Cera Alba

Un jeu de Christophe COAT.
Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 12 ans.
Avec une durée de 15 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 !

Note : *Dans ce livret, les cadres beiges secondent les règles avec des exemples, tandis que les cadres verts renforcent la thématique du jeu.*

"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 : 20 cartes "*Plante*", 30 cartes "*Ruche*", 20 cartes "*Actions*", et 5 aides de jeu.

70 cubes :

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

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

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

57 pions :

30 pions jaune : les "*Ouvrières*"

15 pions orange : les "*Mâles*"

12 pions rouge : les "*Reines*"

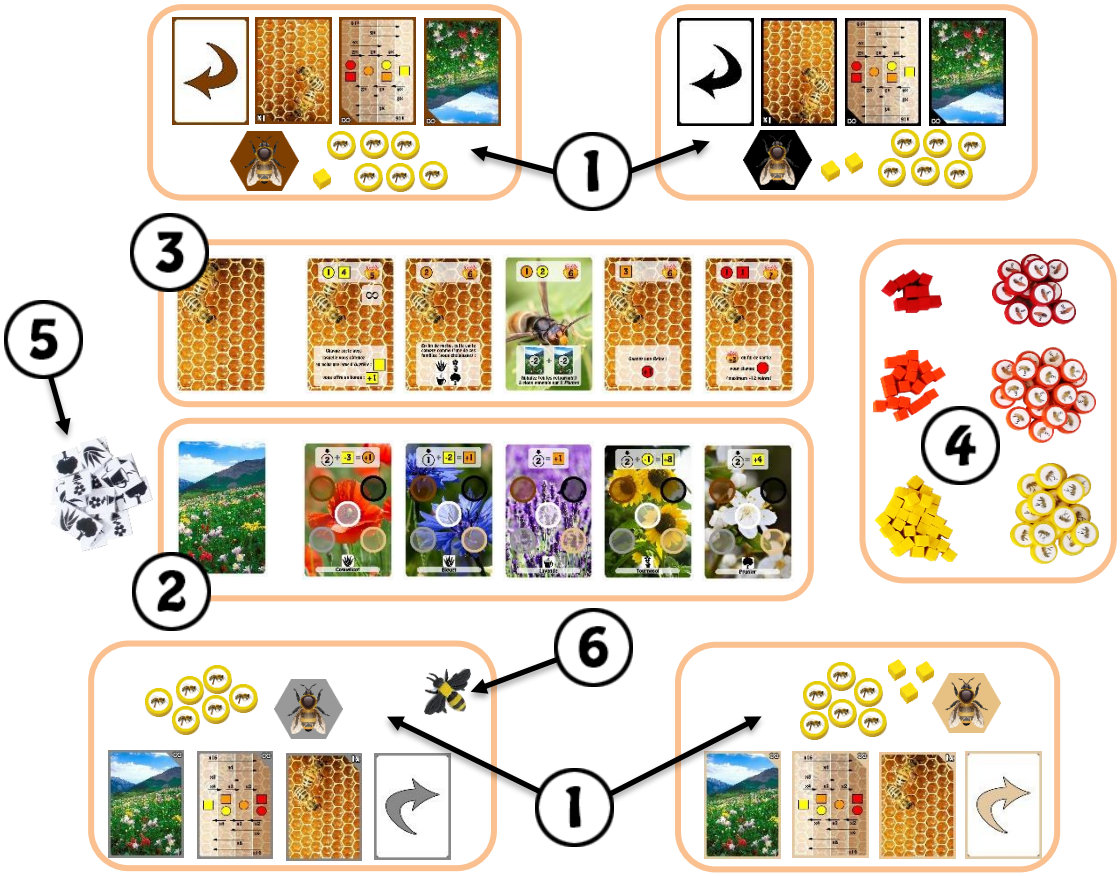
15 "*Marqueurs*" :

20 "*Jetons Plante*" :

1 figurine :

Cette figurine est nommée "l'*Abeille*" :

Mise en place (exemple pour 4 joueurs)



1 Les zones de jeu des joueurs :

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

- 3 *Marqueurs*.
- 4 cartes *Action*.
- 6 *Ouvrières*.
- 1 aide de jeu (optionnel).

2 La *Prairie* :

Il y a 4 familles de *Plantes*. En voici les pictogrammes :

- À 4-5 joueurs : conservez toutes les cartes *Plante*.
- À 3 joueurs : tirez au hasard et remettez dans la boîte du jeu 1 carte *Plante* de chaque famille.
- À 2 joueurs : tirez au hasard et remettez dans la boîte du jeu 2 cartes *Plante* de chaque famille.
- Mélangez les cartes *Plante* restantes pour former une pioche face cachée.
- Piochez et déposez face visible les 5 premières cartes de la pioche sur la table de jeu. S'il y a plus de 2 cartes avec des pictogrammes de couleur rouge, remélangez et faites un nouveau tirage.

3 Les cartes *Ruche* :

Mélangez les cartes *Ruche*, pour former une pioche face cachée. Piochez et déposez face visible les 5 premières cartes de la pioche sur la table de jeu.

4 Le *Couvain* :

Mettez à disposition toutes les larves et tous les pions d'*Ouvrières*, *Mâles*, et *Reines* sur la table de jeu.

5 Les *Jetons Plante* :

Mettez à disposition tous les *Jetons Plante* sur la table de jeu.

6 L'*Abeille* :

Choisissez un premier joueur, qui s'empare de l'*Abeille*. En contrepartie, et en sens horaire, chaque joueur prend un supplément de 1 *larve d'Ouvrière* par joueur qui joue avant lui.

Résumé des règles

Dans Cera Alba, les joueurs jouent à tour de rôle en sens horaire, en commençant par le joueur qui possède l'*Abeille*.

Lorsque c'est à son tour de jouer, un joueur doit suivre les étapes suivantes :

A) Les *Plantes* fanées.
B) L'appel de la ruche.
C) La *Surpopulation*.
D) Jouer 2 cartes *Action*.

Le joueur doit choisir entre :

- Butiner.
- Muter.
- Acquérir 1 carte *Ruche.*
- Redresser les cartes *Action*.

La fin de partie est déclenchée lorsque le tas de cartes *Plante* est vide. Lorsque cela arrive, la fin de la partie est annoncée, et on compte les points de victoire pour déterminer le vainqueur.

A. Les *Plantes* fanées :

Note : *Aucune Plante ne fane lors du premier tour de jeu, car les joueurs n'ont pas encore butiné.*

Une carte *Plante* fane au début du tour d'un joueur si l'un de ses propres *Marqueurs* se trouve devant une *Plante*.

Si une *Plante* fane, il y a 4 étapes à respecter :

1) Tout d'abord, les joueurs doivent déterminer qui gagne la *Plante*. Pour ce faire, les joueurs additionnent la valeur de leurs propres pions qui sont présents sur la carte *Plante* :

   - Les *Ouvrières* valent 1.
   - Les *Mâles* valent 3.
   - Les *Reines* valent 5.

   Le joueur qui gagne une majorité sur une *Plante* fanée récupère la carte, et la dépose dans sa propre zone de jeu, face cachée.

   Note : *En cas d'égalité, personne ne gagne la carte Plante, et celle-ci est défaussée.*

2) Ensuite, les joueurs récupèrent tous leurs pions qui se trouvaient sur la carte *Plante* fanée.

3) Le joueur récupère son *Marqueur* qui se trouvait devant la *Plante* fanée.

4) Pour finir, on pioche une nouvelle carte, et on la dépose sur l'emplacement laissé libre par la *Plante* qui vient de faner.

Exemple d'une majorité pour une *Plante* fanée :

Le joueur blanc et le joueur gris ont butiné cette carte *Plante,* le Bleuet. Nous sommes au début du nouveau tour du joueur blanc, et comme ce joueur possède l'un de ses *Marqueurs* devant la *Plante*, elle va faner. Les joueurs additionnent les valeurs de leurs pions, pour savoir qui sera majoritaire.

Le joueur gris a butiné 2 fois cette plante, avec :

- 1 *Ouvrière* (valeur : 1)
- 1 *Reine* (valeur : 5)

TOTAL : 6

Le joueur blanc a butiné 3 fois cette *Plante*, avec :

- 2 *Ouvrières* (valeur : 1 + 1)
- 1 *Mâle (valeur : 3)*

TOTAL : 5

1) Le joueur gris gagne la majorité avec une valeur de 6 contre 5. Il récupère donc le Bleuet, qu'il rajoute dans sa propre zone de jeu, face cachée.

2) Le joueur gris et le joueur blanc récupèrent leurs pions respectifs dans leur zone de jeu.

3) Le joueur blanc récupère son *Marqueur* dans sa zone de jeu.

4) On pioche une nouvelle carte pour remplacer la *Plante* fanée.

B. L'appel de la ruche :

Note : *Il n'y a aucun appel de la ruche lors du premier tour de jeu, car les joueurs n'ont pas encore butiné.*

Le joueur dont c'est le tour PEUT récupérer de façon totale ou partielle SES pions d'*Ouvrières*, *Mâles*, et *Reines* qui se trouvent sur des *Plantes* qu'il a butinées lors des tours de jeux précédents.

C. La Surpopulation :

Note : *Il n'y a aucune Surpopulation lors du premier tour de jeu, car les joueurs n'ont pas encore pu accroître leur nombre d'insectes ou de larves.*

Le joueur dont c'est le tour doit s'occuper de sa *Surpopulation*. Il ne doit pas posséder dans sa zone de jeu :

- Plus de 10 larves, en additionnant toutes ses *larves d'Ouvrières,* de *Mâles*, et de *Reines*.

- Plus de 10 pions, en additionnant toutes ses *Ouvrières*, *Mâles*, et *Reines*. Les pions se trouvant sur des *Plantes* ne sont pas comptés.

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*.

D. Jouer 2 cartes Action

Le joueur dont c'est le tour doit utiliser 2 cartes *Action*, dans l'ordre de son choix.

Butiner

"Butiner" une *Plante* permet au joueur de gagner des larves ou des pions, et peut-être même des points en fin de partie.

Pour butiner une *Plante*, le joueur doit :

1) Incliner sa carte *Action* "Butiner".

2) Déposer le nombre de pion indiqué par la carte, dans le cercle de sa couleur : blanc, gris, noir, beige, ou marron. Les pions peuvent être soit des *Ouvrières*, des *Mâles*, ou des *Reines*.

3) Défausser les larves ou les pions nécessaires depuis sa zone de jeu vers le *Couvain* (seulement si la carte possède un coût).

4) Récupérer les bénéfices de la carte, et les déposer dans sa zone de jeu. S'il n'y a plus aucun bénéfice possible (parce que le couvain est vide), il est impossible de butiner la plante concernée.

Pour chaque carte *Plante* qu'il a butiné au moins 2 fois :

- Le joueur dépose un de ses *Marqueurs* devant la *Plante* concernée.

- Le joueur gagne un "*Jeton Plante*" de la famille de la *Plante* concernée, qu'il rajoute dans sa zone de jeu.

Concernant la thématique du jeu, il faut considérer que chaque *Plante* située dans la *Prairie* est prête à éclore. Dès qu'un même joueur a butiné au moins 2 fois une *Plante*, cela signifie qu'elle est floraison, et qu'elle va bientôt faner. Les majorités montrent quelles abeilles ont mieux réparti le pollen.

Notes : *Lorsqu'il incline sa carte Action "Butiner", un joueur peut butiner à volonté, qu'il s'agisse de butiner plusieurs fois une seule Plante, et/ou plusieurs Plantes différentes. Les seules limitations sont :*

- *Il ne peut y avoir qu'un seul Marqueur par Plante.*

- *Si un joueur a déjà posé ses 3 Marqueurs devant des plantes, il ne peut plus butiner d'autres Plantes pendant ce tour.*

Exemple : Le joueur gris a butiné au moins 2 fois ces deux *Plantes*. Il doit déposer ses *Marqueurs* devant chaque *Plante*, pour signaler que ces *Plantes* vont faner au début de son prochain tour. Puis, il gagne 1 *Jeton Plante* de chaque famille.

Descriptif d'une carte *Plante*

Le nombre de pion(s) qu'il faut déposer sur la carte pour butiner 1 fois la *Plante*

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

Les bénéfices du joueur

La famille de la *Plante*

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

Le nom de la *Plante*

Muter

"Muter" permet aux joueurs de transformer ses larves ou ses pions en d'autres types de larves ou de pions.

Pour muter, le joueur doit :

1) Incliner sa carte *Action* "Mutation".

Ensuite, le joueur peut librement :

2) Améliorer ses larves/pions, en se basant sur les flèches qui vont dans la direction de droite. Ces flèchent indiquent le coût, à savoir le nombre et le type de larves/pions que le joueur doit défausser dans le *Couvain* pour obtenir une larve ou un pion de la colonne visée.

3) Dégrader ses larves/pions, en se basant sur les flèches qui vont dans la direction de gauche. Ces flèchent indique le gain, à savoir le nombre et le type de larves/pions que le joueur va récupérer, en défaussant dans le *Couvain* une larve ou un pion de la colonne de départ.

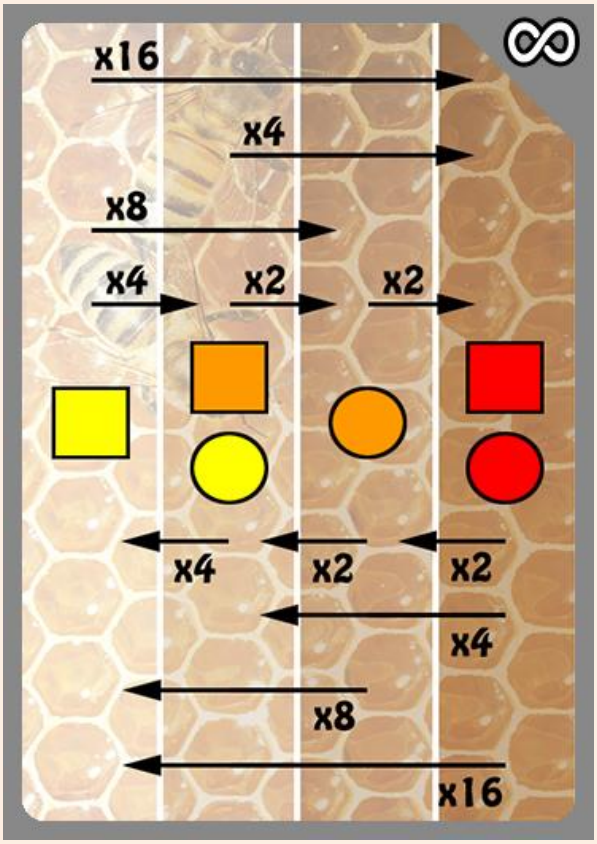
Note : *les larves et les pions qui se trouvent dans la même colonne sont de valeur égale. En conséquence, lors d'une mutation, ils peuvent être échangés gratuitement les uns contre les autres.*

La mutation représente la capacité des abeilles à s'adapter. Il faut imaginer que chaque larve ou chaque pion représente des centaines, voire des milliers d'insectes, qui vont naître, travailler, et mourir.

Si un joueur mute l'une de ses *Reines* contre 16 *larves d'Ouvrière*, on peut par exemple considérer que la reine a pondu des milliers d'œufs.

Si un joueur mute des *larves d'Ouvrière* contre des *Mâles*, c'est que la ruche en a ressenti la nécessité, pour mieux se reproduire par la suite.

Exemple d'une *Mutation*



Un joueur possède 8 *larves d'Ouvrière* :

En utilisation sa carte *Action* "Mutation", il a la possibilité de les transformer par exemple :

- En 1 *Ouvrière* + *1 larve de Mâle* (coût : 4+4=8).
- Ou en 2 *Ouvrières* (coût : 4+4=8).
- Ou en 2 *larves de Mâle* (coût : 4+4=8).
- Ou en 1 *Mâle* (coût : 8).

Ce même joueur possède aussi 1 *Reine* :

En utilisation sa carte *Action* "Mutation", il peut aussi défausser sa *Reine* pour la transformer par exemple :

- En 2 *Mâles*.
- Ou en un mélange de 4 *Ouvrières* ou *larves de Mâle*.
- Ou en 16 *larves d'Ouvrière*.

Acquérir 1 carte *Ruche*

Avec cette carte *Action*, le joueur peut acquérir l'une des 5 cartes *Ruche* face visible. Les cartes *Ruche* permettent d'obtenir des bonus, d'interagir sur le jeu ou contre les autres joueurs, et de gagner des points de victoire.

Pour acquérir une carte *Ruche*, il faut :

1) Incliner sa carte *Action* "Acquérir 1 carte *Ruche*".

2) Posséder le nombre et le type de pion(s) et/ou de cube(s) indiqué(s) par la carte. Les pions et les cubes sont conservés par le joueur, et ne sont PAS défaussés dans le *Couvain*.

3) Acquérir la carte *Ruche*, et l'inclure dans sa zone de jeu.

   Si ce pictogramme est présent sur la carte ruche, alors l'effet de cette carte est permanent, et le joueur en profitera jusqu'à la fin de la partie.

4) Piocher une nouvelle carte, puis la déposer face visible à l'emplacement laissé vide par la carte acquise par le joueur.

Descriptif d'une carte *Ruche*

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

Redresser les cartes *Action*

Grâce à cette carte, le joueur peut redresser toutes ses cartes *Action*, celle-ci y compris.

Fin du jeu

La fin du jeu est annoncée lorsque le tas de cartes *Plante* est vide. Si cela arrive pendant le tour du 1er joueur, il y aura un dernier tour de jeu pour chacun des autres joueurs. Si cela arrive pendant le tour d'un joueur autre que le 1er joueur, le tour de jeu se termine jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tours (en prenant comme repère l'*Abeille*).

Il faut ensuite respecter ces 3 étapes :

1) On détermine les majorités sur toutes les cartes *Plante* où se trouvent un *Marqueur*. Les gagnants récupèrent les cartes *Plante* concernées dans leur zone de jeu, ainsi que leurs pions.

2) Tous les joueurs récupèrent leurs pions qui se trouvent sur les cartes non fanées.

   Note : il n'y a pas de *Surpopulation* à la fin du jeu.

3) Chaque joueur compte son total de points, en additionnant :

   - Les valeurs indiquées par les pots de miel des cartes *Ruche*.

   - Les éventuels effets bonus des cartes *Ruche*.

   - Les combinaisons des familles des cartes *Plante* ET des "*Jetons Plante*". Pour ce faire, les joueurs ont le choix entre la pollinisation et la biodiversité.

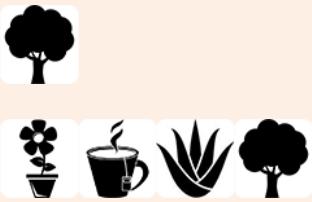
     - **La pollinisation** consiste à effectuer une ou plusieurs série(s) de *Plantes* de la même famille.

Par exemple, si un joueur possède les familles suivantes :

Ce joueur obtiendra 3x3=9 points, puis 4x4=16 points de pollinisation.

     - **La biodiversité** consiste à effectuer une ou plusieurs série(s) de *Plantes* de familles différentes.

Par exemple, si un joueur possède les familles suivantes :



Ce joueur obtiendra 1x1=1 point, puis 4x4=16 points de biodiversité.

Notes : *les joueurs ne peuvent pas faire de la pollinisation ET de la biodiversité. Ils doivent choisir l'une ou l'autre façon de scorer des points avec leurs cartes Plante et leurs Jetons Plante. Par ailleurs, les combinaisons ne peuvent pas dépasser 4 cartes Plante ou Jetons Plante.*

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.

Remerciements

Merci aux joueurs des festivals, à ceux des concours d'auteurs de jeux, mais aussi à ceux du collectif "Troadé" (Plouvorn), de l'association "Bougetoncube" (Morlaix), et de la boutique "Croc Jeux" (Brest).

Merci aux relecteurs de ce livret de règles.

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

Annexe : les pictogrammes

Larve d'Ouvrières.

Larve de Mâles.

Larve de Reines.

Ouvrière.

Mâle.

Reine.

Déposer exactement X pion(s), à chaque fois qu'un joueur souhaite butiner la *Plante*.

Carte *Plante.*

Carte *Ruche.*

Cartes *Action*.

Effet permanent.

X points de victoire.

Famille : Arbres.

Famille : Fleurs sauvages.

Famille : Plantes aromatiques.

Famille : Plantes cultivées.

Annexe : les cartes

L'effet de cette carte est d'annuler des pions ennemis. On les retourne alors sur leur verso. Lors de l'étape "Les *Plantes* fanées", les pions retournés ont une valeur de 0 pour les majorités. Le joueur qui joue la carte ci-dessus peut annuler jusqu'à 6 pions de n'importe quel(s) joueur(s), avec une limite de 3 pions sur 2 *Plantes* différentes.

Le joueur qui possède cette carte gagne un bonus de +2 larves d'*Ouvrières* à chaque fois qu'il remporte au moins une *Ouvrière* grâce à une autre carte. Ce bonus se déclenche aussi bien avec les cartes *Plante* qu'avec les cartes *Ruche*, et peut se cumuler plusieurs fois par tour de jeu (mais une fois par carte seulement).