

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 (Bourgogne du sud), 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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



NOMBRE DE JOUEURS

2 - 4

CONTENU DU COFFRET

- 1 plate-forme avec un disque et une poignée
- 1 roue dentée
- 1 bras
- 1 flèche
- 3 grenouilles (chacune en deux parties)
- 18 abeilles
- 1 feuille d'adhésifs
- 1 courroie de transmission

ASSEMBLAGE DU JEU

1. Placer la roue dentée sous la plate-forme en faisant passer l'axe dans le trou central (voir FIG. 1).
2. Maintenir la roue dentée dans cette position puis enclencher le bras sur l'axe après avoir placé la flèche comme il est indiqué Figure 2. Noter que la face plate de la flèche est placée en dessus.
3. Retourner la plate-forme puis faire passer la courroie de transmission autour de la roue dentée (entre les deux rangées de créneaux) comme il est indiqué Figure 3, et autour de la petite roue crénelée.
4. Replacer la plate-forme en position normale et coller l'adhésif "Gribbit" sur le disque en plaçant bien la partie découpée autour de la poignée.
5. Détacher soigneusement le corps et la tête des grenouilles de leur support. Insérer ensuite les 3 onglets placés à la base du corps de la grenouille dans les fentes correspondantes de la plate-forme (voir Fig. 4.)
6. Détacher les yeux de la feuille d'adhésifs et les coller sur les têtes des grenouilles. Rattacher ensuite les têtes aux corps (voir FIG. 4).
7. Relier la tête et le corps de chaque grenouille par un élastique (voir FIG. 5).
8. Placer les abeilles en tas juste à côté du jeu.

BUT DU JEU

Le jeu consiste à faire voler tes abeilles le plus habilement possible afin d'éviter les grenouilles gloutonnes et gagner ainsi le plus d'abeilles possible.

Fig. 1

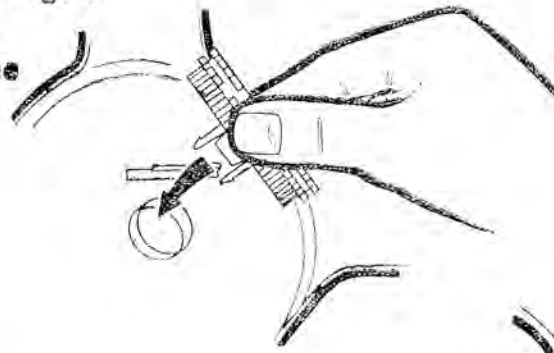


Fig. 2

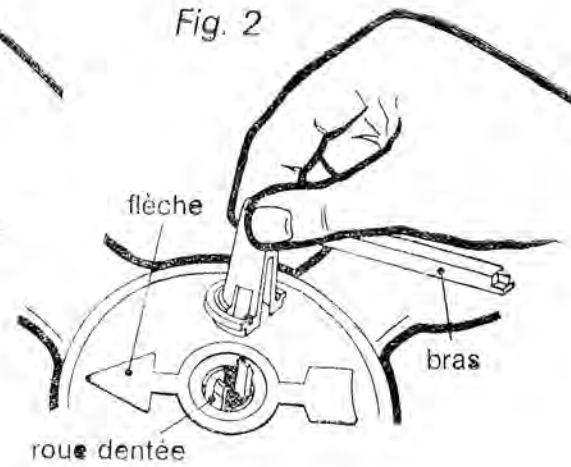


Fig. 3

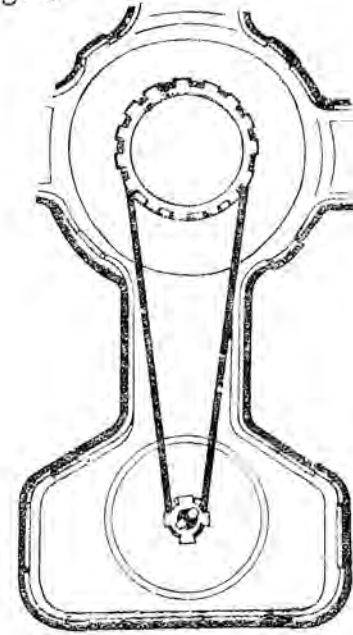


Fig. 4

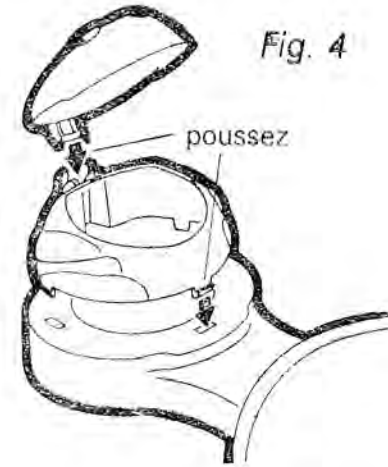


Fig. 5

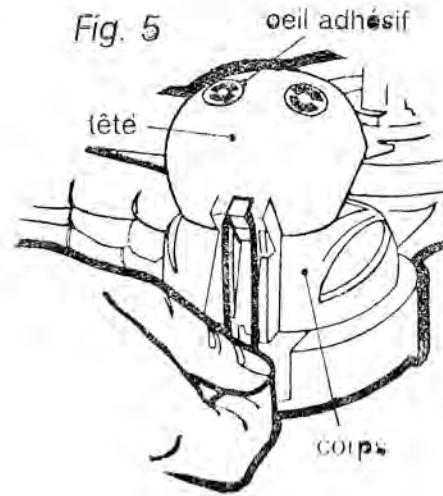
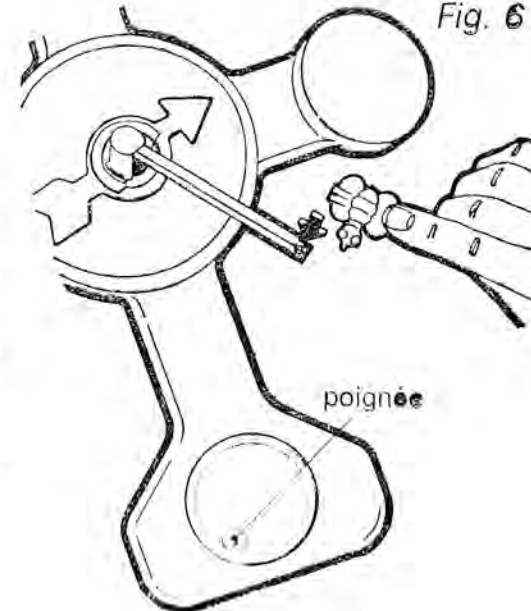


Fig. 6



LE JEU

1. Chaque joueur fait tourner la flèche sur la plate-forme. Le premier qui tombe sur "Abeille" commence la partie en faisant tourner tout d'abord son abeille. Les autres joueurs choisissent une grenouille et se placent derrière elle.
2. Fais tourner la flèche:
 - si la flèche s'arrête sur un chiffre: tu prends, dans le tas, le nombre correspondant d'abeilles: ex: si tu obtiens "3" tu prends 3 abeilles que tu feras voler, chacune à son tour.
 - si la flèche tombe sur "abeille": prends une abeille à n'importe quel joueur. Si aucun joueur n'a d'abeille, prends-en une dans le tas.
3. Fixe-la à l'extrémité du bras rotatif. (Fig. 6).
4. Fais tourner le disque de façon à faire passer ton abeille devant chaque grenouille. Tu peux la faire tourner plus ou moins rapidement et même la faire arrêter pour tromper une grenouille.
5. Les autres joueurs doivent essayer de happer ton abeille au passage avec leur grenouille:
 - a) si une grenouille happe une abeille: le joueur à qui appartient cette grenouille la conserve.
 - b) si ton abeille réussit à échapper à toutes les grenouilles, tu la gardes près de toi.
- N.B. Si durant son parcours une abeille tombe sur la table, tu dois la replacer à l'extrémité du bras, à l'endroit où elle était tombée pour lui faire finir son tour.
6. Tu continues ainsi jusqu'à ce que tu aies épuisé toutes tes abeilles. Ton tour est alors terminé et tu déplaces le jeu dans le sens des aiguilles d'une montre afin que le joueur suivant puisse à son tour faire voler ses abeilles. Ce joueur commence par faire tourner la flèche pour savoir le nombre d'abeilles qu'il doit jouer et continue ensuite comme le joueur précédent.
7. La partie se poursuit jusqu'à ce que toutes les abeilles aient volé; chaque joueur compte alors ses abeilles.

LE GAGNANT

Le joueur qui totalise le plus grand nombre d'abeilles à la fin de la partie a gagné.