

***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**



## LA RUCHE - Règle du jeu

Jeu de tuiles pour 2 joueurs et +

*Ne pas confondre vitesse et précipitation :  
à la ruche, il faut poser ses alvéoles vite,  
très vite, encore plus vite...  
ou les donner à ses adversaires.*

Le jeu est constitué de 60 tuiles réversibles en forme d'alvéole hexagonal. Les bords de chaque alvéole sont repérés par une couleur différente. Une des deux faces est ornée d'une abeille.

Au début de la partie, les tuiles sont réparties équitablement entre les joueurs (2X30, 3X20, 4X15, 5X12, ou 6X10). Le but du jeu est de se défausser le plus rapidement possible de ses alvéoles en les posant contre d'autres déjà posés. La seule contrainte est de respecter les règles de pavage : les bords qui se touchent doivent être de même couleur.

Avant le début de la partie, chaque joueur pose, à tour de rôle, un alvéole sur la table, de façon à en toucher un, déjà posé, par un seul coté. Dès que c'est fait, la partie commence. Il n'y a pas de tours de jeu, chacun joue quand il veut, sans attendre les autres, mais il ne peut poser de tuile que si elle touche au moins deux autres tuiles en respectant les correspondances de couleur.

Le premier à s'être débarrassé de tous ses alvéoles gagne la partie.

Règles optionnelles :

- Chaque fois qu'un joueur pose un alvéole face "abeille" visible, il se défausse d'un alvéole supplémentaire auprès d'un adversaire de son choix.
- Un joueur qui parvient à poser un alvéole qui en touche 3 autres, ou plus, en respectant la règle, peut se défausser de 3 tuiles supplémentaires en les donnant à ses adversaires comme bon lui semble (plutôt à ceux qui sont en tête).

Au fur et à mesure de la partie, apparaissent des emplacements injouables ; il faudrait, par exemple, pouvoir y poser un alvéole avec deux fois la même couleur, ce qui n'existe pas. Si plus aucun alvéole n'est jouable, la partie s'interrompt et gagne le joueur qui a conservé le moins de tuiles.

On peut jouer en plusieurs manches : pour chaque manche, le vainqueur marque 3 points, le deuxième 2 points et le troisième 1 point (utiliser les jetons inclus). À la fin du jeu, celui qui cumule le plus de points gagne la partie.

Variante solitaire :

Prendre 12 alvéoles au hasard et parvenir à tous les poser face "abeille" en respectant la règle du pavage : à partir du troisième alvéole, tout alvéole posé doit en toucher au moins deux autres et les cotés qui se touchent, doivent être de même couleur. Moins facile qu'il n'y paraît !