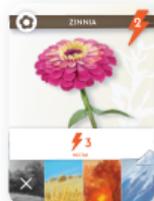


BUDIZZ

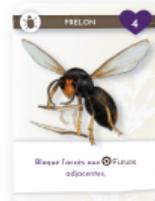
Livret de Règles

MATÉRIEL DE JEU



44 cartes

FLEUR



15 cartes

PRÉDATEUR



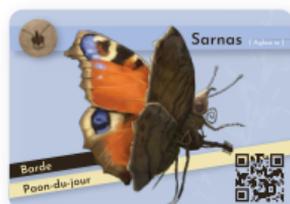
12 cartes

DANGER



4 cartes

SAISON



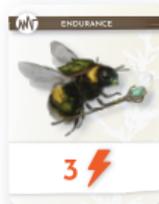
6 cartes

INSECTE AVENTURIER



30 cartes (5 cartes par insectes)

ATTAQUE, ENDURANCE et COMPÉTENCE



BUT DU JEU

BUDIZZ est un jeu de cartes et de stratégie coopératif dans lequel les joueurs et joueuses incarnent des insectes aventuriers.

Votre but : collectez un maximum de POLLEN avant qu'un joueur n'ait plus de carte en main. Coordonnez-vous pour être les plus efficaces !

La pollinisation est un ballet subtil entre les **fleurs** et les **insectes** qui assure la diversité et la pérennité de notre environnement. Lorsqu'un **insecte** pollinisateur, comme ceux que vous allez incarner, visite une **fleur** pour se nourrir de son **nectar**, il se couvre involontairement de **pollen**. En se déplaçant vers une autre **fleur**, l'**insecte** transfère une partie de ce **pollen**, permettant ainsi la reproduction des plantes. Ce processus naturel est également crucial car c'est lui qui permet aux **fleurs** de produire des fruits et des graines, comme celles que nous consommons.

PRÉPARATION

1. CHOIX DE L'INSECTE AVENTURIER

Choisissez un insecte aventurier parmi les 6 proposés et mettez la carte **INSECTE AVENTURIER** correspondante devant vous, posée côté QR Code visible. En scannant ce QR Code, vous pourrez en apprendre plus sur l'insecte que vous incarnez ! Prenez en main les 5 cartes qui correspondent à celui-ci.

2. CRÉATION DE L'AVENTURE

Composez LA PIOCHE AVENTURE en choisissant aléatoirement :

- 25 cartes  FLEUR + 2 FLEURS aléatoires par joueur ;
- 1 carte  PRÉDATEUR + 1 PRÉDATEUR aléatoire par joueur ;
- 1 carte  DANGER RUCHE DOMESTIQUE + 1 DANGER aléatoire par joueur.

Mélangez toutes ces cartes pour former LA PIOCHE AVENTURE.

Les cartes SAISON et  PRÉDATEUR HORDE DE FOURMIS ne font pas partie de LA PIOCHE AVENTURE.

Certains PRÉDATEURS nécessitent un nombre minimum de joueurs pour être inclus dans la partie, indiqué par l'icône  X+ où X correspond au nombre de joueurs.

3. CRÉATION DU JARDIN

Piochez les 9 premières cartes de LA PIOCHE AVENTURE et disposez-les en 3 lignes de 3 cartes pour constituer le JARDIN.

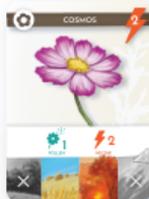


Il ne doit pas y avoir plus de 2 cartes PRÉDATEUR ou DANGER sur le JARDIN de départ. Remettez les cartes en trop dans LA PIOCHE AVENTURE et mélangez à nouveau.

4. MISE EN PLACE DES SAISONS

Prenez les 4 cartes SAISON et formez une pile face visible : le PRINTEMPS en haut de la pile puis dans l'ordre ÉTÉ, AUTOMNE, HIVER.

Les SAISONS sont présentes sur les cartes FLEUR et DANGER. Elles indiquent à quelle SAISON ces FLEURS et DANGERS sont actifs. Si une SAISON est grisée et marquée d'une croix blanche, cela signifie que vous ne pouvez pas butiner la FLEUR ou que les effets du DANGER ne sont pas actifs lors de cette SAISON.



DÉROULEMENT

Le joueur capable de prononcer le plus long « **BUDIZZZZZZZ** » commence la partie. Il a également la charge du changement de **SAISON**. Au début de chacun de ses tours, il passe à la carte **SAISON** suivante. La partie commence au **PRINTEMPS**. Vous jouez ensuite chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour de jeu :

1. Complétez le **JARDIN** à partir de **LA PIOCHE AVENTURE**. Tant qu'il reste des cartes dans **LA PIOCHE AVENTURE**, le **JARDIN** ne doit pas avoir d'emplacement vide.
2. Résolez les effets des cartes  **DANGER** et  **PRÉDATEUR** puis ceux de la **SAISON**.
3. Réalisez une seule des actions suivantes : butiner une **FLEUR**, attaquer un **PRÉDATEUR** ou utiliser une **COMPÉTENCE**.

BUTINER UNE FLEUR

Dépensez la quantité d'**ÉNERGIE**  correspondante à la carte  **FLEUR** que vous souhaitez collecter.

Vous avez deux sources d'**ÉNERGIE**  possibles :

- Soit celle d'une carte  **ENDURANCE** de votre **INSECTE AVENTURIER**
- Soit le **NECTAR** d'une carte  **FLEUR** collectée précédemment

Mettez de côté la carte utilisée avec les autres cartes dépensées, elles constituent **LA PILE DE VICTOIRE** commune. Ajoutez la carte  **FLEUR** collectée à votre main.

Lorsque vous butinez une **FLEUR**, vous pouvez choisir de défausser une carte  **ATTAQUE** pour vous donner un bonus **+1** en **ÉNERGIE**  sur ce tour, cumulable avec l'**ÉNERGIE**  d'une **FLEUR** ou d'une **ENDURANCE**.

Une carte  **FLEUR** qui n'a pas de **NECTAR** n'est pas ajoutée à votre main, elle est directement mise dans **LA PILE DE VICTOIRE**.

Manon joue **SARNAS** et décide de butiner une **BUDDLÉIA** qui demande 3 **ÉNERGIE** ⚡. Elle utilise sa carte **ENDURANCE** à 3 **ÉNERGIE** ⚡ et pose cette carte dépensée dans **LA PILE DE VICTOIRE**. La carte **FLEUR BUDDLÉIA** ayant 2 **NECTAR**, elle l'ajoute à sa main.

Au tour suivant, elle utilise sa carte **FLEUR BUDDLÉIA** avec ses 2 **NECTAR**, collectée au précédent tour, pour butiner un **PISSENLIT** qui demande 1 **ÉNERGIE** ⚡.

ATTAQUER UN PRÉDATEUR

Dépensez une carte **ATTAQUE** contre un **PRÉDATEUR** pour lui infliger les dégâts indiqués. Placez la carte **ATTAQUE** sous la carte **PRÉDATEUR**, avec celle(s) éventuellement déjà présente(s), afin de laisser apparaître les dégâts infligés.

Si la somme des dégâts est égale ou supérieure aux **POINTS DE VIE** ❤️ du **PRÉDATEUR**, il est alors vaincu. Mettez-le dans **LA PILE DE VICTOIRE**.



Si une carte (autre qu'une **ATTAQUE**) est recouverte par une autre, alors celle masquée est considérée comme bloquée et aucune action ni aucun effet ne peut lui être appliquée.

UTILISER UNE COMPÉTENCE

Chaque **INSECTE AVENTURIER** dispose d'une compétence unique. Dépensez votre carte **COMPÉTENCE** et réalisez ses effets. Mettez ensuite la carte dans **LA PILE DE VICTOIRE**.

Si vous ne pouvez effectuer aucune des actions précédentes, vous devez **obligatoirement** défausser une carte de votre main. Celle-ci n'est pas ajoutée à **LA PILE DE VICTOIRE**, mais supprimée de la partie.

FIN DE PARTIE

Si LA PIOCHE AVENTURE est vide mais qu'il reste des cartes à chaque joueur, continuez la partie sans ajouter de nouvelle carte au JARDIN. La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus de carte en main.

CALCUL DU SCORE FINAL

Votre objectif est à présent de réaliser le plus luxuriant des JARDINS grâce à vos efforts de pollinisation !

Prenez l'ensemble des cartes  FLEUR de la PILE DE VICTOIRE et additionnez leurs points de  POLLEN. Créez un nouveau JARDIN avec les cartes  FLEUR collectées en commençant par un carré de 3 x 3 comme au départ, puis ajoutez autant de nouvelles lignes que possible.

Augmentez votre score de 1 POINT DE VICTOIRE bonus par ligne complète de votre nouveau JARDIN.

Par exemple, si votre JARDIN a 4 lignes de 3 FLEURS, vous gagnez 4 POINTS DE VICTOIRE bonus en plus de votre total de  POLLEN.

Afin de tenter de décrocher le titre tant convoité de MAÎTRES DE LA POLLINISATION, vous pouvez évaluer votre performance à l'aide du TABLEAU DES JARDINS LUXURIANTS ci-dessous. Prenez la colonne correspondant à votre nombre de joueurs, puis regardez votre titre en fonction des POINTS DE VICTOIRE totaux que vous avez obtenus :

	2-3 	4-5 	6 
APPRENTIS DE LA POLLINISATION	- de 20 points	- de 30 points	- de 40 points
GARDIENS DE LA POLLINISATION	de 20 à 35	de 30 à 50	de 40 à 65
MAÎTRES DE LA POLLINISATION	+ de 35 points	+ de 50 points	+ de 65 points

MODE AVENTURE

Partez à l'aventure avec nos cinq épisodes à jouer :

- 1. PROLOGUE :** remplacez les **DANGERS** par des **FLEURS** lors de la constitution de **LA PIOCHE AVENTURE**.
- 2. INVASION FRELON :** remplacez tous les **PRÉDATEURS** par les **FRELONS** et retirez une **FLEUR** par joueur lors de la constitution de **LA PIOCHE AVENTURE**. Ajoutez **+2 POINTS DE VICTOIRE** à votre score final par **FRELON** vaincu.
- 3. TERRE DE BÉTON :** remplacez tous les **DANGERS** par le **DANGER DALLE DE BÉTON** et retirez une **FLEUR** par joueur lors de la constitution de **LA PIOCHE AVENTURE**.
- 4. CANICULE ARDENTE :** jouez toute la partie en **ÉTÉ** et appliquez ses effets à chaque tour du premier joueur.
- 5. SILENCE VOILÉ :** la partie se joue cartes face cachée. À chaque tour, sans vous parler, choisissez une carte de votre main. Révélez en même temps la carte choisie puis jouez le tour normalement.

MODE EXPERT

Retournez les cartes **INSECTE AVENTURIER** afin de découvrir les compétences passives de chaque insecte. Leurs effets sont actifs à chaque tour de jeu durant toute la partie.

Lors de la phase **PRÉPARATION** de l'aventure, composez **LA PIOCHE AVENTURE** en choisissant aléatoirement :

- 25 cartes  **FLEUR** + 3 par joueur ;
- 1 carte  **PRÉDATEUR** + 2 par joueur ;
- 1 carte  **DANGER** + 2 par joueur.

Mélangez toutes ces cartes pour former **LA PIOCHE AVENTURE** et disposez les **12** premières cartes en **4** lignes de **4** cartes pour constituer le **JARDIN**.

UN JEU À IMPACT

BUDIZZ est le second jeu de notre studio d'édition. Chez **COLLECTIVE ADVENTURE**, nous voulons démontrer qu'il est tout à fait possible d'avoir un impact sur le monde en associant tous les ingrédients d'un bon jeu de société aux aspects ludiques et utiles.

Comme pour notre premier jeu **ROLETIME • LA PLAINE DES BOURDONNEMENTS**, **BUDIZZ** est le fruit d'un travail mené en collaboration avec des experts en entomologie pour que la réalité ne soit jamais loin derrière le plaisir de jouer.

Ainsi, peut-être qu'après avoir incarné un bourdon druide ou une mouche sorcière pendant quelques heures autour d'une table, vous ne regarderez plus vraiment ceux-ci de la même manière si vous les croisez au détour d'une fleur.

Vous avez envie de continuer l'aventure ? Découvrez **ROLETIME • LA PLAINE DES BOURDONNEMENTS**, une initiation au jeu de rôle conçue en collaboration avec le Laboratoire d'Éco-Entomologie. Incarnez l'un de nos six héros pollinisateurs pour sauver Aristée !

*Laura & Jérém*y

CRÉDITS

Auteurs : Laura Degracia & Jérémy Buisson

Illustrateur : Mathieu Clochard

Graphiste : Ninon Thomas



BUDIZZ