

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**

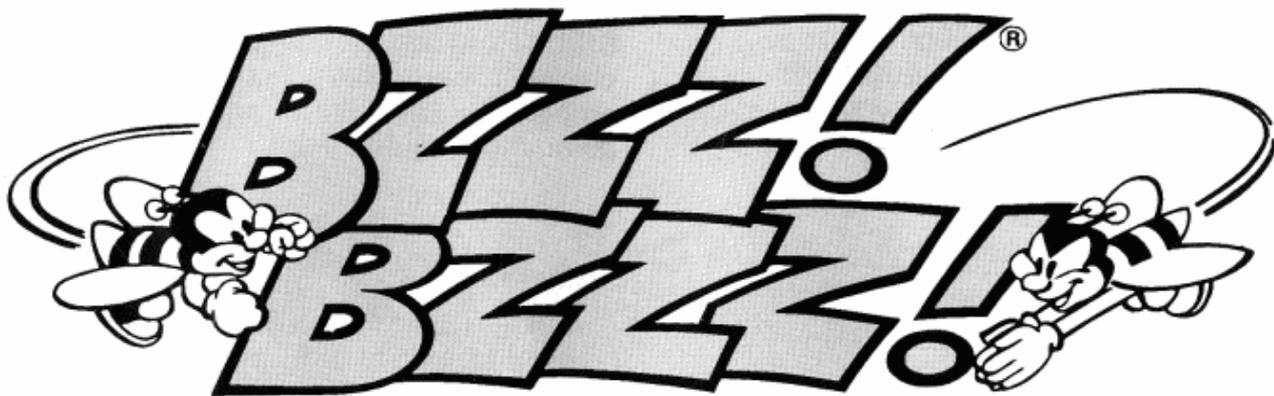
**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





## LE JEU DES ABEILLES HABLES.

2 à 4 joueurs

Lire attentivement cette règle de jeu avant de mettre en place le jeu lui-même.

### CONTENU DU JEU

- 4 Abeilles habiles magnétiques
- 4 Serre-têtes réglables
- 4 Languettes en plastique souple
- 1 Sachet contenant 32 grains de pollen colorés, munis d'une partie métallique.
- 4 Ruches en plastique
- 4 Décors de ruche auto-adhésifs
- 1 Plateau de jeu en forme de fleur (dont le bouton central pourra contenir les grains de pollen).

### BUT DU JEU

Prendre le plus grand nombre de grains de pollen dans la fleur et les déposer dans sa ruche, en utilisant uniquement l'abeille magnétique fixée à son serre-tête.

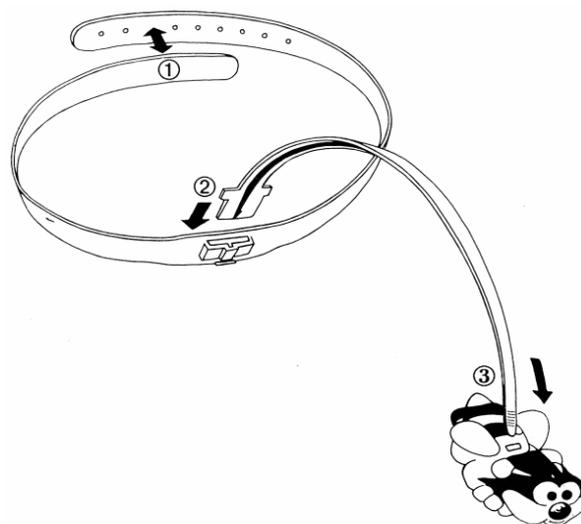
Le vainqueur est celui/celle qui aura amassé le plus grand nombre de grains de pollen dans sa ruche, lorsque la fleur sera vide.

### MISE EN PLACE DU JEU

1. Sortir la fleur de la boîte et la poser sur une surface plane, le côté alvéolé vers le haut. On peut jouer sur une table ou par terre. Si le jeu se déroule sur une surface fragile, il est alors recommandé de mettre une nappe ou une serviette sur cette surface pour la protéger.
2. Mettre en place le couvercle orange au centre de la fleur.
3. Prendre dans la boîte le sachet contenant les grains de pollen (petites billes ayant une partie métallique) et les poser dans n'importe quel ordre dans la fleur, en essayant de répartir aussi bien que possible les différentes couleurs. Il faut qu'il y ait une bille par alvéole.
4. Chaque joueur choisit alors un serre-tête et l'ajuste en fonction de son tour de tête (voir sur le schéma de montage (1)).
5. Une fois son serre-tête réglé, chaque joueur y fixe la languette en plastique de la même couleur (2), au bout de laquelle il fixe

également une abeille (voir sur le schéma de montage). Le rectangle, situé à l'une des extrémités de la languette en plastique souple, vient s'encliquer dans l'encoche du serre-tête : l'extrémité striée de la languette en plastique souple vient s'encliquer dans l'orifice situé sur le dos de l'abeille (3).

Une fois ce montage effectué, en bougeant la tête de gauche à droite et d'avant en arrière, chaque joueur peut orienter son abeille dans la direction qu'il souhaite.



6. Chacune des 4 ruches doit être décorée avec une étiquette autoadhésive (à coller à l'intérieur de chacune des 4 soucoupes). Les grains de pollen récupérés par chaque joueur tout au long de la partie devront être déposés dans sa ruche.
7. Une fois tous ces préparatifs effectués, tous les joueurs se mettent autour de la fleur centrale, en laissant suffisamment d'espace entre eux pour qu'ils puissent bouger leur tête sans se gêner les uns les autres.
8. Durant le déroulement de la partie, à aucun moment les joueurs ne peuvent, ni ne doivent, se servir de leurs mains pour guider leur abeille ou pour ramasser des grains de pollen.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur se met en position de départ : c'est-à-dire tient son abeille avec sa main droite jusqu'au signal de départ. Le but du jeu est de ramener le plus grand nombre de grains de pollen dans sa ruche, en utilisant uniquement comme moyen de ramassage et de transport le magnétisme de son abeille. Il convient donc de faire rouler les billes en les poussant avec le corps de son abeille, pour que la partie métallique des billes soit tournée vers le haut, de telle sorte que l'aimant situé à l'intérieur du corps de l'abeille puisse attirer vers lui les billes sans difficulté. Une fois qu'un grain de pollen "est capturé" par une abeille, il faut le transporter avec précaution jusqu'à sa ruche, afin qu'il ne se détache pas. Là, pour le "détacher" de l'abeille, il convient de se servir du bord de la ruche. En frottant habilement la bille contre le rebord en plastique, elle va se détacher pour rester à l'intérieur de la ruche.

## IMPORTANT

- A aucun moment de la partie les joueurs n'ont le droit de se servir de leurs mains, soit pour guider leur abeille, soit pour ramasser des grains de pollen (même ceux tombés à côté de la fleur ou de leur ruche !), soit pour gêner les autres joueurs.
- Une fois un grain de pollen en possession d'une abeille, il est interdit à un joueur adverse d'essayer de le lui prendre avec son abeille, ou d'essayer de le faire tomber, sous peine d'élimination.
- Tout grain de pollen tombé en dehors de la fleur ou d'une ruche est considéré comme perdu. Il est alors immédiatement retiré du jeu.
- Peu importe la couleur des grains de pollen que peut ramasser une abeille.
- Une abeille peut bien sûr prendre et transporter plusieurs grains de pollen en même temps.

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsqu'il n'y a plus aucun grain de pollen contenu dans la fleur. Le vainqueur est alors le joueur qui aura ramené le plus grand nombre de grains de pollen dans sa ruche.

En cas d'égalité, recommencez une nouvelle partie, plus acharnée encore !

## VARIANTES DE JEU

### 1°) Pour les plus âgés :

La partie se déroule comme décrit ci-dessus, mais les grains de pollen ont alors une valeur qui leur est attribuée en fonction de leur couleur :

- les BLEUS valent 4 points
- les VERTS valent 3 points
- les VIOLETS valent 2 points
- les ROUGES valent 1 point.

En fin de partie, faire le décompte des points obtenus par chaque joueur. Celui qui a le score le plus élevé est le vainqueur.

Il convient alors de faire un choix en cours de jeu : on peut soit essayer de ramener en priorité les billes vertes et bleues, ou "se battre tout azimut" pour ramener le plus grand nombre possible de billes dans sa ruche.

### 2°) Pour les plus habiles et les plus rapides :

La partie se déroule comme décrit précédemment, mais chaque joueur devra uniquement ramener les billes de la couleur correspondant à son serre-tête.

Dans cette variante, si par malheur une abeille prend un grain de pollen ne correspondant pas à sa couleur, elle doit alors le reposer dans la fleur, en se servant du rebord de celle-ci pour détacher ce "mauvais" grain de pollen.

Le vainqueur est alors le joueur qui parvient le premier à ramener dans sa ruche toutes les billes de sa couleur, bien sûr sans en avoir mise une à côté.

## AVERTISSEMENT À L'ATTENTION DES PARENTS

Il est conseillé qu'un adulte supervise le déroulement du jeu, surtout si des enfants en bas-âge y prennent part.

Il est recommandé de ne pas porter de lunettes pour jouer à ce jeu et de ne pas se servir des accessoires de jeu à d'autres fins que celles évoquées dans cette notice.

Par ailleurs en fin de partie, il est également recommandé de ranger les 32 billes de couleur dans la cavité prévue à cet effet au centre de la fleur, puis de refermer cette cavité avec le couvercle orange, faisant office de bouton de fleur. Quant aux abeilles, il n'est pas utile de les retirer de la languette de plastique sur laquelle elles ont été fixées en début de partie.

8777 I BZZZ ! ® est une marque déposée par Habourdin International,

© 1991 Waddingtons Games Ltd.

Fabriqué en Grande-Bretagne.

Distribution exclusive pour la France : Habourdin International.