

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 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)



# SCHLECK UND WEG!!

**Pour 3 à 6 jeunes gourmands,  
à partir de 4 ans**

avec une variante pour des gourmands un peu plus grands, à partir de 6 ans

de Manfred Ludwig

Qui rôde autour de la ruche? Ce sont les oursons qui, attirés par le parfum du bon miel, sont sur le point de le voler. Mais hélas, les abeilles ont construit leur réserve de miel au-dessus d'une fosse profonde. Alors, gare aux oursons trop voraces qui ne font pas attention où ils mettent les pieds, car ils risquent de tomber directement dans la fosse! D'ailleurs, pendant que les abeilles s'occupent de ces pauvres malheureux, les autres gourmands en profitent pour se régaler discrètement...

» **Bon appétit!** «

## **Le matériel:**

1 plan rond, posé dans la boîte, avec une fosse, quatre coins en forme de renforcements et  
6 passerelles, 6 oursons de 6 couleurs différentes,  
1 chaîne, 30 »gouttes de miel« jaunes, 1 dé spécial

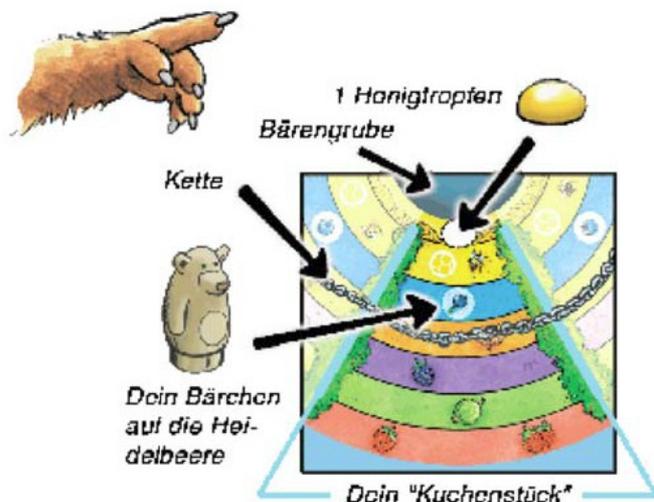


## **Avant la première partie:**

**Tout le matériel du jeu se trouve dans les compartiments situés sous le plan placé dans la boîte. Après avoir sorti tout le matériel, fixez à nouveau le plan sur les passerelles. Amusez-vous bien!**

## **Les préparatifs:**

Le plan du jeu est divisé en six sections, similaires à des parts de gâteau. Des passerelles bleues, situées dans le fond de la boîte, séparent les morceaux. Chaque joueur choisit une section, par exemple celle qui se trouve devant lui, prend un ourson et le place sur la baie sauvage, représentée sur sa part de gâteau. Ensuite, il pose une goutte de miel dans l'anneau jaune de sa part de gâteau, directement à côté de la fosse. Puis, les joueurs installent la chaîne autour des oursons qui se trouvent sur les parts de gâteau. Les gouttes de miel restantes sont conservées, comme provisions, dans les renforcements situés aux quatre coins du plan. Le joueur le plus jeune prend le dé spécial et le lance.



## Le placement de départ:



S'il s'agit d'une partie avec six joueurs, placez un ourson sur chaque part de gâteau. S'il n'y a que cinq joueurs, une part reste vide. La chaîne entoure les oursons et les gouttes de miel sont juste au dessus de la fosse.



S'il s'agit d'une partie avec quatre ou deux joueurs, préparez le plan en suivant les indications de l'illustration. S'il y a deux joueurs, ils prennent deux oursons chacun.



S'il s'agit d'une partie avec trois joueurs, laissez une part de gâteau vide entre chaque ourson.

## But du jeu:

**Les oursons collectionnent du miel. A la fin de la partie, le gagnant sera le joueur qui aura obtenu le plus grand nombre de gouttes de miel..**

## Le déroulement du jeu (pour des enfants à partir de 4 ans) :

### Tu es le plus jeune ourson?

Alors, tu peux commencer la partie. Ensuite, tes amis jouent à tour de rôle, en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

### Pendant ton tour, qu'est-ce que tu dois faire?

Tu dois d'abord lancer le dé.

### Qu'est-ce que le dé indique?

Une baie sauvage ou un rayon de miel! Sur le plan, on retrouve à chaque fois un anneau coloré qui correspond à la couleur du rayon de miel ou de la baie sauvage indiquée par le dé.

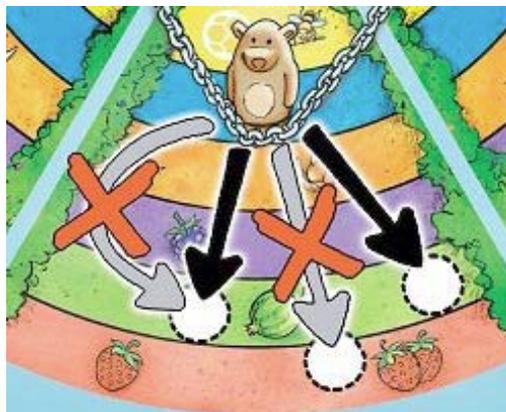
### Et qu'est-ce que tu dois faire après avoir lancé le dé?

jusqu'au bord de l'anneau coloré indiqué par le dé.

Tu ne dois pas poser ton ourson sur une baie sauvage, mais où tu veux sur l'anneau coloré.

**Attention:** Tu ne peux qu'éloigner ton ourson de la fosse. Si l'anneau coloré indiqué par le dé se trouve plus près de la fosse que ton ourson, ne le déplace pas!

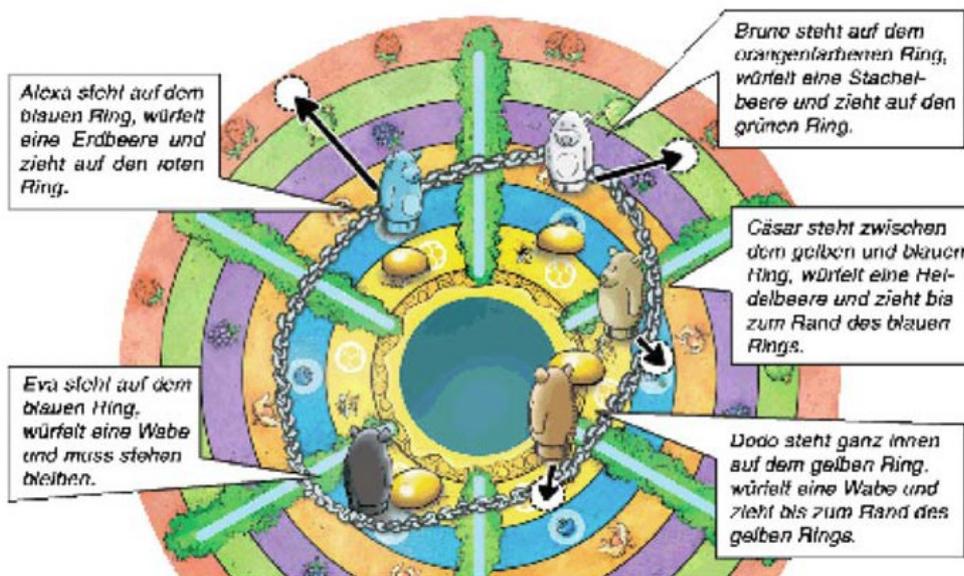
Déplace toujours ton ourson avec la chaîne pour pouvoir aussi faire bouger tous les autres oursons.



Exemple: Si un joueur tombe sur le vert, il peut poser son ourson où il veut sur l'anneau vert. Il doit diriger son ourson droit sur l'anneau, mais sans le faire sortir de l'anneau.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Quelques exemples de mouvements:



### Est-ce que des gouttes de miel sont tombées dans la fosse pendant ton tour?

C'est bien dommage pour les joueurs qui possédaient les gouttes de miel, car elles doivent rester dans la fosse jusqu'à ce qu'un ourson tombe dedans!

### Est-ce que des oursons appartenant à d'autres joueurs sont tombés dans la fosse pendant ton tour?

C'est super! Si tu as fait tomber un ou plusieurs oursons dans la fosse, tu peux récupérer toutes les gouttes de miel qui s'y trouvent et les placer devant toi, sur la table.

De plus, tu peux prendre la goutte de miel qui se trouve sur ta part de gâteau. Si elle est encore là, bien sûr! Tous les autres joueurs dont la goutte de miel se trouve encore sur leur part de gâteau peuvent la prendre et la poser devant eux, sur la table.

Après avoir distribué toutes les gouttes de miel, replacez les oursons sur la myrtille et placez la chaîne autour d'eux. Ensuite, prenez de nouvelles gouttes de miel dans les renforcements situés aux quatre coins du plan et mettez-en une devant chaque ourson (comme au début de la partie). C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

### Tu as fait tomber un ou plusieurs oursons pendant ton tour?

Quelle force! Mais attention: si l'un des oursons renversés, ou plusieurs d'entre eux, restent sur le plan et ne tombent pas dans la fosse, chaque joueur peut prendre la goutte de miel qui se trouve sur sa part de gâteau et la placer devant lui. Si un joueur n'a plus de goutte de miel sur sa part de gâteau, il va en chercher une dans la fosse. Comme tu as tiré la chaîne trop fort, tu es puni et non seulement tu ne reçois pas de miel, mais en plus, si ta goutte de miel n'est pas encore tombée dans la fosse, tu dois la jeter dedans!

Ensuite, les oursons sont replacés sur la baie sauvage et entourés par la chaîne, et les joueurs prennent de nouvelles gouttes de miel dans les renforcements situés aux quatre coins du plan. Ils placent une goutte de miel devant chaque ourson (comme au début de la partie). Puis c'est au tour du joueur.

### Exemple 1:

Alice se trouve sur l'anneau jaune et tombe sur la couleur rouge. C'est parfait! Alice fait tomber l'ourson de Didier et sa goutte de miel dans la fosse. La goutte de miel de Bruno tombe aussi dans la fosse. Alice récolte toutes les gouttes de miel qui se trouvent dans la fosse. De plus, Alice, Christian et Edith reçoivent la goutte de miel supplémentaire qui se

trouve encore sur leur part de gâteau.

### **Exemple 2:**

Alice a refait tomber l'ourson de Didier. Mais cette fois-ci, l'ourson de Bruno s'est renversé. Alice ne reçoit donc pas de miel et doit jeter sa goutte de miel dans la fosse. Bruno, Christian, Edith et Didier reçoivent chacun une goutte de miel qui se trouve sur le plan ou dans la fosse et la place devant eux.

### **Qu'est-ce qui se passe au moment où il n'y a plus de goutte de miel dans les renforcements situés aux quatre coins du plan, et qu'il n'est donc plus possible de poser une goutte de miel devant chaque ourson?**

C'est le dernier tour. Mettez les gouttes de miel restantes (qui se trouvent encore dans les renforcements) dans la fosse et continuez à jouer jusqu'à ce qu'un ourson tombe dans la fosse.

Distribuez alors les dernières gouttes de miel.

### **Quand est-ce que la partie prend fin?**

La partie prend fin lorsque toutes les gouttes de miel ont été distribuées.

### **Qui est l'heureux gagnant?**

Si tu as obtenu le plus grand nombre de gouttes de miel, c'est toi!

### **La variante pour les gourmands plus expérimentés (à partir de 6 ans)**

Mises à part deux particularités, les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale:

Tu lances le dé. Soit tu déplaces ton ourson, en fonction du résultat indiqué par le dé, soit ton

ourson reste à sa place. Dans cette variante, ton tour ne s'arrête pas là car, si tu le souhaite, tu peux relancer le dé. Mais c'est très risqué, car tu peux perdre une goutte de miel!

**Attention:** Si tu n'as pas de goutte de miel – ni devant toi sur la table, ni sur ta part de gâteau – tu ne dois pas relancer le dé.

Si en lançant le dé, tu vois que tu ne peux pas déplacer ton ourson, tu dois jeter la goutte de miel, de ta part de gâteau, dans la fosse. Si cette goutte de miel se trouve déjà dans la fosse, tu dois en jeter une autre qui se trouve devant toi. Tu peux alors relancer le dé et déplacer ton ourson jusqu'à ce qu'il doit rester à sa place.

Author: Manfred Ludwig  
Copyright 2002 by Zoch Verlag