

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 (Saône-et-Loire), 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)



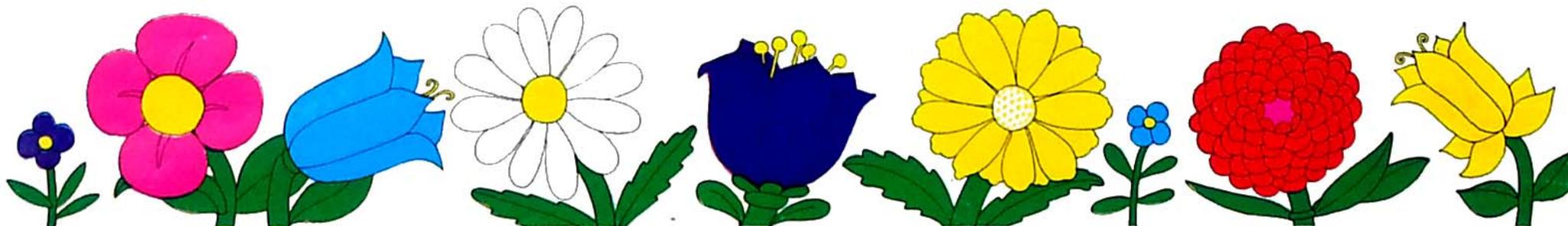
# 🌸 l'abeille et les fleurs 🌸

De jolies fleurs, de jolies couleurs et des abeilles légères, butinant de-ci de-là, travaillant à la préparation du bon miel doré



## COMPOSITION DU JEU :

- 1 plan de jeu comportant 16 cases de couleur différente: 4 jaunes, 4 rouges, 4 blanches, 4 bleues. Chacune d'elle est illustrée d'une fleur : gentiane, coquelicot, jonquille, etc...
- 64 pions : 16 jaunes, 16 rouges, 16 blancs, 16 bleus.
- 16 jetons "pot de miel".
- 4 abeilles se détachant sur un fond de couleur différent : blanc, vert, bleu, violet.
- 1 dé.
- 4 petits socles (pour les abeilles).



## RÈGLE DU JEU

Nombre de joueurs : 2, 3 ou 4.

Avant de commencer à jouer, disposer 1 pion à chacun des angles des 16 cases du plan de jeu, en respectant bien les couleurs: bleu sur bleu, rouge sur rouge, etc..., soit 4 pions par case. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé choisit son abeille, la glisse dans un socle et la place sur la case "DÉPART". Il avance alors d'autant de cases qu'il a tiré de points, pose son abeille qui récolte alors le nectar de la fleur.

**C'est à dire qu'elle prend 1 des 4 pions qui se trouvent sur la case.**

Le joueur suivant, également tiré au sort, choisit son abeille et joue de la même façon.

Dès qu'un joueur a réuni 4 pions de la même couleur, il les échange contre "un pot de miel".

Lorsqu'il ne reste plus que 4 pions dispersés sur le plan de jeu, le joueur qui sort un 6 avec son dé a le droit de choisir l'un d'eux. Bien entendu, s'il sort un autre chiffre qui le conduit à une case encore occupée, il ramasse normalement le pion.

Quand il ne reste plus de pions sur le plan de jeu, donc plus de nectar à récolter, la partie est terminée.

Le gagnant est celui qui a réuni le plus grand nombre de "pots de miel".

Tout en jouant, essayez de reconnaître les jolies fleurs des champs et des jardins sur lesquelles se posent les abeilles. Pour vous aider, nous vous les énumérons ci-dessous (à partir de la case "Départ" et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre) :

Pensées, nénuphar, coquelicot, tournesol, bleuet, marguerite blanche, rose, jonquille, campanule, boule de neige, anémone, marguerite jaune, gentiane, lys, zinnia, iris jaune.