

Un jeu coopératif de Christophe COAT Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 10 ans Avec des parties de 20 à 60 minutes



Dans Anthophila, vous incarnez les abeilles d'une nouvelle ruche. Ensemble, vous allez devoir explorer la nature, butiner, produire du miel, ou survivre à de nombreuses menaces comme les frelons asiatiques, les parasites, ou les désherbants! Anthophila propose une campagne rejouable de plusieurs scénarios, mais aussi un mode de jeu classique.

# **Matériel**

1 livret de règles.

1 livret de scénarios + bulletins de scores.

1 plateau "Ruche".

1 plateau "Compteur de tours".

1 "Marqueur" en plastique :



**28 tuiles "***Plante*". Il y a 4 familles de 7 *Plantes* (aux contours bleu/vert/jaune/rouge) :



### 15 tuiles spéciales (aux contours noirs) :

- 8 "Frelons" :

- 3 "Vignes" :

- 1 "Acarien" :

- 1 "Nosema Ceranae" :

- 1 "Désherbant" :

### 22 pions en bois:

- 8 abeilles "Ouvrières" :



- 6 abeilles "Mâles" :



8 "Frelons":



1 dé "*Reine*" :

### 60 cubes en bois:

- 24 "Pollens" :



- 8 "Miels" :



- 8 "Propolis":



- 18 "Parasites" : 12 🗍



et 6



## Index

- Mise en place
- Choix du scénario
- Règles générales
- Les actions
- Les menaces
- Les tuiles à bonus

# Mise en place

Les instructions ci-dessous sont communes à tous les scénarios :

- Placez la Ruche au centre de la table de jeu.
- Déposez la Reine dans le stock, au centre de la Ruche.
- Placez le *Compteur de tours* pour qu'il soit visible et accessible par tous les joueurs.
- Mettez à proximité des joueurs tous les pions Ouvrières, Mâles, et Frelons... Et aussi les cubes en bois.
- Mélangez les 28 tuiles *Plante*, et conservez-les face cachée.

### Exemple de mise en place :



<u>Note</u> : Les autres instructions de mise en place dépendent du scénario que les joueurs choisissent.

# Choix du scénario

Anthophila propose, au choix:

Une campagne de scénarios. Ces scénarios sont à jouer dans l'ordre proposé par la campagne. Chaque scénario possède une mise en place et des conditions de victoire ou de défaite spécifiques. Lorsque les joueurs complètent les conditions de victoire d'un scénario, ils peuvent passer au scénario suivant. A l'issue de chaque scénario, les joueurs notent leurs points positifs ou leurs points négatifs sur le bulletin de scores. Lorsqu'ils ont terminé la campagne de

scénarios, les joueurs peuvent totaliser leur score et connaître leur niveau.

<u>Note</u>: La campagne de scénarios est rejouable pour – par exemple – tenter d'améliorer son score.

 Un scénario classique. La difficulté de ce scénario étant accrue, il est conseillé de finir la campagne au préalable.

# Règles générales

Déterminez le joueur qui commence la partie. Il doit lire à voix haute l'introduction du scénario à ses partenaires. Il doit aussi annoncer les spécificités de la mise en place, ainsi que les conditions de victoire et de défaite du scénario.

Ensuite, le joueur effectue son tour de jeu, en jouant 3 actions.

Lorsque son tour de jeu est terminé, le joueur doit descendre d'un cran le *Marqueur* sur le *Compteur de tours*, et transmettre le dé *Reine* au joueur à sa gauche.

Puis chaque joueur fait de même, en sens horaire, jusqu'à ce que :

 Les joueurs complètent TOUTES les conditions de victoire du scénario. Dans ce cas, ils ont gagné la partie.

Ou:

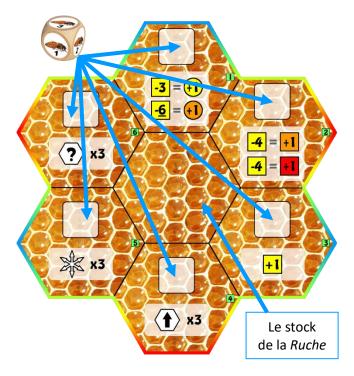
- Les joueurs atteignent UNE ou plusieurs condition(s) de défaite du scénario. Dans ce cas, ils ont perdu la partie.

## Les actions

Lors de son tour de jeu, le joueur est libre d'effectuer 3 actions de son choix, dans l'ordre qu'il souhaite. Plusieurs actions identiques peuvent être jouées à la suite.

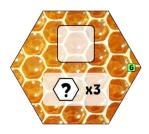
La *Reine* permet de compter les actions du joueur. Pour montrer la première action qu'il choisit, le joueur déplace la *Reine* sur l'action de son choix, dans l'emplacement prévu pour, en positionnant le dé sur sa face "1". Pour sa seconde action, le joueur positionne le dé sur la face "2", et ainsi de suite.

Il y a 6 actions différentes dans la *Ruche*, qui se trouvent autour du stock (l'hexagone du centre) :



Voici les règles concernant les différentes actions :

## **Explorer:**



Cette action permet d'explorer jusqu'à 3 nouvelles tuiles.

Chaque tuile explorée nécessite l'existence d'une abeille. En conséquence, si vous ne possédez que 2 abeilles, vous ne pouvez explorer que 2 nouvelles tuiles.

Chaque abeille ne peut explorer qu'une seule fois par action. Par ailleurs, l'abeille ne peut explorer qu'une tuile voisine de sa propre tuile qui n'a pas encore été explorée, comme indiqué ci-dessous :



Note: Une abeille ne se déplace pas en explorant.

Notes concernant la Ruche et la Reine : La Ruche est considérée comme une seule tuile, et les abeilles qui sont présentes dans le stock peuvent explorer autour de la Ruche. Par contre, la Reine ne peut jamais être utilisée en tant qu'abeille pour explorer.

Pour chaque exploration, le joueur doit montrer quelle abeille explore. Il doit ensuite pointer du doigt l'emplacement où l'abeille explore. Puis, le joueur pioche une des tuiles au hasard. Il révèle la tuile, et la pose à son emplacement face visible.

## Se déplacer :



Cette action permet de déplacer jusqu'à 3 abeilles.

Chaque abeille ne peut se déplacer qu'une fois par action. Mais une abeille peut traverser plusieurs tuiles en un seul déplacement, pourvu qu'elle ne change qu'une fois de couleur de tuile. Les couleurs des tuiles sont indiquées par leurs contours. Les tuiles aux contours multicouleurs sont des "joker", c'est-à-dire que les joueurs peuvent en changer la couleur à tout moment.

Note : la Ruche est une tuile multicouleur.

<u>Exemple</u>: L'Ouvrière ci-dessous commence son déplacement à partir d'une tuile rouge. Elle peut donc traverser une autre tuile rouge, passer par une tuile multicouleur (qu'on peut ici considérer comme rouge), et rejoindre une tuile bleue. Cette *Ouvrière* n'a changé qu'une seule fois de couleur lors de son déplacement, qui est donc valide.



### Spécificités des différentes abeilles :

- Les Ouvrières et les Mâles peuvent se déplacer sur n'importe quelle tuile Plante.
- SEULS les *Mâles* peuvent se déplacer sur les tuiles spéciales (contours noirs).

- La Reine ne sort JAMAIS de la Ruche.

#### Spécificités des tuiles :

- Il n'y a pas de limite en nombre d'abeilles dans le stock de la *Ruche*.
- Chaque tuile autour de la *Ruche* ne peut accueillir qu'une seule abeille.
- Il est possible de traverser une tuile déjà occupée par une autre abeille.
- Les "tuiles à bonus" font parfois exception aux règles ci-dessus, et permettent d'y déposer plusieurs abeilles. Dans ce cas, des emplacements ronds sont intégrés sur l'illustration:



<u>Note</u>: Pour plus d'informations sur les effets des tuiles à bonus, consultez le dernier paragraphe de ce livret de règles.

### **Butiner:**



Cette action permet de butiner jusqu'à 3 tuiles, ce qui permet aux abeilles de récupérer des ressources comme du *Pollen*, du *Miel*, etc.

Chaque tuile butinée nécessite la présence d'une abeille sur la tuile concernée.

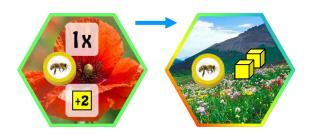


Si la tuile possède ce pictogramme, les joueurs peuvent la butiner plusieurs fois pendant la partie (pour le coût d'une action à chaque fois).



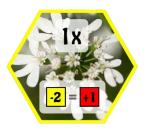
Si la tuile possède ce pictogramme, elle ne peut être butinée qu'une seule fois par partie. Après être butinée, la tuile doit être retournée. L'abeille et les ressources qu'elle vient de récupérer sont redéposées sur cette même tuile.

#### Exemple:



<u>Limitation des ressources</u>: par défaut, chaque abeille ne peut butiner et/ou transporter qu'un maximum de 3 ressources. Ainsi, les joueurs devront déplacer les abeilles jusqu'à la *Ruche*, pour qu'elles puissent déposer leurs ressources dans le stock.

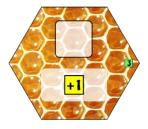
<u>Tuiles de transformation</u>: certaines tuiles permettent de transformer des ressources. Par exemple, la tuile cidessous permet de défausser (une seule fois) 2 *Pollens* pour gagner 1 *Propolis*:



Lors d'une action "Butiner" sur une tuile de transformation :

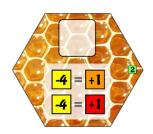
- Si l'abeille qui se trouve sur la tuile possède toutes les ressources demandées : l'abeille peut effectuer la transformation sur place.
- Si l'abeille qui se trouve sur la tuile ne possède pas les ressources demandées, mais que ces ressources sont disponibles dans le stock de la *Ruche*: alors toute la transformation peut être effectuée depuis le stock.

### Créer du Pollen:



Cette action permet de gagner 1 *Pollen*, qui peut être directement déposé dans le stock de la *Ruche*.

### **Transformer:**



### Cette action permet de :

Transformer 4 Pollens en 1 Miel.

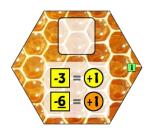
Et/ou:

- Transformer 4 Pollens en 1 Propolis.

Et ce, autant de fois que le joueur le souhaite, même en une seule action.

Le Pollen doit être défaussé depuis le stock de la Ruche, puis remplacé par la ou les autres ressource(s). Cela signifie que le Pollen que les abeilles transportent et qui n'est pas encore déposé dans le stock de la Ruche n'est pas utilisable pour effectuer cette action.

### Muter:



#### Cette action permet de :

- Muter 3 Pollens en 1 Ouvrière.

Et/ou:

- Muter 6 Pollens en 1 Mâle.

Et ce, autant de fois que le joueur le souhaite, même en une seule action (la limite étant le nombre de pions *Ouvrières* et *Mâles* fourni par le jeu).

Comme pour les transformations, le *Pollen* doit être défaussé depuis le stock de la *Ruche*, puis remplacé par le ou les pion(s) *Ouvrière/Mâle*. Cela signifie que le *Pollen* que les abeilles transportent et qui n'est pas encore déposé dans le stock de la *Ruche* n'est pas utilisable pour effectuer cette action.

## Les menaces

Voici les règles liées aux différentes tuiles spéciales :

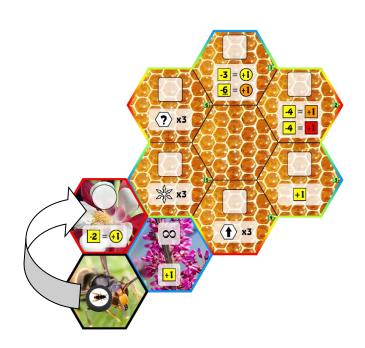
### Les Frelons:



Lorsqu'une tuile *Frelon* est révélée et placée en jeu, le joueur doit placer un pion *Frelon* sur la tuile.

A la fin du tour de chaque joueur, le *Frelon* se déplace d'UNE tuile en direction de la *Ruche* (peu importe la couleur de la tuile).

Le *Frelon* prend toujours le parcours le plus court pour rentrer dans la *Ruche*. S'il a le choix entre plusieurs parcours à égale distance de la *Ruche*, le *Frelon* prend le parcours qui suit le sens horaire :



### Résultat des combats :

- Lors de son parcours, si le Frelon termine son déplacement sur une tuile Plante où se trouve une ou plusieurs Ouvrières, elles meurent et les joueurs doivent les défausser.
- Lors de son parcours, si le Frelon termine son déplacement sur une tuile Plante où se trouve au moins un Mâle, le Frelon et l'un des Mâles

s'entre-tuent, et les joueurs doivent les défausser.

 Avec l'action "Se déplacer", les joueurs peuvent envoyer l'un de leurs Mâles sur une tuile où se trouve un Frelon pour que les deux insectes s'entre-tuent.

La Ruche et le stock : les abeilles sont toujours en sécurité dans le stock de la Ruche. Elles peuvent s'y déplacer, en sortir, et même y être muté sans avoir à combattre les Frelons qui se trouvent dans la Ruche. Mais si les joueurs le souhaitent, un Mâle qui se trouve dans le stock peut combattre à tout moment un Frelon qui se trouve dans la Ruche, et ce, sans avoir à effectuer une action "Se déplacer".

Conséquence: Lorsqu'un Frelon rentre dans la Ruche, il bloque l'action de l'hexagone où il se trouve. Pour s'en rappeler, les joueurs peuvent placer le Frelon sur l'emplacement du dé Reine. À partir du moment où le Frelon est dans la Ruche, il se déplace à chaque fin de tour de jeu sur l'action suivante, dans le sens horaire.

<u>Cas spécial</u>: Si deux *Frelons* se déplacent sur la même tuile ou sur le même hexagone d'action, l'un des deux *Frelons* effectue un second déplacement, vers l'hexagone de l'action suivante dans le sens horaire.

<u>Défaite</u>: À tout moment, s'il y a un plus grand nombre de *Frelons* dans la *Ruche* qu'il n'y a de *Propolis* en stock, les joueurs perdent la partie. Cette règle est valable pour TOUS les scénarios du jeu.

### Les Acariens:



Lorsque la tuile *Acariens* est révélée, les joueurs doivent déposer un *Parasite* (cube blanc) sur chaque abeille en jeu.

<u>Conséquence</u>: Tant qu'une abeille possède un *Parasite*, elle peut transporter une ressource de moins que d'habitude. Tout surplus est perdu.

Pour soigner une abeille, et défausser son *Parasite*, les joueurs peuvent à tout moment défausser 2 *Pollens*. Ce *Pollen* doit provenir UNIQUEMENT de la tuile où se situe l'abeille.

#### Cas spéciaux:

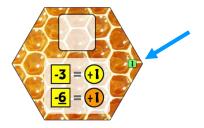
- Si une *Ouvrière* se transforme en *Mâle* (grâce à une tuile *Plante* par exemple), elle conserve son *Parasite*.
- Si une abeille meurt (à cause d'un *Frelon* par exemple), elle perd son *Parasite*.

### Les Nosema Ceranae:



Lorsque la tuile *Nosema Ceranae* est révélée, les joueurs doivent y déposer 6 *Parasites* (cubes verts).

À la fin de chaque tour de jeu, le joueur dont c'était le tour lance le dé *Reine*. Il doit ensuite prendre l'un des *Parasites* de la tuile *Nosema Ceranae*, pour le déposer sur l'action correspondant au chiffre du dé. Chaque action possède en effet un chiffre sur la partie droite de son hexagone :



Si l'action possède déjà un *Parasite*, le cube est placé sur la prochaine action qui ne possède pas encore de *Parasite*, en suivant l'ordre croissant. Par exemple, si l'action "1" possède déjà un *Parasite*, et que le dé *Reine* donne le chiffre "1", le joueur dépose le *Parasite* sur l'action "2".

<u>Conséquence</u>: Tant qu'une action possède un *Parasite*, elle souffre d'un malus de -1 sur son ou ses effet(s):

- L'action "Explorer" passe à :3 -1 = 2 explorations.
- L'action "Se déplacer" passe à :
  3 -1 = 2 déplacements.
- L'action "Butiner" passe à :3 -1 = 2 butinages.

- L'action "Créer du *Pollen*" passe à : +1 -1 = 0 *Pollen*.
- L'action "Transformer" passe à un coût de :
   -4 -1 = -5 Pollens pour un Miel ou un Propolis.
- L'action "Muter" passe à un coût de :
   -3 -1 = -4 Pollens pour une Ouvrière,

-6 -1 = -7 Pollens pour un Mâle.

Pour retirer un *Parasite* présent sur une action, les joueurs peuvent à tout moment défausser 2 *Pollens*. Ce *Pollen* doit provenir du stock de la *Ruche* UNIQUEMENT.

<u>Défaite</u>: À tout moment, s'il y a un *Parasite* sur chaque action de la *Ruche*, les joueurs perdent la partie. Cette règle est valable pour TOUS les scénarios du jeu.

## Les Vignes:



Les *Vignes* sont des tuiles que les joueurs peuvent butiner.

Pour chaque action "Butiner" effectuée sur une *Vigne*, le joueur peut choisir de défausser un *Acarien*, OU un *Nosema Ceranae*. Il peut s'agir de n'importe quel *Parasite* du jeu, même s'il est situé à plusieurs tuiles de distance de la *Vigne*.

<u>Rappel</u>: seuls les *Mâles* peuvent se rendre sur les tuiles aux contours noirs.

## Le Désherbant:



Lorsque la tuile *Désherbant* est révélée, le joueur retourne face cachée toutes les tuiles *Plantes* autour du *Désherbant*.

Les abeilles et leurs ressources qui se trouvaient sur ces tuiles sont à redéposer au même endroit.

## Les tuiles à bonus

Contrairement à la plupart des autres *Plantes*, les tuiles à bonus ne se butinent pas. À partir du moment où tous les emplacements d'une tuile à bonus sont occupés par des abeilles, les joueurs profitent d'un effet bonus. Tant que les abeilles restent sur ces emplacements, l'effet de la tuile bonus concernée est permanent. Dès qu'une abeille part d'une tuile bonus, l'effet est immédiatement perdu.

Voici un descriptif de quelques tuiles à bonus :



Lorsqu'ils choisissent l'action "Se déplacer", les joueurs peuvent déplacer une abeille supplémentaire.



Les joueurs peuvent jouer une action supplémentaire à CHAQUE tour de jeu.



Toutes les abeilles peuvent butiner et/ou transporter jusqu'à 4 ressources (au lieu de 3 habituellement).



Lorsqu'ils choisissent l'action "Muter", les joueurs peuvent obtenir des *Ouvrières* pour 2 *Pollens* (au lieu de 3 habituellement).



Lorsqu'ils choisissent l'action "Muter", les joueurs peuvent obtenir des *Mâles* pour 4 *Pollens* (au lieu de 6 habituellement).



Lorsqu'ils choisissent l'action "Transformer", les joueurs peuvent obtenir des *Miels* pour 3 *Pollens* (au lieu de 4 habituellement).



Lorsqu'ils choisissent l'action "Transformer", les joueurs peuvent obtenir des *Propolis* pour 3 *Pollens* (au lieu de 4 habituellement).



Lorsqu'ils choisissent l'action "Butiner", les abeilles récoltent un bonus de 1 *Pollen* supplémentaire par *Plantes*, à l'exception des *Vignes. Pour rappel*, les abeilles ne butinent et ne transportent que 3 *Pollens* par défaut.

# Remerciements

Merci aux joueurs des festivals, au collectif "Troadé", à l'association "Bougetoncube", et à la boutique "Croc Jeux".

Merci aux relecteurs de ce livret de règles.

Pas merci à Bayer, ni à Monsanto, ni aux choix de l'Europe concernant les pesticides.