

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



FLEUR DE MIEL

But du jeu :

Effeuille la ou les fleurs adverses tout en récupérant un maximum de miel.

Matériel :

- 55 cartes comprenant :
 - 4 fleurs « de base » dos vert.
 - 5 cartes fleur « je t'aime, numéro 1 » dos jaune.
 - 5 cartes fleur « un peu, numéro 2 » dos jaune.
 - 5 cartes fleur « beaucoup, numéro 3 » dos jaune.
 - 5 cartes fleur « passionnément, numéro 4 » dos jaune.
 - 5 cartes fleur « à la folie, numéro 5 » dos jaune.
 - 5 cartes fleur « pas du tout, numéro 6 » dos jaune.
 - 10 cartes « Abeille et son pot de miel » dos jaune.
 - 7 cartes « Ruche » dos jaune.
 - 4 cartes « Ours » dos jaune.
- Une règle de jeu.

Déroulement du jeu :

Le jeu se joue avec 54 cartes à 2, 3 ou 4 joueurs.

Avant de jouer, en fonction du nombre de joueur, chacun des joueurs prend une ou deux cartes fleurs « de base » et la/les pose/ent devant eux.

Un des joueurs mélange les cartes au dos jaune et pose face caché le tas au milieu de la table.

(le jeu peut se jouer avec 2, 3 ou 4 cartes ours à chaque partie)

Chacun son tour les joueurs prennent une carte sur le tas du centre jusqu'à en avoir 3 dans les mains.

Le joueur qui commence à jouer à la possibilité de prendre une carte soit sur le tas, soit dans les mains d'un autre joueur, soit dans la défausse par la suite.

(NB : uniquement la carte face visible du dessus du talon de la défausse)

Puis il pose une de ses 4 cartes soit sur une carte fleur « de base » adverse si celle-ci le permet, soit une carte abeille sur sa fleur « de base », une carte « ruche » près de sa carte fleur seulement s'il y a une ou des abeilles sur les fleurs, soit en défausse, puis passe la main.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs font de même.

Notez que la carte de base est recouverte par la carte « je t'aime » ensuite dans l'ordre par la carte « un peu », « beaucoup », « passionnément », « la folie » et enfin par la carte « pas du tout ». Ou dans l'ordre 1,2,3,4,5,6.

Remarque : il faut annoncer la carte fleur à haute voix lorsque celle-ci est posée sur une carte fleur de base adverse. Toutes cartes prises chez l'adversaire ou sur le tas défausse doivent être jouées immédiatement.

On peut jouer plusieurs cartes à la fois si celles-ci le permettent.

On doit avoir dans les mains trois cartes à son début de tour de jeu.

Les cartes abeilles tirées sont disposées sur sa fleur ou ses fleurs pour faire du miel.

Il peut y avoir plusieurs abeilles sur une même fleur.

L'effeuillage de la fleur ne peut se faire si une abeille est dessus.

Il faut poser une ruche à côté de sa fleur pour attirer toutes les abeilles posées uniquement sur toutes les fleurs afin de faire du miel. Attention à l'ours, si vous le tirez, il vous prendra les deux ruches les plus garnies d'abeilles, le tout retournera sur le tas défausse avec la carte ours placé au dessus des autres.

L'ours ne peut être gardé en main après son tour de jeu et doit être posé sur le tas défausse.

Quand le tas est épuisé, on retourne le tas défausse et ainsi de suite.

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur à fini d'effeuiller la fleur ou une des fleurs adverse, le jeu s'arrête et le vainqueur est celui qui a récupéré le plus de miel. S'il y a égalité ne manquez pas de faire une nouvelle partie.