

## Waggle Dance

### Contenu

- 1 carte phase de jour & de nuit
- 1 série de cartes action (A-G) (12)
- 1 paquet de cartes de la Reine (42)
- 1 dé Volontaire (gros dé)
- 6 séries de cubes de couleurs pour le pollen (15 par série)
- 1 série de marqueur rond pour les œufs (blanc)
- 4 séries de dés colorés (18 par série)
- 1 série de compteurs hexagonaux pour les salles (48)
- 3 séries de marqueurs de position (1-6) (18)

### Commencez ici

#### Démarrage rapide

#### Objectif

Suivez les étapes 1 à 5 dans les encadrés bleus

Chaque joueur endosse le rôle d'un chef d'équipe (ou plutôt celui d'une abeille chef d'équipe) dans une ruche ; et il doit organiser les abeilles ouvrières sous son contrôle pour qu'elles produisent autant de miel qu'elles le peuvent pour assurer la survie de la ruche tout l'hiver.

Dans une partie standard (30 mins par joueur), la gagnant est le premier joueur qui accumule 7 alvéoles ou plus remplies de miel dans la structure alvéolaire.

### 1. Préparation

Placez les cartes actions (celles marquées de A à G sur le dos) au centre de la table dans l'ordre alphabétique – donc A est la première carte et G la dernière.

Mélangez les cartes de la pioche de la Reine et placez cette pioche à côté de la carte action (G).

Chaque joueur doit prendre 3 tuiles alvéoles et les placer ensemble (dans n'importe quelle configuration) devant pour former leur structure alvéolaire de départ. Les tuiles alvéoles doivent débiter face miel cachée.

Exemple de préparation pour chaque joueur

Séparez les cubes de couleur de pollen et placez-les à côté (ou sur) chaque carte action Fleur/Pollen à Réclamer (D1 à 6).

Placez aussi l'œuf et les compteurs d'alvéoles en piles pour former une « banque ».

Chaque joueur doit choisir une série de dés colorés, qui vont représenter les abeilles que le joueur contrôlera pendant la durée de la partie. Les joueurs doivent ensuite choisir 6 dés parmi la série choisie pour représenter leurs abeilles de départ.

Chaque joueur doit lancer le dé spécial Abeille Volontaire. Le joueur qui obtient le plus grand résultat devient le premier joueur pour le premier tour de la partie et il prend la carte « nuit et jour » comme marqueur de premier joueur. (En cas d'égalité on relance le dé pour que l'égalité cesse).

### **1a. Préparation pour les parties à 2 ou 3 joueurs.**

En plus de la préparation décrite ci-dessus, pour une partie à 3 joueurs vous devez aussi prendre un marqueur de position (numérotés de 1 à 6) et les mélanger entre eux (à l'envers). Prenez un marqueur au hasard et placez-le sur la case numérotée correspondante de la carte A. Répétez ceci pour les cartes C, E et G (pas pour B, D et F) de manière à ce qu'une case soit indisponible sur chaque carte action. Lorsque vous avez terminé remettez les deux marqueurs restants dans la boîte.

### **2. Tour de Jeu**

Chaque tour de jeu est divisé en la série d'étapes suivante :

#### **Phase d'assignation**

Chaque joueur lance ses dés et assigne ses autres dés abeilles à

Les dés abeilles sont directement placés sur les cartes A, C, D, E & G pour effectuer les actions qui y correspondent. Pour les actions B&F, les dés abeilles sont placés dans sa structure alvéolaire.

Dès que tous les dés ont été assignés, la carte « nuit & jour » de premier joueur est retournée pour indiquer le début de la phase de résolution.

#### **Phase de Résolution**

Chaque joueur résout les actions de ses abeilles.

Une fois que cette séquence est terminée, le jeton de premier joueur revient au joueur suivant dans le sens horaire, la carte « nuit & jour » est à nouveau retournée pour indiquer le début de la phase d'assignation et on commence une nouvelle manche.

### **3. Phase d'Assignation**

Chaque joueur lance ses dés abeilles et les assigne à des actions.

Au début de la phase d'assignation, chaque joueur prend tous ses dés et les lance simultanément. Au premier tour de la partie, tous les joueurs auront 6 abeilles (dés) à lancer.

Ensuite en commençant par le premier joueur, chaque joueur doit assigner un de ses dés à une des actions suivantes :

A : Réclamer une salle

B : Couveuse

C : Réclamer des Œufs

D : Réclamer du Pollen

E : Echanger

F : Faire du miel & Déplacer du Pollen

G : Piocher une carte

Dans le cas des actions A (Réclamer une salle), C (Réclamer un œuf), E (Echanger) et G (Piocher une carte) les dés abeilles sont simplement placés sur l'endroit adéquat des cartes action pour indiquer les actions qu'ils vont résoudre pendant la phase de résolution.

Concernant ces actions, dès qu'un emplacement numéroté est recouvert par un dé abeille, il ne peut plus être choisi pendant ce tour. Dès que les six emplacements sur une carte action ont été remplis, cette carte action ne peut plus être choisie.

Dans le cas de l'action D (réclamer du Pollen), les dés abeille sont placés sur ou à côté de la carte fleur correspondante (il y a 6 cartes fleurs numérotées, uniques, et de différentes couleurs). Contrairement aux autres actions ci-dessus, on peut placer n'importe quel nombre d'abeilles sur la même carte fleur numérotée.

Dans le cas de l'action B (Couveuse) et F (Faire du miel et déplacer du Pollen) les abeilles utilisées doivent être placées sur la tuile salle (alvéole) où les œufs ou le pollen seront stockés. Vous ne pouvez placer des abeilles que sur vos salles. Vous pouvez placer des abeilles dans des salles partiellement remplies ou dans des salles vides (bien que cela ne soit pas très sage de faire ceci).

L'assignation se produit sur une base par joueur par abeille sous forme de round robin. C'est-à-dire que le premier joueur assigne sa première abeille, ensuite le joueur suivant assigne sa première abeille (dans le sens horaire) et ainsi de suite jusqu'à ce que cela revienne au premier joueur. Le premier joueur assigne ensuite sa seconde abeille et ainsi de suite pour tous les autres joueurs. On répète ce processus jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'abeilles à assigner.

Un joueur ne peut refuser d'assigner une abeille que s'il n'a plus d'abeilles à assigner (ou bien l'effet d'une carte permet de la faire). Dès qu'une abeille a été assignée, elle ne peut pas être ni retirée ni déplacée ailleurs (à moins qu'une carte ne le permette).

#### **Exemples d'assignation d'abeilles :**

Dans l'exemple ci-dessous, 3 abeilles ont été placées sur les valeurs correspondantes de la carte action réclamer une salle (A). Pendant la phase de résolution, jaune, bleu et orange récupéreront chacun une tuile de salle.

Dans l'exemple ci-dessous, 6 abeilles ont été assignées par 3 joueurs différents (violet, jaune et bleu) sur la fleur jaune pour collecter du pollen de cette couleur.

Page 1

#### **4. Phase de Résolution**

Chaque joueur résout les actions de ses abeilles.

Chaque action des abeilles doit être résolue dans l'ordre alphabétique – c'est-à-dire de A (réclamer une salle) à G (pioche rune carte).

Lorsque les actions sont réalisées par plusieurs abeilles en même temps, les abeilles contrôlées par le premier joueur sont d'abord résolues, ensuite on passe aux abeilles contrôlées par le joueur suivant dans le sens horaire et ainsi de suite...

Après avoir terminé chaque action, remettez toutes les abeilles qui ont été résolues dans chaque réserve de dés des joueurs.

Une fois que cette séquence est terminée, on passe dans le sens horaire le jeton de premier joueur au joueur suivant, la carte phase de nuit et de jour est retournée pour indiquer le début de la phase d'assignation et un nouveau tour de jeu commence.

#### **5. Remporter la Partie**

A la fin de la phase de résolution si un joueur a accumulé le total de miel requis pour gagner la partie (normalement 7) il ou elle est alors déclaré vainqueur.

En cas d'égalité celui qui a le plus de miel l'emporte.

S'il y a toujours égalité celui/celle auquel il reste le plus de pollen dans sa structure alvéolaire est déclaré vainqueur.

### **A : Réclamer une Salle**

Chaque Abeille sur chaque case numérotée de la carte action réclamer une salle (A) peut prendre une tuile de salle dans la réserve.

Toutes les tuiles réclamées par un joueur doivent être placées immédiatement pour étendre la structure alvéolaire de ce joueur. (la forme ou la taille de la structure alvéolaire n'a aucune importance).

S'il n'y a plus de tuiles de salles disponibles alors toutes les abeilles restantes retournent à la ruche les mains vides.

### **B : Couveuse**

Pour chaque salle contenant un œuf où une paire d'abeilles a été assignées, remettez l'œuf dans la réserve et remplacez-le par un nouveau dé abeille de la couleur approprié.

Remarquez que les œufs éclosent avant d'être réclamés donc un œuf ne peut pas éclore dans le même tour où il a été réclamé.

### **Exemples d'éclosion d'œufs**

Dans le premier exemple, bleu utilise une paire de 1 pour faire éclore un œuf et recevoir un nouveau dé.

Dans le deuxième exemple, jaune utilise une paire de 5 pour faire éclore un œuf et recevoir un nouveau dé.

Dans le troisième exemple, orange utilise une paire de 3 pour faire éclore un œuf et recevoir un nouveau dé.

### **C : Réclamer un Œuf**

Chaque abeille sur les cases numérotées de la carte réclamer un œuf © peut prendre un jeton œuf dans la réserve.

Chaque œuf réclamé par un joueur doit être placé immédiatement dans une salle vide de la structure alvéolaire du joueur. S'il n'y a pas assez de salle vide alors les œufs en surplus sont remis dans la réserve. Un joueur n'est pas forcé de prendre un œuf s'il n'en veut pas.

Une tuile de salle ne peut pas stocker plus d'1 œuf, et elle ne peut pas contenir du pollen ou du miel lorsqu'il y a déjà un œuf.

S'il ne reste plus d'œuf alors les abeilles retournent les mains vides à la ruche.

Le nombre d'abeilles contrôlées par chacun des joueurs sur chacune des six fleurs doit être compté et comparé.

## D : Réclamer du Pollen

Les joueurs ne réclament pas 1 cube par chacune des abeilles présentes sur une fleur – au lieu de cela vous devez juste avoir le plus d'abeilles présentes sur la carte.

- Le joueur qui contrôle le **plus d'abeilles** sur une fleur donnée peut réclamer **deux cubes de pollen** de la couleur de la fleur.
- Le joueur qui contrôle ensuite le **second nombre le plus élevé** d'abeilles sur une fleur peut réclamer **un cube de pollen** de la couleur de cette fleur.
- S'il y a d'autres abeilles de présentes sur cette fleur mais en moins grand nombre que celles des autres joueurs alors ces abeilles rentrent les mains vides à la ruche.
- **En cas d'abeilles à égalité pour la première position** sur une fleur alors chaque joueur ne peut réclamer **qu'un seul cube de pollen** de la couleur de la fleur.
- **En cas d'abeilles à égalité pour la seconde place** sur une fleur, **aucun joueur ne peut réclamer de pollen** de cette fleur.

Remarquez aussi :

- Chaque tuile de salle ne peut stocker que jusqu'à quatre cubes de pollen de n'importe quelle couleur.
- Une salle qui contient un œuf ou du miel ne peut pas être utilisée pour stocker du pollen.
- Un joueur n'est pas obligé de réclamer du pollen s'il n'a pas de salle pour le stocker – les cubes de pollen en surplus doivent être remis sur les fleurs correspondantes à la fin de cette étape.

S'il n'y a pas un total suffisant de pollen sur une fleur alors les abeilles du joueur qui réclamait retournent à la ruche les mains vides.

Exemples pour réclamer du pollen :

1<sup>ère</sup> place (le plus d'abeilles) = 2 pollen  
à moins qu'il y ait  
Égalité pour la 1<sup>ère</sup> place = 1 pollen chacun

2<sup>ème</sup> place (2<sup>ème</sup> plus d'abeilles) = 1 pollen  
à moins qu'il y ait  
Égalité pour le 2<sup>ème</sup> place = aucun pollen

3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> place = aucun pollen

Dans ce premier exemple le joueur violet a le **plus d'abeilles** en conséquence il peut donc réclamer **2 pollens**.

Comme le joueur jaune est le **2<sup>ème</sup> à avoir le plus d'abeilles**, il peut réclamer **1 pollen**.

Le joueur bleu à le moins d'abeilles et il ne peut donc pas réclamer de pollen.

Dans ce second exemple, violet et jaune sont à **égalité pour le plus d'abeilles**, ils réclament donc **1 pollen chacun**. Bleu est alors à la **deuxième place** et il réclame aussi **1 pollen**.

Dans ce troisième exemple le joueur orange peut réclamer 2 pollens mais bleu et violet sont à égalité pour la seconde place et ils ne peuvent donc rien réclamer.

Dans ce quatrième exemple orange et bleu sont à **égalité pour la première place** et ils reçoivent donc **1 pollen chacun**. Jaune et violet sont à égalité pour la seconde place et aucun ne reçoit de pollen.

Dans ce cinquième exemple orange est le seul joueur présent avec une seule abeille. Il représente toujours celui qui a le plus d'abeilles et il va donc pouvoir réclamer 2 pollens.

### **E : Echanger**

Chaque abeille sur les cases numérotées de la carte action échanger peut tenter d'échanger. L'échange peut être tenté de deux manières différentes :

- Le joueur peut tenter de défausser deux pollens de la même couleur présent dans une de ses salles de sa structure alvéolaire pour pouvoir réclamer un pollen d'une autre couleur (pris sur la fleur en question).
- Le joueur peut défausser un œuf d'une de ses salles de sa structure alvéolaire pour pouvoir réclamer un pollen d'une couleur (pris sur la fleur en question).

Un joueur peut seulement réaliser un échange par abeille placée sur la carte action échanger, mais s'il place plusieurs abeilles sur échanger alors il pourra réaliser plusieurs échanges (1 action échanger par abeille présente).

Un joueur qui a échangé peut placer immédiatement son nouveau pollen et/ou œuf dans une des salles de sa structure alvéolaire qui a assez d'espace. Il n'y a pas besoin de placer le nouvel item obtenu dans les salles d'où a été pris le pollen échangé.

Tout pollen défaussé est remis sur la fleur correspondante. On remet les œufs défaussés dans la réserve.

### **F : Faire du Miel et Déplacer du Pollen**

Pour chaque salle contenant 4 pollens de la même couleur, et sur laquelle une paire d'abeilles de même valeur a été assignée, défaussez le pollen (remettez le sur la fleur) et retournez la tuile pour révéler le jeton de miel. L'assignation des abeilles marche de la même manière que pour l'éclosion des œufs (B).

Remarquez que parce que le pollen est récupéré avant d'être cultivé, il est possible de récupérer du pollen et de faire du miel dans le même tour. En gardant ceci à l'esprit les joueurs prévoyants pourraient trouver prudent de placer des abeilles ouvrières sur une salle vide ou partiellement remplie pour anticiper la récolte de ce tour de jeu.

Les joueurs peuvent aussi déplacer du pollen entre les salles de leur structure alvéolaire pendant cette phase, soit avant ou après avoir fait du miel. Pour pouvoir le faire, les joueurs doivent assigner deux abeilles de la même valeur aux deux salles entre lesquelles le déplacement aura lieu. (Il est possible d'utiliser les mêmes abeilles que celles prévues pour faire du miel).

Si des paires d'abeilles de mêmes valeurs sont placées dans différentes salles il est alors possible de déplacer du pollen entre ces salles et ensuite cultiver le pollen dans ces salles pendant le même tour.

## **Exemples : Faire du Miel**

Dans le premier exemple, bleu utilise une paire de 1 pour transformer 4 pollens blancs en 1 miel.

Dans le deuxième exemple, orange utilise une paire de 3 pour transformer 4 pollens jaunes en 1 miel.

Dans le troisième exemple, jaune utilise une paire de 5 pour transformer 4 pollens bleus en 1 miel.

## **Exemple : Déplacer du Pollen**

Dans ce t exemple bleu peut échanger n'importe quel nombre de pollen jaune et blanc entre ces deux salles.

Bleu ne peut pas faire entrer ou sortir du pollen rouge, orange et bleu dans ces salles.

## **G : Piocher une carte**

Chaque abeille sur une case numérotée de la carte piocher une carte (G) peut piocher une carte parmi la pioche des cartes de la Reine. Il n'y pas de limites au nombre de cartes qu'un joueur peut jouer pendant un tour ou avoir en main.

Sur chaque carte est indiqué la phase –assignation ou résolution) pendant laquelle elle doit être jouée. Autrement, les cartes peuvent être jouées par les joueurs dans n'importe quel ordre quand elles sont applicables. Chaque carte doit être résolue quand elle est jouée, et il n'est pas possible d'interrompre l'effet d'une carte par une autre carte.

S'il n'y a pas de cartes restantes alors les abeilles encore présentes rentrent les mains vides à la ruche.

Dès que l'étape de pioche des cartes est terminée le tour de jeu est terminé. Tous les joueurs doivent récupérer leurs abeilles déjà prêtes pour le prochain tour, le marqueur de premier joueur est donné, dans le sens horaire, au joueur suivant.

Remarque : Reportez-vous à la partie explications des cartes de la Reine, pour une explication des symboles sur les cartes de la Reine.

## **Cartes de la Reine**

Gardez cette carte en jeu pendant 1 tour (c'est-à-dire pendant une phase d'assignation & de résolution)

A jouer pendant la phase d'assignation.

A jouer pendant la phase de résolution.

Vos dés / pendant votre tour (n'importe quel dé montrant une face BLANCHE)

Les dés adverses / pendant le tour d'un adversaire (n'importe quel dé GRIS)

**Heures Supplémentaires** : A jouer pendant la phase d'assignation : Immédiatement avant de placer une abeille pour changer la valeur de cette abeille.

**Volontaire** : A jouer au début de la phase d'assignation pour lancer gratuitement une abeille (un dé) pour ce tour uniquement (en utilisant le dé des abeilles volontaires).

**Efficacité** : A jouer pendant la phase de résolution pour réduire le coût de production de 1 miel par 1 pollen.

**Alchimie** : A jouer durant la phase de résolution pour produire 1 miel en utilisant deux couleurs de pollen différentes.

**Mélanger** : A jouer pendant la phase de résolution pour déplacer autant de pollen que vous le souhaitez de n'importe quelle couleur entre deux salles de votre structure alvéolaire.

**Prime** : A jouer durant la phase de résolution lorsque vous réclamez du pollen d'une fleur, vous en réclamer un supplémentaire de cette fleur de cette couleur.

**Cadeau de la Reine** : A jouer durant la phase de résolution pour prendre gratuitement un œuf dans la réserve ou pour prendre une salle dans la réserve.

**Changement de déplacement** : A jouer pendant la phase d'assignation lorsque vous êtes sur le point d'assigner une abeille. Vous pouvez une abeille de plus ou de moins avant le placement du prochain joueur.

**Expertise** : A jouer pendant la phase de résolution pour faire éclore un œuf ou cultiver un miel en utilisant deux valeurs d'abeille.

**Directions** : A jouer pendant la phase d'assignation après avoir placé une abeille sur une fleur. Pendant le reste de la phase vous pouvez placer des abeilles ou n'importe quelle valeur sur cette fleur.

**Mauvais Tour** : A jouer pendant la phase d'assignation lorsqu'un joueur place une abeille sur une fleur. Déplacez cette abeille sur une fleur différente (sans tenir compte du nombre sur le dé).

**Congés Maladie** : A jouer au début de la phase d'assignation avant que les abeilles ne soient assignées pour choisir une abeille contrôlée par un adversaire. Cette abeille ne pourra pas être assignée pendant ce tour.

**Explorer** : A jouer pendant la phase de résolution lorsque vous êtes sur le point de piocher une carte. Au lieu de n'en piocher qu'une, vous en piochez trois, vous en gardez une et vous défaissez les deux autres.

**Feinter** : A jouer pendant la phase d'assignation lorsque c'est votre tour. NE placez pas de nouvelle abeille – au lieu de cela déplacez une abeille que vous avez déjà placée sur un autre emplacement légal.

## FAQ

Q : Que se passe-t-il si je n'ai pas assez de salle pour tout le pollen que j'ai récupéré pendant ce tour ?

R : Choisissez la couleur de cubes que vous voulez garder et ensuite remettez le reste sur les fleurs d'où ils viennent.

Q : Puis-je déplacer du pollen entre mes salles de ma structure alvéolaire après que je l'ai récupéré et stocké ?

R : Seulement grâce à l'effet d'une carte, ou en plaçant des abeilles dans ces salles comme décrit dans la partie « Faire du miel & Déplacer du Pollen » au verso de la règle.

Q : Puis-je faire du miel avec du pollen de différentes couleurs ?

R : Normalement non. Mais l'effet d'une des cartes de la Reine rend ceci possible.

Q : Puis-je faire du miel avec une paire d'abeilles qui n'ont pas la même valeur ?

R : Normalement non. Mais l'effet d'une des cartes de la Reine rend ceci possible.

Q : Puis-je stocker du pollen et des œufs dans la même salle ?

R : Non. Un œuf remplit complètement une salle, donc cette salle ne peut pas être utilisée pour autre chose.

Q : Que se passe-t-il si j'ai plus d'abeilles que les autres joueurs ?

R : Chaque joueur, chacun son tour, place ses abeilles comme d'habitude. Lorsque tous les autres joueurs n'ont plus d'abeilles placez vos abeilles restantes.

Q : Que se passe-t-il si je ne peux placer mes abeille nulle part ?

R : Il est toujours possible de placer vos abeilles quelque part. Rappelez-vous que les fleurs peuvent contenir n'importe quel nombre d'abeilles.

Q : Puis-je placer des abeilles dans une salle vide ?

R : Oui. Cependant cela n'a que très peu de valeur tant que vous n'y mettez pas assez de pollen pour faire du miel pendant le même tour.

Q : Puis-je faire éclore un œuf pendant le même tour où je l'ai réclamé ?

R : Non parce que B (couveuse) est résolu avant C (réclamer des œufs), c'est donc impossible.

Q : Que se passe-t-il si les réserves de salles/œufs/pollen/cartes sont épuisées ?

R : Vos abeilles retournent à la ruche les mains vides et vous devez attendre que des éléments manquants aient été remis dans les réserves.

Q : est-ce que cela a une importance la forme que je crée avec les salles de ma structure alvéolaire ?

R : Non la manière dont vous arrangez vos salles n'a pas d'importance.

Q : Puis-je stocker du pollen et du miel dans la même salle ?

R : Non. Le miel remplit complètement une salle, donc cette salle ne peut pas être utilisée pour autre chose.

### *WAGGLE DANCE*

*Un jeu de dés et de stratégie sur les abeilles et la fabrication du miel pour 2 à 4 joueurs.*

*Un jeu de Mike Nudd*

*Crédits :*

*Conception du jeu : Mike Nudd*

*Développement du projet : Henry Jasper*

*Direction Artistique & Conception Graphique : Rachel Dobbs*

*Editeur : Grublin Games Publishing Ltd.*

*Test du jeu :*

*Relecture et correction :*

*Traduction Française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant*

*Copyright : GRUBLIN GAMES PUBLISHING LTD (2014)*