

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



**Accessoires et mise en place (à 5 joueurs)**

**Los componentes y preparativos para el primer juego (para 5 jugadores)**

**Material & Spielaufbau (für 5)**

1 marqueur de premier joueur  
1 Indicador del Jugador en Turno  
1 Startspielerstein

90 pions nectar  
90 néctares  
90 Nektar

8 pions chance  
8 marqueurs de Chance  
8 Glückschips

2 pions ex aequo  
2 marcadores de Colmena Empatada  
2 Unentschiedenes Nest-Marker

2 frelons, 2 marqueurs de victoire et 20 pions miel (joueur vert)

2 avispones & 2 marcadores de Colmena Ganada & 20 mieles (joueur vert)  
2 Hornissen, 2 Nesterobereungsmarker & 20 Honigmarker (grüner Spieler)

12 champs (10 contenant une ruche et 2 vides). Exemple d'installation de départ.

12 Campos (10 con y 2 sin Colmena). Ejemplo de colocación para el primer juego.

12 Felder (10 mit Nest und 2 ohne). Aufbaubeispiel für das erste Spiel.

Le chemin est bloqué (un frelon ne peut pas passer directement de B à F et vice-versa)

Paso bloqueado por un arbusto (un avispon no puede volar directamente del Campo B al Campo F)  
Gebüsch (eine Hornisse kann nicht direkt von Feld B auf Feld F gelangen und umgekehrt.)

Champ (contenant la ruche F)  
Campo (con la Colmena F)  
Ein Feld (für Nest F)

Champ vide  
Campo sin Colmena  
Ein leeres Feld

Réserves de miel, une pour chaque joueur  
Área de Miel Recolectada por jugador  
Gesammelter Honigvorrat, einer für jeden Spieler

Tuile de score ronde (de la ruche A)  
Ficha de Ronda de Puntaje en forma de colmena (de la Colmena A)  
Wertungsplättchen (für Nest A)

1 pion de tour placé sur la première case d'action  
1 Indicador de Ronda (colocado en el primer paso en forma de flor, una Ronda de Acción)  
1 Rundenmarker in der ersten Aktionsrunde

Tuile d'action ronde comportant deux cases d'action  
Ficha de Ronda de Acción (de dos rondas)  
Aktionsplättchen mit zwei Aktionsrunden

1 plateau compte-tours où sont encastrées les tuiles d'action et de score  
1 Tablero de Turnos con fichas separables de Ronda de Acción y Ronda de Puntaje  
1 Rundenbrett mit eingefügten Aktions- und Wertungsplättchen

6 cartes action pour chaque joueur  
6 tarjetas de acción para cada jugador (un total de 5 sets)  
6 Aktionskarten für jeden Spieler



# HOMME

## Les Règles

### Aperçu

Vous contrôlez deux frelons rivalisant avec leurs congénères pour produire la plus grande quantité de miel dans le plus de ruches possible. Le but du jeu est de remporter 3 ruches. Si personne n'y parvient, le vainqueur est celui des joueurs ayant remporté 2 ruches qui a produit le plus de miel. Le miel est fabriqué à partir de nectar récolté dans les champs. On désigne le vainqueur de chaque ruche dans un ordre spécifique au cours de la partie : il vous faudra donc planifier à l'avance quelles ruches vous tenterez de gagner.

À chaque round d'action, un de vos deux frelons accomplit une action parmi les trois suivantes : 1 – récolter du nectar, 2 – action de miel ou 3 – vol. Tous les joueurs choisissent leurs actions simultanément et les jouent en commençant par la carte action comportant le plus petit nombre. Chaque action existe en deux variantes, l'une risquée et l'autre non. Vous pouvez donc opter pour la sécurité ou tenter d'obtenir un avantage au moyen de l'action plus profitable, mais aussi plus hasardeuse.

### Préparer la première partie

- Pour votre première partie, ne détachez pas les tuiles du compte-tours à moins que le contraire ne soit précisé ci-dessous.
- Détachez les 12 champs hexagonaux et placez-les côte à côte comme indiqué sur la présentation de partie illustrée séparément, en tenant compte des indications suivantes:
  - \* pour une **partie à 5 joueurs**, placez les hexagones comme indiqué sur l'illustration ;
  - \* pour une **partie à 4 joueurs**, n'utilisez que 10 champs (retirez les champs I et J du jeu). Sur le compte-tours, détachez les tuiles de score rondes des ruches H, I et J et remplacez les tuiles de score vierges au-dessus de l'indication « 4 joueurs » par la tuile de score ronde H ;
  - \* pour une **partie à 3 joueurs**, utilisez 8 champs seulement (retirez les champs G, H, I et J du jeu). Sur le compte-tours, détachez les tuiles de score rondes des ruches F, G, H, I et J, et remplacez la tuile de score ronde vierge sous l'indication « 2-3 joueurs » par la tuile de score F ;
  - \* pour une **partie à 2 joueurs**, reportez-vous aux instructions de préparation et aux règles modifiées à la fin de ce livret.
- Détachez les pions de chance et les marqueurs de victoire.
- Placez le compte-tours à côté des champs et le pion de tour sur la première case d'action ronde en forme de fleur.
- Séparez les pions de miel par couleurs et placez-les, eux et tous les pions nectar, près du plateau de jeu.
- Placez 3 pions nectar sur chaque champ (y compris ceux qui ne comportent pas de ruche). Le nectar est placé hors des ruches.
- Chaque joueur prend un paquet de cartes action (numérotées de 1 à 6), deux pions frelon et 4 pions miel de la même couleur ainsi que 4 pions nectars.
- Le marqueur de premier joueur est placé devant le joueur le plus jeune.
- Le joueur qui commence place un de ses pions miel dans une ruche de son choix, puis le joueur situé à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient disposé leurs 4 pions miel. Pendant cette phase, vous ne pouvez pas placer plus de 2 de vos pions miel dans la même ruche (mais une ruche peut contenir des pions miel de plusieurs joueurs). Le nombre total de pions miel que peut contenir une ruche est limité par le nombre d'emplacements qu'elle comporte.
- Ensuite, placez les pions frelon dans les champs, un à la fois, de la même façon. Les frelons sont placés hors des ruches. Il peut y avoir plus d'un frelon dans n'importe quel champ. Vous pouvez également placer des frelons dans les champs ne comportant pas de ruche.



Le marqueur de tours se déplace d'une case sur le compte-tours. Ce round est un round d'action. Le prochain sera un round de score.

## Règles du jeu (3 à 5 joueurs)

La partie est divisée en rounds. Chaque round est soit un round d'action, soit un round de score. Le type de round est indiqué par le pion de tour. Les cases en forme de fleur représentent des rounds d'action et les cases en forme de ruche des rounds de score.

### A) Round d'action

1. Chaque joueur choisit une carte action et la place face cachée devant lui.
2. Les cartes action sont dévoilées simultanément.
3. Les joueurs exécutent les actions dans l'ordre des nombres indiqués en haut à droite des cartes et subissent éventuellement des malus.
4. Chaque joueur reprend la carte qu'il avait choisie dans sa main.
5. On ajoute 1 nectar dans chaque champ (sauf dans ceux dont les ruches ont été remportées).

6. Le marqueur de premier joueur est placé devant le joueur suivant, en se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre.

7. Le pion de tour se déplace de 1 case sur le compte-tours.

### B) Round de score

1. On désigne le vainqueur de la ruche correspondant à la lettre indiquée sur la tuile de score ronde.
2. Le miel de la ruche remportée est placé sur les réserves de miel du compte-tours.
3. Le vainqueur de ladite ruche place son marqueur de victoire sur celle-ci.
4. Le vainqueur de la ruche prend tout le nectar du champ correspondant.
5. Le pion de tour se déplace de 1 case sur le compte-tours.

### Un malus est appliqué :

- Dans une partie à 3 joueurs » si 2 joueurs ou plus choisissent une action de la même catégorie
- Dans une partie à 4-5 joueurs » si 3 joueurs ou plus choisissent une action de la même catégorie

**Joueur E**  
Récolte de nectar – Agressive



3 joueurs ont choisi une carte action de la même catégorie (Récolte de nectar)

**Joueur A**  
Miel – Agressive



**Joueur D**  
Vol – Agressive



**Joueur C**  
Récolte de nectar – Sûre



**Joueur B**  
Récolte de nectar – Sûre

## A) Round d'action

À chaque round d'action, chaque joueur choisit 1 carte action. Les cartes actions sont divisées en trois catégories : Récolte de nectar, Miel et Vol. Chaque catégorie comprend une carte « sûre » et une carte « agressive » dont l'utilisation est plus risquée (et indiquée par une étoile rouge). Les joueurs placent la carte action choisie face cachée sur la table, devant eux. Les cartes sont ensuite dévoilées simultanément. Les actions choisies sont exécutées dans l'ordre indiqué par les nombres imprimés sur les cartes (en partant de 1) :

- 1 Récolte de nectar – Sûre
- 2 Récolte de nectar – Agressive
- 3 Miel – Agressive
- 4 Miel – Sûre
- 5 Vol – Agressive
- 6 Vol – Sûre

Si deux joueurs ou plus choisissent la même action, c'est au joueur disposant du marqueur de premier joueur (ou à la personne la plus proche, dans le sens des aiguilles d'une montre) d'exécuter son action en premier. Quand vient son tour d'exécuter sa carte action, le joueur choisit lequel de ses frelons l'accomplit. **Seul le frelon choisi exécute l'action en question.**

Si un certain nombre de joueurs (en fonction du nombre de joueurs de la partie) choisissent une action de la même catégorie (les actions sont séparées en 3 couleurs : jaune pour la Récolte de nectar, orange pour le Miel et bleu pour le Vol), les joueurs qui ont choisi l'action agressive de cette catégorie subissent un malus lorsque vient leur tour d'exécuter l'action.

*EXEMPLE : c'est le joueur A qui dispose du marqueur de premier joueur. Les cinq joueurs ont choisi les actions suivantes :  
Joueur A : 3. Miel – Agressive.  
Joueur B : 1. Récolte de nectar – Sûre.  
Joueur C : 1. Récolte de nectar – Sûre.  
Joueur D : 5. Vol – Agressive.  
Joueur E : 2. Récolte de nectar – Agressive.*

*Les joueurs effectuent leur action dans l'ordre qui suit : joueur B > C > E > A > D, compte tenu des nombres indiqués sur les cartes action (le joueur B agissant avant le joueur C, car il est le plus proche du marqueur de premier joueur). Le joueur E subit un malus, car 3 joueurs ont choisi une action de la catégorie Récolte de nectar. Les joueurs B et C ne subissent pas de malus.*

**ASTUCE :** > lors du premier round de la partie, il est inutile de récolter le nectar agressivement, car il n'y a pas plus de 3 nectars dans chaque champ.



## 1 Récolte de nectar – Sûre

Récoltez **3** pions nectar dans le champ où se trouve votre frelon. Si celui-ci en contient moins de trois,

vous ne recevez que ceux-là.

## 2 Récolte de nectar – Agressive

Récoltez **tous** les nectars du champ où se trouve votre frelon. Si un autre joueur récolte le nectar du même champ avant vous, vous n'obtenez que le nectar qu'il a laissé, s'il en reste.

**Malus :** ne récoltez que **2** nectars dans le champ où se trouve votre frelon. De plus, **retirez 1** de vos pions miel de chaque ruche du plateau (à moins que vous n'en ayez pas).

## 3 Miel – Agressive (Échange)

Vous pouvez échanger un ou plusieurs pions miel de votre adversaire contre les vôtres dans le champ où se trouve votre frelon. Renvoyez le miel de votre adversaire à côté du plateau de jeu et mettez le vôtre à la place. Échanger un pion miel coûte 2 pions nectar, et vous ne pouvez échanger que 1, 2 ou 3 pions miel dans un round. Si vous avez placé vos 20 pions miel,

vous ne pouvez pas en placer plus sur le plateau.

**Malus :** vous ne pouvez pas échanger le miel. Vous pouvez **seulement retirer** un ou plusieurs pions miel de l'adversaire (en payant 2 pions nectar par pion miel, jusqu'à 3 pions miel retirés). De plus, **retirez 1** de vos pions miel de chaque ruche du plateau (à moins que vous n'en ayez pas).

## 4 Miel – Sûre (Production/Destruction)

1. Choisissez entre produire votre propre miel et détruire celui d'autres joueurs, et déclarez votre intention. Vous pouvez faire l'un ou l'autre, mais pas les deux.
2. Choisissez et déclarez combien de pions nectar vous utiliserez : produire ou retirer 1 pion de miel coûte 2 pions nectar. Vous pouvez également tenter de produire ou de retirer du miel en payant 1 pion nectar pour jeter 1 pion chance (voir étape 3). Au total, vous pouvez utiliser au maximum 8 pions nectar lorsque vous effectuez cette action, en combinant les pions chance et les paiements sans risque. Vous devez déclarer tous les détails de votre action avant de l'exécuter.

3. Jetez les pions chance que vous avez payés. Pour chaque pion qui atterrit face verte visible, vous pourrez placer un de vos pions miel ou retirer un de ceux d'un adversaire de la ruche adéquate.
4. Produisez/retirez le miel dans la ruche où se trouve votre frelon.

*EXEMPLE :* Anna veut retirer le miel de Joe d'une ruche où il a déjà 5 pions miel. Anna a 8 pions nectar à dépenser. Elle pourrait jouer la sécurité en payant 2 pions nectar par pion miel, et retirer 4 des pions miel de Joe. Mais Anna veut se débarrasser de tout le miel de Joe. Elle paie donc 4 pions nectar pour retirer à coup sûr 2 des pions miel, et 4 autres pour lancer 4 pions chance. Anna a vraiment de la chance : elle lance ses quatre pions chance qui atterrissent tous face verte visible, ce qui lui permet de détruire tout le miel de Joe (trois faces vertes visibles auraient suffi).

## 5 Vol – Agressive

Déplacez votre frelon d'un champ à un autre (situé à une distance maximale de **3** champs adjacents) et prenez **3 pions nectar** dans le champ où vous atterrissez. Le frelon ne peut pas traverser de côté bloqué par une haie. Un côté d'un champ est considéré comme bloqué de la sorte quel que soit le côté où se trouve la haie (dans le champ de départ

ou dans le champ d'arrivée). Le frelon peut atterrir dans le champ d'où il est parti.

**Malus :** ne prenez aucun pion nectar dans le champ où vous atterrissez. De plus, **retirez 1** de vos pions miel de chaque ruche du plateau (à moins que vous n'en ayez pas).

## 6 Vol – Sûre

Déplacez votre frelon d'un champ à un autre (situé à une distance maximale de **3** champs adjacents) et prenez **1 pion nectar** dans le champ où vous

atterrissez. Le frelon ne peut pas traverser de côté bloqué par une haie. Le frelon peut atterrir dans le champ d'où il est parti.



Le vainqueur de la ruche H est désigné. Tous les pions de miel verts et rouges sont placés dans les réserves du compte-tours. Les verts sont les plus nombreux : c'est le joueur correspondant qui l'emporte et place un marqueur de victoire sur cette ruche. Le joueur vert prend tout le nectar. Le pion de tour avance d'une case.



La durée de la partie varie selon le nombre de joueurs.

## B) Round de score

Quand le pion de tour se déplace sur une tuile de score ronde, on effectue un round de score et on désigne qui remporte la ruche correspondante : si la tuile comporte la lettre H, c'est le vainqueur de la ruche H qui est désigné, par exemple. Lors de ce round, les joueurs n'utilisent pas de carte d'action, on ne place pas de nectar dans les champs et le marqueur de premier joueur n'est pas déplacé. On se contente de désigner le vainqueur de la ruche en comptant quel joueur possède le plus de miel dans celle-ci. Si deux joueurs ou plus ont la même quantité de miel dans la ruche, personne ne la remporte. Une fois le vainqueur désigné :

- Tout les pions miel de la ruche (y compris ceux des joueurs qui ne l'ont pas remportée) sont placés dans les réserves de miel respectives des joueurs sur le compte-tours.
- Le vainqueur de la ruche place 1 de ses marqueurs de victoire de ruche sur celle-ci.

- Le vainqueur de la ruche prend tout le nectar placé dans le champ contenant la ruche remportée.
- S'il y a eu des ex aequo, placez un pion ex aequo sur la ruche et distribuez en parts égales le nectar aux joueurs ex aequo (s'il reste ensuite du nectar qui ne peut pas être distribué de la sorte, il est retiré du plateau).
- Le pion de tour est déplacé d'une case.

Une fois le vainqueur désigné, aucun nouveau pion nectar n'est placé dans le champ et les joueurs ne peuvent plus produire de miel dans cette ruche pour le reste de la partie (même si celle-ci a donné lieu à des ex aequo). Cependant, le champ est toujours considéré comme une case lorsqu'il s'agit de déplacer les frelons.

Quand deux rounds de score se succèdent immédiatement, les vainqueurs des ruches sont désignés l'un après l'autre, mais aucune action ne peut être exécutée entre les deux rounds en question.

## Fin de partie

La partie s'achève quand :

- dans un round de score, un joueur remporte sa troisième ruche, auquel cas il gagne la partie qui s'arrête immédiatement ;

- au cas où aucun joueur n'a remporté trois ruches quand arrive le dernier round de score, le vainqueur final est celui ayant remporté deux ruches et qui totalise le plus de miel dans sa réserve sur le compte-tours. En cas de nouvel ex aequo, le vainqueur est celui auquel il reste le plus de nectar.

## Autres options de jeu

### Partie à 2 joueurs

Les règles sont identiques à celles des parties à 3 joueurs, avec les exceptions suivantes :

- À chaque tour de jeu, les joueurs choisissent 2 cartes actions appartenant aux catégories de leur choix : 1 action sûre et 1 action agressive.
- Les actions sont exécutées comme dans le jeu à 3, dans l'ordre habituel, mais à raison d'une action pour chaque frelon. Vous ne pouvez pas exécuter les deux actions avec le même frelon et devez donc choisir auquel d'entre eux s'applique chacune des actions choisies.
- Un malus intervient si 2 cartes de la même catégorie, ou plus, sont choisies.

**À 2 ou 3 joueurs**, retirez au hasard 3 tuiles d'action rondes et 4 tuiles de score rondes (ainsi que leurs champs respectifs).

**À 4 joueurs**, retirez au hasard 1 tuile d'action ronde et 2 tuiles de score rondes (ainsi que leurs champs respectifs).

**À 5 joueurs**, ne retirez aucune tuile ronde.

Dans tous les cas, utilisez les deux champs vides. Le joueur qui commence prend un champ et le place face visible sur la table. Ensuite, chaque joueur prend un champ et le place à tour de rôle, face visible, sur le plateau de jeu. Chaque champ peut être disposé comme bon vous semble, tant qu'au moins un de ses côtés ouverts (c'est-à-dire ne comportant pas de haie) est relié à un côté ouvert d'un champ placé précédemment : tous les champs doivent en effet être accessibles par au moins une entrée. Les tuiles d'action et de victoire rondes sont placées aléatoirement dans les emplacements du compte-tours, en fonction du nombre de joueurs. Les autres règles de la partie restent inchangées.



Exemple de plateau à 2-3 joueurs.

### Option supplémentaire de préparation

Une fois familiarisé avec le jeu, vous voudrez peut-être essayer des variantes. Pendant la préparation du jeu, mélangez les tuiles de score rondes et les tuiles d'action rondes face cachée sur la table.