

Sur quel symbole le dé-grenouille est-il tombé ?

Une grenouille noire endormie ?

La grenouille dort profondément et ne fera rien pendant ce tour. Ne faites pas trop de bruit en volant autour d'elle pour ne pas la réveiller!

Une grenouille jaune, rouge ou bleue ?

Tourne la grenouille lentement dans le sens des aiguilles d'une montre en la prenant par le bout de sa langue pour l'amener sur le prochain symbole de grenouille de la couleur du dé.

N.B. : dès que la langue de la grenouille est au-dessus d'une abeille, cette dernière est « happée » par un aimant et la grenouille s'arrête tout de suite de tourner. Retire l'abeille avec précaution et remets-la sur la ruche de la couleur correspondante. La grenouille reste alors là où elle est.

Récupérer des gouttes de miel

Dès que tu es arrivé sur ta case-fleur avec une de tes abeilles, tu as le droit de prendre une goutte de miel !

N.B. : tu n'es pas obligé d'avoir le nombre de points exacts pour arriver sur la case-fleur. C'est la seule case que l'on peut atteindre en abandonnant des points du dé.

Ensuite, remets la goutte de miel et ton abeille à nouveau sur ta ruche.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que le premier joueur a récupéré trois gouttes de miel de sa couleur. Il gagne cette partie et est nommé l'abeille la plus travailleuse de la journée.

Même Chloé félicite l'abeille gagnante !

Variante pour joueurs expérimentés :

Dans cette variante, on lance les deux dés en même temps. Vous pouvez ainsi choisir par quel dé vous pourrez commencer à jouer.

grenouille noire = la grenouille reste là où elle est

grenouille de couleur = faire tourner la grenouille

la langue est sur l'abeille = la grenouille s'arrête tout de suite, remettre l'abeille dans la ruche

abeille sur case-fleur = récupérer une goutte de miel

trois gouttes de miel récupérées = partie gagnée

Jeu Habermaaß n° 4229

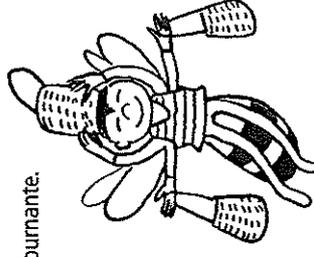
Vol d'abeilles

Une course magnétique avec une grenouille tournoyante. Pour 2 à 4 apiculteurs de 4 à 99 ans.

Idée : Christian Tiggemann

Illustration : Hartmut Bieber

Durée de la partie : env. 15 minutes



A la recherche de délicieux nectar, la petite abeille* vole au-dessus de l'étang. Soudain, elle entend un bruyant coassement. Chloé, l'impertinente grenouille, prend plaisir à embêter les abeilles en les taquinant avec sa grande langue de grenouille. Mais la petite abeille est maligne et elle ne se laisse pas happer par la langue de Chloé. « Ouf ! j'ai eu chaud ! » dit-elle en jetant encore une fois un regard sur la grosse grenouille verte posée sur la berge de l'étang.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 grenouille
- 8 abeilles (deux abeilles d'une couleur, quatre couleurs différentes)
- 1 dé
- 1 dé-grenouille
- 12 gouttes de miel (trois gouttes d'une couleur, quatre couleurs différentes)
- 1 règle du jeu

* Les abeilles sont des insectes très travailleurs dont l'odorat est très développé. Elles sortent de leur ruche jusqu'à une centaine de fois par jour pour aller chercher du nectar de fleurs ou butiner. Avec le nectar récupéré, l'apiculteur fait du miel délicieux.

Récupérer trois gouttes de miel

poser le plateau de jeu, mettre la grenouille dans la découpe, amener la langue de la grenouille sur le symbole de grenouille rouge

mettre les abeilles et les gouttes de miel sur le plateau de jeu

préparer le dé

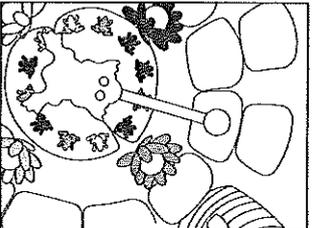
But du jeu

Qui va récupérer en premier trois gouttes de miel avec ses abeilles et gagner la partie ?

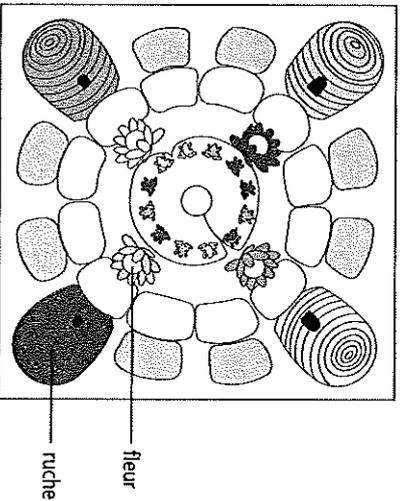
Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table.

Mettre la grenouille dans la découpe du plateau de jeu. La tourner de manière à ce que sa langue soit posée directement sur un petit symbole de grenouille rouge.



Chaque joueur prend deux abeilles et trois gouttes de miel de la même couleur. Mettre les deux abeilles sur la ruche de la couleur correspondante. Poser les trois gouttes de miel sur la fleur de la couleur correspondante.



Poser les deux dés à côté du plateau de jeu. S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les abeilles et les gouttes de miel en trop dans la boîte.

lancer le dé et avancer son abeille

ne pas amener l'abeille sur la case occupée par la langue de la grenouille !

lancer le dé-grenouille

Déroulement de la partie

Jouer chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura vu en dernier une grenouille à le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Lance le dé et avance l'une de tes abeilles. Ensuite, lance le dé-grenouille et exécute le mouvement de la grenouille !

Le dé

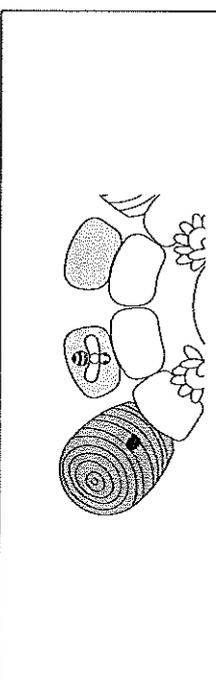
Le dé indique de combien de cases tu vas avancer l'une de tes abeilles. Déplace l'une de tes abeilles du nombre correspondant de points du dé dans n'importe quelle direction.

Pour cela, suis les règles ci-dessous :

- Les cases occupées par d'autres abeilles sont aussi comptées.
- Si tu atterris sur une case déjà occupée par une abeille, tu poses ton abeille sur la prochaine case libre.
- Tu n'as pas le droit d'arriver sur la case ou de passer par-dessus la case sur laquelle il y a la langue de la grenouille.
- Tu dois obligatoirement utiliser tous les points du dé.
- Si tu ne peux pas te déplacer, ton abeille reste à sa place.

Voici un conseil de la grenouille Chloé :

Sur le plateau de jeu, il y a des cases-cailloux normales et des cachettes. Sur les cachettes, vous serez à l'abri de ma longue langue de grenouille. Mais une cachette ne pourra accueillir qu'une seule abeille !



Le dé-grenouille

Une fois que tu as déplacé ta grenouille, lance le dé-grenouille. Voilà que l'impertinente grenouille se mêle au jeu !