

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

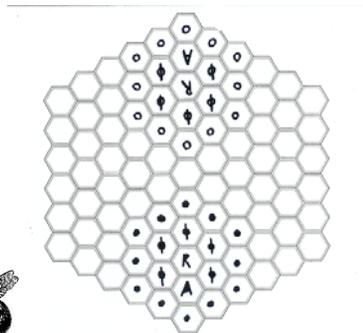
escaleajeux@gmail.com



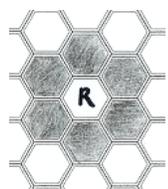
KENTRON est un jeu de stratégie. Son nom vient du grec classique et veut dire aigillon.

Dans ce jeu deux essaims d'abeilles se disputent une rushe. Pour finir cette dispute une des deux reines doit l'abandonner.

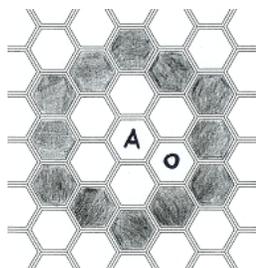
Au **comencement de la partie** les jetons se posent suivant le dessin:



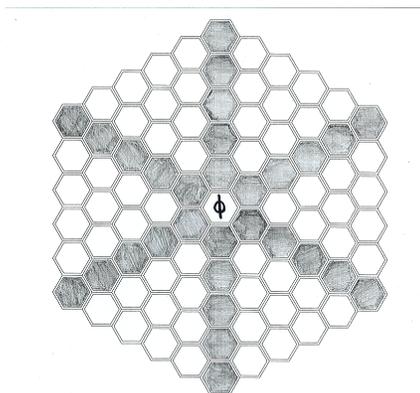
Mouvements de la reine: une cellule n'importe en quelle direction.



Mouvements du faux bourdon: saute sur les cellules qu'il ait au tour, arrivant dans une des 12 cellules indiquées dans le dessin.



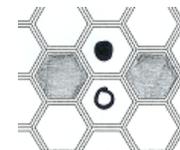
Mouvements de la ouvrière adulte: dédiée aux vols de langue distance: toutes les cellules qu'elle puisse n'importe quelle direction, mais elle ne peut pas sauter sur les autres abeilles.



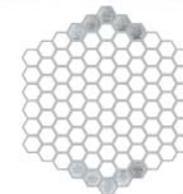
Mouvements de la ouvrière jaune. Dedicée aux tâches domestiques: elle avance toujours à l'avant, vers les cellules de pollen contraires. N'avance qu'une cellule.



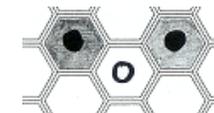
Si elle a une abeille devant, n'importe de quel essaim, elle peut virer à droite ou à gauche, mais toujours à l'avant.



Si une d'elles arrive à une des 5 cellules du pollen contraire se transforme dans une ouvrière adulte.

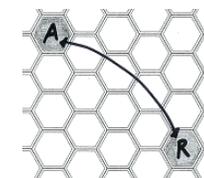


Les abeilles peuvent se tuer les unes aux autres. Si une abeille se trouve avec une autre dans une des cellules auxquelles elle peut arriver, elle a le droit de la tuer. L'abeille morte abandonne la ruche et l'abeille qui tue occupe la cellule de la tué. Les ouvrières jaunes ne tuent qu'en diagonal, et toujours à l'avant.



Danger! Quand une reine est directement menacée, est obligée de bouger ou de se protéger avec une abeille de son essaim.

Vol nuptial: ce mouvement ne peut que se faire une seule fois pendant la partie le faux bourdon et la reine échangent ses positions et peuvent survoler les autres abeilles. On ne peut pas faire le vol nuptial si la reine se trouve en danger ou si elle tombe en danger.



Final: Quand une reine se trouve menacée par une abeille contraire et ne peut pas échapper à une cellule sûre, ni peut se protéger avec une autre abeille: elle a perdu la partie et doit abandonner la ruche.

