

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



### **Benni perd des rondelles**

Si des rondelles tombent alors que le joueur est en train de déplacer ou de charger Benni, il finit malgré tout le tour en déplaçant Benni sur la case où il devait se rendre. À titre de pénalité, le joueur reçoit la case où se trouvait Benni. Il doit déposer cette case devant lui, face cachée.

Toutes les rondelles qui sont tombées du plateau de Benni retournent au centre du cercle, avec les autres rondelles. Si nécessaire, on place comme au début de la partie une rondelle de la couleur de la case de pré où Benni se trouve comme première rondelle sur le plateau.

### **Fin de la partie**

Le jeu prend fin si un joueur doit prendre sa deuxième case de pré, et ce joueur a malheureusement perdu.

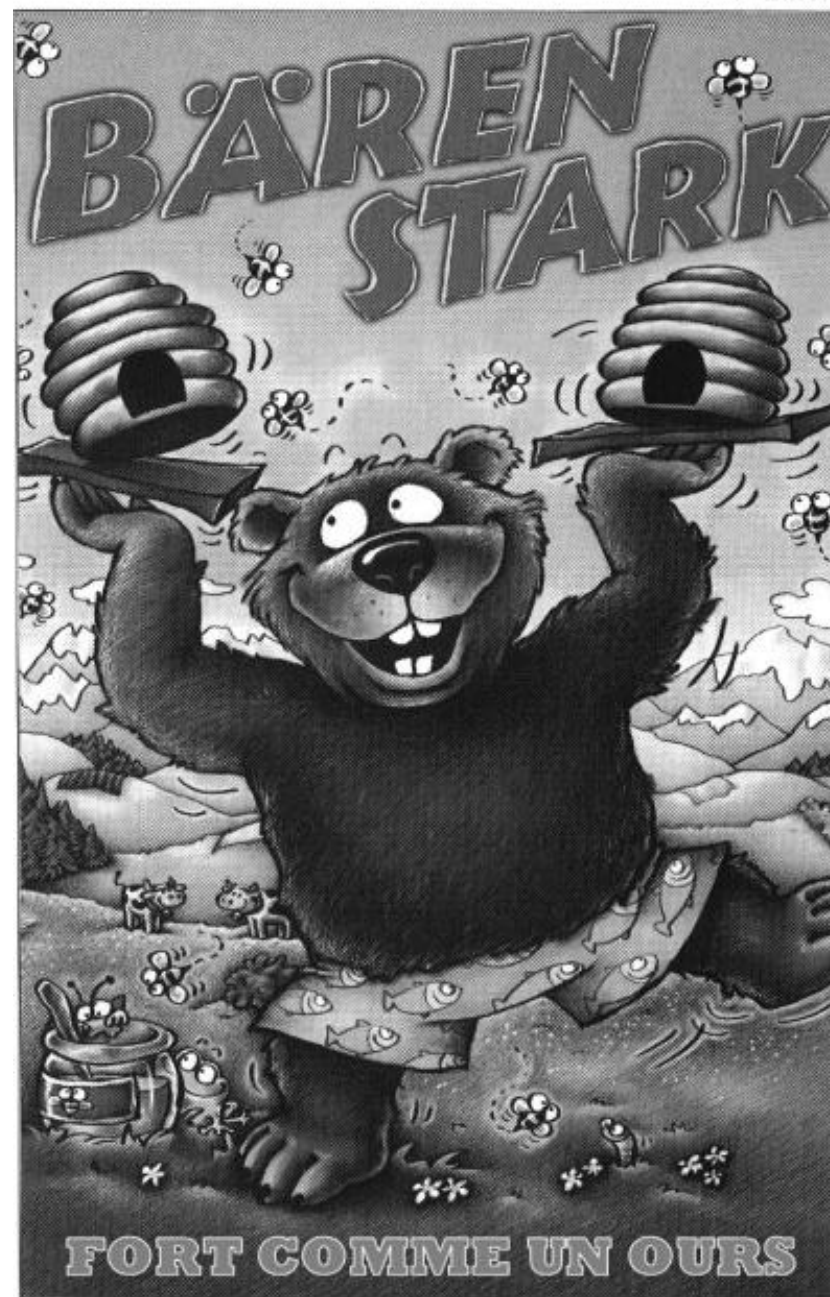
Le gagnant du jeu est le joueur qui a le moins de cases de pré devant lui. Si plusieurs joueurs ont aussi peu de cases devant eux, ils gagnent alors tous ensemble.

**Illustrations :** Gabriela Silveira

**L'auteur :** Heinz Meister invente des jeux depuis déjà de nombreuses années et compte un nombre considérable de jeux publiés. Bien qu'il soit plus particulièrement passionné par les jeux d'enfant, il met aussi au point des jeux pour toute la famille. Heinz Meister démontre ici à nouveau qu'il est possible de mettre au point des jeux captivants et pourtant dotés de règles très simples.

© 2002 Simba Toys  
Goldsieber Spiele, Werkstr 1,  
D-90765 Fürth

Traduction française : François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr> – [haffner@free.fr](mailto:haffner@free.fr)



**pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans**

## Principe du jeu

Quel ours peut résister à l'odeur du miel au soleil d'été. Benny l'ours en a l'eau à la bouche, et prend tout le miel qu'il peut porter. Ses yeux sont cependant plus gros que son ventre et ses bras ne suffisent pas à porter toute sa récolte. Benni décide donc de s'aider d'un plateau, mais celui-ci est très instable !

Les joueurs chargent petit à petit Benny l'ours et essayent de le déplacer habilement de case en case pour qu'il ne perde rien.

## Contenu

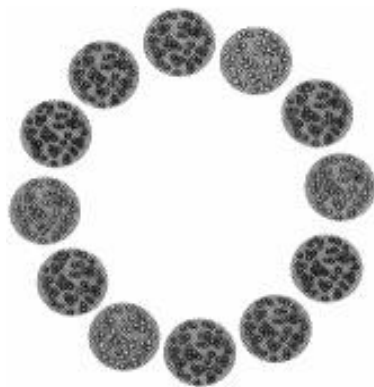
- 18 rondelles de bois  
(3 de chaque couleur et taille)
- 1 pion ours
- 1 dé spécial (0, 1, 1, 2, 2, 3)
- 12 cases rondes  
(2 de chacune des 6 couleurs)
- 2 plaquettes (1 carrée et 1 ronde)
- 1 règle du jeu



Avant la première partie, il faut détacher avec précaution les cases et les plateaux de leur carton. Le plateau carré et le plateau rond supplémentaires sont prévus pour le remplacement. Ils ne sont pas nécessaires pour le jeu.

## Préparation

- Les cases de pré sont placées côte à côte, avec les fleurs visibles, pour former un cercle dont l'ordre est déterminé au hasard. Il ne doit toutefois pas y avoir côte à côte deux cases avec des fleurs de la même couleur. On peut aussi décider d'écarter davantage les cases, pour rendre le jeu plus difficile.
- Les 18 rondelles de bois sont triées par couleurs et placées au milieu du cercle des cases de pré.
- Benni l'ours est posé sur une cases de pré au hasard.



- Les joueurs décident d'un commun accord s'ils veulent jouer avec le plateau carré ou le plateau rond. Le plateau rond étant plus instable, le jeu est légèrement plus difficile.



Lorsque les joueurs se sont décidés pour un plateau, ils le placent entre les bras de Benny l'ours.

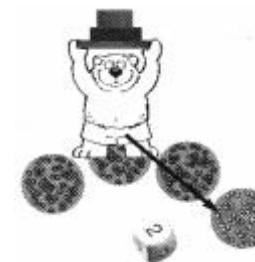
- On pose alors une rondelle de bois sur le plateau de Benny. La rondelle doit avoir la même couleur que les fleurs de la case où se trouve Benny.
- Le dé est posé à côté de Benny.
- Les joueurs se mettent d'accord sur celui qui commence.

## Déroulement du jeu

### Déplacer Benny

Quand c'est son tour, le joueur jette le dé. Il doit ensuite déplacer Benny l'ours d'autant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre que le nombre indiqué par le dé. Il doit soulever et déplacer Benny avec une seule main. Aucune rondelle ne doit tomber.

Le joueur ne peut ni tenir ni toucher le plateau ou les rondelles de bois en déplaçant Benny. Si le dé indique 0, Benny reste sur la case où il se trouve déjà.



### Charger une rondelle

Maintenant, le joueur doit charger une rondelle sur Benny, même s'il a tiré 0. Il prend une rondelle de la couleur des fleurs de la case où se trouve Benny et la place au dessus de la pile de rondelles sur le plateau. Ainsi, peu à peu, une tour se constitue.

Si un joueur doit charger sur Benny une rondelle d'une couleur, dont plus aucune n'est disponible au milieu, il choisit librement une rondelle d'une couleur restante et la place sur Benny.

En chargeant, il est aussi interdit de tenir le plateau ou les rondelles.

Après avoir chargé, le joueur passe le dé à son voisin gauche dont c'est maintenant le tour.

