

# F

 Ages : 7-12

 Nombre de joueurs : 2

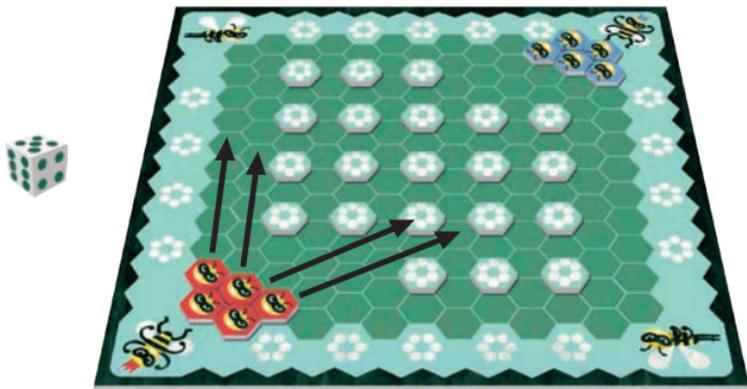
 Contenu : 1 plateau + 1 dé + 31 cartes (10 abeilles, 12 fleurs, 5 fleurs "x2", 4 araignées).

 **Bu**t du jeu : être le premier joueur à récupérer 8 cartes "fleur" et à faire revenir ses abeilles dans sa zone de couleur.

 **Préparation du jeu** : le plateau est placé entre les joueurs. Les 5 abeilles rouges et les 5 abeilles bleues sont posées sur les cases du plateau correspondant à leur couleur. Les 21 autres cartes sont retournées faces "fleurs géométriques" visibles, mélangées et placées sur chaque emplacement vert clair du plateau.

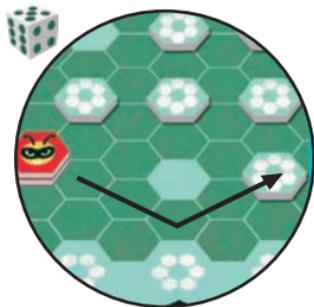
**Déroulement du jeu** : le plus jeune joueur commence en lançant le dé. Il avance une de ses abeilles en ligne droite d'autant de cases qu'indiqué par le dé.

**NB1** : la voie doit être libre. Ex : si le dé indique 5 et qu'une carte est placée sur la 3<sup>ème</sup> case, le joueur ne peut pas prendre cette direction.





- Si sur la dernière case de son avancée se trouve une de ses abeilles, le joueur pose alors sa deuxième abeille par dessus et forme une "super bee". La caractéristique de cette "super bee" est qu'elle a la possibilité d'effectuer **un** changement de direction lors de ses déplacements.



Si la dernière case de son avancée est une carte fleur géométrique, le joueur retourne la carte. Si la carte représente :



- **une fleur** : le joueur récupère la carte et positionne son abeille à la place, et c'est au joueur suivant de lancer le dé et de jouer.



- **une fleur x 2** : le joueur récupère la carte (elle compte pour une fleur gagnée), positionne son abeille à la place, relance le dé et joue à nouveau.



- **une araignée** : l'abeille est bloquée par l'araignée. Dans ce cas les 2 cartes se superposent face araignée visible et restent à la même place jusqu'à la fin de la partie.

**NB2** : une "superbee" reste "superbee", tout au long de la partie, mais elle peut se faire bloquer aussi par une araignée. Dans ce cas les 3 cartes se superposent (face araignée visible) et restent à la même place jusqu'à la fin de la partie.



**Fin de la partie** : quand un joueur a récupéré 8 cartes "fleur", il doit faire revenir toutes ses abeilles (exceptées celles bloquées par les araignées) dans sa zone de couleur. Une fois cette opération effectuée, ce joueur remporte la partie.