



BUTINE!

OLIVIER CAÏRA
OLIVIER DEROUETTEAU





Mise en place

Une tuile hexagonale (fleur blanche) est placée entre les joueurs de sorte que tous puissent l'atteindre afin de disposer d'autres tuiles tout autour d'elle. Cette tuile est dite *en jeu*. Toute tuile en contact avec elle ou avec une tuile en contact avec elle est également dite *en jeu*. Cet assemblage de tuiles est appelé la *Prairie*.

L'abeille est posée sur cette première tuile hexagonale.

Les autres tuiles sont réunies en fonction de leur forme et de leur couleur pour constituer 4 piles. Ces tuiles sont dites *disponibles*.

Les cartes Ruche sont battues, puis réunies pour constituer 1 pioche.

Chaque joueur reçoit 3 cartes Ruche qu'il dispose devant lui face visible. Puis autant de cartes Ruche sont révélées face visible qu'il y a de joueurs plus 1. Ainsi, à 3 joueurs, 4 cartes sont révélées.

Le premier joueur est tiré au sort.

Dans le cadre d'une partie à 3 joueurs



Joueur 1



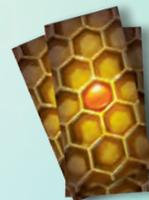
Joueur 2



Tuiles



Joueur 3



Pioche
face cachée



Cartes révélées

But du jeu

Chaque joueur doit butiner (voir plus bas) le plus de fleurs possible en accord avec les cartes Ruche qu'il a devant lui tout au long de la partie.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de cartes Ruche face cachée devant lui en fin de partie.

Déroulement d'une partie

Au cours d'une partie, les participants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur accomplit une des deux actions suivantes :

a) Poser 1 tuile

Le joueur choisit 1 tuile disponible, puis il la pose bord à bord au contact d'au moins une autre tuile en jeu, en faisant coïncider au moins un coin de la nouvelle tuile avec une tuile déjà en jeu.

Exemple :



b) Butiner 1 ou plusieurs cartes Ruche

Le joueur désigne 1 de ses cartes, puis il déplace l'Abeille sur 3 tuiles adjacentes et différentes dans l'ordre indiqué par la carte. **On ne tient pas compte de la tuile de départ.**



Une carte peut être lue dans un sens ou dans l'autre. Il n'est donc pas possible de commencer en déplaçant l'Abeille vers une tuile dotée de la fleur de la couleur indiquée au milieu d'une carte.

Une fois l'Abeille déplacée sur 3 tuiles en accord avec une carte Ruche, le joueur retourne cette dernière face cachée afin d'indiquer qu'elle a été jouée. Retournée face cachée, 1 carte Ruche indique que le joueur a marqué 1 point.

Il est possible de butiner 3 cartes au cours d'un même tour de joueur. Une même tuile peut alors être traversée plusieurs fois du moment que le joueur respecte la règle des 3 tuiles adjacentes et différentes par carte jouée. Il n'est pas possible de déplacer l'abeille par un coin de tuile.

Exemple :

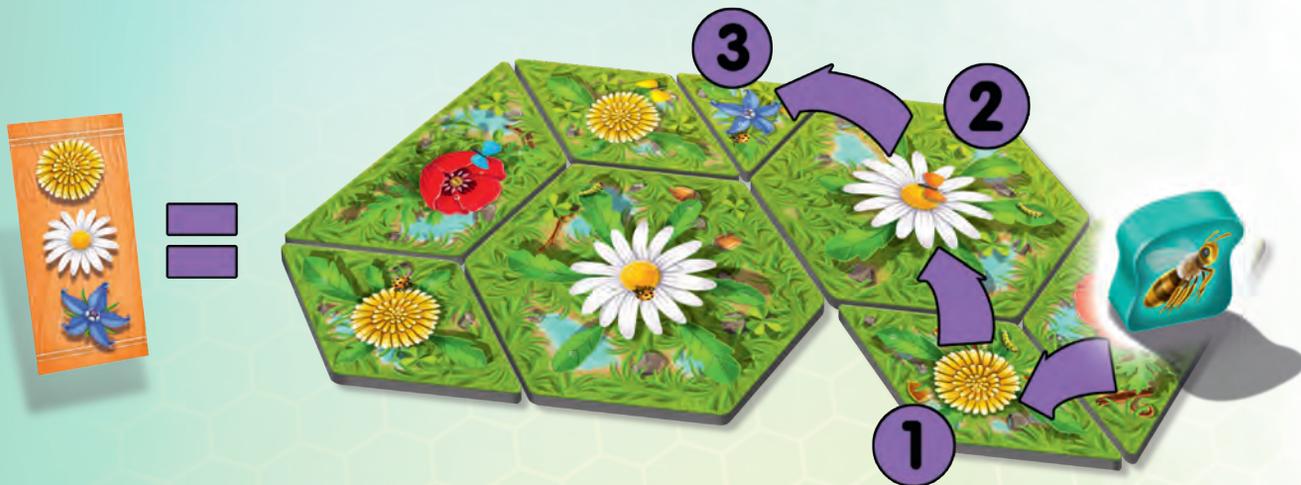
8 tuiles ont été posées. Le joueur marque 2 points en déplaçant l'Abeille : un premier sur les tuiles fleur blanche => jaune => rouge (trajet bordeau).



Puis le second point sur les tuiles fleur jaune => blanche => bleue (trajet violet).

Le déplacement de l'Abeille s'achève sur 1 tuile à fleur bleue. Le joueur pioche 2 nouvelles cartes.

Son voisin peut jouer.



Un joueur qui parvient à faire butiner par 3 fois l'Abeille au cours de son tour retourne ses 3 cartes Ruche, puis il pioche une quatrième carte Ruche sans la regarder et l'ajoute face cachée aux 3 cartes jouées. Dans ce cas, le joueur a donc marqué 4 points (et non 3) au cours de son tour.



À la fin de son tour, le joueur doit avoir 3 cartes visibles devant lui.

Pour ce faire, il choisit librement 1 carte visible à côté de la pioche. La carte prise est **immédiatement** remplacée par 1 carte de la pioche. Le joueur répète cela jusqu'à avoir de nouveau 3 cartes visibles devant lui.

C'est ensuite au tour de son voisin de gauche de jouer.

Ensuite, après avoir reconstitué ses objectifs (si besoin), le joueur peut dépenser 1 point (c'est-à-dire une carte Ruche retournée devant lui) pour défausser 1 de ses cartes afin de choisir 1 carte disponible près de la pioche ou piocher la première carte de cette dernière.

Fin de partie

Le jeu s'achève dès que la dernière carte Ruche est piochée. Chaque joueur compte alors ses cartes retournées face cachée. Les cartes Ruche face visible devant les joueurs ne comptent pas. En cas d'égalité, les vainqueurs se serrent la main.



Variante : pour des parties rapides

Il est possible de jouer à Butine ! en coupant le paquet de cartes disponible en deux pour jouer ne partie rapide et/ou en se lançant un défi, comme être le premier joueur à retourner 15 cartes Ruche pour emporter la victoire.



Règles optionnelles pour les joueurs les plus expérimentés

Il est possible de remettre dans la boîte 2 cartes Ruche préalablement acquises afin de pouvoir Butiner et Poser une tuile dans le même tour. Ces cartes perdues ne pourront donc pas être comptabilisées en fin de partie.



Setup

A hexagonal tile (white flower) is placed between the players so that everyone can reach it in order to place other tiles all around it. This tile is said to be *in play*. Any tile in contact with it is also said to be *in play*. This assembly of tiles is called the *Meadow*.

The bee is placed on top of this first hexagonal tile.

The other tiles are assembled into four piles according to shape and color. These tiles are said to be *available*. The Hive cards are shuffled and then stacked to form 1 drawing deck.

Each player receives 3 Hive cards which they place in front of them face up. Then as many Hive cards are revealed face up as there are players, plus 1. So, with 3 players, 4 cards are revealed.

The first player is chosen at random.

Example of the setup for three players



Object of the game

Each player must gather nectar (see below) from as many flowers as possible matching the Hive cards that they have in front of them throughout the game.

The winner is the player who has the most Hive cards placed face down in front of them at the end of the game.

Play

In the course of a game, the players take turns in a clockwise direction starting with the first player.

During their turn, a player carries out one of the two following actions:

a) Placing 1 tile

The player chooses 1 available tile, and then places it in full contact with at least one other tile in play, matching up with at least one corner of a tile already in play.

Example:



b) Gather nectar from flowers as shown on 1 or more Hive cards

The player designates 1 of his cards, and then moves the Bee across 3 adjacent and different tiles in the order indicated by the card. **The tile from which the Bee starts does not count.**



A card can be read in either one direction or the other. It is therefore not possible to start by moving the Bee to a tile with a flower of the color indicated in the middle of a card.

Once the Bee has been moved across 3 tiles in the order given on the Hive card, the player turns that card face down to show that it has been played. Turned face down, a Hive card indicates that the player has won 1 point.

It is possible to play 3 cards during the same turn by a player. A given tile can then be crossed several times as long as the player respects the rule about 3 adjacent and different tiles for each card played.

It is not possible to move the Bee across the corner of a tile.

Example:

8 tiles have been placed. The player wins 2 points by moving the Bee: a first point by moving it across the white => yellow => red tiles (burgundy path).



And the second point by moving it across the yellow => white => blue tiles (purple path).
 The movement of the Bee comes to an end on 1 blue flower tile. The player then draws 2 new cards from the deck. Their neighbor can now begin their turn.



A player who manages to make their Bee gather nectar in the right order 3 times during their turn turns over their 3 Hive cards, then draws a fourth Hive card without looking at it and adds it face down to the three cards played. In this case, the player has thus won 4 points (and not 3) during their turn.



At the end of their turn, the player must have 3 face up cards in front of them. In order to do so, they may freely pick 1 face up card next to the drawing deck. The card chose is **immediately** replaced by 1 card from the drawing deck. The player repeats this until they once again have 3 face up cards in front of them. It is then the turn of their neighbor on the left to play.

Then, after having reconstituted their objectives (if needed), the player can spend 1 point (that is one of the Hive cards placed face down in front of them) to discard 1 of their cards in order to choose 1 card available next to the drawing deck or draw the first card from the deck itself.

End of game

The game ends when the last Hive card has been drawn from the deck. Each player then counts their face down cards. The cards left face up in front of the players do not count.

In case of a tie, the winners shake hands.



Variant : For quick games

It's possible to play Bizzy Bee! by dividing the pack of available cards in two to play a quick game and/or by posing a challenge, such as being the first player to turn over 15 Hive cards in order to win the game.



Optional rules for more experienced players

It is possible to put back in the box 2 Hive cards previously acquired in order to Gather nectar and place 1 tile during the same turn. These lost cards thus not be counted at the end of the game.



Auteur / Author : Olivier Caïra
Illustrateur / Artist : Olivier Derouetteau
Traducteur / Translator : Tom Clegg

© Bragelonne Games 2020
Imprimé en Chine par Longpack Games
EAN : 3770011038107

Bragelonne Games – 60-62, rue d'Hauteville
75010 Paris
www.bragelonne.games

