

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**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**



# Reine des abeilles

## Bienenkönigin



La Reine des abeilles est le nom de ce jeu printanier, utilisant des jetons en forme d'alvéoles.

La Reine des abeilles peut se jouer de deux façons différentes.

La Reine des abeilles est, d'une part, une chasse amusante où deux abeilles essaient de mettre en échec et mat la reine adverse.

La Reine des abeilles se joue alors à deux.

La Reine des abeilles est, d'autre part, une course captivante des abeilles, d'une ruche vers l'autre.

La Reine des abeilles se joue sous cette forme à deux ou à quatre.

Traduction française : Yann Peltier – Mise en page : François Haffner  
Octobre 2008

Un jeu de la collection

**jeuxSOC**



Type de jeu : jeu de stratégie – Âge : de 9 à 99 ans – Joueurs : de 2 à 4  
Contenu : un plan de jeu, 26 pions hexagonaux, une règle du jeu

### La chasse aux reines

1. Les pions comportant des chiffres (des abeilles) sont placés sur les cases du plan de jeu comportant un chiffre coloré, comme suit :
  - a) les pions bleus avec des chiffres roses... sur les chiffres roses
  - b) les pions oranges avec des chiffres jaunes... sur les chiffres jaunes.Il faut placer les pions de telle sorte que leur chiffre blanc corresponde exactement au chiffre identique du plan de jeu (même orientation).
2. Les pions multicolores, qui représentent les reines, sont placés sur les deux cases comportant une couronne.
3. Un tirage au sort détermine qui joue en premier.
4. Les joueurs déplacent successivement un pion dans la direction souhaitée.
5. Les abeilles et les reines sont déplacées en ligne droite, de la façon suivante :
  - a) les abeilles se déplacent du nombre de cases correspondant au chiffre situé sur le bord du pion (la capacité de déplacement est donc variable selon la direction choisie, puisque que chacun des six bords présente un chiffre différent, de 1 à 6).
  - b) la reine se déplace d'une case, dans la direction souhaitée.

6. Aucun pion ne peut être sauté, ni les siens ni ceux de l'adversaire.
7. Lorsqu'un pion adverse se trouve sur la dernière case d'un déplacement, il est pris et retiré du jeu.
8. Si un joueur déplace une de ses abeilles de telle sorte qu'elle menace la reine adverse - c'est-à-dire que la reine est sur une des 6 lignes de déplacement de cette abeille, à une distance inférieure ou égale à sa capacité dans cette direction - il doit avertir son adversaire en s'exclamant "Summ!" (prononcer "zoom"). L'adversaire doit alors parer cette menace. Il a trois possibilités pour cela, comme aux échecs :
  - a) déplacer sa reine à l'abri de toute menace
  - b) barrer la route à l'abeille menaçante, en déplaçant une de ses propres abeilles
  - c) vaincre l'abeille menaçante, et la retirer du jeu.
9. Si un joueur se rend compte qu'il a réussi à faire en sorte que la reine adverse ne puisse échapper à une zone menacée, il dit "Summ! Summ!" (prononcer "autofocus")... et gagne la partie.

### Course d'abeilles

1. Les pions comportant des chiffres (les abeilles) sont placés sur les cases du plan de jeu marquées d'un chiffre, comme suit :
  - a) les pions bleus avec des chiffres roses... sur les chiffres roses
  - b) les pions oranges avec des chiffres jaunes... sur les chiffres jaunes
  - c) les pions verts avec des chiffres turquoise... sur les chiffres turquoise

- d) les pions violets avec des chiffres vert clair... sur les chiffres vert clair.  
Il faut placer chaque pion de telle sorte que son chiffre blanc soit dans la même orientation que le même chiffre inscrit sur le plan de jeu.
2. Les pions multicolores (reines) ne participent pas à la course d'abeilles.
3. Un tirage au sort détermine qui joue en premier.
4. Les joueurs déplacent successivement un pion dans la direction souhaitée.
5. Les abeilles peuvent se déplacer dans six directions, en ligne droite. Elles doivent se déplacer du nombre de cases correspondant au chiffre situé sur le bord du pion : leur capacité de déplacement varie donc en fonction de la direction choisie, puisque chaque côté du pion présente un chiffre différent, de 1 à 6.
6. Il est impossible de "manger" ou de sauter par-dessus un quelconque pion, adverse ou non.
7. Chaque joueur essaie d'amener ses abeilles le plus vite possible sur les cases marquées d'un chiffre, situées "en face" (en diagonale) de leur position initiale.
8. Pour atteindre une case marquée d'un chiffre située "en face", une abeille peut utiliser moins de déplacements que le chiffre inscrit sur le bord concerné. S'il s'agit de déplacer l'abeille d'une telle case vers une autre telle case, elle ne peut progresser que d'une case à la fois, à chaque tour.
9. Il n'est pas nécessaire de faire correspondre les chiffres blancs des abeilles avec les chiffres du plan de jeu, pour parvenir "en face".
10. Le premier joueur à placer ses six abeilles sur les cases chiffrées "en face" gagne la partie.

