

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



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			