

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



PANIQUE[®] dans la ruche

Jeu de plateau pour 2, 3 ou 4 joueurs à partir de 6 ans et adultes. Durée : 15 à 45 minutes en moyenne.

Contenu du coffret :

1 plateau, 1 axe, 1 prairie pivotante, 81 buissons, 44 pions abeilles dont :
1 reine, 8 ouvrières et 2 combattantes par couleur, 36 cartes déplacements,
15 anneaux de pollen, 10 anneaux de pollution, 1 dé, 1 règle de jeu.



Préparation de la partie :

- dépliez le plateau de jeu ;
- insérez l'axe par le dessous du plateau ;
- placez la prairie pivotante sur l'axe, au milieu du plateau ;
- répartissez 80 buissons sur la prairie, symboles cachés (celui sans symbole peut servir comme joker ou en cas de perte) ;
- battez les cartes déplacements et placez les au centre de la prairie (chiffres cachés) ;
- choisissez la couleur de vos abeilles ;
- placez la reine dans son alvéole, au milieu de sa ruche,
- positionnez 2 pions "ouvrières" sur les alvéoles de naissance (les autres pions sont mis de côté) ;
- faites correspondre les entrées des ruches avec les accès à la prairie (8 possibilités).



Deux variantes possibles :

- 1) **Sans combattante** : Pour les plus jeunes.
- 2) **Avec combattantes** : Pour les plus âgés et les plus aguerris.
Les bases du jeu étant les mêmes, les plus âgés doivent lire l'intégralité de la règle pour comprendre le fonctionnement.



Principe :

Vous incarnez la reine. Vous donnez naissance à des abeilles que vous envoyez butiner dans la prairie, à la recherche du précieux pollen...

But du jeu :

Être le premier joueur à déposer 3 pollens au fond de sa ruche.



Déroulement de la partie :

Le plus jeune commence. Il tire une carte et déplace une de ses abeilles du nombre indiqué (voir déplacements).

La carte est ensuite défaussée. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au prochain tour, les joueurs ont le choix : déplacer une abeille existante ou faire naître une nouvelle abeille qu'ils positionnent sur l'alvéole de naissance laissée libre. Lorsque les deux alvéoles de naissance sont occupées, les joueurs ne peuvent plus faire naître.



Dans la variante pour les enfants de 6 à 8 ans, les joueurs ne font naître que des ouvrières.



Les combattantes sont réservées aux plus grands (voir variante adultes).

Déplacements :



Les déplacements se font uniquement par cartes.

Le dé ne sert qu'à définir la puissance des tornades (voir plus loin).

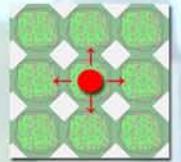
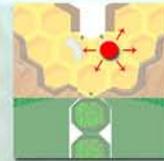
Une carte représente une abeille saine, sans pollen avec un chiffre de déplacement de 1 à 8 points.

Au fur et à mesure, les cartes tirées sont mises de côté.

Lorsque le tas est épuisé, elles sont rebattues et repositionnées au centre de la prairie.



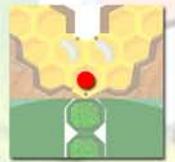
Le déplacement se fait dans tous les sens du moment que les cases se touchent.



Restrictions :

- deux abeilles ne peuvent pas occuper une même case ;
- une abeille ne peut pas passer deux fois sur une même case lors d'un déplacement ;
- dans la variante pour enfants, les abeilles ne sont pas autorisées à pénétrer dans les ruches adverses ;
- dans la ruche, les abeilles ne peuvent pas voler, elles doivent donc contourner les abeilles existantes ;
- dans la prairie, les déplacements en diagonale sont interdits.

Attention ! Une abeille qui se place sur la première alvéole de sa ruche bloque l'entrée et la sortie.



A ce stade, nous conseillons aux plus jeunes de commencer la partie.
Ils découvriront au fur et à mesure ce que cachent les buissons de la prairie.

- La prairie -

La prairie est composée de 80 buissons. Ceux-ci sont mélangés à chaque partie et positionnés symboles cachés.

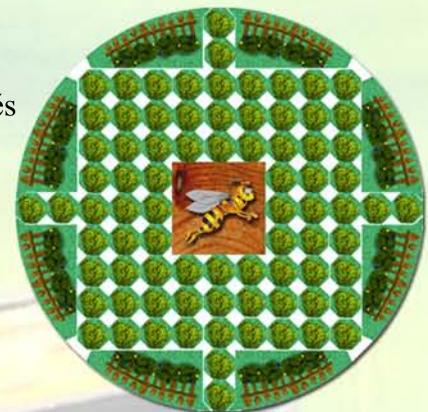
Le buisson sans symbole sert de joker ou en remplacement d'une pièce perdue.

Les abeilles peuvent voler dans la prairie, c'est-à-dire passer par-dessus d'autres abeilles.

La case de l'abeille sautée compte 1 point de déplacement.

Il faut s'arrêter sur un buisson pour pouvoir le retourner. Quand un joueur retourne un buisson, il le montre à tous les autres pour qu'ils en prennent connaissance.

Après avoir subi l'évènement, le joueur repositionne le buisson symbole caché en partant sauf les fleurs et les passages secrets (voir chapitre suivant).



Les buissons :

Le joueur n'est pas obligé de retourner le buisson sur lequel son abeille se pose. Dans ce cas il ne subit pas l'évènement caché sous le buisson. S'il décide de le retourner au tour suivant, cela compte pour un tour. Il ne pourrait donc plus tirer de carte, ni faire naître.



Que cachent les buissons ?



26 fleurs : Le joueur qui retourne ce buisson dépose sur son abeille un anneau de pollen. Cette abeille peut continuer à retourner les buissons mais, attention !



A chaque pollen transporté, l'abeille se déplacera d'1 point de moins par rapport au chiffre indiqué sur la carte déplacement.

Ex. Si l'abeille transporte 1 pollen et que la carte retournée indique 4. Cette abeille ne peut plus se déplacer que de 3 cases. Si elle transporte 2 pollens, elle ne peut plus se déplacer que de 2 cases etc. Une fois le ou les pollen/s déchargé/s, l'abeille se déplace de nouveau normalement. Les abeilles peuvent passer ou s'arrêter sur les cases où il y a un anneau de pollen. Les fleurs ne donnent qu'une seule fois du pollen.

Les fleurs qui ont donné du pollen restent apparentes jusqu'à la fin de la partie.



9 passages secrets : Ce sont des raccourcis qui permettent aux abeilles de se déplacer directement d'un "trou" à un autre sans compter de point de déplacement. Une abeille bloque le passage secret sur lequel elle est posée et empêche ainsi les autres abeilles de l'emprunter.



Les passages secrets découverts restent apparents jusqu'à la fin de la partie.

Les buissons suivants sont à repositionner symboles cachés après consultation.



7 ailes : Le joueur tire une nouvelle carte et déplace l'abeille qu'il vient de jouer.



7 enfumoirs : Le joueur passe un tour. Toutes ses abeilles dorment pendant ce tour, qu'elles soient dans la ruche ou dans la prairie.



3 frelons : L'abeille qui retourne ce buisson est éliminée (elle est retirée définitivement du jeu). Si l'abeille transportait du pollen, celui-ci reste sur place. C'est l'ouvrière la plus rapide à se poser sur ce buisson qui récupérera le pollen.



2 insecticides : L'abeille qui retourne ce buisson est éliminée ainsi que toutes celles qui se trouvent sur les cases adjacentes. Elles sont retirées du plateau de jeu. Le pollen transporté par ces abeilles reste sur place.



L'ouvrière la plus rapide à se poser sur un de ces buissons récupère le pollen.



10 pollutions : L'abeille qui retourne ce buisson est polluée. Le joueur dépose sur son abeille un anneau noir.



Cette abeille se déplacera dorénavant de 2 points de moins par rapport au chiffre indiqué sur la carte.

Elle peut continuer à retourner les buissons mais, si elle trouve du pollen elle se déplacera encore moins vite. Ex. 2 points de pollution + 1 point de pollen = - 3 points.

Si l'abeille découvre une deuxième pollution, elle meurt.

Elle est retirée du plateau. Si elle transportait du pollen, celui-ci reste sur place.



7 infirmières : Elles font disparaître la pollution des abeilles qui retournent leurs buissons.



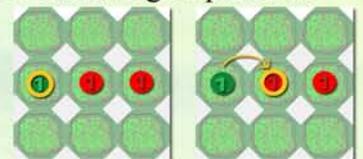
9 tornades : Elles font pivoter la prairie de 1 à 6 crans, en fonction du chiffre obtenu par le dé (1 cran correspond à l'espace entre 2 accès à la prairie = 8 possibilités).

C'est le joueur qui découvre la tornade qui choisit le sens de rotation de la prairie.



Vol de pollen : Des abeilles d'une même couleur, posées sur des cases adjacentes forment un groupe. Elles peuvent donc voler le ou les pollen/s à une abeille adverse seule ou faisant partie d'un groupe minoritaire.

Pour effectuer cette action, il faut que les abeilles se touchent (cases adjacentes).



Précisions :

- Aucune action n'est possible pendant un déplacement. On ne peut retourner un buisson que si l'on s'y arrête.
- Lorsqu'une ouvrière se pose sur une case où il y a un anneau de pollen (suite à la mort d'une abeille), celle-ci peut le récupérer. Mais cela compte pour un tour (elle ne pourra donc pas retourner le buisson pendant ce tour).
- Le ou les pollen/s peuvent être déposés dans les alvéoles au fond de la ruche sans s'arrêter.
- Le pollen déposé dans les alvéoles au fond de la ruche ne peut pas être volé.

Conseils :

- Mémorisez les buissons qui ont été retournés pour éviter de retomber dans les mêmes pièges.
- Il vous sera peut-être utile de provoquer des tornades pour empêcher vos adversaires de rentrer leurs pollens.
- Pensez à emprunter les passages secrets pour vous rendre plus rapidement d'un point à un autre.
- Sortez vos abeilles en groupe pour qu'elles se protègent des voleuses de pollen...



Alors pas de panique !



Variante pour adultes

Mêmes déplacements que dans la variante enfants avec en plus la possibilité de faire naître les combattantes et de pénétrer dans les ruches adverses.

Les combattantes ne travaillent pas : elles ne retournent pas les buissons, et ne peuvent transporter ni pollen, ni pollution. Elles ont pour mission de protéger leurs congénères et d'éliminer les abeilles adverses.

Dans cette variante, il y a deux possibilités pour gagner.

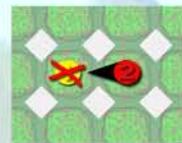
- Soit, comme dans la variante précédente : être le premier à déposer trois pollens au fond de sa ruche.
- Soit éliminer un certain nombre d'abeilles adverses pour cumuler des points :



| | |
|-----------------|-------------|
| Une reine | = 5 points, |
| une combattante | = 2 points, |
| une ouvrière | = 1 point. |

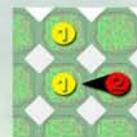
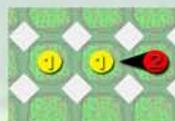
Pour gagner, il faut cumuler **5 points** pour une partie à deux joueurs, **6 points** à trois et **7 points** à quatre.

Combats : Il suffit à une combattante de se poser sur une case adjacente d'une ouvrière adverse pour l'éliminer d'un coup de dard et ainsi récupérer 1 point en la faisant prisonnière (l'élimination ne peut pas se faire en tombant sur la case de l'ouvrière).

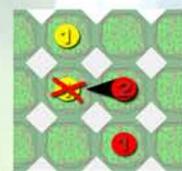


Pour se protéger, les abeilles ont intérêt à se regrouper.

Un groupe est formé lorsque deux abeilles d'une même couleur se trouvent sur des cases adjacentes.



Lorsque deux groupes sont en contact, il faut compter les points de chacun des groupes pour déterminer celui qui est majoritaire. S'il y a une combattante dans le groupe majoritaire, celle-ci élimine les abeilles qu'elle touche.



Elimination d'une reine : bien qu'elle vaille 5 points, une reine ne peut ni attaquer, ni se défendre. Si une combattante adverse parvient à pénétrer dans son alvéole, elle est éliminée. Celle-ci est faite prisonnière par le joueur attaquant qui marque 5 points (à deux joueurs, la partie est terminée). Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, celui qui perd sa reine ne peut plus faire naître de nouvelles abeilles. Il continue la partie avec ses abeilles existantes.

Précisions :

- A tout moment une abeille peut sacrifier son pollen en le déchargeant sur la case où elle se trouve pour aller plus vite (en cas de danger).
- Lors d'un tour, une seule action est possible : soit faire naître une abeille, soit déplacer une abeille existante.
- Eliminer une abeille en début ou en fin de tour est une conséquence, non l'action principale. **Ex.** Si une tornade, provoquée par un joueur, emporte une ouvrière adverse à côté d'une de vos combattantes. Quand arrive votre tour, vous éliminez l'ouvrière puis vous jouez.
- **Exemples de tours** : 1° Un joueur tire une carte, il déplace une de ses combattantes qu'il dépose à côté d'une ouvrière adverse. Le joueur termine son tour en éliminant l'ouvrière adverse.

2° Le joueur tire une carte, il déplace une de ses ouvrières qu'il dépose sur un buisson.

L'abeille retourne le buisson et subit l'évènement.

- Dans les mêmes conditions que pour le vol de pollen, une abeille polluée, faisant partie d'un groupe majoritaire peut "refiler" sa pollution à une abeille adverse seule ou faisant partie d'un groupe minoritaire.

Conseils :

- Formez des groupes pour protéger vos abeilles.
- Il peut être intéressant de compter le nombre de cartes défaussées pour faire un choix stratégique en sachant que les 36 cartes déplacements sont réparties de la façon suivante : **trois 8, quatre 7, cinq 6, six 5, six 4, cinq 3, quatre 2, trois 1.**
- Pensez à protéger votre reine en laissant des abeilles sur les alvéoles de naissance.
- Attention aux passages secrets restés ouverts : une combattante pourrait très vite surgir...

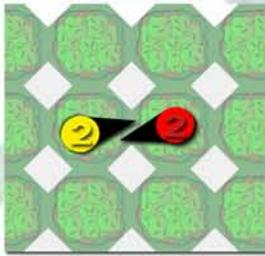




Variante adultes suite



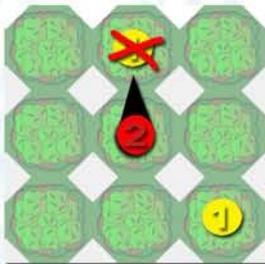
Les figures suivantes montrent des exemples de scènes de combats. A consulter en cas de doute.



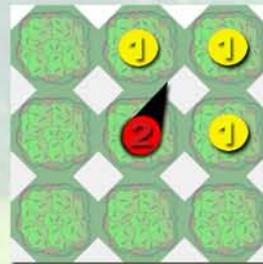
Les combattantes sont en contact.
Il y a égalité



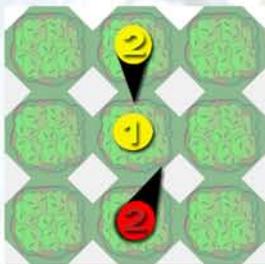
Les combattantes jaunes forment un groupe de 4 points.
Elles éliminent les 3 ouvrières rouges ainsi que la combattante qui se trouve isolée sur le premier buisson de la prairie.



L'ouvrière jaune, en bas à droite
n'est pas en contact avec la combattante rouge.
Elle n'est pas éliminée.



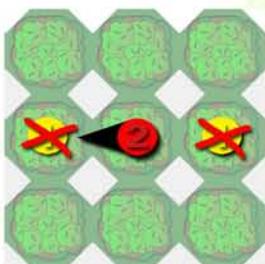
Les ouvrières jaunes forment un groupe de 3 points.
Bien qu'elles soient majoritaires,
elles ne peuvent pas éliminer la combattante rouge car,
dans le jeu, les ouvrières ne piquent pas.



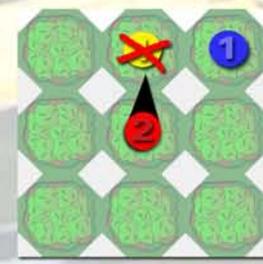
La combattante jaune protège son ouvrière mais,
elle ne peut pas éliminer la combattante rouge car
elle ne la touche pas.



La combattante jaune, aidée par une ouvrière
élimine la combattante rouge.
Jaune marque 2 points.



Les ouvrières jaunes ne se touchent pas,
donc elles ne se protègent pas.
Elles sont éliminées par la combattante rouge.



Des abeilles de couleurs différentes
ne se protègent pas.
La combattante rouge élimine l'ouvrière jaune.