

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



FR



Dès 5 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 1 plateau, 6 boules de pollen, 1 boule «abeille», 3 dés, 1 récipient pour lancer les dés, 25 pions, 4 cartes «résultat».



But du jeu : Être le premier à compléter sa carte abeille avec 6 pions pollen.

Préparer le jeu :

- Assembler les 4 pièces du plateau
- Placer les boules de pollen sur les fleurs de même couleur et l'abeille sur la fleur noire au centre du plateau
- Chaque joueur prend une carte abeille et la place devant lui.
- Les pions pollen sont placés à côté du plateau
- Les 3 dés sont placés dans le bol.



Règle du jeu :

Le joueur le plus jeune commence.
Il lance les 3 dés en secouant le bol et en le retournant sur la table. Il compte jusqu'à 3 et soulève le bol.
En même temps, tous les joueurs doivent attraper une/ des boule(s) de pollen ou l'abeille correspondant à une combinaison possible de 2 des 3 dés.















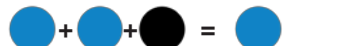




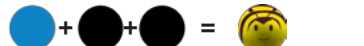




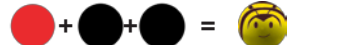

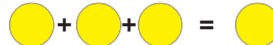
















Les joueurs ayant réussi à attraper une boule de pollen gagnent un pion pollen qu'ils placent sur leur carte abeille. Un joueur peut attraper plusieurs boules lors du même tour de jeu, il gagne alors autant de pions pollen que de boules attrapées.

Lorsqu'un joueur attrape l'abeille, il prend un pion pollen sur la carte de celui qui en a le plus et le place sur sa carte. Si aucun joueur n'a de pion sur sa carte, il prend un pion « libre ». Si plusieurs joueurs sont à égalité, il choisit à quel joueur il prend le pion.

Si un joueur se trompe, il doit rendre un de ses pions pollen précédemment gagné.

Une fois le tour terminé, les boules et l'abeille sont replacées sur le plateau et c'est au joueur suivant de lancer les dés.

Le premier joueur à avoir complété sa carte abeille gagne la partie.

 = 	 = 
 =  ou 	 = 
 =  ou 	 = 
 = 	 =  ou 
 = 	 =  ou 
 = 	 = 
 = 	 =  ou 
 = 	 =  ou 
 +  +  =  ou  ou 