Cera Alba

Un jeu de Christophe Coat

Pour 2 à 4 joueurs

À partir de 12 ans

Durée : 15-20 minutes par joueur

Dans "Cera Alba"...

...vous incarnez un essaim d'abeilles. Votre travail consiste à butiner les plantes les plus attrayantes, avant que ces dernières ne fanent... Vous devez également développer votre ruche, sans oublier de faire éclore vos larves pour obtenir de nouvelles ouvrières, ou bien des mâles, ou encore mieux : des reines ! Mais vous n'êtes pas le seul essaim des parages, et d'autres abeilles butinent les mêmes plantes que vous. Ne laissez pas ces concurrentes récupérer tout le pollen, et prouvez-leur que votre ruche sera la plus peuplée et la plus productive !

"Cera Alba" est le nom scientifique de la cire d'abeille. Cette cire sécrétée naturellement permet aux abeilles de construire les rayons de leur ruche, afin d'y stocker le miel, le pollen et leur couvain.

Matériel

75 cartes :

12 cartes de départ

32 cartes "*Plante*"

31 cartes "*Ruche*"

70 cubes :

40 cubes jaune : les "*larves d'Ouvrière*"

20 cubes orange : les "*larves de Mâle*"

10 cubes rouge : les "*larves de Reine*"

84 pions :

40 pions jaune : les "*Ouvrières*"

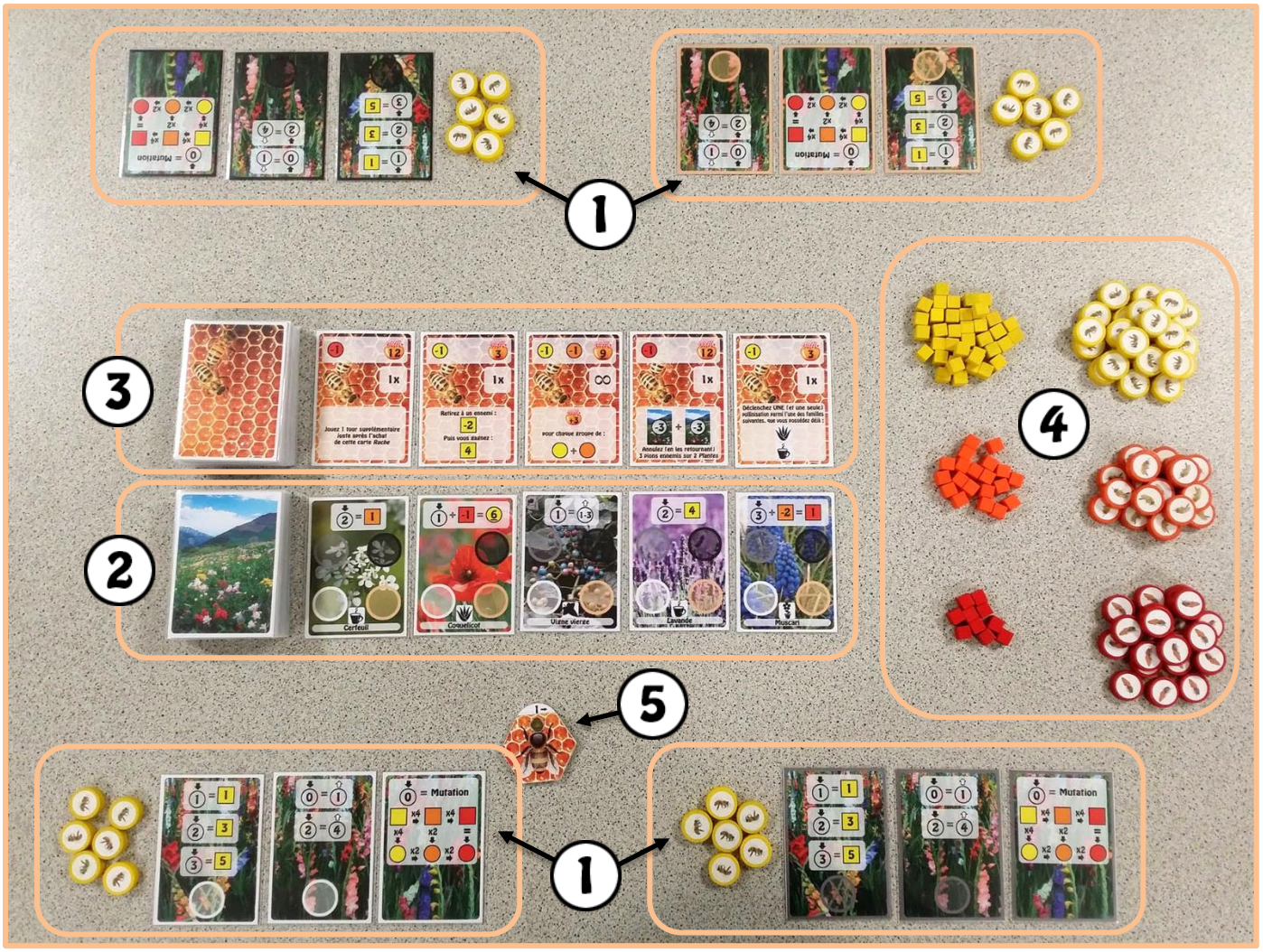
20 pions orange : les "*Mâles*"

24 pions rouge : les "*Reines*"

1 jeton premier joueur :

Ce jeton est nommé "l'*Abeille*"

Mise en place



1 Les zones de jeu des joueurs :

Choisissez votre couleur (blanc, gris, noir, ou beige), puis installez votre matériel près de vous :

- 3 cartes de départ (de votre couleur).
- 6 *Ouvrières*.
- 2 *larves d'Ouvrières.*

2 La *Prairie* :

Mélangez l'intégralité des cartes *Plante*. Prenez un nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs (voir ci-dessous), pour constituer votre pioche. Puis, rangez les cartes restantes dans la boîte du jeu.

- 2 ou 3 joueurs : 23 cartes *Plante.*
- 4 joueurs : 32 cartes *Plante.*

Déposez face visible les 5 premières cartes de la pioche, et laissez la pioche à côté, face cachée. S'il y a plus de 2 cartes face visible avec des pictogrammes de couleur rouge, remélangez et faites un nouveau tirage.

3 Les cartes *Ruche* :

Mélangez les cartes *Ruche*, et piochez 5 cartes que vous déposez face visible. Déposez les cartes restantes à côté, en un tas face cachée.

4 Le *Couvain* :

Déposez 6 *Reines* par joueur. S'il reste des *Reines*, rangez-les dans la boîte du jeu.

Déposez également :

- Les *larves d'Ouvrières.*
- Les *larves de Mâles.*
- Les *larves de Reines.*
- Les *Ouvrières.*
- Les *Mâles.*

5 L'*Abeille* :

Tirez au hasard le premier joueur. Il doit prendre l'*Abeille*.

Résumé des règles

Cera Alba se déroule en une succession de plusieurs manches, où les joueurs effectuent 3 tours d'une action chacun. A la fin de chaque manche, il y a un "*Changement de saison*", qui fait office de transition avant la manche suivante. La fin de partie est déclenchée lorsque qu'il n'y a plus aucune *Reine* dans le *Couvain*, OU lorsque le tas de cartes *Plante* est vide.

Les manches

Lors d'une manche, le premier joueur effectue UNE action, et chaque joueur en fait de même à tour de rôle, en sens horaire.

Le premier joueur doit compter les tours, en se servant de la molette de l'*Abeille*, qui indique respectivement les chiffres 1, 2, ou 3.

Il faut continuer de la sorte, jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué 3 actions.

En tant qu'action, un joueur peut butiner une *Plante*, améliorer sa *Ruche*, ou passer son tour.

- **Butiner une *Plante*.**

  Butiner une *Plante* permet au joueur de gagner des larves et des pions, ou de récupérer des pions qui ont précédemment été déposés sur des cartes.

  Le joueur peut butiner les cartes *Plante* de sa propre zone de jeu, ou bien l'une des cartes *Plante* de la *Prairie*.

  Pour butiner une *Plante*, il faut :

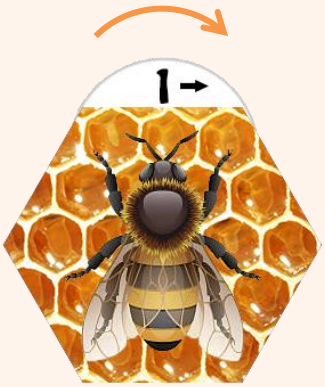
  1) Déposer le nombre EXACT de pion indiqué sur la carte. Les pions peuvent être soit des *Ouvrières*, des *Mâles*, ou des *Reines*. Le joueur doit déposer ses pions dans le cercle de sa couleur : blanc, gris, noir, ou beige. Si la carte a un coût en larves ou pions, le joueur doit les défausser dans le *Couvain*, SAUF les *Reines*, qu'il faut ranger dans la boîte du jeu.

  2) Appliquer l'effet de la carte.

  Note : Une carte *Plante* butinée reste en jeu, et les joueurs peuvent la butiner plusieurs fois.

Se servir de l'*Abeille*

Pour compter les tours lors d'une manche, le premier joueur doit faire tourner la molette de l'*Abeille*, dans le sens indiqué par la flèche :

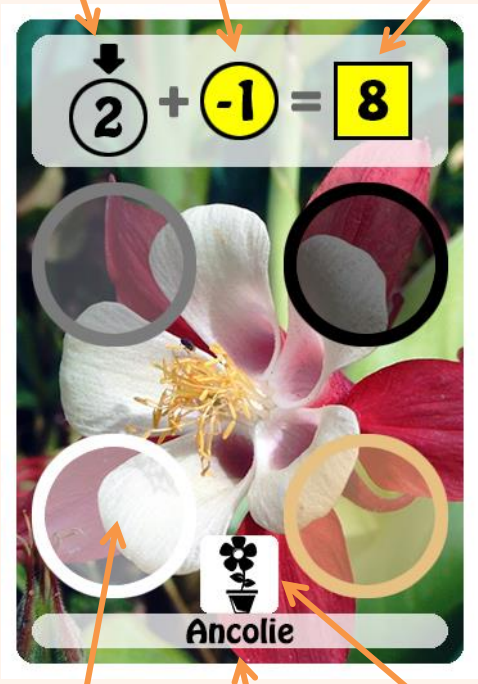


Descriptif d'une carte *Plante*

Le nombre de pion(s) qu'il faut déposer sur cette carte

Le nombre et le type de pion/cube qu'il faut défausser dans le *Couvain*

Les gains du joueur



La famille de la *Plante*

Les cercles où les joueurs doivent déposer leurs pions (ici le joueur blanc)

Le nom de la *Plante*

- ## Améliorer sa *Ruche*.

Pour améliorer sa *Ruche*, le joueur peut acheter l'une des 5 cartes *Ruche* face visible. Ces cartes permettent d'acquérir des bonus, d'effectuer des actions spéciales, et de gagner des points de victoire.

Pour acheter une carte *Ruche*, il faut :

1) Défausser le nombre et le type de pion indiqué par la carte. Tous les pions défaussés retournent dans le *Couvain*, SAUF les *Reines*, qu'il faut ranger dans la boîte du jeu.

   Note : attention à ne pas oublier cette règle, car l'une des conditions de fin de partie dépend du nombre de *Reine* qu'il reste dans le *Couvain*.

2) Intégrer la carte *Ruche* dans sa propre zone de jeu.

3) Si le pictogramme "1X" est présent, alors il faut appliquer immédiatement l'effet de la carte. Cet effet sera unique.

   Note : il est possible d'acheter une carte *Ruche* sans effectuer son effet immédiat. Par contre, l'effet de la carte est définitivement perdu, et il ne sera pas possible de l'utiliser plus tard dans la partie.

   Si le pictogramme "∞" est présent, alors l'effet de la carte est permanent, et le joueur en profitera jusqu'à la fin de la partie.

4) Piocher une nouvelle carte en provenance du tas de cartes *Ruche*, puis la déposer face visible à la place de la carte qui vient d'être achetée.

Pour plus d'informations sur les cartes *Plante* et sur les cartes *Ruche*, consultez les deux annexes à la fin du livret de règles : "Les pictogrammes", et "Les cartes".

- ## Passer son tour.

Au lieu de jouer une action, le joueur peut passer son tour. Cela n'empêche pas de pouvoir jouer lors du prochain tour.

Descriptif d'une carte *Ruche*

Le nombre et le type de pion qu'il faut renvoyer dans le *Couvain*

Les points de victoire

Effet unique : 1x
ou permanent : ∞

L'effet de la carte

Les Changements de saison

Lorsque les 3 tours d'une manche sont joués, il faut effectuer un "*Changement de saison*". Il s'agit d'une transition pour passer d'une manche à la suivante, avec quelques moments clé : les *Plantes* "fanées", les majorités, et la pollinisation.

Un *Changement de saison* comporte 7 étapes :

1) Au début d'un *Changement de saison*, chaque joueur ne doit pas posséder dans sa zone de jeu :

   - Plus de 10 larves.

   - Plus de 10 pions, en additionnant les *Ouvrières*, *Mâles*, et *Reines* qui n'ont pas été déposés sur des cartes.

   Les joueurs qui ont des larves et/ou des pions en excédent doivent défausser les larves et/ou les pions de leurs choix, et les remettre dans le *Couvain*.

2) Le premier joueur de la manche précédente doit confier l'*Abeille* à son voisin de gauche.

3) Les *Plantes* "fanées" :

À chaque *Changement de saison*, il faut faire "faner" un certain nombre de carte *Plante*, en fonction du nombre de joueurs :

- 2 cartes *Plante* s'il y a 2 ou 3 joueurs.
- 3 cartes *Plante* s'il y a 4 joueurs.

Faire faner une *Plante* consiste à écarter une carte *Plante* de la *Prairie*.

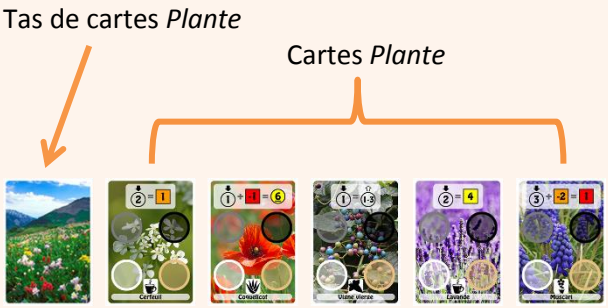
On fait toujours faner en priorité les *Plantes* qui sont les plus éloignées du tas de cartes *Plante*.

Ensuite, les *Plantes* qui n'ont pas fané doivent être décalées vers les emplacements laissés libres par les *Plantes* fanées…

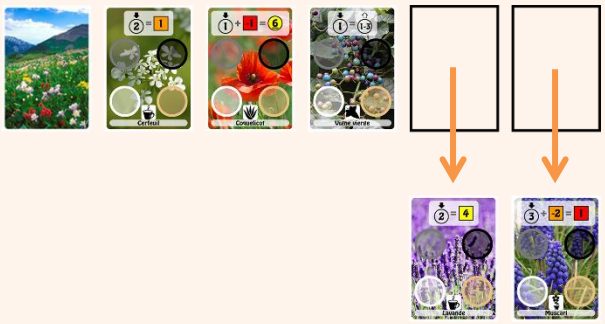
Puis, on pioche autant de cartes que nécessaire, pour revenir à un total de 5 *Plantes* face visible dans la *Prairie*.

Faire faner des *Plantes*

L'illustration ci-dessous représente la *Prairie* :

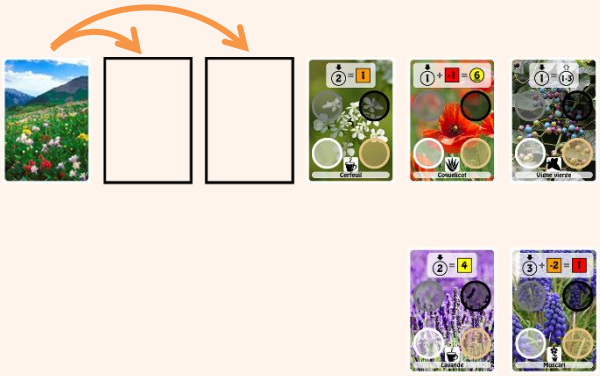


Dans une partie à 3 joueurs, 2 *Plantes* doivent faner. Les joueurs vont donc écarter les 2 cartes les plus éloignées du tas de cartes *Plante* :



Ensuite, les joueurs vont décaler les cartes *Plante* restantes vers les emplacements laissés libres par les *Plantes* qui viennent de faner :

Puis, les joueurs vont piocher des nouvelles cartes jusqu'à remplir la *Prairie* avec 5 cartes *Plante* face visible :



4) Les majorités :

Les joueurs doivent déterminer qui remporte la majorité sur chaque *Plante* fanée. Pour ce faire, les joueurs additionnent *Plante* par *Plante* la valeur de leurs propres pions :

- Les *Ouvrières* valent 1.
- Les *Mâles* valent 3.
- Les *Reines* valent 8.

Un joueur qui gagne une majorité sur une *Plante* fanée récupère la carte, et la dépose dans sa propre zone de jeu. Personne ne gagne les majorités en cas d'égalité. Les *Plantes* fanées qui ne comportent aucun pion, et les *Plantes* fanées où les joueurs sont à égalité sont défaussées.

Note : À partir des prochaines manches, les cartes *Plante* récupérées seront à nouveau jouables, mais uniquement par leur propriétaire. Cela se joue comme une action "Butiner une plante" : il faut déposer les pions nécessaires, et payer le potentiel coût de la carte.

5) Les joueurs récupèrent tous leurs pions qui se trouvaient sur les cartes *Plante* qui viennent de faner (mais ils ne récupèrent PAS les pions qui se trouvent sur les autres cartes *Plante*).

6) La pollinisation :

Si un joueur récupère une carte *Plante* fanée, et qu'il possède déjà dans sa zone de jeu une carte *Plante* de la même famille, cela active une "pollinisation". Lors d'une pollinisation, le joueur peut choisir l'une des cartes de la famille concernée, et la butiner en tant qu'action bonus. Pour ce faire, il doit déposer les pions nécessaires, et payer le potentiel coût de la carte.

Si un joueur récupère plusieurs cartes *Plante* lors des majorités, il peut effectuer plusieurs pollinisations, en choisissant leur ordre d'activation.

Si plusieurs joueurs récupèrent des cartes *Plante*, et s'il y a un risque que des éléments viennent à manquer dans le *Couvain*, alors les joueurs concernés doivent effectuer à tour de rôle des cycles de 1 pollinisation chacun, en suivant l'ordre de jeu de la PROCHAINE manche.

7) Pour finir, il faut vérifier si les conditions de fin de partie sont atteintes (voir le chapitre "Fin du jeu").

Exemple d'une majorité, et d'une pollinisation

Le joueur blanc et le joueur gris avaient butiné cette carte *Plante,* la Lavande. Ils additionnent les valeurs de leurs pions, pour savoir qui sera majoritaire.

Le joueur gris avait déposé :

- 1 *Ouvrière* (valeur : 1)
- 1 *Reine* (valeur : 8)
  TOTAL : 9

Le joueur blanc avait déposé :

- 2 *Mâles* (valeur : 3 + 3)
  TOTAL : 6

Le joueur gris gagne la majorité avec une valeur de 9 contre 6. Il récupère donc la Lavande, qu'il rajoute dans sa propre zone de jeu. Dès la prochaine manche, seul le joueur gris pourra butiner cette carte *Plante* en tant qu'action.

Par ailleurs, le joueur gris possède dans sa zone de jeu une *Plante* de la même famille que la Lavande :

Le joueur gris pourra donc effectuer une action bonus pour butiner la Lavande, ou alors pour butiner le Cerfeuil.

Fin du jeu

La fin du jeu est déclenchée lorsque :

- Il n'y a plus aucune *Reine* dans le *Couvain*. Dans ce cas, on termine la manche en cours, on effectue un dernier *Changement de saison*, et on passe à la fin du jeu.

- Le tas de cartes *Plante* est vide. Dans ce cas, il ne reste plus qu'une manche à jouer, on effectue le dernier *Changement de saison*, et on passe à la fin du jeu.

Note : Dans un cas comme dans l'autre, en fin de partie il ne faut plus tenir compte de la limitation de 10 pions *Ouvrière*, *Mâle*, ou *Reine.*

En fin de partie, les joueurs récupèrent tous leurs pions qui ont précédemment été déposés sur des cartes.

Pour gagner une partie de Cera Alba, il faut être le joueur qui totalise le plus de points. Pour calculer leurs points, les joueurs additionnent :

- 1 point pour chaque PION *Ouvrière*.
- 3 points pour chaque PION *Mâle*.
- 8 points pour chaque PION *Reine*.
- Les valeurs indiquées par les pots de miels des cartes *Ruche*.
- Les éventuels effets bonus des cartes *Ruche*.

Note : les larves ne rapportent aucun point.

S'il y a égalité, le joueur qui possède le plus de *Reines* l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui possède le plus de *Mâles* qui l'emporte. Et s'il y a une nouvelle fois égalité, c'est le joueur qui possède le plus d'*Ouvrières* qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Annexe : les pictogrammes

Larve d'Ouvrières

Larve de Mâles

Larve de Reines

Ouvrière

Mâle

Reine

Déposer exactement X pion(s). Jouer une carte qui coûte 0 pion compte tout de même comme une action.

Récupérer X pion(s). Le pion que le joueur vient de déposer pour jouer la carte peut être compris dans ce total de X pion(s).

Cartes de départ

Carte *Plante*

Carte *Ruche*

Effet immédiat et unique

Effet permanent

X points de victoire

Famille : Arbres

Famille : Arbustes

Famille : Fleurs sauvages

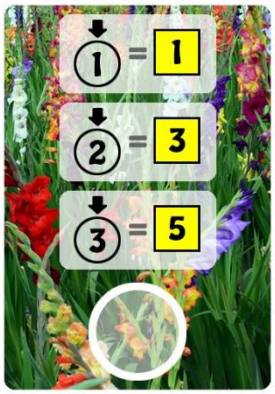
Famille : Plantes aromatiques

Famille : Plantes cultivées

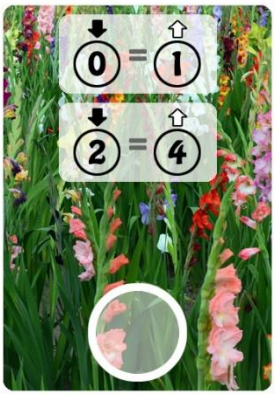
Famille : Plantes grimpantes

Annexe : les cartes

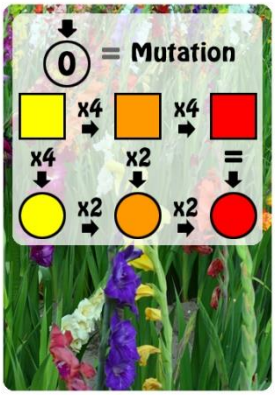
Les trois cartes de départ :



Le joueur peut, au choix, déposer 1 pion pour gagner 1 *larve* d'*Ouvrière*, ou 2 pions pour gagner 3 *larves d'Ouvrière*, ou 3 pions pour gagner 5 *larves d'Ouvrière.*



Le joueur peut, au choix, récupérer gratuitement un de ses pions, ou déposer 2 pions pour récupérer 4 pions.



Le joueur peut faire muter des types de *Couvain* en d'autres types de *Couvain*. Les flèches indiquent le nombre d'éléments que le joueur doit défausser dans le *Couvain*, et le sens possible des différentes mutations. Si le joueur possède les réserves suffisantes, en jouant son action il peut effectuer plusieurs mutations, et/ou même combiner plusieurs mutations entre elles, mais il doit toujours respecter le coût et le sens indiqués par les flèches.

Précisions sur quelques cartes *Ruche* :

Pour annuler un pion, on ne le rend pas à son adversaire. On laisse le pion sur la carte *Plante*, et on le retourne pour que sa face imprimée soit en dessous. Ainsi, lorsque les joueurs calculeront les majorités pour les *Plantes* fanées, ils pourront se rappeler que ces pions ont été annulés et qu'ils ont une valeur de 0.

Une *Plante* où se trouve au moins 1 pion d'un joueur ne peut pas être annulée. Une *Plante* qui a été annulée reste dans la *Prairie,* et fane comme une *Plante* normale, hormis qu'aucun joueur ne peut la butiner.

Pour pouvoir activer l'effet de l'autre *Plante*, il faut y déplacer exactement le nombre de pions indiqué par la carte, comme s'il s'agissait d'une action pour butiner une *Plante*. Le joueur peut choisir une *Plante* de la *Prairie*, ou bien une *Plante* de sa propre zone de jeu.