

Thomas FAVRELIÈRE

Matthieu MARTIN



Alvéola

◆ LA CITÉ DES ABEILLES ◆

◆ BUT DU JEU ◆

Un nouvel essaimage est arrivé ! Prenez votre envol avec votre colonie et participez à la construction d'une nouvelle ruche. Choisissez judicieusement les tuiles que vous allez placer afin de poser vos ouvrières et de récolter un maximum de miel. Elevez la ruche vers les sommets afin que votre reine en prenne le contrôle. Mais prenez garde aux frelons qui rôdent en quête de nourriture !

Utilisez les fleurs à votre avantage car elles vous permettront de déclencher de puissants pouvoirs...

◆ MATÉRIEL ◆



Ouvrière x16
(4 couleurs)



Reine x4
(4 couleurs)



Frelon x2



Fleur x25



Miel x21



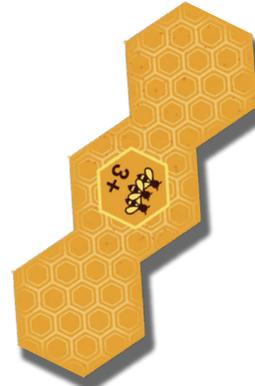
Tuile alvéole
droite x16



Tuile alvéole
coudée x24



Tuile alvéole
triangulaire x8



Tuile de départ x4



Triple Miel x9



Tuiles pouvoir x9



Jeton cuillère à miel x1



Tuile frelon x1

◆ MISE EN PLACE ◆



1 Chaque joueur choisit une couleur et prend les quatre ouvrières et la reine de cette couleur.

2 En fonction du nombre de joueurs, prenez les tuiles de départ correspondantes. Elles sont identifiées par le verso suivant :

2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs



Disposez ces tuiles au centre de la table. Pour une partie d'initiation, il est recommandé de positionner ces tuiles de la façon suivante :

2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs



Pour les parties suivantes, positionnez ces tuiles librement en les gardant côte à côte.

3 Positionnez un frelon sur les alvéoles des tuiles de départ possédant une icône frelon.

4 Mélangez les tuiles alvéoles par forme et faites des piles de quatre tuiles. Vous devez avoir douze piles, constituées de tuiles d'une même forme, mais pas nécessairement de même motif. Disposez les piles de tuiles en cercle autour des tuiles de départ en respectant la mise en place ci-dessus.

5 Positionnez la tuile frelon comme indiqué sur la mise en place.

6 Positionnez la cuillère à miel juste après la tuile frelon comme indiqué sur la mise en place.

7 Disposez les jetons miel et les jetons fleurs à l'extérieur du cercle de tuiles, à portée des joueurs.

8 Mélangez les tuiles pouvoir et sélectionnez-en une au hasard. Faites de même avec les tuiles et . Retournez les tuiles sélectionnées face visible et positionnez-les à portée de tous les joueurs. Rangez les tuiles non sélectionnées dans la boîte de jeu.

Pour une partie d'initiation sélectionnez les tuiles marquées d'une icône .

9 Le joueur qui a construit une ruche le plus récemment commence la partie ! A défaut, cela peut être le joueur ayant mangé du miel le plus récemment ou celui sélectionné de votre manière préférée.

◆ TOUR DE JEU ◆

Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens horaire.
À son tour, le joueur réalise les actions suivantes dans cet ordre :

1. Activer un pouvoir de fleur (optionnel).
2. Agrandir ou élever la ruche.
3. Placer ou déplacer une abeille.
4. Déplacer un frelon.

Au premier tour de jeu de chaque joueur, il n'est pas autorisé d'élever la ruche ni de placer une abeille.

1- ACTIVER UN POUVOIR DE FLEUR (OPTIONNEL)

Les tuiles pouvoir de fleur sélectionnées lors de la mise en place sont disponibles pour l'ensemble des joueurs pendant toute la durée de la partie. Elles ne sont pas défaussées ou remplacées après utilisation par un joueur.

Si un joueur a assez de fleurs au début de son tour, il peut dépenser celles-ci pour activer un pouvoir de fleur. Pour cela il doit payer le coût indiqué par la tuile : 1, 2 ou 3 fleurs. Il applique l'effet du pouvoir immédiatement.

Un joueur ne peut activer qu'un seul pouvoir de fleur par tour.

Retrouvez la description des pouvoirs de fleur à la fin du livret de règles.



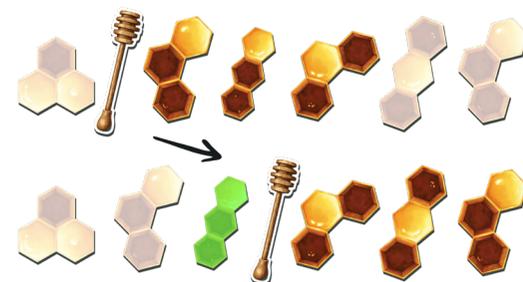
Ce pouvoir coûte 2 fleurs pour pouvoir être joué.

2- AGRANDIR OU ÉLEVER LA RUCHE

Le joueur doit sélectionner une des 3 piles qui suivent la cuillère à miel dans le sens horaire. Le joueur déplace la cuillère après la pile qu'il vient de sélectionner et joue la tuile du dessus.

Cette tuile lui permet au choix d'agrandir ou d'élever la ruche. En fonction, il ramassera des fleurs ou récoltera du miel.

Vincent vient de sélectionner la deuxième pile, il déplace la cuillère après celle-ci et joue la tuile en vert.



AGRANDIR LA RUCHE :

Pour agrandir la ruche, le joueur positionne la tuile au sol, c'est à dire en ne recouvrant pas une autre tuile de la ruche. La tuile doit respecter tant que possible les contraintes suivantes :

- Avoir au moins 2 alvéoles en contact avec 2 alvéoles de la ruche.
- Être adjacente à une alvéole non recouverte du 1er niveau de la ruche.

Le joueur prend 2 jetons fleurs 🌸🌸 de la réserve.

Attention : si le joueur a utilisé un pouvoir de fleur durant ce tour, il ne ramasse pas de fleur !



Romain agrandit la ruche, il ne peut pas poser la tuile en rouge car elle est en contact avec une seule alvéole de la ruche. Il décide de la poser sur l'emplacement en vert car elle sera en contact avec au moins 2 alvéoles.

Il récupère ainsi 2 fleurs qu'il pourra utiliser dès le prochain tour.

ÉLEVER LA RUCHE :

Pour élever la ruche, le joueur positionne la tuile au-dessus des tuiles déjà présentes dans la ruche. La ruche va ainsi s'élever sur plusieurs niveaux.

Le joueur doit respecter le principe de superposition suivant pour **chacune des alvéoles** de la tuile qu'il pose :

- Les alvéoles vides vont sur des alvéoles pleines de miel.
- Les alvéoles pleines vont sur des alvéoles vides.

Le joueur prend de la réserve :

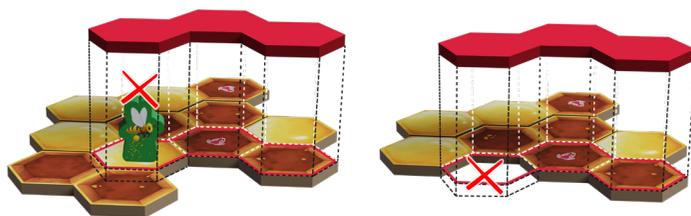
- 1 jeton miel 🍯 s'il a vidé 1 alvéole pleine de miel.
- 2 jetons miel 🍯 🍯 s'il a vidé 2 alvéoles pleines de miel.



Thomas pose la tuile ci-dessus car les 3 alvéoles respectent le principe de superposition. Il vide une alvéole pleine de miel et récupère donc 1 jeton miel de la réserve.

Deux contraintes supplémentaires doivent être respectées :

- Une tuile ne peut pas être posée au-dessus d'un espace vide.
- Une tuile ne peut pas recouvrir une abeille, une reine ou un frelon.



Un joueur n'a pas besoin de recouvrir plusieurs tuiles différentes avec la tuile qu'il pose.

LE CYCLE DE LA RUCHE : Dans une ruche, les alvéoles pleines de miel sont vidées par les abeilles pour leur consommation. Elles sont ensuite remplies de miel via la récolte.

PILE DE TUILE VIDE

Si une pile de tuiles est vide, rien ne change sauf s'il s'agissait de la pile à laquelle est rattachée la tuile frelon. Auquel cas, positionnez la tuile frelon sur la pile précédente.



Les frelons restent une menace pour la ruche et se déplaceront même plus rapidement !

NIVEAUX DE LA RUCHE

Dans Alvéola, la ruche va s'élever sur plusieurs niveaux donnant ainsi un jeu en 3 dimensions. Les tuiles posées directement sur la table de jeu sont considérées au 1er niveau, celles posées par dessus celles-ci sont au 2nd niveau et ainsi de suite.



3- PLACER OU DEPLACER UNE ABEILLE

Le joueur **peut placer ou déplacer une et une seule abeille (ouvrière ou reine)** sur la tuile qu'il vient de poser.

Attention, les abeilles ne se placent que sur des alvéoles pleines de miel !

- Placer une ouvrière 1

Le joueur peut placer une ouvrière de sa réserve sur une alvéole pleine de la tuile qu'il vient de poser.

- Placer sa reine

Dès qu'un joueur n'a plus d'ouvrière dans sa réserve, il peut placer sa reine. Cette dernière ne peut être placée sur la tuile qu'il vient de poser uniquement si elle est de niveau 4 ou plus. Cela déclenche la fin de partie.

- Déplacer une ouvrière 2

Le joueur peut déplacer une de ses ouvrières déjà présentes sur la ruche vers une alvéole pleine de la tuile qu'il vient de poser.

L'ouvrière peut ainsi changer de niveau (à la hausse ou à la baisse).

Astuce : ce mouvement peut être utile pour augmenter la valeur de vos abeilles ou pour éviter que le frelon ne vous dévore !



Vincent vient de jouer la tuile ci-contre en vert. Il peut placer ou déplacer une ouvrière. Un frelon menaçant son ouvrière en haut de la ruche, il décide de déplacer celle-ci vers la tuile tout juste posée, pour lui éviter un destin funeste. Vincent ne pouvait pas poser sa reine car il lui reste 2 ouvrières à poser.

4- DEPLACER UN FRELON

Les frelons menacent les abeilles de la ruche. Les joueurs vont devoir les éviter ou mieux encore les orienter vers les abeilles adverses.

Si le joueur a joué une tuile qui comporte une icône frelon, il obtient un déplacement de frelon. De même si la cuillère à miel a dépassé la tuile frelon lors de l'étape de sélection.

Le joueur peut ainsi cumuler plusieurs déplacements de frelon.



Romain choisit la tuile ci-contre et déplace la cuillère à miel après celle-ci. La cuillère ayant dépassé la tuile frelon, il bénéficie d'un déplacement de frelon. La tuile choisie ayant une icône frelon représentée, un deuxième déplacement sera accordé.

Pour chaque déplacement obtenu, le joueur **doit** déplacer le frelon de son choix vers une alvéole adjacente (vide ou pleine). Il peut changer de niveau vers le haut ou le bas, mais **ne peut pas aller sur une alvéole avec un frelon ou une reine**.

Il peut se déplacer sur une alvéole avec une ouvrière, dans ce cas celle-ci est retirée de la partie et est rangée dans la boîte de jeu.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Les frelons asiatiques sont une véritable menace pour la ruche. Seulement 30 frelons sont capables de décimer une ruche de 30 000 abeilles en quelques heures.

◆ FIN DE PARTIE ◆

Si un joueur pose sa reine, la fin de partie est déclenchée. Tous les autres joueurs jouent un dernier tour, mais ils ne pourront pas poser leur reine, chaque ruche n'acceptant qu'une seule reine.

Alternativement, si un joueur ne peut pas choisir de tuile dans la ronde de tuiles, car cette dernière est épuisée, la fin de partie est immédiate.

Le décompte des points de victoire s'effectue après le tour du dernier joueur.

DECOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur fait la somme des points de victoire qu'il a obtenus selon le barème suivant :

- La reine rapporte 4 points
- Chaque ouvrière en jeu rapporte des points selon le niveau où elle se trouve :
 - Niveau 1 : 1 point
 - Niveau 2 : 2 points
 - Niveau 3 : 3 points
 - Niveau 4+ : 4 points
- Chaque jeton miel rapporte 1 point
- Les jetons fleur n'apportent aucun point de victoire

Le joueur avec le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité entre 2 joueurs si l'un des deux a posé sa reine, il l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le joueur qui a le plus de fleurs dans sa réserve l'emporte.

◆ MODE EQUIPE ◆

À 4 joueurs vous pouvez jouer en équipe. Ce mode de jeu se révèle plus stratégique que le mode classique.

Les joueurs jouent en équipe de 2 en alternant les joueurs de chaque équipe. La partie se déroule normalement, chaque joueur ayant ses propres abeilles et son propre stock de fleurs. Il est impossible de déplacer une abeille d'un coéquipier ou d'utiliser ses fleurs pour activer un pouvoir.

À la fin de la partie, additionnez les points des deux joueurs de chaque équipe pour déterminer l'équipe qui triomphe !

◆ CREDITS ◆

Ce jeu est le premier de son auteur Thomas FAVRELIÈRE qui tient particulièrement à remercier le team de la ludothèque Dé en Bulles, le Bootcamp «la promotion clé», tous les joueurs qui ont contribué à faire grandir le jeu via les tests sur les festivals de l'Alchimie du Jeu, de Paris est Ludique et du FLIP. Mais aussi sa famille : Valérie, Eve, Emma, Eloïse, sa maman pour la relecture des règles, son papa pour l'accès au centre d'usinage de la menuiserie pour qu'il découpe ses pièces de prototype, ses amis et ses voisins qu'il a sollicité de nombreuses fois !

Remerciements particuliers à nos contributeurs les plus importants : Fabien pour son partage d'expérience et sa découpe laser ! Laetitia pour ses nombreux avis, Samuel pour ses images incroyables ! Mais également aux nombreux testeurs : François, Myriam, Ivan, Lucas, Renaud, Olivier notre glaçon préféré, JF de la ludo de Rodez, Guillaume «Bobal», Sylvain, Nils, Joh, Jacot, Fred «Reavoux», Jérôme, Fred «Tadius», Lisa, Adrien, Nico, Marje, Kimiyo, Doug, Milou, Lolo, Baba, Happy, Daniel, Isa, Valérie, Eric, François ...

Mais c'est aussi le premier jeu de l'éditeur TWO MANTA, Vincent et Romain sont fiers d'avoir pu mener ce projet avec le concours de leurs épouses et enfants respectifs. Alors un gros coeur avec les doigts pour Noémie, Sophie et Clément mais aussi à Laurence, Zoé et Raphaël qui ont su nous encourager à vivre cette aventure. Mais également un merci particulier à Renaud pour ses conseils précieux dans la rédaction de nos documents, à TroisMil, la star du numérique et à Jonathan pour soutenir nos idées folles.

Nos derniers remerciements iront à Thomas et Matthieu qui ont rejoint la Team Manta pour ce projet. Une sacrée aventure vécue ensemble !

La couronne sur le «A» de Alvéola, est un clin d'oeil à son nom de prototype «Queen Bee».



◆ TOUR DE JEU ◆

1 ACTIVER UN
POUVOIR DE FLEUR

2 AGRANDIR OU
ÉLEVER LA RUCHE

3 PLACER OU
DÉPLACER UNE ABEILLE

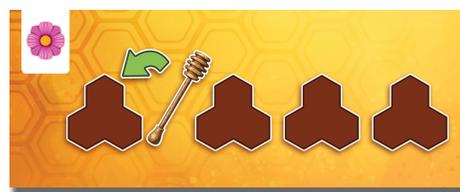
4 DÉPLACER
LE FRELON

◆ POUVOIRS DE FLEURS ◆



4ème tuile

Durant l'étape 2, le joueur pourra choisir la 4ème pile après la cuillère de miel.



Tuile précédente

Durant l'étape 2, le joueur pourra choisir la pile avant la cuillère de miel.



Chercher une tuile

Durant l'étape 2, le joueur choisit une des 3 prochaines piles, regarde les tuiles sans en changer l'ordre. Le joueur doit jouer la tuile de son choix de la pile regardée.



Récupérer une ouvrière

Le joueur peut récupérer une de ses ouvrières préalablement éliminée par le frelon. Il l'ajoute aux abeilles de sa réserve.



Déplacer un frelon

Le joueur effectue immédiatement un déplacement de frelon.



Vol de frelon

Le joueur peut déplacer le frelon vers une alvéole de la ruche sur laquelle une icône frelon est présente.



Récupérer du miel

Le joueur récupère immédiatement 2 jetons miel de la réserve.



Sélectionner la tuile de son choix

Durant l'étape 2, le joueur pourra sélectionner la tuile de son choix dans la ronde de tuile. Il ne déplacera pas la cuillère à miel ce tour.



Rejouer

Après avoir réalisé son tour intégralement, le joueur pourra rejouer un tour immédiatement sans réactiver un pouvoir de fleur.

⬡ : Pour une partie d'initiation sélectionnez les tuiles marquées de cette icône.