



4+ 2-4 20+  
ans joueurs minutes



**TACTIC**  
www.tactic.net

# L'ARBRE À MIEL



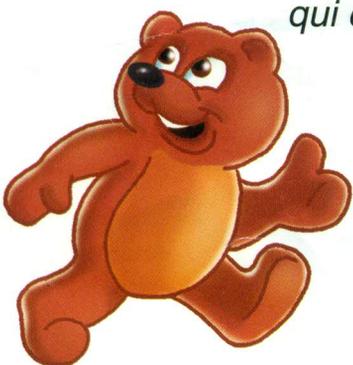
*Il était une fois un petit village au milieu de la forêt dans lequel vivaient de mignons oursons. Autour de ce village s'élevaient de grands et magnifiques arbres, protégeant le village des bises glacées de l'hiver, dans lesquels les oursons adoraient grimper. Le village des oursons était un havre de paix, où il faisait bon vivre, et c'est bien ce que se disaient tous les animaux y faisant par hasard une halte lors de leur longue traversée de cette gigantesque forêt.*

*Les oursons préparaient toujours des mets délicieux et une fois repus, jouaient et s'amusaient jusqu'au départ des voyageurs.*

*Les oursons aimaient ces joyeux moments en compagnie de leurs amis et adoraient en particulier préparer en ces occasions de succulents gâteaux au miel. Car comme vous le savez, tout comme grimper aux arbres est leur passe-temps favori, le miel est leur mets préféré et fait partie de tous leurs repas.*

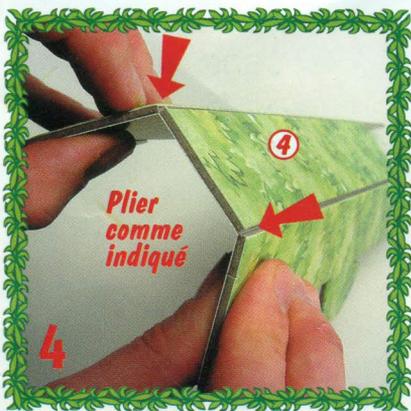
*Mais un jour, les oursons se rendirent compte que leur réserve de miel était presque épuisée, et ils décidèrent alors de partir en quête de ce précieux nectar dans le gigantesque arbre à miel. Pour rendre la récolte plus amusante, ils organisèrent une course à celui qui en récolterait le plus.*

*Et qui gagna la course au miel ?  
Prends part, toi aussi à cette course et  
essaye de faire de ton ourson le plus grand  
gourmet de miel du village !*



## But du jeu :

Les abeilles ont bien travaillé et ont laissé dans l'arbre de belles ruches remplies de miel. Des oursins gourmands grimpent à l'arbre et essaient de décrocher les ruches alléchantes. Le joueur qui récolte le plus de ruches est le gagnant de la partie.



### Contenu du jeu :

1 arbre à miel en pièces détachées (1 tronc, 4 branches, 1 toboggan, 1 réservoir à ruches, 1 cime et le support de l'arbre),  
4 oursins (pions de jeu), 7 ruches, 1 dé, 1 règle de jeu



## Préparation de jeu :

Construis l'arbre à miel en suivant la notice de montage. Puis chaque joueur choisit un ourson.  
Le plus jeune joueur commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Déroulement du jeu :

1. Le premier joueur lance le dé et avance son ourson vers le haut le long de l'arbre à miel, du nombre de cases indiquées par le dé (voir photos 1 & 2). Puis le tour passe au joueur suivant.



2. Deux ours ne peuvent s'arrêter sur la même case :
- si un ours tombe sur une case déjà occupée : le joueur doit le déplacer ; vers l'avant ou l'arrière ; sur la case libre la plus proche.
  - si un ours tombe sur une case occupée située juste devant un orifice dans le tronc de l'arbre : le joueur pousse dans l'orifice l'ours adverse qui glisse le long du tronc jusqu'au pied de l'arbre. (Voir photos 3 & 4).

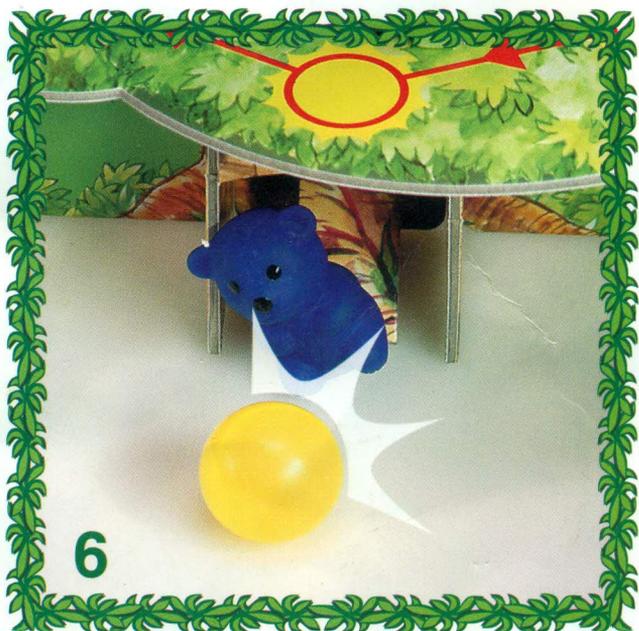
Ce dernier sera alors obligé à son tour, de recommencer son ascension depuis le départ.



3. Dès qu'un ours arrive en haute de l'arbre il peut emmener avec lui une ruche en la faisant glisser dans le tronc de l'arbre. Pour cela, l'ours sur la dernière branche, saute dans le réservoir à ruches, sur une ruche qu'il pousse en l'entraînant avec lui dans le tronc de l'arbre jusqu'en bas. (Voir photos 5 & 6).

Une fois au pied de l'arbre, le joueur prend la ruche gagnée.

Et vite, vite, le petit ours doit repartir en quête de nouvelles ruches afin de gagner la partie.



### **Le gagnant :**

*Le jeu prend fin dès que les 7 ruches ont été décroché'es de l'arbre. Les joueurs comptent leurs ruches gagnées. Le joueur qui en a le plus est le gagnant de la partie.*