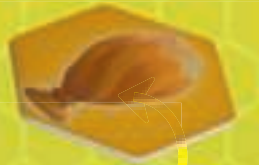




## SPELREGELS



Honingsspelenmedaille



### SPEL 2 OP ZOEK NAAR DE TROFEE

Wanneer je op een doodlopend stukje komt, mag je niet verder en moet je daar wachten.

Een 2: indien mogelijk mag je je pion 2 vakjes vooruit plaatsen (zie 'een 1').

Een 3: indien mogelijk mag je je pion 3 vakjes vooruit plaatsen (zie 'een 1').

Een kaartje met draai pijlen: je mag een kaartje naar keuze draaien. Op die manier kan je jouw weg vervolledigen maar je kan dit natuurlijk ook doen met een kaartje dat op het pad van je tegenstander ligt. Op die manier kan je hem wat plagen en saboteren. Een kaartje waarop een pion staat mag niet gedraaid worden! Let dus op bij het stappen dat je niet op een doodlopend kaartje gaat staan!

Twee kaartjes met draai pijlen: je mag twee kaartjes van het bord nemen en mag ze onderling van plaats verwisselen. Je kiest zelf hoe je ze terug op het bord legt. Een kaartje waarop een pion staat kan niet van plaats verwisseld worden!

**DE WINNAAR**  
Wie als eerste bij de trofee kan geraken, wint het spel en krijgt een medaille van de honingspelen!



# Maya 2

## DE HONINGSPLEN

### SPEL 1 TIKKERTJE MET DE BAL



#### DIT HEB JE NODIG

- Spelbord (afbeelding)
- Zes pionnen per speler
- 1 grote knikker

#### DIT DOE JE EERST

Elke speler plaatst de pionnen van zijn teamkleur op de vakjes aan zijn kant van het bord.

#### ROLLEN MAAR!

Team rood mag beginnen. Hij neemt de grote knikker en rolt die naar de pionnen van de andere spelers. Je moet steeds rollen van achter jouw eigen achterste pion. Kijk goed uit dat je geen pionnen van jezelf omver rolt!

Lukt het je een pion van een tegenspeler omver te rollen of slaag je erin een van zijn pionnen van het bord te rollen, dan is die pion uitgeschakeld en wordt hij aan de kant gelegd.

Wie als eerste alle pionnen van de tegenspeler kan verslaan/omrollen, wint dit spel en verdient een honingspelenmedaille!



Le premier à renverser/éjecter tous les pions de son adversaire ou éjecter du plateau un pion lorsque tu parviens à renverser de ton adversaire, ce pion est éliminé et mis de côté.

Lorsque tu parviens à renverser de ton adversaire, ce pion est éliminé et mis de côté.

Le joueur prend la grosse bille et la fait rouler vers les pions des autres joueurs. Fais toujours rouler la bille en demarrant de ton pion le plus à l'arrière. Veille à ne pas faire tomber tes propres pions!

Chaque joueur place les pions de sa couleur sur les cases de son côté du plateau de jeu.

- Le plateau de jeu (illustration)
- 6 pionns par joueur
- 1 grosse bille

**CE DONT TU AS BESOIN :**

- Le plateau de jeu (illustration)
- 1 pion par joueur
- Les cartes du labyrinthe hexagonales
- Le dé blanc

**CE DONT TU AS BESOIN :**

Observe le labyrinthe sur le plateau de jeu. Ce labyrinthe est incomplet, les joueurs devront le compléter.

Place le plateau de jeu au centre afin que tous les joueurs puissent l'atteindre.

Mélange les cartes du labyrinthe et place-les sur la table, face illustrée vers le bas.

À son tour, chaque joueur prend une carte du labyrinthe et la pose, face illustrée vers le haut, sur l'une des cases vides du plateau de jeu. Le joueur peut choisir librement où il pose sa carte. Enfin, prends ce dé blanc dans la boîte de jeu.

**CAP SUR LA COUPE !**

Chaque joueur place un pion de la couleur de son équipe sur sa case départ. Il y a une case départ rouge et une autre verte sur les côtés du labyrinthe.

L'équipe verte peut commencer.

### JEU 1 LE JEU DE BILLE



## LES JEUX DU MIEL

# Maya 2

## RÈGLES DU JEU



### JEU 2 CAP SUR LA COUPE !

**LE JOUEUR LANCE LE DÉ. IL A ALORS LES OPTIONS SUIVANTES :**

Un 1 : avance ton pion d'une case, à condition qu'il soit possible ensuite de poursuivre ce même chemin. Si ton pion tombe sur une voie sans issue, tu ne pourras plus avancer et devras attendre sur place.

Un 2 : si c'est possible, avance ton pion de 2 cases (voir « Un 1 »).

Un 3 : si c'est possible, avance ton pion de 3 cases (voir « Un 1 »).

Une carte avec flèches tournantes : tourne une carte au choix, soit pour compléter ton propre chemin, soit pour troubler le parcours de l'un de tes adversaires et le saboter. Une carte sur laquelle se trouve un pion ne peut pas être tournée ! Durant ton parcours, veille donc à ne pas te placer sur une voie sans issue !

Deux cartes avec flèches tournantes : prends deux cartes du plateau de jeu et échange leur place entre elles. Lorsque tu les replaces sur le plateau, choisis-les sur la même leur position. Une carte sur laquelle se trouve un pion ne peut être échangée !



Le premier à atteindre le trophée remporte la partie et reçoit une médaille des Jeux du Miel !

**LE VAINQUEUR**





