

Anthophila

Campagne de scénarios

1) La ruche.

Chères abeilles, c'est l'esprit de la ruche qui vous parle. Soyez les bienvenues au sein de cette toute nouvelle ruche. Pour la faire prospérer, nous aurons besoin de vous. Il vous faudra explorer les alentours, sans trop vous éloigner. Prenez garde, car nos exploratrices ont rapporté la présence de quelques frelons ! Par ailleurs, nous aurons besoin d'un stock de pollen, de propolis, et de miel. Avec ces réserves, nous pourrions envisager l'avenir.

Mise en place :

- 3 *Ouvrières* + 2 *Propolis* dans le stock de la *Ruche*.
- 4 *Frelons* à mélanger faces cachées avec les tuiles *Plante*.
- Placer le *Marqueur* sur la case 16 du *Compteur de tours*.

Conditions de victoire :

- Tout explorer à 2 tuiles de distance autour de la *Ruche*.
- Récolter 16 *Pollens*, 6 *Propolis*, et 6 *Miels* dans le stock de la *Ruche*.

Conditions de défaite :

- Ne pas atteindre TOUTES les conditions de victoire avant la fin du tour 16.
- Avoir plus de *Frelons* dans la *Ruche* qu'il n'y a de *Propolis*.

2) Partir en guerre !

Chères abeilles, c'est avec une peur intense dans l'abdomen que nous allons vous demander d'énormes sacrifices. C'est confirmé, il y a de nombreux frelons autour de notre ruche. Nous ne pourrions jamais nous développer avec une telle menace ! C'est pourquoi nous vous demandons d'explorer les environs jusqu'à repérer et éliminer un maximum de frelons. Nous allons également réduire notre production de miel au profit des propolis, ce qui nous permettra de bâtir une véritable défense !

Mise en place :

- 2 *Ouvrières* + 2 *Mâles* + 6 *Pollens* + 2 *Propolis* dans le stock de la *Ruche*.

- 8 *Frelons* à mélanger faces cachées avec les tuiles *Plante*.
- Placer le *Marqueur* sur la case 18 du *Compteur de tours*.

Conditions de victoire :

- Trouver ET tuer les 8 *Frelons*.
- Récolter 8 *Propolis* dans le stock de la *Ruche*.

Conditions de défaite :

- Ne pas atteindre TOUTES les conditions de victoire avant la fin du tour 18.
- Avoir plus de *Frelons* dans la *Ruche* qu'il n'y a de *Propolis*.

3) L'hiver vient.

Chères abeilles, grâce à votre dévouement les frelons se font de plus en plus rares. Notre défense est maintenant assurée pour un temps, mais hélas cette victoire est amère. En effet, l'hiver se rapproche à grand pas. Et nous ne sommes pas prêtes ! Vous allez devoir faire au plus vite pour récolter suffisamment de pollen et de miel pour tenir jusqu'au printemps. Faites également en sorte que toutes les abeilles soient de retour dans la ruche avant l'hiver.

Mise en place :

- 3 *Ouvrières* + 1 *Mâle* + 4 *Propolis* dans le stock de la *Ruche*.
- 2 *Frelons* à mélanger faces cachées avec les tuiles *Plante*.
- Placer le *Marqueur* sur la case 13 du *Compteur de tours*.

Conditions de victoire :

- Récolter 8 *Miels* + 20 *Pollens* dans le stock de la *Ruche*.
- Rentrer toutes les abeilles dans la *Ruche*.

Conditions de défaite :

- Ne pas atteindre TOUTES les conditions de victoire avant la fin du tour 13.

4) *Nosema Ceranae*.

Chères abeilles, c'est l'hiver. Nous aimerions vous annoncer que nous avons tout ce qu'il faut pour attendre le printemps, mais nous devons faire face à une nouvelle menace. Un parasite nous affaiblit et pollue l'intérieur même de notre ruche ! Nous pouvons utiliser nos propres ressources pour freiner sa progression, mais peut-être que vous trouverez d'autres moyens pour l'éradiquer lors de vos explorations ? Quoi qu'il en soit, il faut empêcher ce

parasite d'envahir notre ruche, sinon nous pourrions bien la perdre...

Mise en place :

- 3 *Ouvrières* + 1 *Mâle* + 2 *Pollens* + 2 *Propolis* dans le stock de la *Ruche*.
- Déposer la tuile *Nosema Ceranae* juste en dessous de l'action "Butiner" de la *Ruche*, et y rajouter les 6 *Parasites* (cubes verts).
- 2 *Frelons* + 2 *Vignes* à mélanger faces cachées avec les tuiles *Plante*.
- Placer le *Marqueur* sur la case 12 du *Compteur de tours*.

Conditions de victoire :

- Trouver au moins une *Vigne*.
- Récolter 6 *Miels* + 12 *Pollens* dans le stock de la *Ruche*.
- Exterminer TOUS les *Parasites*.
- Rentrer toutes les abeilles dans la *Ruche*.

Conditions de défaite :

- Ne pas atteindre TOUTES les conditions de victoire avant la fin du tour 12.
- Avoir 6 *Nosema Ceranae* dans la *Ruche*.

5) C'est le printemps.

Chères abeilles, nous avons survécu à l'hiver ! Même si nous avons pu nettoyer notre ruche des *Nosema Ceranae*, il faudra rester méfiantes au sujet de cette menace à l'avenir. Maintenant, il va falloir profiter des beaux jours pour butiner un maximum de plantes et faire naître de nombreuses abeilles ! Nous souhaiterions également explorer un peu plus loin les alentours de notre ruche. Par contre, nous avons entendu parler d'une pénurie de pollen. Il serait bon d'en savoir plus à ce sujet.

Mise en place :

- 3 *Ouvrières* + 2 *Propolis* dans le stock de la *Ruche*.
- 2 *Frelons* + 2 *Vignes* + 1 *Nosema Ceranae* + 1 *Désherbant* à mélanger faces cachées avec les tuiles *Plante*.
- Placer le *Marqueur* sur la case 16 du *Compteur de tours*.

Conditions de victoire :

- Trouver le *Désherbant*.
- Avoir 8 *Ouvrières*.
- Récolter 8 *Miels* + 16 *Pollens* dans le stock de la *Ruche*.
- Explorer une tuile *Plante* à une distance de 6 tuiles de la *Ruche*.

Conditions de défaite :

- Ne pas atteindre TOUTES les conditions de victoire avant la fin du tour 16.
- Avoir 6 *Nosema Ceranae* dans la *Ruche*.

6) Les acariens.

Chères abeilles, nous savons maintenant que le manque de pollen est dû aux hommes, et nous ne pourrons pas y faire grand-chose... De plus, les autres nouvelles que nous avons à vous annoncer ont de quoi faire trembler nos mandibules ! Pour commencer, lors de nos dernières explorations nous avons pu constater que les frelons semblent de retour. Mais il y a pire... Nous avons vu plusieurs de nos abeilles mourir à petit feu d'un nouveau type de parasite. Trouvez la source de ce fléau, et faites en sorte de soigner toutes nos abeilles !

Mise en place :

- 3 *Ouvrières* + 2 *Propolis* dans le stock de la *Ruche*.
- 4 *Frelons* + 2 *Vignes* + 1 *Désherbant* + 1 *Acarien* à mélanger faces cachées avec les tuiles *Plante*.
- Placer le *Marqueur* sur la case 17 du *Compteur de tours*.

Conditions de victoire :

- Trouver ET tuer les 4 *Frelons*.
- Trouver les *Acariens*.
- Avoir 8 *Ouvrières* et 2 *Mâles*.
- Récolter 4 *Miels* + 12 *Pollens* dans le stock de la *Ruche*.
- Exterminer TOUS les *Parasites*.

Conditions de défaite :

- Ne pas atteindre TOUTES les conditions de victoire avant la fin du tour 17.
- Avoir plus de *Frelons* dans la *Ruche* qu'il n'y a de *Propolis*.

7) Se multiplier.

Malgré les nombreuses menaces qui pèsent sur nous, il faut aller de l'avant, et tenter de fonder une seconde ruche. Nous vous demandons de trouver le meilleur endroit pour cela, en n'oubliant pas nos propres récoltes. Bien sûr, il faudra aussi faire naître de nombreuses abeilles !

Mise en place :

- 3 *Ouvrières* + 2 *Propolis* dans le stock de la *Ruche*.
- 2 *Frelons* + 2 *Vignes* + 1 *Nosema Ceranae* + 1 *Acarien* à mélanger faces cachées avec les tuiles *Plante*.
- Placer le *Marqueur* sur la case 20 du *Compteur de tours*.

Conditions de victoire :

- Avoir 8 *Ouvrières* et 4 *Mâles*.
- Explorer une tuile *Plante* à une distance de 10 tuiles de la *Ruche*.
- Récolter 6 *Miels* + 12 *Pollens* dans le stock de la *Ruche*.

Conditions de défaite :

- Ne pas atteindre TOUTES les conditions de victoire avant la fin du tour 20.
- Avoir 6 *Nosema Ceranae* dans la *Ruche*.

Scénario classique

Chères abeilles, les conditions pour développer cette seconde ruche risquent d'être difficiles, mais nous savons que vous ferez de votre mieux. Il vous faudra prendre garde à toutes les menaces auxquelles nous avons déjà fait face, tout en récoltant suffisamment de pollen pour établir un bon stock de miel et de propolis. Nous comptons sur vous, bon courage !

Mise en place :

- 3 *Ouvrières* + 2 *Propolis* dans le stock de la *Ruche*.
- Mélanger les 13 tuiles spéciales faces cachées. En sélectionner 9 au hasard, puis les mélanger faces cachées avec les 28 tuiles *Plante*. Ranger les 4 tuiles spéciales restantes dans la boîte du jeu.
- Placer le *Marqueur* sur la case 22 du *Compteur de tours*.

Conditions de victoire :

- Récolter 8 *Miels* + 8 *Propolis* dans le stock de la *Ruche*.
- Exterminer TOUS les *Parasites*.

Conditions de défaite :

- Ne pas atteindre TOUTES les conditions de victoire avant la fin du tour 22.
- Avoir plus de *Frelons* dans la *Ruche* qu'il n'y a de *Propolis*.
- Avoir 6 *Nosema Ceranae* dans la *Ruche*.

Bulletins de scores

À la page suivante, vous trouverez 3 bulletins de scores pour la campagne de scénarios. Vous pouvez les photocopier, puis les remplir au fur et à mesure de vos parties :

- **Si vous avez gagné un scénario**, cochez la colonne de couleur orange dont le chiffre correspond au nombre de tour(s) complet(s) qu'il vous restait à jouer.

Les colonnes de couleur orange rapportent des points (jusqu'à 8 maximum).

Note : Lors d'une campagne, vous ne pouvez cocher qu'une seule colonne de couleur orange pour chaque scénario.

- **Si vous avez perdu un scénario**, vous cochez la première colonne de couleur verte (-1). Si vous perdez une seconde fois ce même scénario, vous cochez la seconde colonne de couleur verte (-2), et ainsi de suite.

Les colonnes de couleur verte font perdre des points (jusqu'à 5 maximum).

Note : Pour chaque scénario, seul le chiffre le plus négatif est à décompter.

Vous devez ensuite additionner tous vos points positifs et tous vos points négatifs, pour calculer votre total. Cela vous permettra de déterminer votre score et le niveau de réussite de votre campagne :



- **Œuf** : 5 points ou moins.
- **Larve** : entre 6 et 9 points.
- **Puppe** : entre 10 et 13 points.
- **Adulte** : 14 points ou plus.

Bulletin de scores

	Scénario gagné : cochez le nombre de tour(s) complet(s) qu'il vous restait à jouer					Scénario perdu : cochez autant de cases que vous avez subi de défaites				
	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
1) La ruche.										
2) Partir en guerre !										
3) L'hiver vient.										
4) Nosema Ceranae.										
5) C'est le printemps.										
6) Les Acariens.										
7) Se multiplier.										
	8 points	5 points	3 points	2 points	1 point	Pour chaque scénario, seul le chiffre le plus négatif est à décompter				
DÉCOMPTE DES POINTS POSITIFS :						DÉCOMPTE DES POINTS NÉGATIFS :				

TOTAL :

Bulletin de scores

	Scénario gagné : cochez le nombre de tour(s) complet(s) qu'il vous restait à jouer					Scénario perdu : cochez autant de cases que vous avez subi de défaites				
	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
1) La ruche.										
2) Partir en guerre !										
3) L'hiver vient.										
4) Nosema Ceranae.										
5) C'est le printemps.										
6) Les Acariens.										
7) Se multiplier.										
	8 points	5 points	3 points	2 points	1 point	Pour chaque scénario, seul le chiffre le plus négatif est à décompter				
DÉCOMPTE DES POINTS POSITIFS :						DÉCOMPTE DES POINTS NÉGATIFS :				

TOTAL :

Bulletin de scores

	Scénario gagné : cochez le nombre de tour(s) complet(s) qu'il vous restait à jouer					Scénario perdu : cochez autant de cases que vous avez subi de défaites				
	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
1) La ruche.										
2) Partir en guerre !										
3) L'hiver vient.										
4) Nosema Ceranae.										
5) C'est le printemps.										
6) Les Acariens.										
7) Se multiplier.										
	8 points	5 points	3 points	2 points	1 point	Pour chaque scénario, seul le chiffre le plus négatif est à décompter				
DÉCOMPTE DES POINTS POSITIFS :						DÉCOMPTE DES POINTS NÉGATIFS :				

TOTAL :