

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

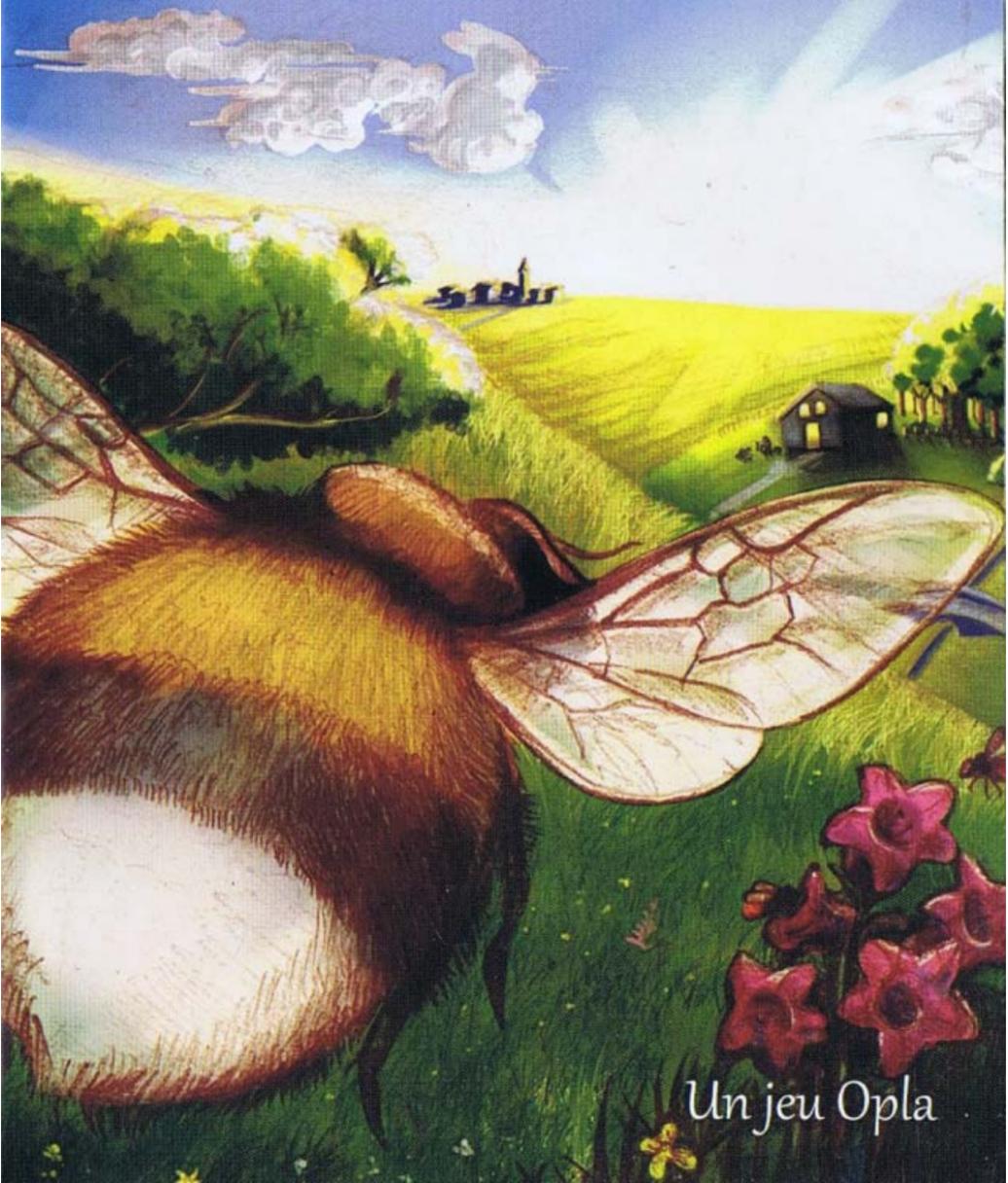
escaleajeux@gmail.com



Pollen

La règle du jeu

et plein d'infos sur les pollinisateurs sauvages



Un jeu Opla

~ Le contenu de la boîte ~

Le jeu contient 55 cartes réparties comme suit :

Un set de 17 cartes Abeilles et un set de 17 cartes Bourdons, chacun comprenant :

- 2 cartes sans insecte ;
- 3 cartes avec 1 insecte ;
- 3 cartes avec 2 insectes ;
- 3 cartes avec 3 insectes ;
- 3 cartes avec 4 insectes ;
- 1 carte avec 5 insectes ;
- 2 cartes Déplacement (Xylocope).



5 cartes Fleurs :



10 cartes Objectifs sur lesquelles figurent 3 fleurs (2 cartes Objectifs ont toujours 1 ou 2 fleurs en commun).



1 carte 1^{er} joueur, avec une abeille sur une face et un bourdon sur l'autre.



+ en cadeau : 5 cartes de l'extension *Vol Retour* pour le jeu *Migrato* (règle page 9) !



~ Comment jouer ? ~

But du jeu

Chaque joueur (Abeille ou Bourdon) doit faire butiner les fleurs par le plus d'individus possible de son espèce.

Mise en place

On dispose les 5 cartes Fleurs au centre de la table, côte à côte, entre les 2 joueurs.

On mélange les 10 cartes Objectifs et chaque joueur en reçoit une, que lui seul regarde, et conserve secrètement durant toute la partie.

Un joueur reçoit le set de cartes Abeilles et l'autre le set de cartes Bourdons. Le joueur Abeilles prend aussi la carte 1^{er} joueur, qu'il place devant lui côté « Abeilles ». Chaque joueur mélange son set de cartes et le pose devant lui faces cachées en une pioche personnelle, avant de prendre les 3 premières qu'il garde en main.

Pioche des Abeilles



Main du joueur Abeilles



carte premier joueur



les 5 cartes Fleurs

Pioche des Bourdons



Main du joueur Bourdons



Déroutement du jeu (exemple page 5)

Les joueurs jouent chacun leur tour.

A mon tour, je possède 2 points d'actions (2 PA) que j'utilise comme je le souhaite pour :

- **Poser une carte face visible de mon côté (1 PA) :**
Je pose une des cartes de ma main dans mon camp.
- **Défausser une carte (1 PA) :**
Je jette une carte de ma main dans la défausse, face visible.
- **Effectuer un Déplacement de mon côté (1 PA) :**
Je défausse une carte Déplacement de ma main et déplace une carte de mon espèce déjà posée (visible ou cachée) d'une case à droite, à gauche ou en diagonale, dans mon camp. Si une autre carte de mon espèce se trouve à l'emplacement où je souhaite bouger ma carte, alors j'intervertis les 2. Attention, il m'est impossible de déplacer une carte de l'espèce adverse
- **Effectuer un Déplacement du côté adverse (2 PA) :**
De la même façon, je peux déplacer une de mes cartes du côté adverse. Attention, il m'est toujours impossible de déplacer une carte de l'espèce adverse.
- **Poser une carte face cachée de mon côté (2 PA) :**
Je pose une carte de ma main dans mon camp, face cachée. Je n'aurai plus le droit de la regarder.
- **Poser une carte face visible du côté adverse (2 PA) :**
Je pose une carte de ma main dans le camp adverse.
- **Retourner une carte adverse (2 PA) :**
Je rends visible une carte que mon adversaire avait posée face cachée dans son camp.

A la fin de mon tour, je complète ma main à 3 cartes en piochant 1 ou 2 cartes dans ma pioche.

Exemple

1. A son tour, le joueur Bourdons (en bas) utilise ses 2 PA pour poser un « 3 » face visible chez lui (1 PA) et pour effectuer un déplacement (1 PA) : il peut déplacer sa carte « 1 » déjà posée d'une case à gauche, ou bien l'intervertir avec les cartes « 3 » à droite ou en diagonale. Il ne peut pas déplacer sa carte en bas car ça créerait un trou. Il pioche ensuite 2 cartes.

2. Ensuite, le joueur Abeilles (en haut) utilise ses 2 PA pour poser sa carte « 4 » chez l'adversaire, avant de piocher une carte.



Règles importantes :

- *Quelles que soient les actions effectuées à notre tour de jeu, il ne doit jamais se terminer avec un « trou » dans un des 2 camps.*
- *Il ne peut pas y avoir plus de 3 rangées de 5 cartes dans chacun des 2 camps.*

Fin de partie

Si le premier joueur n'a plus aucune carte en mains, alors son adversaire joue une dernière fois et la manche est terminée.

Si c'est le second joueur qui n'a plus de cartes en main, la manche est terminée.

Décompte des points

(exemple page 7)

On retourne les cartes posées faces cachées et on compte le nombre d'Abeilles et de Bourdons sur chacune des colonnes. L'espèce majoritaire remporte la carte Fleur de la colonne qui lui rapporte un point.

Si cette fleur figure sur la carte Objectifs du joueur, il gagne un point supplémentaire !

Si il y a autant d'Abeilles que de Bourdons sur une colonne, le joueur qui possède le plus de cartes sur cette colonne l'emporte. Et s'il y a encore une égalité, personne ne gagne la fleur.

Vous pouvez faire une seconde manche, mais cette fois ce seront les Bourdons qui commenceront. Vous additionnez les points des 2 manches.



Bon butinage !

Exemple de fin de manche



La manche est terminée et on a rendu visibles les cartes qui se trouvaient faces cachées.

Ici les Abeilles (en haut) sont majoritaires sur 2 fleurs, ce qui leur permet de marquer 2 points. Elles sont à égalité avec les Bourdons sur la dernière colonne, mais possèdent une carte de plus, donc emportent aussi cette fleur avec un point. De plus, 2 de ces 3 fleurs figurent sur leur carte Objectifs, elles ont donc 2 points en plus, soit un total de 5 points.

Les Bourdons (en bas) sont majoritaires sur le Saule et le Trèfle. Ils marquent donc 2 points pour ces fleurs, et comme elles figurent sur leur carte Objectifs, ils ont 2 points en plus, soit un total de 4 points.

Les Abeilles (5 pts.) gagnent la manche contre les Bourdons (4 pts.).



~ Variantes ~

La variante de la jeune Osmie :

Vous jouez exactement de la même façon, mais sans les cartes Objectifs.



La variante du vieux Bourdon sournois :

En début de partie, les deux joueurs choisissent 5 cartes de leur set qu'ils donnent à l'adversaire. Chacun intègre les 5 cartes reçues à son propre set.

La règle du jeu est exactement la même, et on joue les cartes adverses comme les nôtres. Comme dans la règle classique, à la fin de la manche, on totalise bien toutes les Abeilles d'une part et tous les Bourdons d'autre part.

Attention, une petite différence tout de même : on ne peut pas défausser une carte adverse !



 *pla vidéo*

Retrouvez la règle du jeu en vidéo sur notre site Internet