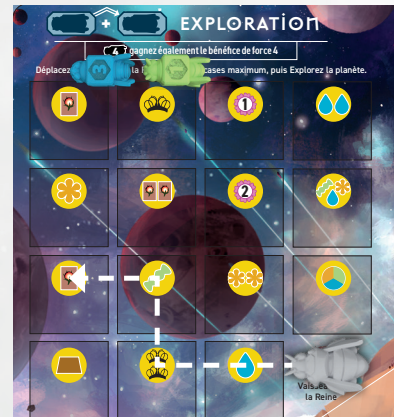
EXPLORATION

Les Melliferas vivent en harmonie avec la nature. Ils utilisent le Vaisseau de la Reine qu'ils partagent pour explorer la galaxie et exploiter les planètes qu'ils découvrent. Les joueurs plantent des graines sur les planètes qui gagnent ainsi en force et en productivité au fil de la partie.

ACTION PRINCIPALE : Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1. ADDITIONNEZ LA FORCE TOTALE DE TOUS LES OUVRIERS** sur l'action Exploration. Déplacez le Vaisseau de la Reine orthogonalement d'une case maximum par point de force des ouvriers. Le Vaisseau de la Reine doit se poser sur une planète différente de celle sur laquelle il se trouvait au début de l'action.
- 2. S'IL Y A UN JETON EXPLORATION SUR LA PLANÈTE DE DESTINATION** (c'est-à-dire qu'elle n'a pas encore été explorée) :
 - a. Gagnez le jeton Exploration et son bénéfice.
 - b. Placez la tuile Planète du haut de la pile face visible sur la planète que vous venez d'explorer (celle sur laquelle se trouve le Vaisseau de la Reine).
- 3. PLACEZ 1 JETON RESSOURCE DE BASE** (pollen, fibre, ou eau) de votre choix **pris dans la réserve générale** sur 1 des cases vides (carré en pointillé) de la planète, le cas échéant. Effectuez cette action peu importe qu'elle vienne d'être nouvellement explorée ou non.
- 4. GAGNEZ LES RESSOURCES** indiquées sur la planète en les prenant **dans la réserve générale**. Cela inclut les ressources imprimées sur la planète ainsi que les jetons Ressource posés dessus. Effectuez cette action peu importe qu'elle vienne d'être explorée ou non pour la première fois.

BÉNÉFICE D'OUVRIER DE FORCE 4 : Si vous avez placé un ouvrier de force 4 sur l'action Exploration lors de ce tour et que la planète de destination du Vaisseau de la Reine possède un bénéfice pour les ouvriers de force 4, vous pouvez gagner ce bénéfice en plus des ressources produites par la planète (vous pouvez les obtenir dans l'ordre de votre choix).



ÉVOLUTION

Les Melliferas améliorent régulièrement leurs ruches en y ajoutant des fermes (☘; stockage et revenus), des recrues (🐝; capacités permanentes), et des innovations (⚡; de puissants bénéfices à usage unique).

ACTION PRINCIPALE : Gagnez et construisez 1 tuile. Si l'action Évolution est considérée comme une seule et même action lors de parties à 1, 2 ou 3 joueurs, elle est divisée en deux actions indépendantes lors de parties à 4 ou 5 joueurs (une action pour obtenir des fermes, une autre pour obtenir des recrues ou des innovations, comme indiqué dans l'image ci-dessous). Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1. ADDITIONNEZ LE TOTAL DE LA FORCE DES OUVRIERS** placés sur l'action Évolution. Si la case du bas de l'action est vide, considérez qu'un ouvrier de force 1 s'y trouve. Ce total détermine les tuiles disponibles à l'achat.

FORCE | TUILES DISPONIBLES

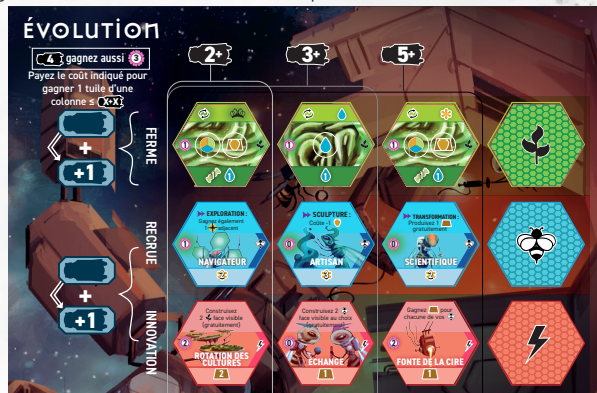
2+	Colonne de gauche
3+	Colonnes de gauche et du milieu
5+	Toutes les colonnes

Lors d'une partie à 4 ou 5 joueurs, chaque paire de cases action est considérée comme une action indépendante avec son propre total de force des ouvriers qui y sont placés. Par exemple, si un ouvrier de force 1 se trouve sur chacune des 4 cases action, la force totale de chaque action est de 2 (et non de 4) et seules les tuiles les plus à gauche sont disponibles.

- 2. PAYEZ LE COÛT EN RESSOURCES** indiqué en bas de la tuile désirée (cf. exemple).
- 3. CONSTRUISEZ LA TUILE** en la plaçant sur une alvéole vide de votre ruche adjacente à une tuile déjà placée (y compris votre tuile Faction). Une fois que vous avez construit une tuile, vous ne pouvez plus la déplacer. Si vous construisez la tuile sur une alvéole avec une icône, gagnez le bénéfice correspondant.
- 4. GAGNEZ LE BÉNÉFICE DE LA TUILE** s'il s'agit d'une tuile Innovation (les capacités des tuiles Ferme et Recrue seront déclenchées et obtenues plus tard au cours de la partie). Ne gagnez pas les points de victoire imprimés sur la tuile pour le moment. Vous les gagnerez en fin de partie.
- 5. FAITES GLISSER LE RESTE DES TUILES DE CE TYPE** vers la gauche pour remplir la case vide (le cas échéant) et libérez la case la plus à droite de cette action, puis prenez une tuile de la pile correspondante et placez-la face visible sur cette case vide. Effectuez cette étape à la fin de votre tour, sauf indication contraire.

BÉNÉFICE D'OUVRIER DE FORCE 4 : Si vous avez placé un ouvrier de force 4 sur l'action Évolution lors de ce tour, gagnez **3** en plus de la tuile que vous achetez.

EXEMPLE DE CONSTRUCTION : Lors d'une action Évolution, vous payez 2 pollens pour obtenir la tuile Agriculteur. Il y a deux cases valides sur lesquelles vous pourriez construire la tuile. Vous choisissez de la construire sur l'alvéole la plus proche du haut du plateau, au-dessus de Vol de propreté, et obtenez le bénéfice ainsi recouvert (une ressource de base). La tuile Agriculteur ne vous accorde pas de bénéfice immédiat.



EXPANSION

Pour préserver leur héritage et s'assurer un avenir prospère, les Melliferas doivent accroître leur nombre et s'étendre. Plus leur ruche est grande, mieux elle est agencée, et plus ils ont d'ouvriers, plus ils ont de chances de survivre au prochain Néant.

ACTION PRINCIPALE : Vous gagnez divers bénéfices en fonction de la force de votre ouvrier et du nombre de ressources dépensées. Vous pouvez choisir l'une ou l'autre des options ci-dessous, ou les deux, et effectuer chaque option autant de fois qu'autorisé :

- **GAGNEZ UN OUVRIER DE FORCE 1** (dans la limite de 3 ouvriers gagnés au total, si disponibles) et ajoutez-les à votre zone Ouvriers Actifs. Chaque ouvrier coûte 1 pollen et utilise 1 point de force de l'ouvrier que vous avez placé (ces points ne sont pas retirés à l'ouvrier).
- **GAGNEZ UN CADRE** et ajoutez-le à votre ruche. Chaque cadre coûte 2 ressources de base au choix (pollen, fibre et/ou eau) et utilise 2 points de force de l'ouvrier que vous avez placé (ces points ne sont pas retirés à l'ouvrier). Le cadre peut être placé dans n'importe quel sens, à condition qu'au moins une de ses alvéoles soit adjacente à une alvéole de votre plateau Ruche ou d'un autre de vos cadres et qu'il ne recouvre aucune autre tuile ni alvéole. Chaque cadre est identique et possède les caractéristiques suivantes :

- Quatre hexagones supplémentaires sur lesquels vous pouvez construire des tuiles. Deux d'entre eux vous font gagner une carte Graine lorsque vous y construisez une tuile. Vous ne pouvez construire une tuile sur un cadre qui s'il est adjacent à une autre tuile de votre ruche (y compris votre tuile Faction).
- Les deux premiers cadres que vous placez débloquent 1 lieu sur votre plateau Ruche où vous pourrez planter 1 carte Graine en effectuant l'action Recherche (voir page 11), et ainsi gagner davantage de points de fin de partie (comme indiqué sur la carte).
- **FIN DE PARTIE :** Si vous avez complété le cadre (en construisant 4 tuiles dessus) à la fin de la partie, vous gagnez **8**.

BÉNÉFICE D'OUVRIER DE FORCE 4 : Si vous avez placé un ouvrier de force 4 sur l'action Expansion lors de ce tour, vous pouvez améliorer votre tuile faction en plus des ouvrier(s) et/ou cadre(s) gagnés.

Pour l'améliorer, retournez votre tuile faction afin que le côté « amélioré » soit visible, remplacez-le là où il se trouvait et posez tous les jetons Ressource qui se trouvaient dessus à leur place. Vous avez désormais accès à la capacité de la faction indiquée sur cette face de la tuile.



EXEMPLE : Si vous placez un ouvrier de force 3, vous pouvez l'utiliser pour gagner jusqu'à 3 ouvriers de force 1 (1 par point de force de votre ouvrier) ou encore gagner 1 ouvrier de force 1 et utiliser les 2 points de force restants pour gagner 1 cadre.



RECHERCHE

Les Melliferas multiplient les recherches afin de percer les secrets des codes génétiques de plantes qui poussent aux quatre coins de la galaxie et ainsi pouvoir les utiliser pour mettre au point leurs innovations.

ACTION PRINCIPALE : Piochez autant de **cartes Graine** que la force de votre ouvrier, choisissez-en 1 à ajouter à votre main et placez les autres dans la défausse, face visible.

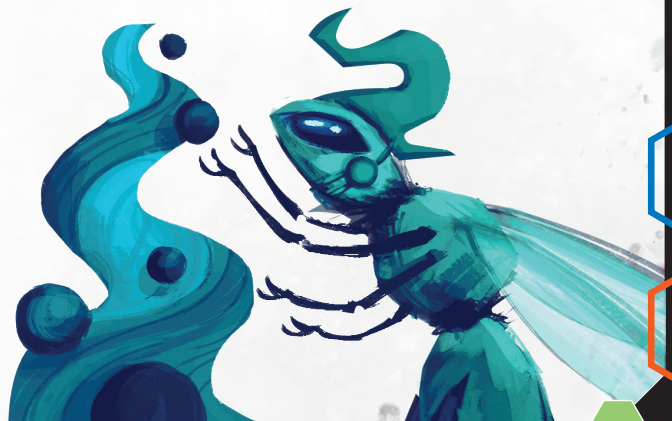
Vous pouvez montrer les cartes Graine dans votre main aux autres joueurs ou les maintenir cachées. Avant ou après avoir effectué une action lors **d'un de vos tours** (y compris au cours du tour qui vous a fait gagner la carte), vous pouvez jouer autant de cartes Graine face visible dans la défausse afin d'effectuer une des actions suivantes.

- Appliquez les bénéfices à usage unique (au sommet de la carte) de chaque carte ; ou
- Gagnez 1 ressource de base au choix (pollen, fibre ou eau) par carte jouée.

BÉNÉFICE D'OUVRIER DE FORCE 4 : Si vous avez placé un ouvrier de force 4 sur l'action Recherche lors de ce tour, après avoir pioché 4 cartes Graine et en avoir choisi 1, vous pouvez planter 1 carte Graine de votre main (glissez-la sous votre plateau Ruche de manière à ne laisser visible que les points de fin de partie). En plantant une carte Graine, vous renoncez à son bénéfice à usage unique, mais vous augmentez vos chances de gagner des points de fin de partie.

Gardez en tête ces quelques points concernant la plantation de cartes Graine :

- Vous commencez la partie avec une limite de plantation de 2 cartes Graine dans votre ruche, mais les 2 premiers cadres que vous obtenez (voir *Expansion*, page 10) augmentent chacun cette limite de 1. Vous pourrez donc planter au maximum 4 cartes Graine au cours de la partie.
- Vous ne pouvez pas reprendre en main une carte Graine déjà plantée, ni la recouvrir avec une autre carte Graine ou la défausser, sauf mention contraire. Leur position sur le plateau n'a cependant aucune importance, et vous pouvez les déplacer autour de celui-ci afin qu'elles ne soient pas recouvertes par d'autres éléments de jeu.
- Les bonus de score de fin de partie indiqués sur les cartes Graine ne comptabilisent que les ressources et éléments de jeu dans votre ruche. Par exemple, si vous avez 3 jetons Miel dans votre ruche, ainsi qu'une carte Graine plantée qui vous octroie « **2** par miel », vous gagnez **6**.



TRANSFORMATION

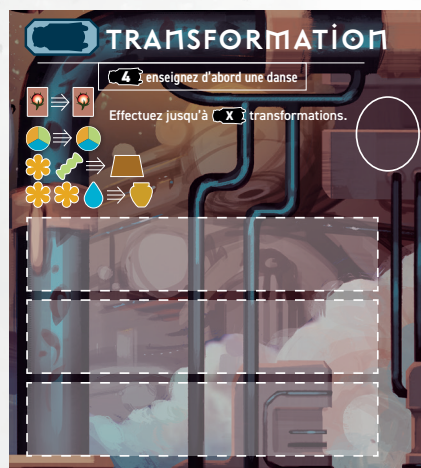
Les abeilles communiquent entre elles grâce à une « danse frétilante » qui permet à l'abeille éclairceuse d'indiquer la localisation et la distance d'une source de nourriture aux autres abeilles ouvrières. Les Mellifera ont adapté ces danses qui sont aujourd'hui au centre de la culture et de l'éducation Melliférienne.

ACTION PRINCIPALE : Payez des ressources de votre ruche pour gagner des ressources de la réserve générale. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que souhaité, dans la limite de la force de votre ouvrier. Vous pouvez choisir une ou plusieurs des options ci-dessous, et effectuer chaque option autant de fois que souhaité :



- ◆ Défaussez 1 carte Graine de votre main (ne gagnez aucun de ses bénéfices) pour piocher 1 carte Graine.
- ◆ Payez 1 ressource de base (pollen, fibre ou eau) pour gagner 1 ressource de base.
- ◆ Payez 1 pollen et 1 fibre pour gagner 1 cire.
- ◆ Payez 2 pollens et 1 eau pour gagner 1 miel.
- ◆ Utilisez une danse qui a déjà été enseignée (voir ci-dessous).

BÉNÉFICE D'OUVRIER DE FORCE 4 : Si vous avez placé un ouvrier de force 4 sur l'action Transformation et n'avez pas encore enseigné de danse lors de cette partie, vous pouvez enseigner une danse afin de créer une nouvelle option de transformation qui sera ensuite disponible pour tous les joueurs lors de leur tour. Pour enseigner une danse, suivez ces étapes **avant** de gagner les bénéfices de l'action principale :

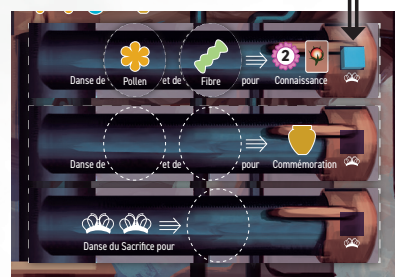
1. **CHOISISSEZ UNE DANSE QUI N'A PAS ENCORE ÉTÉ ENSEIGNÉE** et placez votre troisième pion Joueur sur la case ■ de la tuile de cette danse, afin d'indiquer que vous en êtes le professeur. Chaque fois qu'un adversaire utilise une danse, son professeur gagne 1 Faveur de la Reine.
Exemple : Votre adversaire place un ouvrier de force 3 sur l'action Transformation et utilise 3 fois la danse que vous avez enseignée. Vous obtenez donc 3 Faveurs de la Reine.
2. **CHOISISSEZ DANS LA RÉSERVE AUTANT DE JETONS DANSE QU'INDIQUÉ** (1 ou 2, selon la tuile Danse) afin de remplir toutes les cases vides.
3. **PLACEZ LE(S) JETON(S)** sur les cases correspondantes de la tuile Danse. Une fois enseignée, une danse ne peut pas être modifiée.
4. **LA DANSE EST IMMÉDIATEMENT DISPONIBLE**, et vous pouvez donc l'utiliser en continuant de résoudre l'action Transformation.



EXEMPLE : Vous placez un ouvrier de force 3 sur l'action Transformation et pouvez donc effectuer jusqu'à 3 transformations. Pour les deux premières transformations, payez 2 fibres de votre ruche afin d'obtenir 1 eau et 1 pollen. Enfin, payez ces 2 ressources que vous venez d'obtenir et 1 pollen supplémentaire de votre ruche pour gagner 1 :

- 1:  ⇒ 
- 2:  ⇒ 
- 3:    ⇒ 

PROFESSEUR DE LA DANSE



SCULPTURE

Les Melliferas commémorent les prouesses de leur civilisation florissante en sculptant des monuments, des merveilles et en réalisant des gravures pour décorer leurs ruches. Ces sculptures apportent la gloire sur les ruches à la fin de l'Influx.

ACTION PRINCIPALE/BÉNÉFICE D'OUVRIER DE FORCE 4 :

Vous ne pouvez placer que des ouvriers de force 4 sur l'action Sculpture. Lorsque vous le faites, payez le coût en miel indiqué sur la tuile Sculpture afin de l'obtenir. Placez-la dans votre ruche, de manière à ce qu'elle soit adjacente à une autre de vos tuiles (y compris la tuile Faction ou une des tuiles de départ). Si elle recouvre une icône, gagnez le bénéfice correspondant. **Ne remplacez pas une tuile Sculpture sur le plateau principal lorsqu'elle est obtenue par un joueur, elles ne sont disponibles qu'en quantité limitée déterminée au début de la partie.**



RESSOURCES

Il y a 5 ressources dans ce jeu. Les fibres (🌿), le pollen (🌼) et l'eau (💧) sont des ressources de base, tandis que la cire (🐝) et le miel (🍯) sont des ressources plus précieuses. Sauf mention contraire, vous gagnez toujours les ressources dans la réserve générale et vous les défaussez/payez toujours dans la réserve générale également.

Certaines icônes de ressources indiquent plusieurs types de ressources (🌿🐝). Lorsque vous payez ou gagnez ces ressources, choisissez 1 jeton Ressource correspondant aux ressources indiquées pour chaque icône de ressources (vous ne pouvez gagner que 1 ressource par icône).

La capacité de stockage de votre ruche est limitée. Vous pouvez l'agrandir en construisant des fermes. Les ressources gagnées sont stockées à la fin d'un tour sur les emplacements correspondants de votre ruche (1 jeton par emplacement).



Vous pouvez réorganiser les ressources dans votre ruche pendant votre tour.

À la fin de votre tour, vous devez défausser toutes les ressources qui ne peuvent pas être placées dans votre ruche. Pour chaque ressource ainsi défaussée, vous pouvez gagner 1 Faveur de la Reine (voir *Piste de Faveur de la Reine*, page 14).

TYPES DE TUILLES

Votre plateau Ruche possède un certain nombre d'alvéoles hexagonales sur lesquelles vous pouvez construire des tuiles (elles doivent toujours être adjacentes à au moins 1 autre tuile). Certaines alvéoles possèdent un bonus que vous obtenez si vous construisez une tuile dessus.

Voici les différents types de tuiles qui sont placées dans les ruches :



TUILE FACTION : Votre tuile Faction est composée de 3 alvéoles. Elles ne comptent pas comme des fermes, des recrues, des innovations ou des sculptures lorsqu'il s'agit de compter les points marqués par les sculptures, les cartes Graines ou d'autres compétences, sauf mention contraire.



RECRUE : Les recrues vous octroient des capacités permanentes. Certaines capacités se déclenchent lorsque vous effectuez une action spécifique. Elles possèdent alors l'icône ► accolée au nom de l'action. D'autres se déclenchent au cours de situations particulières indiquées sur chaque tuile. Toutes les recrues coûtent du pollen.



INNOVATION : Les innovations vous accordent des bénéfices à

usage unique que vous obtenez immédiatement après avoir construit la tuile. Toutes les innovations coûtent de la cire.



SCULPTURE : Les sculptures vous octroient des bonus de fin de partie vous permettant de marquer des points de victoire. Toutes les sculptures coûtent du miel.




FERME : Les fermes vous accordent des emplacements supplémentaires de stockage pour des jetons Ressource. Chaque ferme possède également un bénéfice de revenu qui peut être obtenu une fois par tour de Récupération d'Ouvriers (1 bénéfice de revenu d'une ferme par ouvrier récupéré). Toutes les fermes coûtent des fibres et/ou de l'eau.

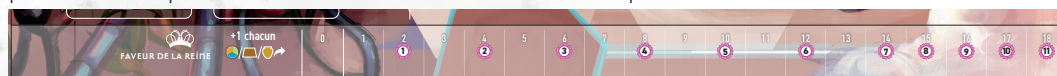
Veuillez consulter l'Appendice pour une description détaillée de chaque tuile.



PISTE DE FAVEUR DE LA REINE

À la fin de chacun de vos tours, vous devez défausser toutes les ressources qui ne peuvent pas être placées dans votre ruche. Pour chaque ressource ainsi défaussée, vous pouvez gagner 1 Faveur de la Reine (avancez sur la piste ; plusieurs joueurs peuvent se trouver sur la même case). La piste de Faveur de la Reine vous octroie des points de victoire bonus en fonction de votre position sur la piste à la fin de la partie. L'icône  que vous pouvez trouver sur certaines cartes Graine, tuile Danse ou autres éléments de jeu indiquent d'autres façons de gagner des Faveurs de la Reine.

Vous ne pouvez pas volontairement défausser des ressources pour gagner des Faveurs de la Reine, mais vous pouvez réorganiser vos ressources de façon moins efficace afin de vous obliger à défausser des ressources en fin de tour. Les ressources dans votre ruche à la fin de partie ne sont pas défaussées et ne vous octroient donc pas de Faveurs de la Reine.



FIN DE PARTIE ET CALCUL DES SCORES

La partie d'Apiary prend fin lorsque toutes les cases de l'intégralité des secteurs des Alvéoles d'Hibernation correspondant au nombre de joueurs contiennent un pion Hibernation ou lorsqu'un joueur place son 7ème pion Hibernation. Chaque joueur joue alors 1 tour supplémentaire (y compris celui qui a déclenché la fin de partie). Passez ensuite au calcul des scores.

Pour obtenir votre score final, additionnez les points de victoire (🌸) déjà obtenus au cours de la partie avec ceux accordés en fin de partie (additionnez-les pour chaque catégorie dans l'ordre indiqué, de haut en bas).

AU COURS DE LA PARTIE, ADDITIONNEZ LES 🌸 OBTENUS DES FAÇONS SUIVANTES :

- Bonus des jetons Exploration
- Revenus des Fermes
- Bonus des Alvéoles d'Hibernation
- Bonus construits sur les alvéoles du plateau Ruche
- Placement d'un ouvrier de force 4 sur l'action Évolution
- Bonus des planètes pour les ouvriers de force 4 sur l'action Exploration
- Activation des capacités des tuiles
- Bénéfices à usage unique sur les cartes Graine jouées

À LA FIN DE LA PARTIE, AJOUTEZ TOUS LES 🌸 OBTENUS DES FAÇONS SUIVANTES :

- En remplissant les conditions des cartes Graine plantées
- Pour toute Ferme (🌸 chacune), Recrue (🌸 variables), et Innovation (🌸 variables) que vous avez construite
- En remplissant les conditions des Sculptures construites
- Pour votre position sur la piste Faveur de la Reine
- En replissant votre plateau Ruche (🌸 8) et vos cadres (🌸 8 chacun)
- Octroyés par la capacité de fin de partie de votre faction
- En étant majoritaire sur des secteurs des Alvéoles d'Hibernation (voir ci-dessous)

MAJORITÉ SUR LES SECTEURS DES ALVÉOLES D'HIBERNATION :

Chaque secteur accorde des 🌸 aux joueurs avec le plus (et parfois au second joueur avec le plus) de pions Hibernation dessus. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la première place, ils se partagent l'ensemble des 🌸 de ce secteur (arrondi au chiffre inférieur) et aucun 🌸 n'est reçu pour la seconde place de ce secteur (par exemple, un total de 13 divisés entre 2 joueurs accorde 6 à chaque joueur à égalité pour la première place et aucun 🌸 au joueur arrivé en seconde position). Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la seconde place, ils se partagent les 🌸 de la seconde place de ce secteur (arrondi au chiffre inférieur).



Le joueur avec le plus de 🌸 remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur à égalité avec le plus d'ouvriers actifs (sur le plateau principal ou sur son plateau Amarrage) l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire et les deux factions règnent main dans la main... Enfin, pour le moment.

VARIANTE AVANCÉE : Lors de la mise en place, placez des tuiles Faction et des plateaux Ruche face visible au centre de la table. Placez autant de factions que le nombre de joueurs +1 (par exemple, placez-en 5 si vous êtes 4 joueurs) et autant de plateaux Ruche que de joueurs (par exemple, placez-en 4 si vous êtes 4 joueurs). En commençant par le dernier joueur dans l'ordre du tour et en continuant dans l'ordre inverse des tours, chaque joueur prend soit une faction, soit un plateau Ruche. Lorsqu'ils ont tous pris un élément de jeu, ils en sélectionnent un second, cette fois-ci dans l'ordre du tour. À la fin de cette étape de sélection, chaque joueur doit avoir 1 tuile Faction et 1 plateau Ruche.

Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, le 4ème joueur choisit un de ces éléments de jeu, puis c'est au tour du 3ème joueur, puis du second et enfin du premier. Le premier joueur sélectionne ensuite son deuxième élément de jeu, suivi du second joueur, puis du 3ème et enfin du 4ème.

 Fibre	 Cire	 Ferme (augmente le stockage)	 Ouvrier de force 1	 Piocher une carte Graine	 Cadre de ruche
 Eau	 Miel	 Recrue (octroie une capacité permanente)	 Force X (pour déterminer le niveau de bénéfice reçu)	 Faveur de la Reine	 Augmentez la force d'un ouvrier de +1
 Pollen	 Cire ou Miel	 Innovation (octroie un bénéfice à usage unique)	 Pion Hibernation	 Revenus (obtenus lors de vos tours de Récupération ou comme indiqué)	 Alvéole d'hibernation
 N'importe quelle ressource de base (Pollen, Fibre, Eau)	 Pollen ou Fibre	 Sculpture (octroie des points de fin de partie)	 Total de force (de plusieurs ouvriers)	 Jeton Exploration	 Chaque fois que vous

VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES ?

Rendez-vous sur stonemaiergames.com/games/apiary/media-reviews (vidéo en anglais)

VOUS SOUHAITEZ TÉLÉCHARGER LES RÈGLES OU CONSULTER LA FAQ ?

Rendez-vous sur stonemaiergames.com/games/apiary/rules-faq (contenu en anglais)

VOUS AVEZ UNE QUESTION EN COURS DE PARTIE, OU SOUHAITEZ NOUS PARTAGER VOTRE EXPÉRIENCE ?

Postez sur le groupe Facebook d'Apiary, sur BoardGameGeek ou sur le serveur Discord Apiary de Stonemaier : stonemaiergames.com/discord

VOUS SOUHAITEZ CALCULER VOTRE SCORE ET LE SAUVEGARDER ?

Utilisez gratuitement l'application Stonemaier Scores : stonemaiergames.com/digital-games/

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DE JEU ?

Demandez-la sur <https://support.matagot-friends.com/>

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Inscrivez-vous sur nos réseaux sociaux @EditionsMatagot et suivez nous sur notre chaîne Youtube.



STONEMAIER
GAMES



© 2023 Stonemaier LLC. Apiary est une marque déposée par Stonemaier LLC. Tous droits réservés.

Version française par les Éditions Matagot.