



CONTENU :



- 36 cartes, 6 ruches, 6 abeilles

PRINCIPE DU JEU

Bzzz Bzzz Bzzz... mais où se cachent donc les abeilles colorées ? La petite abeille est-elle vraiment dans sa ruche ? Et n'est sûr de rien ! Le joueur qui aura attrapé le plus d'abeilles à la fin du jeu remporte la partie.

MISE EN PLACE

Placez les six abeilles en cercle au centre de la table. Mémo-risez bien où se trouve quelle couleur. Ensuite, recouvrez chaque abeille d'une ruche sans néanmoins les bouger de place. Mélangez bien toutes les cartes et déposez-les en une pile face cachée au centre du cercle des ruches.



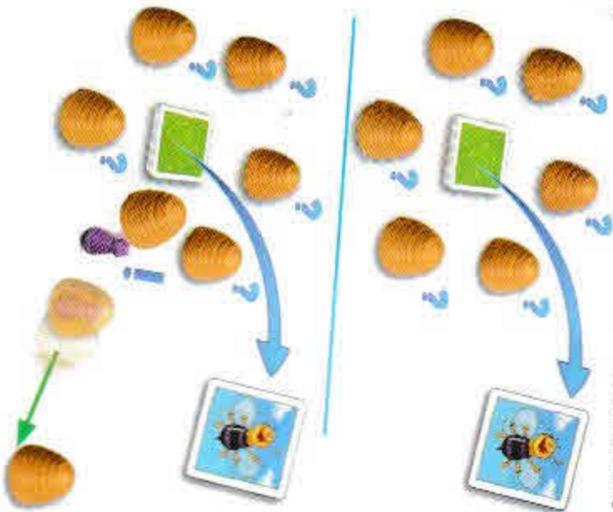
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour, piochez la première carte du paquet. Montrez la carte aux autres joueurs et effectuez l'action correspondante.

Vous avez pioché une abeille d'une différente couleur?



Regardez la couleur de l'abeille sur la carte et réfléchissez bien à la ruche où elle se cache. Soulevez ensuite **une seule** ruche et montrez à tout le monde la couleur de l'abeille qui s'y cache. Remettez ensuite l'abeille sous la ruche.



Si l'abeille révélée est de la **même couleur** que celle de votre carte, placez l'abeille et la ruche devant vous. Si l'abeille révélée est d'une **autre couleur** que celle de votre carte, vous ne recevez rien à ce tour et la ruche reste au centre de la table.

Attention : Si vous êtes certain que l'abeille que vous cherchez ne se trouve plus au centre de la table, mais qu'elle est chez un autre joueur, vous pouvez désigner une de ses ruches. Si la couleur de l'abeille révélée correspond à celle de votre carte, vous recevez la ruche et son abeille. Si la couleur ne correspond pas, vous ne recevez rien. Si vous désignez l'abeille de la bonne couleur alors qu'elle se trouve devant vous, vous pouvez rejouer.

Vous avez pioché une ruche ?



Quelle chance ! Vous pouvez prendre une ruche du centre de la table et la placer devant vous. Par contre, interdit de regarder la couleur de l'abeille qui s'y cache ! Elle doit rester secrète.

Attention : S'il ne reste plus aucune ruche au centre de la table, vous pouvez en prendre une chez un autre joueur.

Vous avez pioché un ours d'une différente couleur?



L'ours dérobe une de vos ruches ! Remettez une de vos ruches au centre de la table. Vous ne pouvez pas regarder la couleur de l'abeille qui s'y cache : elle doit rester secrète.

Attention : Si vous n'avez pas encore gagné de ruche, cette action est sans effet.

Lorsque vous avez effectué votre action, placez la carte piochée dans la défausse. C'est alors au tour du joueur à votre gauche de piocher une nouvelle carte du paquet.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur a gagné 4 ruches. Ce joueur remporte la partie.

Lorsque le paquet de cartes à piocher est vide, la partie s'arrête également. Comptez alors le nombre de ruches devant chaque joueur. Le joueur qui a gagné le plus de ruches remporte la partie. En cas d'égalité, recommencez une partie !

Een spel uitgegeven door / Un jeu édité par :

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D - 63128 Dietzenbach,
MMXXIV

Gedistribueerd door / Distribué par :



Asmodee Benelux
Jan-Baptist Vinckstraat, 4
B-3070 Kortenberg
Tel.: + 32 (0)2 725 52 70