

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Bienen-Spiel

Une course aérienne amusante et passionnante
Un jeu de dés pour 2 à 4 personnes à partir de 6 ans

Contenu :

- plan de jeu
- 3 pions dans chacune des 4 couleurs
- 3 nuages pluvieux
- 1 dé

But du jeu

Le but du jeu est de survoler la prairie fleurie avec votre essaim d'abeilles, composé de 3 abeilles, et d'atterrir dans la ruche correspondante. Il faudra traverser les nuages pluvieux en chemin.

Préparation

Avant le premier tour du jeu, les nuages de pluie sont sortis de la découpe et placés au milieu de la prairie fleurie.

2 joueurs jouent avec tous les nuages. 3 joueurs ne prennent que les deux gros nuages, 4 joueurs ne jouent qu'avec un seul nuage (le plus grand nuage).

Chaque joueur choisit ses 3 pièces correspondantes (abeilles) et les place dans le champ de fleurs de départ de la même couleur. Par exemple, les 3 abeilles bleues dans les 3 fleurs bleues. Votre objectif est la ruche bleue, etc.

Début du jeu

Les dés sont lancés dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

Chaque pièce (abeille) peut être déplacée vers l'avant, vers l'arrière et latéralement. Pas en diagonale. Vos propres abeilles et celles des autres sont autorisées à passer au-dessus d'autres abeilles. Une seule abeille peut se poser sur une fleur. Si une fleur vers laquelle vous voulez voler est occupée, vous n'avez pas de chance et devez l'éviter ou déplacer une autre abeille.

À votre tour et après avoir lancé le dé, vous déplacez votre pion (abeille) vers la fleur la plus proche portant le même numéro.

Ainsi, par exemple, si vous avez obtenu un 3, l'une de vos 3 abeilles vole vers l'avant ou sur le côté (ou vers l'arrière si nécessaire) jusqu'à la fleur la plus proche avec le numéro 3. Si vous avez obtenu un 2, vous allez vers la prochaine fleur marquée d'un 2, etc.

Au début, vous ne pouvez aller que vers l'avant, sur l'une des 4 colonnes de fleurs qui sont devant vos fleurs de départ.

Il y a un total de 5 fleurs de couleurs différentes avec les numéros 1 à 5. on ne peut pas relancer le dé. Les deux rivières peuvent être survolées normalement.

Attention nuages pluvieux

Les abeilles évitent la pluie et doivent éviter les nuages pluvieux.

Si un joueur obtient au dé la goutte de pluie, il peut déplacer un nuage de pluie dans la zone de pluie, c'est-à-dire la zone entre les rivières bleues, sur des fleurs libres. Les nuages ne peuvent être installés qu'entre les deux rivières.

Parce que chaque colonie d'abeilles veut être la plus rapide, le nuage est placé devant le nez des

autres abeilles qui doivent maintenant changer la direction de vol prévue et contourner le nuage,

Fin du jeu

Au cours du jeu, chaque abeille essaie d'accéder à l'une des 4 rangées de fleurs qui mènent directement à sa propre ruche.

Il peut voler dans sa ruche si le joueur obtient un numéro qui est indiqué sur la zone de réception de la ruche, mais qui n'apparaît plus sur le chemin vers la ruche.

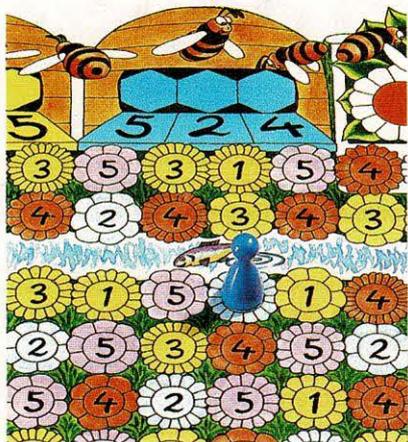
Dans l'exemple, l'abeille bleue a toujours 2 fleurs avec les numéros 1 et 3 devant elle. Si elle obtient un « 5 » peut immédiatement voler dans sa ruche parce que sa planche de débarquement porte le numéro 5. L'abeille est placée sur l'un des 3 nids d'abeilles de la ruche. Les deux autres abeilles bleues peuvent ensuite voler vers la ruche avec un 5, un 2 ou un 4.

Celui qui réussit le premier à ramener sa colonie, c'est-à-dire les 3 abeilles, dans la ruche gagne la partie.

Attention : après chaque jet de dé, vous devez voler avec l'une de vos 3 abeilles. Même en arrière, s'il n'y a pas d'autre possibilité. La seule exception est lorsqu'une abeille est tellement encerclée par des nuages de pluie qu'elle n'a plus la possibilité de bouger. Elle doit alors attendre que les nuages se dégagent pour se frayer un chemin.

Et maintenant, chers enfants, chers jeunes, nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et un bon envol des abeilles. Vous verrez, ce sera vraiment excitant. Le prochain nuage est sûr de venir.

Wer z. B. mit seiner blauen Biene noch 2 Blumen mit den Ziffern 1 und 3 vor sich hat, und die „5“ würfelt, darf sofort in seinen Bienenkorb fliegen, weil sein Landebrett die Ziffer 5 trägt. (Abb.) Die Biene wird



auf eine der 3 Waben im Korb gesetzt. Auch die beiden übrigen blauen Bienen können später mit einer 5, 2 oder 4 in den Korb fliegen.

Wer als erster sein Bienenvolk, also alle 3 Bienen, im Bienenkorb untergebracht hat, ist Sieger.

Achtung: Nach jedem Würfeln muß man mit einer seiner 3 Bienen weiterfliegen. Auch rückwärts, wenn es nicht anders geht. Es herrscht also Zugzwang. Einzige Ausnahme ist, wenn eine Biene von Regenwolken so eingekreist ist, daß sie keine Zugmöglichkeit mehr hat. Dann muß sie warten, bis sich durch eigenes oder fremdes Würfeln die Regenwolken verziehen und den Weg freimachen.

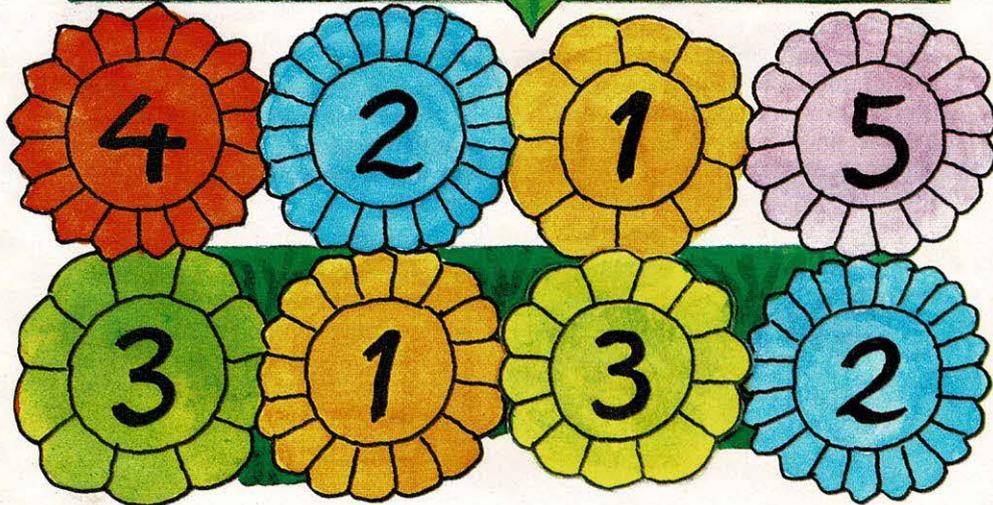


Und nun, liebe Kinder, liebe Spielrunde, wünschen wir Euch viel Spaß und guten Bienenflug.

Ihr werdet sehen, es wird ganz schön spannend. Die nächste Regenwolke kommt bestimmt.

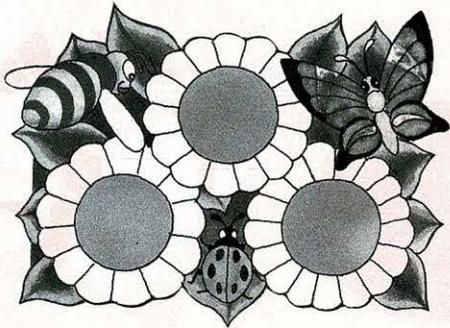
Bienen-Spiel

Ein lustiger und spannender Wettflug



Bienen-Spiel

Ein lustiger und spannender Wettflug

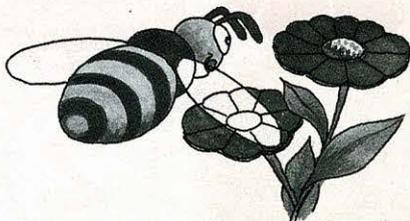


Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Personen
ab 6 Jahren

Spielmaterial: Spielplan
je 3 Spielfiguren in
4 Farben
3 Regenwolken
1 Würfel

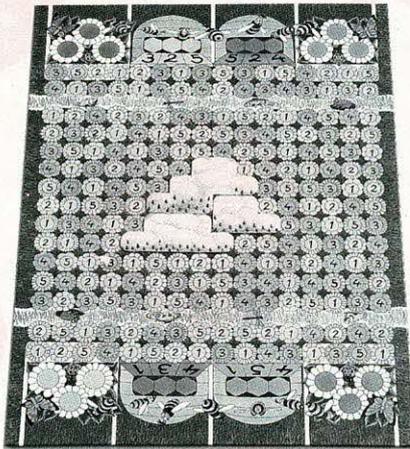
Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit seinem Bienenschwarm, bestehend aus 3 Bienen, die Blumenwiese zu überfliegen und im farblich passenden Bienenkorb zu landen. Unterwegs müssen immer wieder Regenwolken umflogen werden.



Vorbereitung

Vor der ersten Spielrunde werden die Regenwolken aus dem Stanzling ausgebrochen und in die Mitte der Blumenwiese gelegt. (Abb.)



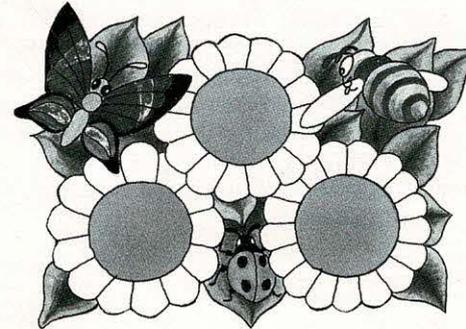
2 Spieler spielen mit allen Wolken.
3 Spieler nehmen nur die beiden großen Wolken, 4 Spieler spielen nur mit einer Wolke (der großen Wolke).

Jeder Spieler wählt sich seine 3 farbgleichen Spielfiguren (Bienen) aus und stellt sie ins Start-Blumenfeld der gleichen Farbe. Also z.B., die 3 blauen Bienen in die 3 blauen Blüten. Ihr Ziel ist der blaue Bienenkorb usw.

Spielbeginn

Es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt.
Der Jüngste beginnt.

Mit jeder Spielfigur (Biene) darf vorwärts, rückwärts und seitlich gezogen (geflogen) werden. Nicht diagonal. Eigene und fremde Bienen dürfen überflogen werden. Auf einer Blüte darf immer nur 1 Biene sitzen. Ist eine Blüte, auf die man fliegen will, besetzt, hat man Pech gehabt und muß ausweichen oder mit einer anderen Biene fliegen.

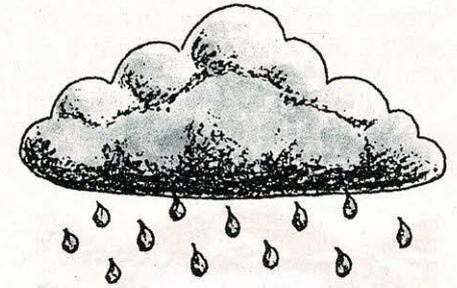


Wer an der Reihe ist und gewürfelt hat, zieht mit seiner Spielfigur (Biene) **auf die nächstliegende Blume mit der gleichen Ziffer.**

Wer also z. B. eine 3 gewürfelt hat, fliegt mit einer seiner 3 Bienen vorwärts oder seitwärts (wenn's sein muß auch rückwärts) auf die nächstgelegene Blume mit der Ziffer 3. Wer die 2 gewürfelt hat, fliegt zur nächsten Blume mit der Ziffer 2 usw.

Beim Start darf nur vorwärts auf eine der 4 Blumenreihen gezogen werden, die direkt von den Startblüten wegführen.

Insgesamt gibt es 5 verschiedenfarbige Blumen mit den Ziffern 1 - 5. Ein Rauswerfen gibt es nicht. Die beiden Flüsse dürfen ganz normal überflogen werden.



Achtung Regenwolken

Bienen meiden den Regen und müssen die Regenwolken umfliegen.

Und jetzt **das Besondere:** Würfelt ein Spieler den **Regentropfen**, darf er eine Regenwolke innerhalb der Regenzone, das ist das Gebiet zwischen den blauen Flüssen, auf freie Blüten versetzen. Die Wolken dürfen also nur bis an die **Flußgrenze** gesetzt werden.

Weil jedes Bienenvolk das schnellste sein will, wird die Regenwolke anderen Bienen vor die Nase gesetzt. Diese müssen nun ihre geplante Flugrichtung ändern und die Wolke umfliegen.



Ende des Spiels

Jede Biene versucht im Laufe des Spiels auf eine der 4 Blumenreihen zu kommen, die direkt in den eigenen Bienenkorb führen.

Sie darf in den Korb hineinfliegen, wenn ein Spieler eine Zahl würfelt, die auf dem Landebrett des Bienenkorbs angegeben ist, die auf dem Weg in den Korb aber nicht mehr vorkommt.