



Hornet

Game Rules

Game Overview

You control a pair of hornets competing with other hornets on who can produce the largest amount of honey in the most number of hives. The object of the game is to win 3 hives or, if no-one achieves this, to win 2 hives and have the most honey produced between those players who won 2 hives. Honey is produced with nectar, which is collected from the fields. The winner of each hive is determined in a specific order during the course of the game, so you need to plan ahead which hives you will try to win.

During each action round, one of your two hornets performs one of three types of actions: 1. nectar collection, 2. honey action or 3. flying. All players select their actions simultaneously and play them starting from the lowest numbered action card. Each action has a risky and non-risky version, so you can choose to play it safe or try to gain an advantage by playing the more powerful, but risky, action.

Setting Up the First Game

- For your first game, do not punch out any tiles from the turnboard, unless stated otherwise below.
- Punch out all 12 hexagon shaped fields and place them next to each other as shown in the set-up picture on the separate sheet, with the following modifications:
 - * In a **5-player game**, as shown in the set-up picture.
 - * In a **4-player game**, use only 10 fields (remove fields I and J from the game). On the turnboard, punch out the scoring round tiles for hives H, I and J, and replace the blank scoring round tile above the “4 player” mark with scoring round tile H.
 - * In a **3-player game**, use 8 fields (remove fields G, H, I and J from the game). On the turnboard, punch out the scoring round tiles for hives F, G, H, I and J, and replace the blank scoring round tile below the “2-3 player” mark with scoring round tile F.
 - * For setting up a **2-player game**, see the set-up instructions and modified rules at the end of this rulebook.
- Punch out the chance markers and the hive victory markers.
- Place the turnboard next to the fields and the turn pawn on the first flower shaped action round step.
- Divide the honey by color and set them and all the nectars next to the game board.
- Place 3 nectar on each field (including the ones without a hive). Nectar is placed outside the hives.
- Each player takes one set of action cards (numbered 1-6), both hornet pieces and 4 honey pieces of one color as well as 4 nectar.
- The starting player pawn is placed in front of the youngest player.
- The starting player places one of his honey pieces in a hive of his choice, followed by the player to the left and so on, until all players have placed all their 4 honey pieces. During this phase, you cannot set more than 2 of your honey in the same hive (but many players can have honey in the same hive). The total number of honey in a hive is limited by the number of spaces available in each hive.
- After this, place the hornet pieces on the fields one at a time in the same manner. Hornets are placed outside hives. There can be more than one hornet on any field. You can also place hornets in fields with no hive.



Moving the turn pawn 1 step ahead on the turnboard. This round is an action round. The next round will be a scoring round.

Playing the Game (3-5 players)

The game is played in rounds. Each round is either an action round or a scoring round. The round type is indicated by the turn pawn. The flower shaped steps are action rounds and the hive shaped steps are scoring rounds.

A) Action round:

1. Each player selects an action card and places it face down in front of them.
2. The selected action cards are revealed simultaneously.
3. Players execute the actions (in the numerical order specified in the top right corner of the card) and suffer a possible penalty.
4. Players return the selected card to their hand.
5. Add 1 nectar in each field (unless the hive in that field has already been won).

6. Move the starting player pawn to the next player in clock-wise order.
7. Move the turn pawn 1 step ahead on the turnboard.

B) Scoring round:

1. Determine the winner of the hive corresponding to the letter on the scoring round tile.
2. Move the honey from the scored hive to the collected honey tracks on the turn board.
3. The winner places his victory marker on the hive.
4. The winner takes all the nectar from the scored field.
5. Move the turn pawn 1 step ahead on the turnboard.

A) Action Round

During each action round, each player selects 1 action card. The action cards are divided into three main categories (Nectar Collection, Honey Action and Flying). In each category, there is one card with a safe action and one with an aggressive action that has risks associated with it (marked by a red star).

The players place the chosen action card face down on the table in front of them. The cards are then revealed simultaneously. The chosen actions are carried out in the order indicated by the numbers on the cards (starting from 1):

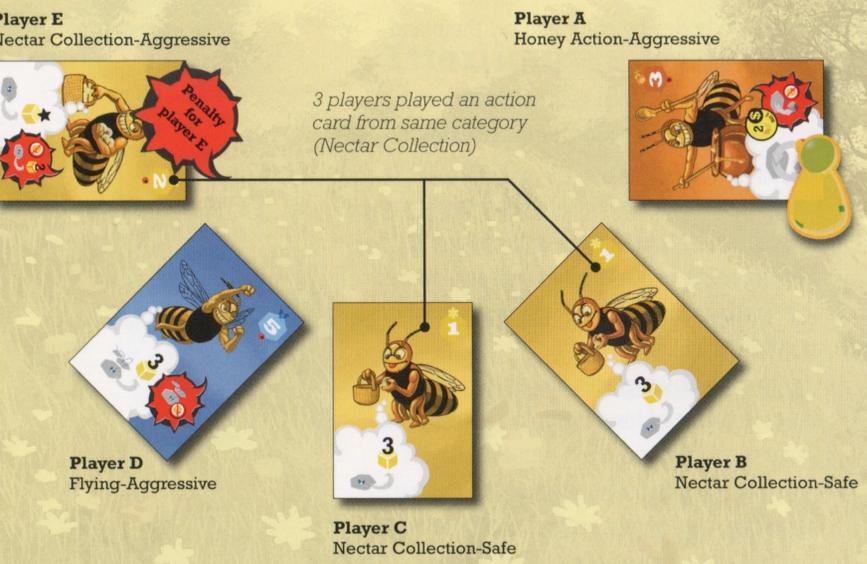
- 1 Nectar Collection - Safe
- 2 Nectar Collection - Aggressive
- 3 Honey Action - Aggressive
- 4 Honey Action - Safe
- 5 Flying - Aggressive
- 6 Flying - Safe

If two or more players choose the same action, the one with the starting player pawn (or the person closest clock-wise) plays his action first. When it is the player's turn to execute his action card, the player chooses which of his hornets carries out the action. **Only the chosen hornet carries out the action.**

If enough players choose an action within the same category (distinguished by 3 colors - Yellow for Nectar Collection, Orange for Honey Action, Blue for Flying), the players that selected the aggressive action in that category face a penalty, which they suffer on their own turn.

A penalty occurs:

- **3 player game** » if 2 or more players choose an action from the same category
- **4-5 player game** » if 3 or more players choose an action from the same category



EXAMPLE: Player A has the starting player pawn. The five players select the following actions:
 Player A: 3. Honey Action-Aggressive
 Player B: 1. Nectar Collection-Safe
 Player C: 1. Nectar Collection - Safe
 Player D: 5. Flying - Aggressive
 Player E: 2. Nectar Collection - Aggressive

The players carry out their actions in the following order: Player B>C>E>A>D, according to the numbers on the action cards (player B goes before Player C, because he is closest to the starting player pawn). Player E suffers a penalty, since 3 players chose an action from the Nectar Collection category. Players B and C do not suffer a penalty.

HINT: > On the first game round, there is no need to collect nectar aggressively, since there are no more than 3 nectar on any field.

1 Nectar Collection - Safe

Take **3** nectar from the field that your hornet is in. If there are less than 3 nectar in the field, you receive only those.

2 Nectar Collection - Aggressive

Take **all** nectars from the field that your hornet is in. If another player collects nectar from the same field before you, you only get the nectars that are left, if any.

3 Honey Action - Aggressive (Switching)

You can switch one or more opponent's honey for your own in the field that your hornet is in. Return the opponent's honey next to the game board and place your own honey in its place. Switching a honey costs 2 nectar, you can only switch 1, 2 or 3 honey in a round. If you have placed all your 20

honey pieces, you cannot place more honey.
Penalty: Instead of switching honey, you can **only remove** one or more opponent's honey (paying 2 nectar per honey up to 3 honey). In addition, **remove 1** of your honey from any hive on the board (unless you have none).

4 Honey Action - Safe (Production/Destruction)

1. Choose and declare whether you will produce your own honey or destroy other players' honey. You can only do one or the other, not both.
2. Choose and declare how much nectar you will use: production or removal costs 2 nectar for each 1 honey. Alternatively, you can take a chance to produce or remove honey by paying 1 nectar to throw 1 chance marker. You can use a maximum of 8 nectar to perform this action, and in any combination of throwing chance markers versus risk-free production/removal of honey. You must declare the content of your action before executing it.

3. Throw as many chance markers as you paid for. For each marker landing green side up, you may place a honey in or remove an opponent's honey from the hive, as applicable.
4. Produce/remove the honey in the hive in which your hornet is in.

EXAMPLE: Anna wants to remove Joe's honey in a hive where he has 5 honey. Anna has 8 nectars to spend. She could play it safe and pay 2 nectars per honey and remove 4 honey from Joe. But Anna wants to get rid of all of Joe's honey, so instead she pays 4 nectar to remove 2 honeys for sure, and pays 4 nectar to throw 4 chance markers. Anna gets very lucky and throws four chance markers that all land green side up, allowing her to destroy all of Joe's honey (in fact just three green sides up would have been sufficient to do so).

5 Flying - Aggressive

Move your hornet from a field to another (up to a maximum of **3** adjacent fields away) and take **3 nectar** from the field into which you land. The hornet may not move through a block (bush fence). A side of a field is blocked if there is a fence on the

side of either field. It may land back into the field where it left from.
Penalty: **Don't take any nectar** from the field you land in. In addition, **remove 1** of your honey from any hive on the board (unless you have none).

6 Flying - Safe

Move your hornet from a field to another (up to a maximum of **3** adjacent fields away) and take **1 nectar** from the field into which you land. The

hornet may not move through a block (a bush fence). It may land back in the field where it left.



Winner of hive H is determined. All green honey is moved to the turnboard. Green hornet takes most honey, so places a hive victory marker on top of this hive. Winner takes all nectar. Turn pawn is moved one step forward.



B) Scoring round

When the turn pawn is moved onto a scoring round tile, a scoring round is played and the winner of the hive is determined (e.g. tile with the letter H means that the hive marked H is scored). In this round, the players do not use their action cards, no nectar is placed on the fields and the starting player pawn is not moved. Instead, simply determine the winner for the hive by counting which player has the most honey in that hive. If two or more players have the same amount of honey, no-one wins the hive. Once you have determined the winner:

- All honey in the hive (including those players' that did not win the hive) is moved onto each player's collected honey track on the turnboard.
- The winner of the hive places 1 of his hive victory markers on top of the hive.

- The winner takes all the nectar from the scored hive tile.
- If there was a tie, place a tied hive marker on top of the hive, and divide the nectar equally among the tied players (the leftover nectar which cannot be divided is removed from the board).
- The turn pawn is moved one step forward.

Once the winner of a hive has been determined, no new nectar is placed on this field and players cannot produce honey in that hive for the rest of the game (even if the hive resulted in a tie). However, the field still counts as a step when moving hornets.

When there are two scoring rounds in a row, the winners of the hives are determined one after the other, but no actions can be carried out between the scoring of the hives.

Game End

The game ends when:

- In a scoring round one player wins his third hive, in which case the game ends immediately and that player wins the game.

- In case no player has won three hives by the last scoring round, the winner of the game is the player who has won two hives and has the most honey on the turnboard. In case of ties for produced honey as well, the winner is the player who has the most nectar left.

Further Gameplay Options

Gameplay for 2 players

The gameplay is identical to the 3-player setup with the following exceptions:

- During each turn, both players select 2 action cards from any category: **1 safe and 1 aggressive action.**
- The actions are carried out as in the multi-player game in the regular order, but with one action for each hornet. You cannot perform both actions with the same hornet and must choose which action each hornet carries out in the order of the action card number.
- Penalties occur if 2 or more cards from the same category are selected.

Optional starting set-up

Once you are familiar with the game and want to introduce variability, during game set-up, mix the scoring round tiles and the action round tiles face down on the table.

With 2-3 players, randomly remove 3 action round tiles and 4 scoring round tiles (and their respective fields).

With 4 players, randomly remove 1 action round tile and 2 scoring round tiles (and their respective fields).

With 5 players, use all the components.

Always use both empty fields.

Then the starting player takes one field and places it on the table face up. Each player in turn takes a field and places it on the board face up. The fields can be placed in any way, as long as at least one of its open sides (i.e. without a brush fence) connects with another open side of a previously placed field - all fields must be accessible from at least one entrance. The action round tiles and the scoring round tiles are placed randomly in the holes on the turnboard, following the route based on the number of players. Otherwise, set up the game up as described earlier.

Hotmet

Les Règles

Aperçu

Vous contrôlez deux frelons rivalisant avec leurs congénères pour produire la plus grande quantité de miel dans le plus de ruches possible. Le but du jeu est de remporter 3 ruches. Si personne n'y parvient, le vainqueur est celui des joueurs ayant remporté 2 ruches qui a produit le plus de miel. Le miel est fabriqué à partir de nectar récolté dans les champs. On désigne le vainqueur de chaque ruche dans un ordre spécifique au cours de la partie : il vous faudra donc planifier à l'avance quelles ruches vous tenterez de gagner.

À chaque round d'action, un de vos deux frelons accomplit une action parmi les trois suivantes : 1 - récolter du nectar, 2 - action de miel ou 3 - vol. Tous les joueurs choisissent leurs actions simultanément et les jouent en commençant par la carte action comportant le plus petit nombre. Chaque action existe en deux variantes, l'une risquée et l'autre non. Vous pouvez donc opter pour la sécurité ou tenter d'obtenir un avantage au moyen de l'action plus profitable, mais aussi plus hasardeuse.

Préparer la première partie

- Pour votre première partie, ne détachez pas les tuiles du compte-tours à moins que le contraire ne soit précisé ci-dessous.
- Détachez les 12 champs hexagonaux et placez-les côte à côte comme indiqué sur la présentation de partie illustrée séparément, en tenant compte des indications suivantes :
 - pour une **partie à 5 joueurs**, placez les hexagones comme indiqué sur l'illustration ;
 - pour une **partie à 4 joueurs**, n'utilisez que 10 champs (retirez les champs I et J du jeu). Sur le compte-tours, détachez les tuiles de score rondes des ruches H, I et J et remplacez les tuiles de score vierges au-dessus de l'indication « 4 joueurs » par la tuile de score ronde H ;
 - pour une **partie à 3 joueurs**, utilisez 8 champs seulement (retirez les champs G, H, I et J du jeu). Sur le compte-tours, détachez les tuiles de score rondes des ruches F, G, H, I et J, et remplacez la tuile de score ronde vierge sous l'indication « 2-3 joueurs » par la tuile de score F ;
 - pour une **partie à 2 joueurs**, reportez-vous aux instructions de préparation et aux règles modifiées à la fin de ce livret.

- Détachez les pions de chance et les marqueurs de victoire.
- Placez le compte-tours à côté des champs et le pion de tour sur la première case d'action ronde en forme de fleur.
- Séparez les pions de miel par couleurs et placez-les, eux et tous les pions nectar, près du plateau de jeu.
- Placez 3 pions nectar sur chaque champ (y compris ceux qui ne comportent pas de ruche). Le nectar est placé hors des ruches.
- Chaque joueur prend un paquet de cartes action (numérotées de 1 à 6), deux pions frelon et 4 pions miel de la même couleur ainsi que 4 pions nectars.
- Le marqueur de premier joueur est placé devant le joueur le plus jeune.
- Le joueur qui commence place un de ses pions miel dans une ruche de son choix, puis le joueur situé à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient disposé leurs 4 pions miel. Pendant cette phase, vous ne pouvez pas placer plus de 2 de vos pions miel dans la même ruche (mais une ruche peut contenir des pions miel

de plusieurs joueurs). Le nombre total de pions miel que peut contenir une ruche est limité par le nombre d'emplacements qu'elle comporte.

- Ensuite, placez les pions frelon dans les champs, un à la fois, de la même façon. Les frelons sont placés hors des ruches. Il peut y avoir plus d'un frelon dans n'importe quel champ. Vous pouvez également placer des frelons dans les champs ne comportant pas de ruche.



Game length varies depending on the number of players.



Example of a setup for 2-3 players.



Le marqueur de tours se déplace d'une case sur le compte-tours. Ce round est un round d'action. Le prochain sera un round de score.

Règles du jeu (3 à 5 joueurs)

La partie est divisée en rounds. Chaque round est soit un round d'action, soit un round de score. Le type de round est indiqué par le pion de tour. Les cases en forme de fleur représentent des rounds d'action et les cases en forme de ruche des rounds de score.

A) Round d'action

1. Chaque joueur choisit une carte action et la place face cachée devant lui.
2. Les cartes action sont dévoilées simultanément.
3. Les joueurs exécutent les actions dans l'ordre des nombres indiqués en haut à droite des cartes et subissent éventuellement des malus.
4. Chaque joueur reprend la carte qu'il avait choisie dans sa main.
5. On ajoute 1 nectar dans chaque champ (sauf dans ceux dont les ruches ont été remportées).

6. Le marqueur de premier joueur est placé devant le joueur suivant, en se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre.
7. Le pion de tour se déplace de 1 case sur le compte-tours.

B) Round de score

1. On désigne le vainqueur de la ruche correspondant à la lettre indiquée sur la tuile de score ronde.
2. Le miel de la ruche remportée est placé sur les réserves de miel du compte-tours.
3. Le vainqueur de ladite ruche place son marqueur de victoire sur celle-ci.
4. Le vainqueur de la ruche prend tout le nectar du champ correspondant.
5. Le pion de tour se déplace de 1 case sur le compte-tours.

Un malus est appliqué :

- Dans une partie à 3 joueurs » si 2 joueurs ou plus choisissent une action de la même catégorie
- Dans une partie à 4-5 joueurs » si 3 joueurs ou plus choisissent une action de la même catégorie

Joueur E
Récolte de nectar – Agressive



3 joueurs ont choisi une carte action de la même catégorie (Récolte de nectar)

Joueur A
Miel – Agressive



Joueur D
Vol – Agressive



Joueur C
Récolte de nectar – Sûre



Joueur B
Récolte de nectar – Sûre

EXEMPLE : c'est le joueur A qui dispose du marqueur de premier joueur. Les cinq joueurs ont choisi les actions suivantes :
Joueur A : 3. Miel – Agressive.
Joueur B : 1. Récolte de nectar – Sûre.
Joueur C : 1. Récolte de nectar – Sûre.
Joueur D : 5. Vol – Agressive.
Joueur E : 2. Récolte de nectar – Agressive.

Les joueurs effectuent leur action dans l'ordre qui suit : joueur B > C > E > A > D, compte tenu des nombres indiqués sur les cartes action (le joueur B agissant avant le joueur C, car il est le plus proche du marqueur de premier joueur). Le joueur E subit un malus, car 3 joueurs ont choisi une action de la catégorie Récolte de nectar. Les joueurs B et C ne subissent pas de malus.

ASTUCE : > lors du premier round de la partie, il est inutile de récolter le nectar agressivement, car il n'y a pas plus de 3 nectars dans chaque champ.

A) Round d'action

À chaque round d'action, chaque joueur choisit 1 carte action. Les cartes actions sont divisées en trois catégories : Récolte de nectar, Miel et Vol. Chaque catégorie comprend une carte « sûre » et une carte « agressive » dont l'utilisation est plus risquée (et indiquée par une étoile rouge). Les joueurs placent la carte action choisie face cachée sur la table, devant eux. Les cartes sont ensuite dévoilées simultanément. Les actions choisies sont exécutées dans l'ordre indiqué par les nombres imprimés sur les cartes (en partant de 1) :

- 1 Récolte de nectar – Sûre
- 2 Récolte de nectar – Agressive
- 3 Miel – Agressive
- 4 Miel – Sûre
- 5 Vol – Agressive
- 6 Vol – Sûre

Si deux joueurs ou plus choisissent la même action, c'est au joueur disposant du marqueur de premier joueur (ou à la personne la plus proche, dans le sens des aiguilles d'une montre) d'exécuter son action en premier. Quand vient son tour d'exécuter sa carte action, le joueur choisit lequel de ses frelons l'accomplit. **Seul le frelon choisi exécute l'action en question.**

Si un certain nombre de joueurs (en fonction du nombre de joueurs de la partie) choisissent une action de la même catégorie (les actions sont séparées en 3 couleurs : jaune pour la Récolte de nectar, orange pour le Miel et bleu pour le Vol), les joueurs qui ont choisi l'action agressive de cette catégorie subissent un malus lorsque vient leur tour d'exécuter l'action.

1 Récolte de nectar – Sûre

Récoltez 3 pions nectar dans le champ où se trouve votre frelon. Si celui-ci en contient moins de trois,

vous ne recevez que ceux-là.

2 Récolte de nectar – Agressive

Récoltez tous les nectars du champ où se trouve votre frelon. Si un autre joueur récolte le nectar du même champ avant vous, vous n'obtenez que le nectar qu'il a laissé, s'il en reste.

Malus : ne récoltez que 2 nectars dans le champ où se trouve votre frelon. De plus, retirez 1 de vos pions miel de chaque ruche du plateau (à moins que vous n'en ayez pas).

3 Miel – Agressive (Échange)

Vous pouvez échanger un ou plusieurs pions miel de votre adversaire contre les vôtres dans le champ où se trouve votre frelon. Renvoyez le miel de votre adversaire à côté du plateau de jeu et mettez le vôtre à la place. Échanger un pion miel coûte 2 pions nectar, et vous ne pouvez échanger que 1, 2 ou 3 pions miel dans un round. Si vous avez placé vos 20 pions miel,

vous ne pouvez pas en placer plus sur le plateau.

Malus : vous ne pouvez pas échanger le miel. Vous pouvez seulement retirer un ou plusieurs pions miel de l'adversaire (en payant 2 pions nectar par pion miel, jusqu'à 3 pions miel retirés). De plus, retirez 1 de vos pions miel de chaque ruche du plateau (à moins que vous n'en ayez pas).

4 Miel – Sûre (Production/Destruction)

1. Choisissez entre produire votre propre miel et détruire celui d'autres joueurs, et déclarez votre intention. Vous pouvez faire l'un ou l'autre, mais pas les deux.
2. Choisissez et déclarez combien de pions nectar vous utiliserez : produire ou retirer 1 pion de miel coûte 2 pions nectar. Vous pouvez également tenter de produire ou de retirer du miel en payant 1 pion nectar pour jeter 1 pion chance (voir étape 3). Au total, vous pouvez utiliser au maximum 8 pions nectar lorsque vous effectuez cette action, en combinant les pions chance et les paiements sans risque. Vous devez déclarer tous les détails de votre action avant de l'exécuter.

3. Jetez les pions chance que vous avez payés.

Pour chaque pion qui atterrit face verte visible, vous pourrez placer un de vos pions miel ou retirer un de ceux d'un adversaire de la ruche adéquate.

4. Produisez/retirez le miel dans la ruche où se trouve votre frelon.

EXEMPLE : Anna veut retirer le miel de Joe d'une ruche où il a déjà 5 pions miel. Anna a 8 pions nectar à dépenser. Elle pourrait jouer la sécurité en payant 2 pions nectar par pion miel, et retirer 4 des pions miel de Joe. Mais Anna veut se débarrasser de tout le miel de Joe. Elle paie donc 4 pions nectar pour retirer à coup sûr 2 des pions miel, et 4 autres pour lancer 4 pions chance. Anna a vraiment de la chance : elle lance ses quatre pions chance qui atterrissent tous face verte visible, ce qui lui permet de détruire tout le miel de Joe (trois faces vertes visibles auraient suffi).

5 Vol – Agressive

Déplacez votre frelon d'un champ à un autre (situé à une distance maximale de 3 champs adjacents) et prenez 3 pions nectar dans le champ où vous atterrissez. Le frelon ne peut pas traverser de côté bloqué par une haie. Un côté d'un champ est considéré comme bloqué de la sorte quel que soit le côté où se trouve la haie (dans le champ de départ

ou dans le champ d'arrivée). Le frelon peut atterrir dans le champ d'où il est parti.

Malus : ne prenez aucun pion nectar dans le champ où vous atterrissez. De plus, retirez 1 de vos pions miel de chaque ruche du plateau (à moins que vous n'en ayez pas).

6 Vol – Sûre

Déplacez votre frelon d'un champ à un autre (situé à une distance maximale de 3 champs adjacents) et prenez 1 pion nectar dans le champ où vous

atterrissez. Le frelon ne peut pas traverser de côté bloqué par une haie. Le frelon peut atterrir dans le champ d'où il est parti.



Le vainqueur de la ruche H est désigné. Tous les pions de miel verts et rouges sont placés dans les réserves du compte-tours. Les verts sont les plus nombreux : c'est le joueur correspondant qui l'emporte et place un marqueur de victoire sur cette ruche. Le joueur vert prend tout le nectar. Le pion de tour avance d'une case.



La durée de la partie varie selon le nombre de joueurs.

B) Round de score

Quand le pion de tour se déplace sur une tuile de score ronde, on effectue un round de score et on désigne qui remporte la ruche correspondante : si la tuile comporte la lettre H, c'est le vainqueur de la ruche H qui est désigné, par exemple. Lors de ce round, les joueurs n'utilisent pas de carte d'action, on ne place pas de nectar dans les champs et le marqueur de premier joueur n'est pas déplacé. On se contente de désigner le vainqueur de la ruche en comptant quel joueur possède le plus de miel dans celle-ci. Si deux joueurs ou plus ont la même quantité de miel dans la ruche, personne ne la remporte. Une fois le vainqueur désigné :

- Tout les pions miel de la ruche (y compris ceux des joueurs qui ne l'ont pas remportée) sont placés dans les réserves de miel respectives des joueurs sur le compte-tours.
- Le vainqueur de la ruche place 1 de ses marqueurs de victoire de ruche sur celle-ci.

- Le vainqueur de la ruche prend tout le nectar placé dans le champ contenant la ruche remportée.
- S'il y a eu des ex aequo, placez un pion ex aequo sur la ruche et distribuez en parts égales le nectar aux joueurs ex aequo (s'il reste ensuite du nectar qui ne peut pas être distribué de la sorte, il est retiré du plateau).
- Le pion de tour est déplacé d'une case.

Une fois le vainqueur désigné, aucun nouveau pion nectar n'est placé dans le champ et les joueurs ne peuvent plus produire de miel dans cette ruche pour le reste de la partie (même si celle-ci a donné lieu à des ex aequo). Cependant, le champ est toujours considéré comme une case lorsqu'il s'agit de déplacer les frelons.

Quand deux rounds de score se succèdent immédiatement, les vainqueurs des ruches sont désignés l'un après l'autre, mais aucune action ne peut être exécutée entre les deux rounds en question.

Fin de partie

La partie s'achève quand :

- dans un round de score, un joueur remporte sa troisième ruche, auquel cas il gagne la partie qui s'arrête immédiatement ;

- au cas où aucun joueur n'a remporté trois ruches quand arrive le dernier round de score, le vainqueur final est celui ayant remporté deux ruches et qui totalise le plus de miel dans sa réserve sur le compte-tours. En cas de nouvel ex aequo, le vainqueur est celui auquel il reste le plus de nectar.

Autres options de jeu

Partie à 2 joueurs

Les règles sont identiques à celles des parties à 3 joueurs, avec les exceptions suivantes :

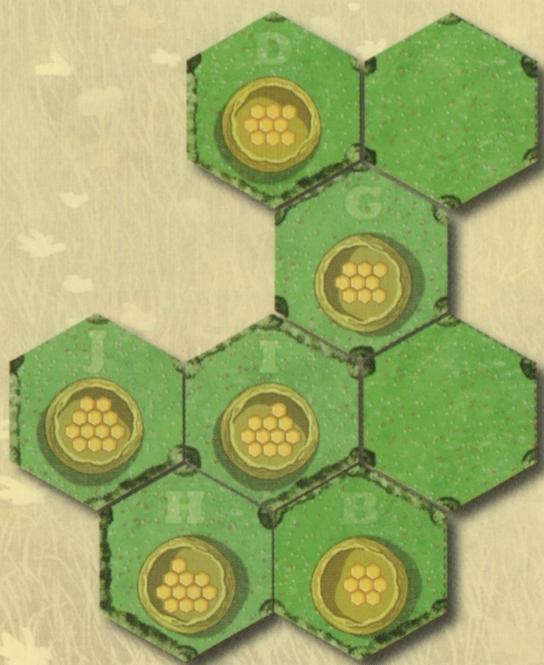
- À chaque tour de jeu, les joueurs choisissent 2 cartes actions appartenant aux catégories de leur choix : 1 action sûre et 1 action agressive.
- Les actions sont exécutées comme dans le jeu à 3, dans l'ordre habituel, mais à raison d'une action pour chaque frelon. Vous ne pouvez pas exécuter les deux actions avec le même frelon et devez donc choisir auquel d'entre eux s'applique chacune des actions choisies.
- Un malus intervient si 2 cartes de la même catégorie, ou plus, sont choisies.

À 2 ou 3 joueurs, retirez au hasard 3 tuiles d'action rondes et 4 tuiles de score rondes (ainsi que leurs champs respectifs).

À 4 joueurs, retirez au hasard 1 tuile d'action ronde et 2 tuiles de score rondes (ainsi que leurs champs respectifs).

À 5 joueurs, ne retirez aucune tuile ronde.

Dans tous les cas, utilisez les deux champs vides. Le joueur qui commence prend un champ et le place face visible sur la table. Ensuite, chaque joueur prend un champ et le place à tour de rôle, face visible, sur le plateau de jeu. Chaque champ peut être disposé comme bon vous semble, tant qu'au moins un de ses côtés ouverts (c'est-à-dire ne comportant pas de haie) est relié à un côté ouvert d'un champ placé précédemment : tous les champs doivent en effet être accessibles par au moins une entrée. Les tuiles d'action et de victoire rondes sont placées aléatoirement dans les emplacements du compte-tours, en fonction du nombre de joueurs. Les autres règles de la partie restent inchangées.



Exemple de plateau à 2-3 joueurs.

Option supplémentaire de préparation

Une fois familiarisé avec le jeu, vous voudrez peut-être essayer des variantes. Pendant la préparation du jeu, mélangez les tuiles de score rondes et les tuiles d'action rondes face cachée sur la table.