

# honeycombs™

## le jeu



Règle mise en ligne par



www.honeycombsgame.com

famille | 7+ | 1-8 | 15 - 30  
âge | joueurs | minutes

Le jeu de Honeycombs™ contient cinquante deux tuiles. Il y a six symboles illustrés sur chaque tuile. Chaque tuile est unique. Honeycombs™ offre 3 variantes, chacune offrant une durée et une compétitivité différente. Choisissez celle qui vous convient.



## Comment jouer

Le but de Honeycombs™ est de relier vos tuiles ensemble en jumelant les symboles. Plus de jumelages vous faites, plus de points vous gagnez. Si les symboles ne correspondent pas, les tuiles ne peuvent être jumelées. La seule exception est la abeille, qui est un symbole "joker" qui peut être jumelé à n'importe quel symbole. Chaque tuile a le potentiel de se jumeler sur les six côtés.

## Version A - Abeilles ouvrières

Une compétition rapide, entre opposants  
(2-4 joueurs/ 2-4 équipes de 2)

1. Diviser les tuiles également entre les joueurs/équipes. A 2 joueurs = 26 tuiles chacun, à 3 joueurs = 17 tuiles chacun, à 4 joueurs = 13 tuiles chacun
2. Chaque joueur place ses tuiles face cachée devant lui.
3. Au mot "Go", les joueurs retournent leur tuiles et jumellent le plus de symboles possible. C'est une course pour compléter sa structure alvéolaire avant celle de ses adversaires.

## Abeilles ouvrières (suite)

4. Le premier joueur à relier toutes ses tuiles ensemble crie "Honeycombs". Ceci indique la fin de la manche et tous les autres joueurs doivent arrêter.
5. Les joueurs vérifient rapidement la structure du joueur le plus proche, afin de vérifier si quelqu'un a contrevenu aux règles 1 et/ou 2 (voir colonnes à droite). Si oui, déduire les points en conséquence. Toutefois, si le joueur ayant fini le premier est fautive, la manche continue jusqu'à ce qu'un autre joueur termine sa structure.
6. Ensuite, on calcule les points de chaque joueur pour la manche (voir Pointages) et les donne au compteur de points. Celui-ci garde un total cumulé des points de chaque joueur.
7. Remettre les tuiles dans le sac en préparation d'une autre manche.
8. Le joueur avec le plus de points après 3 manches est déclaré abeille reine.

## Version B - Une grande alvéole

Une partie de détente, chacun à son tour  
(2-4 joueurs/ 2-4 équipes de 2)

1. Les joueurs jouent chacun leur tour, afin de construire une grande structure alvéolaire, tout en marquant des points individuels.
2. Piocher une tuile et placer la, face visible, au centre de la table.
3. Chaque joueur pioche 3 tuiles du sac.
4. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une de ses tuiles et la jumelle sur la structure. Chaque jumelage rapporte 1 point. Il s'ajoute au total du joueur.
5. Après chaque tour, les joueurs piochent une tuile du sac afin de remplir leur main.
6. Quand les 52 tuiles ont été placées, la partie est terminée et le joueur avec le plus de points gagne.
7. Certaines tuiles ont des "pouvoirs spéciaux" qui sont indiqués au centre de la tuile. Pour maximiser leur valeur, il faut jouer stratégiquement.

## X2

Points doublés: Lorsqu'un joueur joue la tuile avec ce symbole, tous les points gagnés sont doublés.



**Vol :** En jouant cette tuile, vous pouvez voler le tour d'un autre joueur. Avant que ce joueur n'ait déposé sa tuile, criez "Vol" afin d'indiquer que vous jouez votre tuile à sa place. Déposez votre tuile avec ce symbole et comptez vos points. Piochez une tuile pour revenir à 3 tuiles. C'est ensuite au joueur suivant le joueur volé de jouer.

## Version B (suite)

**Tour supplémentaire:** Après votre tour normal, vous pouvez déposer cette tuile immédiatement pour un tour bonus. Piochez afin d'avoir 3 tuiles à nouveau.

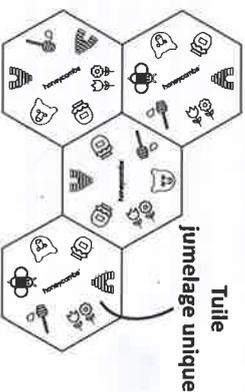
## Version C - Puzzle alvéolaire

Jouer ensemble pour une structure créative

1. Toutes les tuiles sont placées face visible sur la table, comme pour un puzzle.
2. Les joueurs jouent ensemble à construire une structure alvéolaire. Le but du jeu est de faire le plus de jumelages possible.
3. Les tuiles peuvent être déplacées à n'importe quel moment, par n'importe quel joueur.
4. Travaillez à votre rythme puisque tous les joueurs contribuent en même temps.
5. Lorsque les tuiles sont jumelées à la satisfaction de tous les joueurs, la partie est terminée.
6. Ceci est une version sans compétition. Vous pouvez compter les points si vous le désirez pour faire le plus haut score possible.

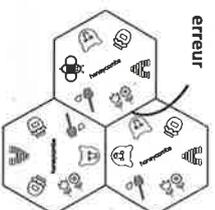
## Règle 1: Jumelage unique

(seulement pour la version abeilles ouvrières)  
Lorsqu'une manche est terminée, une seule tuile de la structure ne doit posséder qu'un jumelage. Un jumelage unique est une tuile isolée (les symboles des autres côtés ne sont pas jumelés). Donc vous ne pouvez pas faire un train de tuiles afin de finir rapidement.



## Règle 2: Jumelage erroné

Si un jumelage erroné est découvert à la fin d'une manche, le joueur doit retirer sa tuile et ne reçoit aucun point. Dans cet exemple, le joueur retire la tuile et perd ses deux points, même si un jumelage était correct.

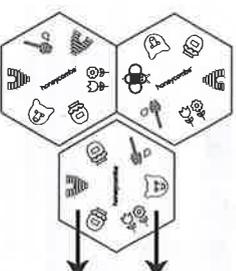


## Pointage

1 jumelage = 1 point  
Jumelage central = 5 points  
Tuile inutilisée = moins 1 point (version abeilles ouvrières seulement)

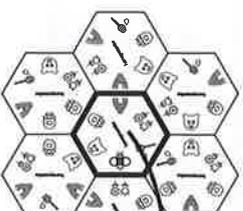
### Comment compter

1. Comptez vos jumelages centraux en premier.
2. Comptez vos autres jumelages. Afin de s'assurer du compte, comptez en démontant la structure. En retirant chaque tuile, comptez le nombre de jumelages (voir ci-dessous).
3. Déduire le nombre de tuiles inutilisées.



## Jumelage central

Dans la version grande alvéole, le joueur qui a placé la 6e tuile (celle qui vient fermer l'alvéole par exemple) gagne le jumelage central avec un bonus de 5 points. A ce bonus de 5 points s'ajoute 1 point par jumelage réalisé.



Si tu as des questions ou des remarques concernant « Honeycombs », adresse-toi à [info@honeycombsgame.com](mailto:info@honeycombsgame.com). Prière de conserver l'adresse.