

LE VOL VERS LA RUCHE

Le joueur pose son alvéole sur la table, face vers le bas, et mélange à nouveau les cartes. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Lorsqu'un joueur tombe sur une case occupée par une autre abeille, il place son abeille à côté de l'autre abeille. Plusieurs abeilles peuvent donc occuper une même case. Lorsqu'un joueur dépasse la dernière case blanche, il est en sécurité. Il ne devra plus piocher de carte « alvéole ». Si ce joueur tombe une nouvelle fois sur « blanc » avec le dé, il peut se rendre à la ruche, après de la reine. Il remporte la partie !

LA CARTE FLIP

En piochant la carte Flip, tu peux relancer le dé. Regarde la couleur du dé et déplace ton abeille sur la prochaine case de la même couleur que le dé. Puis, remplace la carte sur la pile, face vers le bas. Enfin, mélange à nouveau les cartes.

LA CARTE WILLY

En piochant la carte Willy, tu peux aller te prélasser au soleil puisque... tu passes ton tour ! Replace ensuite cette carte sur la pile, face vers le bas, et mélange les cartes à nouveau.

ET LE VAINQUEUR EST...

Le premier joueur à rejoindre la reine à la ruche remporte la partie. Tu peux alors commencer une nouvelle partie ou poursuivre jusqu'à ce que tous les jours parviennent à la ruche. Petit conseil aux mamans et papas : pose un bonbon sur la table. Le vainqueur gagne le bonbon.

AVANT DE COMMENCER

Prends les cartes « alvéoles » et place-les sur la table, face visible vers le bas. Chaque joueur prend un pion et le place sur la case départ.

CE DONT TU AS BESOIN

- 1 dé à jouer aux faces colorées
- Les pions « abeilles »
- 12 alvéoles (cartes)
- 2 à 4 joueurs

DÉBUT DE LA PARTIE



Pose le plateau sur la table, en disposant la face "Le vol vers la ruche" vers le haut. Chaque joueur choisit une petite abeille. Place les abeilles sur la case départ. Mélange les alvéoles (les petites cartes) et place-les en pile sur la table, face vers le bas. Le joueur le plus jeune peut commencer. Le tour s'effectuera par la suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER AU "VOL VERS LA RUCHE" ?

Le joueur le plus jeune lance le dé le premier. Il regarde la couleur du dé et se dirige vers la prochaine case de cette couleur.

Lorsqu'un joueur tombe sur « blanc » avec le dé, il doit piocher une carte « alvéole » et l'observe l'image figurant sur sa carte et cherche cette image sur le plateau de jeu. Le joueur déplace alors son abeille vers la case comportant l'image figurant sur la carte. Attention : il se peut que tu doives revenir sur tes pas.

ZO SPEEL JE DE VLUCHT NAAR DE KONINGIN

De jongste speler gooit als eerste met de dobbelsteen. Hij kijkt naar de kleur op de dobbelsteen en gaat naar het eerstvolgende vakje met deze kleur.

Wanneer een speler wit gooit, moet hij een honingraat nemen. Hij kijkt naar de afbeelding op de honingraat en zoekt de afbeelding op het spelbord. De speler verplaatst zijn bijtje naar het vak met de afbeelding van het kaartje. Let op: het kan zijn dat je op je stappen moet terugkeren. De speler legt zijn honingraat met de

DIT MOET JE EERST DOEN

Leg het spelbord met de zijde van 'De Vlucht naar de Koningin' naar boven op de tafel. Elke speler kiest een bijtje. Plaats de bijtjes op het startvak. Schud alle honingraten door elkaar en leg ze met de afbeelding naar beneden op de tafel. De jongste speler mag beginnen. Daarna wordt er gespeeld in klokwijzerzin.

DIT HEB JE NODIG

- 1 dobbelsteen met zes kleuren
- bijtjespionnen
- 12 honingraten
- 2 tot 4 spelers

DIT DOE JE EERST

Neem de honingraten en leg ze met de rug naar boven op de tafel. Elke speler neemt een pion en plaatst die op het startvak.



DE VLUCHT NAAR DE KONINGIN

Maya

DUBBEL DOBBEL



afbeelding naar beneden terug op de tafel en schud alle kaartjes weer door elkaar. Het is nu aan de volgende speler. Wanneer een speler op een vakje komt waar al een bijtje staat, plaatst de speler zijn bijtje naast het andere. Je kan dus met twee of meer bijtjes op hetzelfde vakje staan. Wanneer een speler voorbij de laatste witte steen is, is hij veilig. Hij hoeft nu geen honingraatjes meer te trekken. Wanneer die speler nu wit gooit mag hij naar de bijenkoningin. Hij is de winnaar! Super!

HET FLIP-KAARTJE

Wanneer je het honingraatje met Flip trekt, mag je nog eens gooien. Kijk naar de kleur die je gooide en verplaats je bijtje naar het eerstvolgende vakje in die kleur. Het kaartje wordt met de afbeelding naar beneden terug bij de andere kaartjes gelegd. Schud daarna de kaartjes nog eens grondig door elkaar.

HET WILLY-KAARTJE

Wanneer je het honingraatje met Willy trekt, mag je wat uitrusten in het zonnetje en moet je een beurt overslaan. Het kaartje wordt met de afbeelding naar beneden terug bij de andere kaartjes gelegd. Schud daarna de kaartjes nog eens grondig door elkaar.

HET SPEL IS GEDAAN

Een speler wint wanneer hij als eerste de bijenkoningin bereikt. Je kan het spel nu opnieuw beginnen of je kan doorspelen tot alle spelers de koningin bereikt hebben. Een tip voor de mama's en de papa's: leg een snoepje op de bijentafel. De winnaar van het spel krijgt het snoepje.



DE BLOEMETJESRACE

DIT HEB JE NODIG

- 1 dobbelsteen met zes kleuren
- 2 tot 4 spelers
- het Flip-kaartje
- het Willy-kaartje
- een derde willekeurig honingraatje (je mag zelf kiezen welk kaartje)



DIT MOET JE EERST DOEN

Leg het speelbord met de zijde van 'De Bloemetjesrace' naar boven op de tafel. Elke speler kiest een bijtje. Plaats elk bijtje op een apart startvak. De drie honingraten met Flip, Willy en een derde naar keuze worden met de rug naar boven op de tafel gelegd. De jongste speler mag beginnen. Daarna wordt er gespeeld in klokwijzerzin.

ZO SPEEL JE DE BLOEMETJESRACE

De jongste speler gooit als eerste met de dobbelsteen. Wanneer het kleur op de dobbelsteen overeenkomt met de kleur van het eerste vakje op het pad naar de bloemenweide, mag de speler zijn bijtje verplaatsen naar dat vakje. De beurt is nu aan de volgende speler.

Als de speler een andere kleur gooide, gaat de beurt meteen naar de volgende speler.

JE GOOIT WIT!

Wanneer een speler wit gooit met de dobbelsteen moet hij 1 van de drie kaartjes trekken. Wanneer hij het Flip-kaartje trekt, mag hij zijn pion 1 vakje vooruit verplaatsen. De speler kan ook pech hebben en Willy trekken. Hij moet dan de volgende beurt overslaan. Wanneer de speler het derde kaartje trekt, gebeurt er niets. Hij heeft geen pech, maar ook geen geluk. Zijn bijtje blijft gewoon op hetzelfde vakje staan. Misschien heeft hij in de volgende beurt meer geluk! Of pech...

Het kaartje wordt opnieuw met de rug naar boven bij de andere twee andere honingraten gelegd. De kaartjes worden grondig geschud, zodat ze klaar liggen voor de volgende speler die wit werpt.

HET SPEL IS GEDAAN

Wanneer een speler aan het laatste vakje op zijn pad komt, moet hij nog één keer wit gooien met de dobbelsteen om bij de bloemenweide te komen. Een speler wint als hij als eerste de bloemenweide bereikt. Je kan het spel nu opnieuw beginnen of je kan doorspelen tot alle spelers de bloemenweide bereikt hebben. Een tip voor de mama's en de papa's: Ik een snoepje op de bloemenweide. De winnaar van het spel krijgt het snoepje.



ET LE VAINQUEUR EST...
 La carte est ensuite posée sur la table, face vers le bas, près des deux autres cartes. Mélanges bien les cartes et repose-les sur la table, face vers le bas, afin que tout soit prêt pour le prochain joueur qui tombera sur le blanc.
 Quand un joueur atteint la dernière case de son chemin, il doit encore lancer le dé et tomber sur le blanc afin de pouvoir rejoindre le champ de fleurs.
 Le premier joueur à atteindre le champ de fleurs remporte la partie.
 Tu peux alors commencer une nouvelle partie ou poursuivre jusqu'à ce que tous les joueurs aient atteint le champ de fleurs.
 Petit conseil pour les mamans et papas : Le vainqueur gagne le bonbon.
 Posez un bonbon près du champ de fleurs.

TOMBE SUR BLANC ?
 Lorsqu'un joueur tombe sur le blanc avec le dé, il doit piocher l'une des trois cartes au hasard. S'il tire la carte Flip, il peut avancer son pion d'une case. S'il pioche par malheur la carte Willy, il devra passer le tour suivant. S'il pioche la troisième carte, il ne se passe rien. Pas de mauvaise surprise, mais pas de bonne non plus : son abeille reste sur la même case, tout simplement. Mais qui sait ce que réserve le prochain tour !



LA COURSE AUX FLEURS

Maya DUBBEL DOBBEL



COMMENT JOUER À "LA COURSE AUX FLEURS" ?
 Le joueur le plus jeune est le premier à lancer le dé.
 Quand la couleur du dé correspond à la couleur de la première case sur le chemin menant au champ de fleurs, le joueur peut déplacer son pion vers cette case. C'est ensuite au tour du joueur suivant.
 Si le dé tombe sur une autre couleur, c'est au tour du joueur suivant.

DÉBUT DE LA PARTIE
 Pose le plateau de jeu sur la table, en disposant la face "La course aux fleurs" vers le haut. Chaque joueur choisit une petite abeille. Place chaque abeille sur une case de départ distincte. Pose les trois cartes « Flip », Willy et celle de ton choix) sur la table, faces vers le bas.
 Le joueur le plus jeune peut commencer. Puis, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

CE DONT TU AS BESOIN
 1 dé à jouer aux faces colorées
 2 à 4 joueurs
 La carte Flip
 La carte Willy
 Une troisième carte « alvéole » (celle de ton choix)

