

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 ★★★ modulable 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



HONEYBEARS

(Les ours à miel)

Un astucieux jeu de parcours de Reiner Knizia

Un jeu pour 3-5 joueurs, à partir de 8 ans. Durée d'une partie : environ 25 minutes.

PIATNIK Spiel N°6422

Edition allemande : © 1998 PIATNIK, Vienne.

Traduction anglaise de Reiner Knizia et Kevin Jacklin.

Traduction française de Boris Solinski (boris@solinski.org), d'après les précédents.

Principe du jeu

Les ours ont dérobé du miel aux abeilles et l'emportent vers leur tanière. Plus vite ils courent, plus ils consomment de miel sur le chemin du retour.

Chaque joueur dépense des cartes pour avancer les ours. Cependant, les cartes restant à la fin aux joueurs leur accordent des points. Par conséquent, il est intéressant à la fois de jouer une bonne carte et de la conserver, mais une seule de ces options est possible !

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 ours (de couleur différente)
- 55 cartes à jouer (dont 6 cartes « pas » de valeur 1 et 5 cartes « course » de valeur 2 pour chacune des 4 couleurs d'ours, et un jeu de 11 jokers)

But du jeu

Les joueurs essaient d'avoir le plus de points à la fin du jeu. Les points sont comptabilisés après chaque course.

Mise en place

Jouer autant de courses qu'il y a de joueurs présents. Pour la première course, le joueur le plus âgé mélange les cartes et les distribue. A chaque nouvelle course, la donne tourne d'un joueur vers la gauche, de sorte que chaque joueur soit une fois le donneur.

Au début de chaque course, les quatre ours sont placés sur la case de départ : les ruches.

Le donneur mélange minutieusement les cartes. A trois joueurs, il écarte dix cartes, et à quatre joueurs trois cartes seulement. Le reste est distribué de façon égale entre les joueurs. Chacun

prend ses cartes et constitue sa main. Celui qui est à la gauche du donneur commence, le jeu se déroulant dans le sens des aiguilles d'une montre.

La partie

Le tour

A son tour, le joueur défausse une carte de sa main et la place face visible à côté du plan de jeu. Il avance alors un ours :

- D'une case, s'il a joué une carte « pas » de la couleur de l'ours.
- De deux cases, s'il a joué une carte « course » de la couleur de l'ours.
- D'un nombre approprié de cases, quelle que soit la couleur de l'ours, s'il a joué une carte joker.

Son tour est alors fini.

Fin de la course

Une course prend fin aussitôt qu'un ours a atteint la dernière case : la tanière des ours.

Décompte des points

- Le joueur qui a achevé la course marque 6 points de bonus.












A présent, les joueurs marquent des points pour chacune de leurs cartes restantes.

- Tous les jokers valent 0 point.

La valeur de chaque carte de couleur est fonction du coefficient de la case atteinte par leur ours respectif :

- Chaque paire de carte « pas » vaut **cinq fois** le coefficient de la case.
- Chaque carte « pas » simple vaut **une fois** le coefficient de la case.
- Chaque carte « course » vaut le **double** du coefficient de la case.

Les points marqués par chaque joueur sont totalisés et notés. Si le total d'un joueur est négatif, il marque 0 point.

-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	1	1	2	2	3
Start													
													

[Avec cette main restante, un joueur marque $-1 + 0 + 6 + 6 = 11$ points]

Exemple : Le joueur marque 11 points, sans compter le bonus éventuel pour avoir achevé la course.

Fin de la partie

Le jeu prend fin lorsque toutes les courses ont été jouées. Chaque joueur additionne alors les résultats qu'il a obtenus dans les différentes courses. Le joueur avec le plus haut score final est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs ont le même total, le gagnant est celui avec le meilleur résultat dans la dernière course.

L'auteur remercie Chris Bowyer et Chris Lawson pour leur aide appréciable dans le test de ce jeu.

Si vous avez des questions ou une suggestion à faire sur Honeybears, écrire à :

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien
Austria