

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre

heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## Attention aux voleurs!

Sur le chemin du retour les joueurs doivent rapporter le miel à leur caverne en passant les autres ours. Mais il faut faire attention car sur ce chemin du retour les ours qui ne tiennent pas de goutte de miel dans leur patte peuvent prendre le miel des autres joueurs. Cela à la condition qu'ils arrivent exactement sur le tronc sur lequel se trouve l'ours avec le miel. Du même coup l'ours qui a perdu son miel est renvoyé à sa case de départ.

## Le miel dans le pot et le jeu continue!

Quand vous êtes retournés à votre caverne avec le pot de même couleur, votre butin est à l'abri. Vous devez déposer le miel à côté du pot. Il n'est pas obligatoire de faire le nombre de points exacts pour y arriver. Mais, mes ours, vous n'avez pas le temps de vous reposer, car la chasse aux gouttes de miel continue.

## Fin de jeu: Bon appétit, petits ours!

Le joueur qui à la fin du jeu a réuni le plus de gouttes de miel dans sa caverne est le gagnant.

Nous vous souhaitons de bien vous amuser!



# Allons

# CHIPER LE MIEL



## Le jeu des ours à partir de 6 ans



### Contenu

- 1 plateau
- 4 ours avec leurs supports
- 10 gouttes de miel
- 15 troncs d'arbre
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Auteur: Jumping Jo  
Création: Tom Espen



## Miam miam..., que c'est bon!



Nos oursos, l'eau leur en vient à la bouche. Les abeilles de l'autre côté de l'étang ont bien travaillé et amassé beaucoup de miel. On y va! Et voilà nos oursos partis. Il faut sauter de tronc en tronc. Mais prudence - les troncs basculent et il est aussi permis de chiper les pions adverses et de "balancer" ses adversaires. C'est amusant - mais attention - il peut aussi y avoir des poursuivants!

Le joueur qui chipe le plus de miel est le gagnant.

## Préparez-vous!

- Chacun choisit son ourson.
- Le met sur son support et le place sur sa case de départ, une des passerelles de couleur dans l'étang.
- On distribue les gouttes de miel chez les abeilles de l'autre côté de l'étang. Jouant à 2 on distribue 9 gouttes de miel et jouant à 3 et 4 toutes les 10.
- On place les troncs flottants à côté du plateau. Jouant à 2 ou 3 on y place 12 troncs et jouant à 4 on y place tous les 15 ... et voilà, vous êtes prêts!

## Allez, les oursos!

Votre parcours vous conduit du départ à travers l'étang vers les gouttes de miel et avec le miel dans la patte vous devez rentrer le plus vite possible à votre caverne pour mettre votre précieux butin à l'abri.

On saute seulement de tronc en tronc, ceux-ci devant être placés d'abord.

Chaque ourson, quand il a lancé le dé peut placer un tronc sur une case ronde de l'étang, jusqu'à épuisement de ceux-ci.

L'ourson le plus fort commence. (Celui qui a obtenu le plus de points en lançant le dé.)



## Un dé bien spécial!

Votre dé pour chiper le miel a six faces comme tous les dés - mais elles sont spéciales!



- saute 1 case
- saute 2 cases
- saute 3 cases
- saute 4 cases (se trouve 2 fois sur le dé)

Si le dé tombe sur le symbole "tronc", il est alors permis de déplacer un tronc qui se trouve déjà sur une case de l'étang. Bien entendu, seulement si ce tronc n'est pas déjà occupé par un ourson..

## Déroulement

- Vous lancez le dé et faites, par exemple un quatre, vous prenez un des troncs d'à côté du plateau, le placez sur une case de l'étang qui se trouve à quatre cases de votre caverne et sautez dessus avec votre ourson.
- Il est permis d'avancer, de reculer et de sauter sur le côté, en avant, en arrière, d'un côté à l'autre, mais jamais en diagonale!
- En tout cas vous devez sauter les points que montre le dé, même si vous vous éloignez du but.
- Il est permis de "faire sauter" ses adversaires (sauf dans les cavernes et chez les abeilles). Si vous arrivez sur un tronc déjà occupé, vous renvoyez l'ourson qui s'y trouve, de retour à sa caverne.
- S'il ne restent plus de troncs à côté du plateau, vous devez sauter sur les troncs qui se trouvent sur l'étang (autrement vos oursos seraient submergés... c'est évident). Si avec les points obtenus avec le dé vous ne pouvez atteindre un tronc, vous passez votre tour.

## Chipez le miel - et prenez le large!

Pour aller chercher les gouttes de miel chez les abeilles vous devez passer par le tourbillon qui touche à la flèche double (voir illustration). Il n'est pas obligatoire de faire le nombre de points exacts pour y arriver.

Quand un ourson arrive au pays des abeilles, il prend n'importe quelle goutte de miel dans sa patte et au prochain coup de dé il reprend le chemin du retour vers sa caverne.

