Bzzz! Le Jeu des abeilles!

un je coopératif pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans
durée: 20 à 30 minutes

Idée du Jeu

Si les abeilles cherchent à ramener le miel dans leurs ruches, Teddy, l'ours gourmand, cherche à leur en dérober une patie: c'est qu'il songe à ses petits et aux réserves qu'il doit préparer pour l'hiver . . .

Le voici donc engagé dans une poursuite qui le mène jusqu'aux ruches. Prudent, il se méfie des essaims . . . mais quand une abeille isolée se trouve sur son chemin, il n'hésite jamais à lui chiper le contenu de sa récolte. Qui donc, dans sa ruche ou sa caverne, aura, en fin de compte, le plus de miel?

Matériel

Plan de jeu, 40 gouttes de miel (+2 en réserve), 1 ours, 4 pots à miel en quatre couleurs, 2 dés *couleurs*, 1 dé spécial *ours/abeille*. 2 dés *à points* pour la variante.

Préparation

- Chaque joueur joue le rôle d'une abeille. Il choisit une couleur et pose le pot à miel de la couleur correspondante sur la double case bleue du départ, en haut du plateau, juste au-dessus des quatre ruches. Chaque case se compose d'un double hexagone de même couleur. La case de départ est aussi celle de l'arrivée.
- Teddy, l'ours, est posé sur la zone de terre, devant l'entrée de sa caverne: vous découvrirez celle-ci sous l'étang où nagent quelques canards.
- Posez 10 gouttes de miel sur chacune des quatre clairières que vous trouvez sur chaque quart du plan de jeu.

But du jeu

Les abeilles essayent d'apporter plus que 20 gouttes de miel dans leurs ruches.

Déroulement

Le plus jeune commence puis on joue à tour de rôle. Le joueur lance les deux dés *couleurs*, observe le résultat et décide deux choses:

– *quel dé* pour son pot à miel et *quel dé* pour l'ours?
– ensuite, *qui fait-il d'abord progresser:* son pot ou l'ours?

De toute manière, les deux doivent progresser. Au joueur à juger de son intérêt: quelle est la couleur et quel est l'ordre de progression qui servent au mieux la progression de son pot, tout en ralentissant celle de l'ours?

Chaque double-hexagone d'une même couleur vaut pour une case. Des pots à miel peuvent se dépasser et plusieurs pots peuvent se trouver sur une même case.

But des abeilles: emplir leur pot à miel

Le dé indique la couleur de la case jusqu'où doit progresser le pot à miel, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque fois qu'un pot a progressé, le joueur peut y déposer une goutte de miel, prélevée dans la clairière la plus proche. Est-elle vide: il ne reçoit rien! **Un pot à miel ne peut jamais contenir plus que quatre gouttes de miel.**

Quand un pot à miel s'arrête sur la case bleue de l'arrivée/départ ou la dépasse . . ., le joueur peut décharger son contenu dans la ruche de sa couleur. Dans ce cas précis, aucune goutte supplémentaire ne peut être récoltée.

But de l'ours: chiper le miel des abeilles

L'ours démarre devant sa grotte et rejoint le circuit des abeilles à l'endroit de la case blanche qui se situe en bas, **à droite.** Les traces qui vont de sa caverne au circuit ne comptent pas.

Il progresse, dans le sens des aiguilles d'une montre, sur les traces de pas qui longent en parallèle le circuit des cases hexagonales. Le dé lui indique la couleur de la case jusqu'où il peut progresser. Il se déplace également dans le sens des aiguilles d'une montre. Si l'ours rejoint ou dépasse une case sur laquelle se trouvent un ou plusieurs pots à miel, il chipe tout le miel de ces pots. Il dérobe également leur miel si ce sont eux qui se posent sur sa case ou la dépassent. Ce miel, il l'apporte immédiatement à ses oursons dans la caverne et revient se poser sur la case de son rapt.
Quand l'ours passe sous la case bleue de l'arrivée/départ, juste au-dessus des ruches (qu'il s'y arrête ou la dépasse), il chipe une goutte de miel dans chacune des ruches. Il porte aussitôt ce miel dans sa caverne puis revient immédiatement se poser sur la case (trace de pas) qu'il avait atteinte.

En montagne

A droite et à gauche du plan de jeu, le parcours traverse des zones de montagnes, au pied desquelles se trouve une couche de feuilles (voir règle de l'ours endormi). Sur les 3 cases de chacune de ces deux zones, les abeilles sont en sécurité. L'ours ne peut pas les poursuivre ni chiper leurs gouttes de miel. Par contre, la région étant aride, les abeilles ne récoltent aucune goutte de miel si elles viennent à s'arrêter sur une de ces cases.

Caverne de l'ours

C'est là que l'ours dépose le miel qu'il dérobe. Mais les abeilles connaissent un chemin secret qui leur permet de pénétrer dans la caverne: ce dernier est en liaison directe avec la **case blanche sur laquelle est dessinée une abeille** (en bas, à gauche du plan de jeu). Quand une abeille s'arrête sur cette case blanche, elle peut décider de reprendre le miel volé par l'ours. Si elle le fait, l'ours quitte précipitamment l'endroit où il est arrivé (même s'il était endormi devant les montagnes . . .) et revient se poser devant sa caverne. Une lutte au dé a lieu, en usant du dé spécial *ours/abeille:*

*Si le symbole **OURS** apparaît après le lancer,* l'abeille perd le combat et perd avec lui toutes les gouttes de miel de son pot qui s'ajoutent à celles de la caverne. L'ours repartira de sa caverne tandis que l'abeille retourne sur la case blanche du passage secret: là, elle relance immédiatement les deux dés *de couleurs* et entame une nouvelle progression.
*Si le symbole **ABEILLE** apparaît,* tout le miel entreposé dans la caverne peut être emporté ... à condition que les règles de transport, détaillées plus loin, soient respectées. L'abeille a cependant pitié des oursons et leur laisse une goutte de miel. Elle rejoint ensuite la case blanche du passage secret et relance les dés pour entamer une nouvelle progression. Ici aussi, l'ours repart de sa caverne.

L'ESSAIM: pour transporter beaucoup de miel

Un essaim se forme toujours dans la caverne.
En aucun cas, une abeille ne peut porter plus que 4 gouttes de miel dans son pot. S'il lui arrive donc de vaincre *au dé* l'ours dans sa caverne et que le miel compte davantage de gouttes que ce qu'elle peut emporter, il lui reste la solution de l'entraide.

- L'abeille qui veut être aidée, appelle une autre abeille: nécessairement la première qui la suit sur le circuit. Celle-ci, sans devoir lancer le dé, la rejoint immédiatement dans la caverne. A deux, elles forment un essaim et, par cette union, leur force est décuplée:
- Un essaim permet de porter double, cela veut dire jusqu'à 8 gouttes de miel par pot. S'il y a encore davantage de miel à transporter, d'autres abeilles peuvent également être appelées (toujours dans l'ordre de succession sur le circuit).
- Un essaim ne peut cependant pas contenir plus que 3 abeilles. Si 4 abeilles sont réunies, elles forment nécessairement deux essaims distincts qui progressent séparément.
- Un lancer de dé vaut pour les deux ou trois abeilles du même essaim. Ce n'est qu'en passant sur la case bleue départ/arrivée que les essaims se défont et que les abeilles reprennent séparément leur progression.
- Dès qu'un essaim se forme, il rejoint immédiatement la case blanche du passage secret et l'abeille fondatrice relance immédiatement les dés. S'il y a un second essaim, l'abeille fondatrice le fait également démarrer par un autre lancer de dé.
- Si un essaim est rattrapé par l'ours, celui-ci récupère tout le miel transporté par l'essaim et le replace, heureux, dans sa caverne. L'essaim éclate et chaque abeille reprend séparément sa progression.

L'ALLIANCE: pour se protéger de l'ours

Une alliance se forme toujours en dehors de la caverne.
Quand l'ours se rapproche trop d'une abeille solitaire, cette abeille cherche, grâce aux dés, à s'en protéger en rejoignant au moins une autre abeille. Ces abeilles sont alors **en alliance** momentanée, lien à ne pas confondre avec celui de l'essaim. Lorsque des abeilles sont en alliance, même si l'ours parvient sur leur case ou les dépasse, le miel ne peut leur être dérobé (ce qui, pour rappel, n'est pas valable pour un essaim formé dans la caverne). Dès le tour suivant, dès qu'une des abeilles doit progresser, l'alliance se défait ... même si l'ours ne les avait pas rejointes. Les abeilles redeviennent vulnérables.

Ours endormi

Dans le cas de 3 joueurs ou plus, l'ours est parfois fatigué de devoir tant courir! S'il arrive donc exactement sur une des cases contiguës aux couches de feuilles devant les montagnes, il pique un somme et passe tout un tour: cela veut dire qu'il dort le temps que tous les joueurs aient joué une fois! Les joueurs continuent cependant à lancer les deux dés, choisissant le meilleur pour la progression de leur pot à miel.
Pourtant si, durant son somme, des abeilles pénètrent dans sa caverne, il est aussitôt réveillé et rejoint les intruses pour un combat *au dé*. Il repartira de sa caverne au tour d'après.

Possibilité d'entraide

Pour empêcher l'ours de leur dérober régulièrement du miel, les abeilles ont intérêt à s'entraider. En dehors de la formation d'essaim ou d'alliance que nous avons décrites, les abeilles peuvent envisager de protéger particulièrement celles qui transportent le plus de gouttes de miel. En usant des dés, elles ralentiront au maximum la progression de l'ours et tâcheront de l'amener devant les montagnes pour l'endormir, quitte à sacrifier quelques gouttes de miel.

Fin de jeu

Le jeu est fini quand les quarante gouttes de miel ont trouvé une destination; ruche et/ou caverne. Les abeilles gagnent toutes ensemble si elles possèdent dans leurs ruches plus de miel que l'ours. Dans le cas contraire, c'est l'ours qui gagne et les joueurs perdent tous ensemble.

Variantes

1. Jouer avec les dés *à points* au lieu des dés *couleurs*.
2. Le combat entre abeille et ours dans la caverne peut se jouer avec les dés *à points:* celui qui obtient le plus grand nombre, gagne le combat et emporte le miel. En cas d'égalité, chacun garde son miel.
3. Le jeu peut être joué sous le mode de la compétition: *qui, en fin de partie, possède le plus de gouttes de miel dans sa ruche?* Dans ce cas, le contenu d'un pot à miel n'est plus limité à quatre gouttes et la formation d'essaim n'existe pas. Chacun se sert, en outre, de l'ours pour gêner ses adversaires.
4. Autre variante, sous le mode de la compétition: quand une abeille atteint ou dépasse une case occupée par une ou plusieurs autres abeilles, elle leur chipe à chacune une goutte de miel.

Ce jeu est comforme aux normes de sécurité françaises et belges. Il ne convient cependant pas aux enfants de moins de trois ans car il contient de petites pièces.