Bee Friendly

English

Bee Friendly is a family-friendly tile-laying game where players compete to create the most bee-attracting flower garden. Match flower colours and petal shapes to score bees. The player with the most bees at the end of the game wins.

Setup

- Shuffle all flower tiles into a face down draw pile(s).
- Each player draws 1 flower tile and places this face up in front of them.
- Create a tile market of face up flower tiles.
- The number of flower tiles is equal to the number of players plus one.

Turn Order

- The last person to have seen a Bee is the first player.
- The first player takes the Queen Bee Tile.
- Pass the Queen Bee tile to the left at the end of each round.

Round Structure

- In turn order, choose a face-up tile from the market.
- And then draw one tile from the deck.
- Reveal the deck tile and place both tiles in front of you.
- Place the two tiles in your garden, one at a time.
- At least one edge must touch another tile edge in your garden.
- Score any complete flower(s) as per the scoring guide.

Placement Rules

- Once a tile has been placed and scored, it cannot be moved or rotated.
- Place the bee value onto the flower(s) that score.
- Standard game: build a maximum of 4x4 grid (16 tiles).
- Fast game: build a maximum of 3x3 grid (9 tiles).

Scoring

- A flower is completed when two touching tile edges show matching flower halves.
- Each tile placed must complete at least one flower. Any additional flowers completed by the tile are also scored.
- Colour match: 1 Bee point.
- Petal match: 2 Bee points.
- Both match: 3 Bee points.
- Place a bee token on each complete flower that scores.

End of Round

- After all players have taken a turn, discard the remaining tile from the market not chosen that round.
- Refill the market with the correct number of face up tiles.

Final Round

- In the final round there will be only 1 space in a player’s flower garden.
- Players still take 1 tile from the market and 1 tile from the deck.
- Place only ONE of the two tiles and discard the other tile.

Tile Design Notes

- Each tile has one of 4 colours on each edge.
- Each tile has one of 6 flower shapes on each edge.
- No tile contains duplicate colours.
- No tile contains duplicate flowers.

Winning

- When all players complete their garden, total the bee tokens.
- The player with the most points wins.
- Tied highest players share the win.

Bee Friendly

Nederlands

Bee Friendly is een gezellig tegellegspel voor het hele gezin. Spelers proberen de bloementuin aan te leggen die de meeste bijen aantrekt. Laat bloemkleuren en bloembladvormen op elkaar aansluiten om bijenpunten te verdienen. De speler met de meeste bijenpunten aan het einde wint.

Opstelling

- Schud alle bloementegels en leg ze in een of meer gedekte trekstapels.
- Iedere speler trekt 1 bloementegel en legt deze open voor zich neer.
- Maak een markt met openliggende bloementegels.
- Leg in de markt één tegel meer dan het aantal spelers (bij 3 spelers dus 4 tegels).

Spelersvolgorde

- Wie het laatst een bij heeft gezien, begint.
- De startspeler neemt de Koninginnenbij-tegel.
- Geef de Koninginnenbij-tegel aan het einde van elke ronde door aan de speler links.

Spelverloop

- Als je aan de beurt bent, kies je een openliggende tegel uit de markt.
- Trek daarna één gedekte tegel van de trekstapel.
- Draai de getrokken tegel om en leg beide tegels voor je neer.
- Leg de twee tegels één voor één in je tuin.
- Minstens één zijde moet aansluiten op de zijde van een andere tegel in je tuin.
- Tel de punten voor elke voltooide bloem volgens het puntensysteem.

Plaatsingsregels

- Een tegel die is gelegd en gescoord, mag niet meer worden verplaatst of gedraaid.
- Leg de bijenfiche(s) met de behaalde waarde op de bloemen die punten opleveren.
- Standaardspel: maak een raster van maximaal 4 × 4 tegels (16 tegels).
- Snel spel: maak een raster van maximaal 3 × 3 tegels (9 tegels).

Puntentelling

- Een bloem is voltooid wanneer twee aangrenzende tegelzijden bij elkaar passende bloemhelften laten zien.
- Elke gelegde tegel moet minstens één bloem voltooien. Andere bloemen die door die tegel worden voltooid, tellen ook mee.
- Overeenkomende kleur: 1 bijenpunt.
- Overeenkomende bloembladvorm: 2 bijenpunten.
- Beide komen overeen: 3 bijenpunten.
- Leg een bijenfiche op iedere voltooide bloem die punten oplevert.

Einde van de ronde

- Als iedereen aan de beurt is geweest, leg je de niet-gekozen tegel uit de markt af.
- Vul de markt weer aan tot het juiste aantal openliggende tegels.

Laatste ronde

- In de laatste ronde heeft iedere speler nog maar één leeg vakje in zijn of haar bloementuin.
- Iedere speler kiest toch 1 tegel uit de markt en trekt 1 tegel van de trekstapel.
- Leg slechts EEN van de twee tegels en leg de andere af.

Opmerkingen over de tegels

- Iedere tegel heeft op elke zijde één van 4 kleuren.
- Iedere tegel heeft op elke zijde één van 6 bloemvormen.
- Geen enkele tegel heeft twee keer dezelfde kleur.
- Geen enkele tegel heeft twee keer dezelfde bloemvorm.

Winnaar

- Zodra alle spelers hun tuin hebben voltooid, tellen ze hun bijenpunten op.
- De speler met de meeste punten wint.
- Bij een gelijke hoogste score delen de betrokken spelers de overwinning.

Bee Friendly

Deutsch

Bee Friendly ist ein familienfreundliches Legespiel, bei dem alle versuchen, den bienenfreundlichsten Blumengarten anzulegen. Kombiniert Blütenfarben und Blütenblattformen, um Bienenpunkte zu sammeln. Wer am Spielende die meisten Bienenpunkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

- Mischt alle Blumenplättchen und legt sie als einen oder mehrere verdeckte Nachziehstapel bereit.
- Jede Person zieht 1 Blumenplättchen und legt es offen vor sich ab.
- Bildet eine Auslage aus offen liegenden Blumenplättchen.
- In der Auslage liegen immer so viele Plättchen, wie Personen mitspielen, plus eins (bei 3 Personen also 4 Plättchen).

Spielreihenfolge

- Wer zuletzt eine Biene gesehen hat, beginnt.
- Die Startperson erhält das Bienenkönigin-Plättchen.
- Gebt das Bienenkönigin-Plättchen am Ende jeder Runde nach links weiter.

Spielablauf

- Wähle in deinem Zug ein offenes Plättchen aus der Auslage.
- Ziehe anschließend ein verdecktes Plättchen vom Nachziehstapel.
- Decke das gezogene Plättchen auf und lege beide Plättchen vor dich.
- Lege beide Plättchen nacheinander in deinen Garten.
- Mindestens eine Plättchenkante muss an die Kante eines anderen Plättchens in deinem Garten angrenzen.
- Werte jede vervollständigte Blüte gemäß der Punkteübersicht.

Legeregeln

- Ein Plättchen, das gelegt und gewertet wurde, darf weder verschoben noch gedreht werden.
- Lege die Bienenmarker mit dem entsprechenden Wert auf die Blüten, für die du Punkte erhältst.
- Standardspiel: Lege ein Raster von höchstens 4 × 4 Plättchen (16 Plättchen).
- Schnelles Spiel: Lege ein Raster von höchstens 3 × 3 Plättchen (9 Plättchen).

Wertung

- Eine Blüte ist vollständig, wenn die aneinanderliegenden Kanten zweier Plättchen passende Blütenhälften zeigen.
- Jedes gelegte Plättchen muss mindestens eine Blüte vervollständigen. Weitere durch dieses Plättchen vervollständigte Blüten werden ebenfalls gewertet.
- Gleiche Farbe: 1 Bienenpunkt.
- Gleiche Blütenblattform: 2 Bienenpunkte.
- Beides stimmt überein: 3 Bienenpunkte.
- Lege auf jede gewertete vollständige Blüte einen Bienenmarker.

Rundenende

- Nachdem alle ihren Zug ausgeführt haben, wird das nicht gewählte Plättchen aus der Auslage abgelegt.
- Füllt die Auslage wieder mit der passenden Anzahl offener Plättchen auf.

Letzte Runde

- In der letzten Runde hat jede Person nur noch ein freies Feld im eigenen Blumengarten.
- Trotzdem wählt jede Person 1 Plättchen aus der Auslage und zieht 1 Plättchen vom Nachziehstapel.
- Lege nur EINES der beiden Plättchen und wirf das andere ab.

Hinweise zu den Plättchen

- Jedes Plättchen zeigt an jeder Kante eine von 4 Farben.
- Jedes Plättchen zeigt an jeder Kante eine von 6 Blütenformen.
- Auf keinem Plättchen kommt eine Farbe doppelt vor.
- Auf keinem Plättchen kommt eine Blütenform doppelt vor.

Spielende

- Sobald alle ihren Garten fertiggestellt haben, zählen sie ihre Bienenpunkte zusammen.
- Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.
- Bei Gleichstand auf dem ersten Platz teilen sich die betreffenden Personen den Sieg.

Bee Friendly

Español

Bee Friendly es un juego familiar de colocación de losetas en el que los jugadores compiten por crear el jardín de flores que más abejas atraiga. Combina los colores de las flores y las formas de sus pétalos para conseguir puntos de abeja. Gana quien tenga más puntos de abeja al final de la partida.

Preparación

- Baraja todas las losetas de flores y forma una o varias pilas de robo boca abajo.
- Cada jugador roba 1 loseta de flores y la coloca boca arriba delante de sí.
- Prepara un mercado de losetas de flores boca arriba.
- El mercado debe contener una loseta más que el número de jugadores (con 3 jugadores, 4 losetas).

Orden de turno

- Empieza la persona que haya visto una abeja más recientemente.
- El jugador inicial recibe la loseta de la Abeja Reina.
- Al final de cada ronda, pasa la loseta de la Abeja Reina al jugador de la izquierda.

Desarrollo del turno

- En tu turno, elige una loseta boca arriba del mercado.
- Después, roba una loseta boca abajo de la pila de robo.
- Revela la loseta robada y coloca ambas losetas delante de ti.
- Coloca las dos losetas en tu jardín, de una en una.
- Al menos un lado debe tocar el lado de otra loseta de tu jardín.
- Puntúa todas las flores completadas según la tabla de puntuación.

Reglas de colocación

- Una vez colocada y puntuada una loseta, no se puede mover ni girar.
- Coloca las fichas de abeja con el valor obtenido sobre las flores que puntúen.
- Partida estándar: forma una cuadrícula de un máximo de 4 × 4 losetas (16 losetas).
- Partida rápida: forma una cuadrícula de un máximo de 3 × 3 losetas (9 losetas).

Puntuación

- Una flor se completa cuando dos lados adyacentes de losetas muestran mitades de flor que encajan.
- Cada loseta colocada debe completar al menos una flor. También puntúan las demás flores que complete esa loseta.
- Coincide el color: 1 punto de abeja.
- Coincide la forma de los pétalos: 2 puntos de abeja.
- Coinciden ambos: 3 puntos de abeja.
- Coloca una ficha de abeja sobre cada flor completada que puntúe.

Fin de la ronda

- Cuando todos hayan jugado su turno, descarta la loseta del mercado que no se haya elegido.
- Repón el mercado hasta que vuelva a tener el número correcto de losetas boca arriba.

Última ronda

- En la última ronda, a cada jugador solo le quedará un espacio libre en su jardín de flores.
- Cada jugador sigue eligiendo 1 loseta del mercado y robando 1 loseta de la pila.
- Coloca SOLO UNA de las dos losetas y descarta la otra.

Notas sobre las losetas

- Cada loseta tiene uno de 4 colores en cada lado.
- Cada loseta tiene una de 6 formas de flor en cada lado.
- Ninguna loseta repite un color.
- Ninguna loseta repite una forma de flor.

Victoria

- Cuando todos los jugadores hayan completado su jardín, suman sus puntos de abeja.
- Gana el jugador con más puntos.
- Si varios jugadores empatan con la puntuación más alta, comparten la victoria.

Bee Friendly

Italiano

Bee Friendly è un gioco di piazzamento tessere per tutta la famiglia. I giocatori competono per creare il giardino fiorito che attira più api. Abbina i colori dei fiori e le forme dei petali per ottenere punti ape. Vince chi ha più punti ape alla fine della partita.

Preparazione

- Mescolate tutte le tessere fiore e formate uno o più mazzi di pesca a faccia in giù.
- Ogni giocatore pesca 1 tessera fiore e la colloca a faccia in su davanti a sé.
- Preparate un mercato di tessere fiore a faccia in su.
- Il mercato deve contenere un numero di tessere pari ai giocatori più uno (con 3 giocatori, 4 tessere).

Ordine di turno

- Inizia chi ha visto un'ape più di recente.
- Il primo giocatore prende la tessera Ape Regina.
- Alla fine di ogni round, passate la tessera Ape Regina al giocatore alla vostra sinistra.

Svolgimento del turno

- Al tuo turno, scegli una tessera a faccia in su dal mercato.
- Poi pesca una tessera a faccia in giù dal mazzo.
- Scopri la tessera pescata e metti entrambe le tessere davanti a te.
- Colloca le due tessere nel tuo giardino, una alla volta.
- Almeno un lato deve toccare il lato di un'altra tessera nel tuo giardino.
- Assegna i punti per tutti i fiori completati secondo la tabella dei punteggi.

Regole di piazzamento

- Una volta collocata e conteggiata, una tessera non può essere spostata né ruotata.
- Metti i segnalini ape con il valore ottenuto sui fiori che danno punti.
- Partita standard: forma una griglia di massimo 4 × 4 tessere (16 tessere).
- Partita veloce: forma una griglia di massimo 3 × 3 tessere (9 tessere).

Punteggio

- Un fiore è completo quando due lati adiacenti di tessere mostrano metà di fiore corrispondenti.
- Ogni tessera collocata deve completare almeno un fiore. Si assegnano punti anche per gli eventuali altri fiori completati dalla stessa tessera.
- Colore corrispondente: 1 punto ape.
- Forma dei petali corrispondente: 2 punti ape.
- Entrambi corrispondenti: 3 punti ape.
- Metti un segnalino ape su ogni fiore completo che assegna punti.

Fine del round

- Quando tutti hanno svolto il proprio turno, scartate la tessera del mercato che non è stata scelta.
- Riempite nuovamente il mercato con il numero corretto di tessere a faccia in su.

Ultimo round

- Nell'ultimo round, ogni giocatore avrà un solo spazio libero nel proprio giardino.
- Ogni giocatore sceglie comunque 1 tessera dal mercato e ne pesca 1 dal mazzo.
- Colloca SOLO UNA delle due tessere e scarta l'altra.

Note sulle tessere

- Ogni tessera presenta uno dei 4 colori su ciascun lato.
- Ogni tessera presenta una delle 6 forme di fiore su ciascun lato.
- Nessuna tessera presenta colori ripetuti.
- Nessuna tessera presenta forme di fiore ripetute.

Vittoria

- Quando tutti i giocatori hanno completato il proprio giardino, sommano i punti ape.
- Vince il giocatore con più punti.
- In caso di parità per il punteggio più alto, i giocatori interessati condividono la vittoria.

Bee Friendly

Polski

Bee Friendly to rodzinna gra polegająca na układaniu kafelków. Gracze rywalizują o stworzenie ogrodu kwiatowego, który przyciągnie najwięcej pszczół. Dopasowuj kolory kwiatów i kształty płatków, aby zdobywać punkty pszczół. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów na koniec gry.

Przygotowanie gry

- Potasuj wszystkie kafelki kwiatów i ułóż je zakryte w jednym lub kilku stosach dobierania.
- Każdy gracz dobiera 1 kafelek kwiatu i kładzie go odkryty przed sobą.
- Utwórz rynek z odkrytych kafelków kwiatów.
- Na rynku powinien znajdować się o jeden kafelek więcej niż liczba graczy (np. 4 kafelki przy 3 graczach).

Kolejność graczy

- Zaczyna osoba, która jako ostatnia widziała pszczołę.
- Pierwszy gracz otrzymuje kafelek Królowej Pszczół.
- Na koniec każdej rundy przekaż kafelek Królowej Pszczół graczowi po lewej stronie.

Przebieg tury

- W swojej turze wybierz 1 odkryty kafelek z rynku.
- Następnie dobierz 1 zakryty kafelek ze stosu.
- Odkryj dobrany kafelek i połóż oba kafelki przed sobą.
- Umieść oba kafelki w swoim ogrodzie, jeden po drugim.
- Co najmniej jedna krawędź dokładanego kafelka musi stykać się z krawędzią kafelka znajdującego się już w ogrodzie.
- Przyznaj punkty za wszystkie ukończone kwiaty zgodnie z zasadami punktacji.

Zasady układania

- Po ułożeniu kafelka i naliczeniu punktów nie wolno go przesuwać ani obracać.
- Umieść żetony pszczół o odpowiedniej wartości na kwiatach, za które zdobywasz punkty.
- Gra standardowa: ogród może mieć maksymalnie 4 × 4 kafelki (16 kafelków).
- Gra szybka: ogród może mieć maksymalnie 3 × 3 kafelki (9 kafelków).

Punktacja

- Kwiat jest ukończony, gdy dwie stykające się krawędzie kafelków przedstawiają pasujące do siebie połówki kwiatu.
- Każdy dołożony kafelek musi ukończyć co najmniej jeden kwiat. Wszystkie dodatkowe kwiaty ukończone dzięki temu kafelkowi również przynoszą punkty.
- Zgodny kolor: 1 punkt pszczół.
- Zgodny kształt płatków: 2 punkty pszczół.
- Zgodny kolor i kształt płatków: 3 punkty pszczół.
- Umieść żeton pszczół na każdym ukończonym kwiecie, który przynosi punkty.

Koniec rundy

- Gdy wszyscy gracze zakończą swoje tury, odrzuć kafelek, który pozostał niewybrany na rynku.
- Uzupełnij rynek odpowiednią liczbą odkrytych kafelków.

Ostatnia runda

- W ostatniej rundzie każdemu graczowi pozostaje tylko jedno wolne miejsce w ogrodzie.
- Gracze nadal wybierają 1 kafelek z rynku i dobierają 1 kafelek ze stosu.
- Umieść w ogrodzie tylko JEDEN z tych dwóch kafelków, a drugi odrzuć.

Informacje o kafelkach

- Na każdej krawędzi kafelka znajduje się jeden z 4 kolorów.
- Na każdej krawędzi kafelka znajduje się jeden z 6 kształtów kwiatów.
- Na żadnym kafelku nie powtarza się ten sam kolor.
- Na żadnym kafelku nie powtarza się ten sam kształt kwiatu.

Zwycięstwo

- Gdy wszyscy gracze ukończą swoje ogrody, podliczają punkty pszczół.
- Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.
- Gracze z taką samą najwyższą liczbą punktów wspólnie wygrywają.

Bee Friendly

Română

Bee Friendly este un joc de familie în care jucătorii așază plăcuțe pentru a crea grădina cu flori care atrage cele mai multe albine. Potrivește culorile florilor și formele petalelor pentru a câștiga puncte-albină. La final, câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte.

Pregătirea jocului

- Amestecați toate plăcuțele cu flori și așezați-le cu fața în jos într-unul sau mai multe teancuri de tragere.
- Fiecare jucător trage 1 plăcuță cu flori și o așază cu fața în sus în fața sa.
- Pregătiți o piață cu plăcuțe cu flori așezate cu fața în sus.
- În piață trebuie să fie cu o plăcuță mai mult decât numărul de jucători (de exemplu, 4 plăcuțe pentru 3 jucători).

Ordinea de joc

- Începe jucătorul care a văzut cel mai recent o albină.
- Primul jucător primește plăcuța Regina Albinelor.
- La sfârșitul fiecărei runde, dați plăcuța Regina Albinelor jucătorului din stânga.

Desfășurarea turei

- La rândul tău, alege 1 plăcuță cu fața în sus din piață.
- Apoi trage 1 plăcuță cu fața în jos din teanc.
- Întoarce plăcuța trasă și pune ambele plăcuțe în fața ta.
- Așază cele două plăcuțe în grădina ta, pe rând.
- Cel puțin o latură a plăcuței așezate trebuie să atingă latura unei alte plăcuțe din grădină.
- Calculează punctele pentru toate florile completate, conform regulilor de punctaj.

Reguli de așezare

- O plăcuță deja așezată și punctată nu mai poate fi mutată sau rotită.
- Așază jetoanele cu albine de valoarea corespunzătoare pe florile care aduc puncte.
- Joc standard: construiește o grilă de maximum 4 × 4 plăcuțe (16 plăcuțe).
- Joc rapid: construiește o grilă de maximum 3 × 3 plăcuțe (9 plăcuțe).

Punctaj

- O floare este completată atunci când două laturi alăturate ale plăcuțelor arată jumătăți de floare care se potrivesc.
- Fiecare plăcuță așezată trebuie să completeze cel puțin o floare. Se punctează și orice alte flori completate de acea plăcuță.
- Culoare potrivită: 1 punct-albină.
- Formă a petalelor potrivită: 2 puncte-albină.
- Culoare și formă potrivite: 3 puncte-albină.
- Așază un jeton cu albine pe fiecare floare completată care aduce puncte.

Sfârșitul rundei

- După ce toți jucătorii și-au terminat tura, decartați plăcuța rămasă nealeasă în piață.
- Completați piața cu numărul corect de plăcuțe cu fața în sus.

Runda finală

- În runda finală, fiecare jucător mai are un singur spațiu liber în grădina sa.
- Jucătorii aleg în continuare 1 plăcuță din piață și trag 1 plăcuță din teanc.
- Așază DOAR UNA dintre cele două plăcuțe și decarteaz-o pe cealaltă.

Detalii despre plăcuțe

- Fiecare latură a unei plăcuțe prezintă una dintre cele 4 culori.
- Fiecare latură a unei plăcuțe prezintă una dintre cele 6 forme de flori.
- Nicio plăcuță nu are aceeași culoare de două ori.
- Nicio plăcuță nu are aceeași formă de floare de două ori.

Câștigătorul

- După ce toți jucătorii și-au completat grădinile, adunați punctele-albină.
- Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă.
- Jucătorii aflați la egalitate pe primul loc împart victoria.

Bee Friendly

Français

Bee Friendly est un jeu familial de pose de tuiles dans lequel les joueurs rivalisent pour créer le jardin fleuri qui attire le plus d'abeilles. Associez les couleurs des fleurs et les formes des pétales pour gagner des points Abeille. Le joueur qui possède le plus de points à la fin de la partie gagne.

Mise en place

- Mélangez toutes les tuiles Fleur et formez une ou plusieurs piles face cachée.
- Chaque joueur pioche 1 tuile Fleur et la pose face visible devant lui.
- Constituez un marché de tuiles Fleur face visible.
- Le marché contient une tuile de plus que le nombre de joueurs (par exemple, 4 tuiles pour 3 joueurs).

Ordre du tour

- La dernière personne à avoir vu une abeille commence.
- Le premier joueur prend la tuile Reine des abeilles.
- À la fin de chaque manche, passez la tuile Reine des abeilles au joueur de gauche.

Déroulement du tour

- À votre tour, choisissez 1 tuile face visible dans le marché.
- Piochez ensuite 1 tuile face cachée dans la pile.
- Révélez la tuile piochée et placez les deux tuiles devant vous.
- Posez les deux tuiles dans votre jardin, l'une après l'autre.
- Au moins un côté de chaque tuile posée doit toucher le côté d'une tuile déjà présente dans votre jardin.
- Comptez les points de chaque fleur complétée selon le barème.

Règles de pose

- Une fois posée et comptabilisée, une tuile ne peut plus être déplacée ni tournée.
- Placez les jetons Abeille de la valeur correspondante sur les fleurs qui rapportent des points.
- Partie standard : créez une grille de 4 × 4 tuiles maximum (16 tuiles).
- Partie rapide : créez une grille de 3 × 3 tuiles maximum (9 tuiles).

Décompte des points

- Une fleur est complétée lorsque les côtés de deux tuiles adjacentes présentent des moitiés de fleur qui correspondent.
- Chaque tuile posée doit compléter au moins une fleur. Toute autre fleur complétée grâce à cette tuile rapporte également des points.
- Couleur identique : 1 point Abeille.
- Forme des pétales identique : 2 points Abeille.
- Couleur et forme identiques : 3 points Abeille.
- Placez un jeton Abeille sur chaque fleur complétée qui rapporte des points.

Fin de la manche

- Une fois que tous les joueurs ont joué, défaussez la tuile du marché qui n'a pas été choisie.
- Complétez le marché avec le bon nombre de tuiles face visible.

Dernière manche

- Lors de la dernière manche, il ne reste qu'une seule case vide dans le jardin de chaque joueur.
- Les joueurs choisissent tout de même 1 tuile dans le marché et piochent 1 tuile dans la pile.
- Ne posez qu'UNE SEULE des deux tuiles et défaussez l'autre.

Précisions sur les tuiles

- Chaque côté d'une tuile présente l'une des 4 couleurs.
- Chaque côté d'une tuile présente l'une des 6 formes de fleur.
- Aucune tuile ne comporte deux fois la même couleur.
- Aucune tuile ne comporte deux fois la même forme de fleur.

Victoire

- Lorsque tous les joueurs ont terminé leur jardin, additionnez leurs points Abeille.
- Le joueur qui a le plus de points gagne.
- Les joueurs à égalité pour le score le plus élevé se partagent la victoire.