

RÈGLES

BUT DU JEU
cerner la reine abeille de son adversaire ici, noir a perdu !

MISE EN PLACE
chaque joueur choisi un insecte et le place côte à côte

1

TOUR DE JEU
chacun leur tour, les joueurs effectuent une seule action parmi :

1. AJOUTER un insecte
dans ce cas, il ne **DOIT** toucher que des insectes de sa couleur

important :
la reine abeille doit être placée au plus tard au 4e tour

2

2. DEPLACER un insecte
Voir la fiche Déplacements pour connaître les capacités de chaque insecte. Après un déplacement, un insecte **PEUT** toucher un insecte de l'adversaire.

important : cette action est disponible seulement si la reine abeille du joueur est déjà placée !
Un joueur qui ne **PEUT pas jouer** passe son tour !

3

Coller dos à dos

RUCHE UNIQUE
l'ensemble des insectes reliés entre eux forme la ruche. il ne peut y avoir qu'UNE SEULE ruche !

À tout moment la ruche **NE DOIT PAS** être divisée en deux, y compris **PENDANT** un déplacement

4

LIBERTÉ DE MOUVEMENT
un insecte qui se déplace en glissant doit le faire **SANS** être soulevé ni faire bouger un autre insecte si un insecte se trouve **SUR** un autre insecte, ce dernier ne peut pas se déplacer

5

HIVE

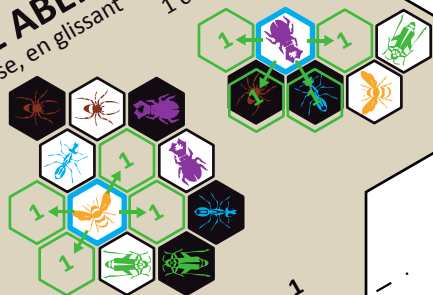
HIVE

Pour le couvercle de la boîte

HIVE

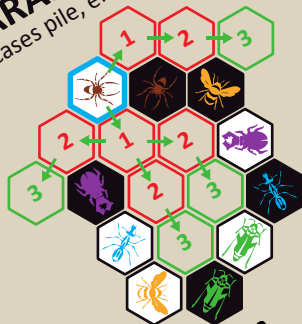
REINE ABEILLE
1 case, en glissant

SCARABÉE
1 case, peut escalader



1

ARAIGNÉE
3 cases pile, en glissant



2

SAUTERELLE
saute par dessus, en ligne droite



3

FOURMI
n'importe où, en glissant



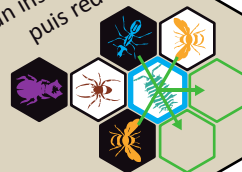
4

CLOPORTE
1 case, en glissant

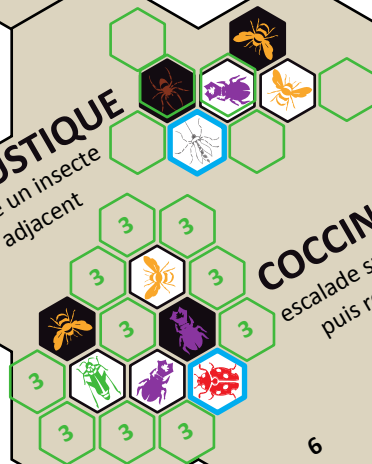


5

ou soulève
un insecte adjacent
puis redépose



MOUSTIQUE
copie un insecte
adjacent



6

COCCINELLE
escalade sur 2 cases,
puis redescend

Découpez les pointillés
(et pliez les autres)