

Pollen Nation

2 joueurs – 5 minutes – 10+

Game design : Guillaume Sandance - Illustrations (game-icon.net) : Delapouite and Lorc

Présentation générale

Il s'agit d'un jeu de placement d'ouvrier et de collection.

Les joueurs incarnent des abeilles qui souhaitent collecter un maximum de pollen pour la reine.

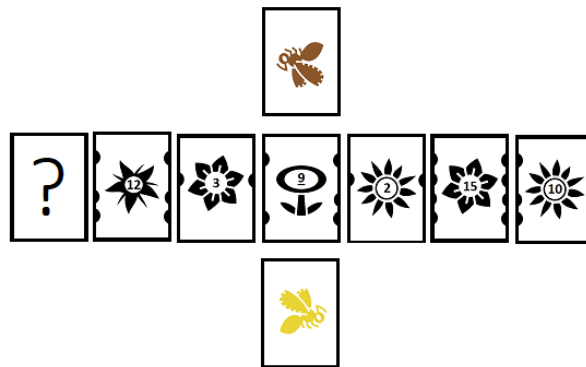
L'abeille ouvrière qui possède le plus de pollen à la fin de la partie remporte le jeu.

Matériel

- 1 livret de règles.
- 18 cartes (2 abeilles et 16 cartes Fleur).

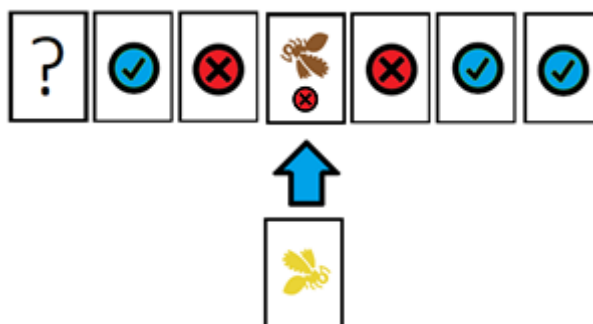
Mise en place

- L'un des joueurs prend l'abeille marron et l'autre joueur prend l'abeille jaune.
- Mélangez les 16 cartes restantes et posez-les face cachée au centre de la table. Il s'agit de la pioche.
- Piochez 6 cartes et posez-les face visible à côté de la pioche (voir l'exemple de mise en place ci-dessous).
- Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur qui possède l'abeille marron commence la partie.

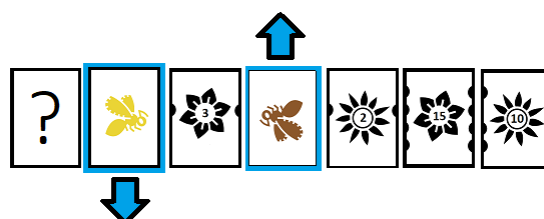


Manche

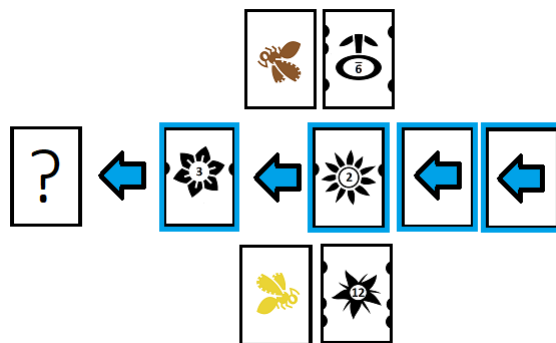
- Le joueur actif pose son abeille sur l'une des 6 cartes face visible du centre de la table.
- Son adversaire pose son abeille sur une autre carte face visible qui n'est pas adjacente à l'abeille adverse.



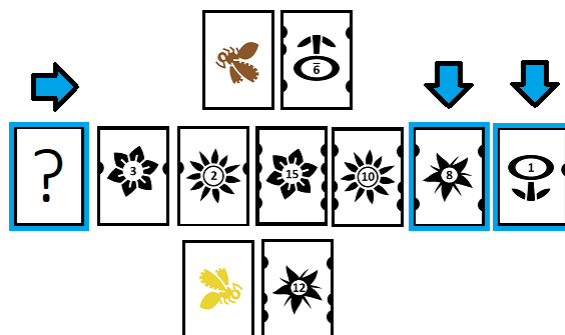
- La manche est terminée. Chaque joueur récupère son abeille et la carte qu'elle recouvre.
 - Les cartes récupérées sont placées face visible devant chaque joueur.



4) Faites glisser les cartes Fleur restantes en direction de la pioche pour combler les espaces vides.

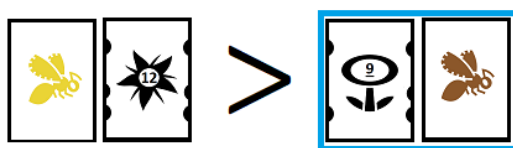


5) Piochez 2 cartes et posez-les face visible au bout de la rangée de cartes Fleur.



6) Une nouvelle manche commence.

- Le joueur qui a récupéré la carte de plus petite valeur lors de la manche précédente commence.



Fin de la partie

- La partie se termine dès que les 2 joueurs possèdent chacun 6 cartes Fleur.
- Chaque joueur range ses cartes par ordre croissant et gagne des points en fonction des suites formées.
- Un joueur gagne 1 point pour chaque cercle noir complet qu'il possède (formé par 2 cartes consécutives).
- Bonus : un joueur gagne 4 points supplémentaires pour chaque trio de fleurs identiques qu'il possède.
- Une carte Fleur peut servir à faire une suite et / ou pour compléter des cercles.
- Les cartes restantes (qui ne servent ni à faire une suite, ni à faire un trio) valent 0 point.
- Le joueur avec le plus de points remporte la partie.
- En cas d'égalité sur le score final, le joueur qui possède l'abeille jaune remporte le jeu.

Exemple – le joueur ci-dessous gagne 10 points

- 6 points pour 6 cercles complets (les 3 autres cartes ne permettent pas de faire des cercles complets).
- 4 points pour un trio de fleurs identiques (le quatrième exemplaire ne fait gagner aucun point).
- Si ce joueur possède plus de points que son adversaire, il remporte la partie.

