



VICTOR ET LES ABEILLES



De 1 à 4 joueurs / À partir de 2 ans / Durée de la partie : environ 10 minutes

Contenu du jeu :

12 cartes fleur (3 de chaque couleur : orange, bleu, rouge et violet)

4 abeilles

1 pion Victor (apiculteur)

1 carte ruche

12 ronds de pollen

5 cartes numérotées représentant les différents moments de la journée (le matin, le midi, l'après-midi, le soir et la nuit)

1 dé

Idée :

Victor est apiculteur. Demain c'est le jour du marché, Victor doit préparer un pot de miel pour le vendre. Pour cela il a besoin de l'aide des abeilles pour récupérer le pollen de toutes les fleurs. Les enfants, transformés en abeille, vont devoir récupérer tout le pollen avant que la nuit tombe ! S'ils y parviennent, ils seront tous déclarés vainqueurs !

Préparatifs :

Disposez la ruche au milieu de la table. Placez les 12 cartes fleur tout autour de la ruche. Placez les 12 ronds de pollen au centre de chaque fleur. Alignez dans l'ordre chronologique les 5 cartes de la journée et placez Victor sur la carte « matin ». Chaque joueur prend une abeille dans sa main.

Déroulement de la partie :

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux l'abeille a le droit de commencer. Il lance le dé.

Qu'obtient-on sur le dé ?

- **Une couleur (Rouge, bleu, orange ou violet)** : L'enfant prend son abeille et commence à la faire voler en faisant « Bzzzzz ». L'enfant passe son abeille sur une fleur de la même couleur. Le pollen s'accroche alors à la bande agrippante fixé sous l'abeille. L'enfant récupère le pollen et l'insère dans la ruche. Si tous les pollens des fleurs d'une même couleur ont déjà été récupérés, l'enfant passe son tour.
- **La face avec les quatre couleurs** : L'enfant peut choisir de récupérer le pollen de la fleur de son choix.
- **L'image de Victor** : L'enfant fait avancer le pion Victor d'une case (Exemple : du « matin » au « midi »).

Fin de la partie :

Les joueurs sont déclarés vainqueurs si les abeilles parviennent à récupérer les 12 ronds de pollen avant que Victor ne soit sur la case « nuit ». Dès que Victor arrive sur la case « nuit », la partie s'arrête. Les joueurs peuvent de nouveau tenter leur chance !





1 to 4 players / From age 2 / Game duration: around 10 minutes

Contents:

12 flower cards (3 of each colour: orange, blue, red and violet)

4 bees

1 Victor counter (beekeeper)

1 hive card

12 pollen disks

5 numbered cards representing different times of the day (morning, lunchtime, afternoon, evening and night)

1 dice

Principle of the game:

Victor is a beekeeper. Tomorrow is market day and Victor must prepare a pot of honey to sell. To do that he needs the bees to help and collect pollen from all the flowers. The children are bees and must collect all the pollen before night falls! If they can do it, they will all win the game!

Preparation:

Put the hive in the middle of the table. Put the 12 flower cards around the hive. Put the 12 pollen disks in the centre of each flower. Put the 5 numbered cards in order and put Victor on the "morning" card. Each player picks up a bee.

Instructions:

The game is played clockwise. Whoever does the best bee impression starts. He rolls the die.

What appears on the dice?

- **A colour (red, blue, orange or violet):** The child takes his bee and makes it fly making a buzzing noise. The child puts his bee on a flower the same colour as the die. The pollen sticks to the Velcro on the bee. The child collects the pollen and puts it in the hive. If all the pollen from the flower has gone, he misses a go.
- **The side with four colours:** The child can pick up his pollen from any flower.
- **Victor:** The child moves the Victor counter forward one square (for example from "morning" to «lunchtime»).

End of the game:

The players are winners if the bees have collected all 12 pollen disks before Victor lands on the "night" card. As soon as Victor lands on the «night" card, the game is over. The players can try again!





1 bis 4 Spieler/Ab 2 Jahren/Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt:

12 Blüten-Karten (3 pro Farbe: orange, blau, rot und lila)

4 Bienen

1 Spielstein Victor (Imker)

1 Bienenkorb-Karte

12 Pollenringe

5 durchnummerierte Karten für die verschiedenen Tageszeiten (Morgen, Mittag, Nachmittag, Abend und Nacht)

1 Würfel

Spielziel:

Victor ist Imker. Morgen ist Markttag und Victor muss einen Topf Honig zubereiten, um ihn zu verkaufen. Er braucht die Hilfe der Bienen, um den Blütenpollen zu sammeln. Die Kinder müssen als Bienen verkleidet den ganzen Pollen sammeln, bevor es dunkel wird! Wenn ihnen das gelingt, haben sie alle gewonnen!

Spielvorbereitung:

Legen Sie die Bienenkorb-Karte in die Tischmitte. Verteilen Sie die zwölf Blüten-Karten rund um den Bienenkorb. Legen Sie in jede der zwölf Blüten einen Pollenring. Reihen Sie die fünf Tageskarten in chronologischer Reihenfolge aneinander und setzen Sie Victor auf die „Morgen“-Karte. Jeder Spieler nimmt eine Biene in die Hand.

Spielablauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der am besten eine Biene nachahmen kann, beginnt zu würfeln.

Was zeigt der Würfel an?

- **Eine Farbe (rot, blau, orange oder lila):** Das Kind nimmt seine Biene, lässt sie fliegen und macht dabei „Bzzzzz“. Das Kind setzt seine Biene auf eine Blüte in der gleichen Farbe. Dabei bleibt der Pollen am Klettverschluss hängen, der an der Biene befestigt ist. Das Kind sammelt den Pollen und gibt ihn in den Bienenkorb. Ist der gesamte Blütenpollen einer Farbe schon aufgesammelt, muss das Kind aussetzen.
- **Die Seite mit den vier Farben:** Das Kind kann den Pollen der Blüte seiner Wahl sammeln.
- **Das Bild von Victor:** Das Kind rückt den Spielstein Victor ein Feld vor (Beispiel: von „Morgen“ zu „Mittag“).

Spielende:

Die Spieler haben gewonnen, wenn die Bienen die zwölf Pollenringe gesammelt haben, bevor Victor das Feld „Nacht“ erreicht hat. Ist Victor auf dem Feld „Nacht“ angekommen, ist das Spiel beendet. Die Spieler können ihr Glück erneut versuchen!





1 tot 4 spelers / Vanaf 2 jaar / Duur van het spel: ongeveer 10 minuten

Inhoud van het spel:

12 bloemenkaarten (3 per kleur: oranje, blauw, rood en violet)

4 bijen

1 Victor-pion (imker)

1 bijenkorfkaart

12 pollen cirkels

5 genummerde kaarten die de verschillende tijden in een dag vertegenwoordigen (ochtend, middag, namiddag, avond en nacht)

1 dobbelsteen

Idee:

Victor is imker. Morgen is het marktdag en Victor moet een pot honing klaarmaken om die te verkopen. Hiervoor heeft hij hulp nodig van de bijtjes, om de pollen van alle bloemen te halen. De kindjes, die voor de gelegenheid bijtjes zijn, moeten alle pollen ophalen voordat de nacht valt! Als ze daar in slagen, zijn ze allemaal winnaars!

Vorbereidingen:

Zet de bijenkorf in het midden van de tafel. Plaats de 12 bloemenkaarten rond de bijenkorf. Plaats de 12 pollencirkels in het hartje van elke bloem. Leg de 5 dagkaarten in chronologische volgorde op een lijn en zet Victor op de kaart «ochtend». Elke speler neemt een bijtje vast.

Verloop van het spel:

Speel om beurten in wijzerzin. De speler die het best een bijtje kan nadoen, mag beginnen. Hij mag de dobbelsteen gooien.

Wat staat er op de dobbelsteen?

- **Een kleur (rood,blauw, oranje of violet):** Het kind neemt zijn bijtje en doet het vliegen, terwijl het zoemt: «Bzzzzz». Het kind laat zijn bijtje op een bloem van dezelfde kleur gaan zitten. Het pollen blijft dan kleven aan de velcro onder aan het bijtje. Het kind haalt het pollen eraf en steekt die in de bijenkorf. Als alle pollen van de bloemen van eenzelfde bloem al opgehaald zijn, laat het kind zijn beurt overgaan.
- **De zijde met vier kleuren:** Het kind mag zelf kiezen van welke bloem het het pollen wil ophalen.
- **Het Victor-mannetje:** Het kind laat Victor een vakje vooruit gaan (bijvoorbeeld: van «ochtend» naar «middag»).

Einde van het spel:

De spelers winnen als de bijtjes erin slagen de 12 pollencirkels op te halen voordat Victor op het vakje «nacht» terechtkomt. Zodra Victor op het vakje «nacht» terechtkomt, is het spel gedaan. De spelers kunnen daarna nog eens opnieuw proberen!





De 1 a 4 jugadores / A partir de los 2 años / Duración de la partida: alrededor de 10 minutos

Contenido del juego:

12 tarjetas flor (3 de cada color: naranja, azul, rojo y violeta)

4 abejas

1 ficha Víctor (apicultor)

1 carta colmena

12 granos de polen

5 cartas numeradas que representan los diferentes momentos del día (la mañana, el mediodía, la tarde, la noche)

1 dado

Idea:

Víctor es apicultor. Mañana es el día del mercado, Víctor tiene que preparar un bote de miel para venderlo. Para hacerlo necesita la ayuda de las abejas con el fin de recuperar el polen de todas las flores. ¡Los niños, transformados en abeja, tendrán que recuperar todo el polen antes de que caiga la noche! ¡Si lo consiguen, serán declarados vencedores!

Preparativos:

Pon la colmena en medio de la mesa. Coloca las 12 cartas flor alrededor de la colmena. Coloca los 12 granos de polen en el centro de cada flor. Alinea en orden cronológico las 5 cartas del día y coloca Víctor sobre la carta «mañana». Cada jugador coge una abeja con la mano.

Desarrollo de la partida:

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas de un reloj. Quien imite mejor la abeja tiene derecho de comenzar. Lanza el dado.

¿Qué se obtiene del dado?

- **Un color (rojo, azul, naranja o violeta):** El niño coge su abeja y comienza a hacerla volar haciendo «Zzzzzz» El niño pasa su abeja por encima de una flor del mismo color. El polen se engancha entonces al velcro fijado bajo la abeja. El niño recupera el polen y lo coloca en la colmena. Si todo el polen de las flores de un mismo color se ha recuperado, el niño pasa su turno.
- **La cara con los cuatro colores:** El niño puede decidir recuperar el polen de la flor de su elección.
- **La imagen de Víctor:** El niño pide que avance la ficha Víctor una casilla (Ejemplo: de la «mañana» al «mediodía»)

Fin de la partida:

Se declaran vencedores a los jugadores si las abejas consiguen recuperar los 12 granos de polen antes de que Víctor esté en la casilla «noche». Así que Víctor llega a la casilla «noche», la partida se para. ¡Los jugadores pueden probar suerte otra vez!





Da 1 a 4 giocatori / A partire da 2 anni / Durata della partita: circa 10 minuti

Contenuto del gioco:

12 carte fiori (3 per ogni colore: arancione, blu, rosso e viola)

4 api

1 pedina Victor (apicoltore)

1 carta alveare

12 tondi polline

5 carte numerate rappresentanti i differenti momenti della giornata (il mattino, il mezzogiorno, il pomeriggio, la sera e la notte)

1 dado

Idea:

Victor è un apicoltore. Domani ci sarà il mercato e Victor deve preparare un vasetto di miele per venderlo. Per questo ha bisogno dell'aiuto delle api affinché recuperino il polline da tutti i fiori. I bambini, trasformati in api, dovranno recuperare tutto il polline prima che arrivi la notte! Se ci riusciranno, saranno tutti dichiarati vincitori!

Preparazione:

Posizionare l'alveare al centro del tavolo. Posizionare le 12 carte fiori intorno all'alveare. Posizionare i 12 tondi polline al centro di ogni fiore. Allineare cronologicamente le 5 carte della giornata e posizionare Victor sulla carta «mattino». Ogni giocatore prende un'ape in mano.

Svolgimento della partita:

Il gioco si svolge a turno e in senso orario. Il giocatore che riesce ad imitare meglio il ronzio dell'ape sarà il primo a cominciare. Lanciare il dado.

Cosa ci mostra il dado?

- **Un colore (Rosso, blu, arancione o viola):** Il bambino afferra la sua ape ed inizia a farla volare facendo « Bzzzzz ». Poi passa l'ape sul fiore con lo stesso colore. Il polline si attaccherà quindi al velcro fissato sotto all'ape. Il bambino recupera il polline e lo inserisce nell'alveare. Se tutti i pollini dei fiori dello stesso colore sono già stati recuperati, il bambino cede il turno.
- **Il lato con i quattro colori:** Il bambino può scegliere di recuperare il polline dal fiore che desidera.
- **La pedina Victor:** Il bambino sposta in avanti di una casella la pedina Victor (Esempio: dal «mattino» al «pomeriggio»).

Termine della partita:

I giocatori vinceranno se le api riusciranno a recuperare i 12 tondi di polline prima che Victor arrivi sulla casella «notte». Quando Victor arriva sulla casella «notte», la partita finisce. Ma i giocatori potranno tentare la fortuna di nuovo!





1 至 4 名玩家 / 2 岁及以上儿童 / 游戏时间：约 10 分钟

游戏内容：

- 12 张印有花朵的卡片（每种颜色 3 张：橙色、蓝色、红色和紫色）
- 4 只蜜蜂
- 1 枚维克多棋子（养蜂人）
- 1 张印有蜂箱的卡片
- 12 个圆形花粉
- 5 张标有编号并代表一天中不同时间的卡片（早晨、中午、下午、傍晚和晚上）
- 1 个骰子

思路：

维克多是养蜂人。明天要到集市去，维克多必须准备一罐蜂蜜出售。为此，他需要蜜蜂的帮助，从所有的花朵中采集花粉。变成蜜蜂的孩子们必须在夜幕降临前采集所有的花粉！如果他们成功，他们都将宣布为获胜者！

准备工作：

在桌子中间放置蜂箱。在蜂箱周围放置 12 张花朵卡片。将 12 个圆形花粉放在每朵花的中心。按时间顺序将代表时间的 5 张卡片排成一条直线，并将维克多放在“早晨”的卡片上。每个玩家手里拿着一只蜜蜂。

游戏方法：

按顺时针方向游戏。模仿蜜蜂最像的玩家有权先开始。由他掷骰子。

骰子能让我们获得什么呢？

一种颜色（红色、蓝色、橙色或紫色）：孩子拿着他的蜜蜂开始“嗡嗡”飞行。孩子将蜜蜂放在相同颜色的花上。将花粉贴在蜜蜂下面的魔术贴上。孩子取回花粉并将其插入蜂箱中。如果所有相同颜色的花粉都已经采集，孩子就进入下一轮。

四种颜色：孩子可以选择从其所选的花中采集花粉。

维克多的形象：孩子将维克多棋子前进一格（例如：从“早晨”前进至“中午”）。

游戏结束：

如果蜜蜂在维克多未到达“晚上”这一格之前就取回了全部 12 个圆形花粉，则宣布玩家获胜。一旦维克多到达“晚上”这一格，则游戏结束。玩家可以再次尝试重新开始游戏！





من لاعب إلى 4 لاعبين / انطلاقا من سنتين من العمر / مدة اللعب: حوالي 10 دقائق

محتوى اللعبة:

- 12 ورقة أزهار (3 من كل لون: برتقالي وأزرق وأحمر وبنفسجي)
- 4 نحل
- 1 حجر لعب فيكتور (مربي نحل)
- 1 ورقة خلية نحل
- 12 حلقة لقاح
- 5 ورفات مرقمة تمثّل مختلف فترات النهار (الصباح، منتصف النهار، بعد الزوال، المساء والليل)
- 1 زهر نرد

الفكرة:

فيكتور مربي نحل. غدا هو يوم السوق وعلى فيكتور إعداد إناء عسل لبيعه. ويحتاج لمساعدة النحل للتمكن من جمع اللقاح من كل الأزهار. يتحول الأطفال إلى نحل وعليهم جمع كل اللقاح قبل حلول الليل. إن تمكنوا من ذلك، فوز جميعهم.

التحضيرات:

ضع خلية النحل في منتصف الطاولة. ضع أوراق الأزهار الـ 12 حول خلية النحل. ضع حلقات اللقاح الـ 12 وسط كل زهرة. صف أوراق فترات النهار الـ 5 حسب الترتيب الزمني وضع فيكتور على ورقة "الصباح". يأخذ كل لاعب نحلة في يده.

كيف تسير الجولة:

يتم اللعب كل دوره في اتجاه عقارب الساعة. من يقلد النحل بشكل أفضل يبدأ باللعب. يقوم اللاعب برمي زهر النرد. ما يظهر على زهر النرد؟

لون (أحمر، أزرق، برتقالي أو بنفسجي) : يأخذ الطفل نحلته ويطيّرها مقلدا طنين النحل "بزززز". يمرر الطفل نحلته على زهرة من نفس اللون. يلصق اللقاح عندها بلصاق فيلكرو المثبت أسفل النحلة. يأخذ الطفل اللقاح ويضعه داخل خلية النحل. إن تم جمع كل اللقاحات من نفس اللون، يمرر الطفل دوره.

الوجه الحامل للألوان الأربعة: يمكن للطفل اختيار جمع لقاح الزهرة التي يشاء.

صورة فيكتور: يحرك الطفل حجر فيكتور خانة واحدة نحو الأمام (مثال: من "الصباح" إلى "منتصف النهار").

نهاية الجولة:

يفوز اللاعبون إن تمكن النحل من جمع حلقات اللقاح الـ 12 قبل وصول فيكتور إلى خانة "الليل". تنتهي اللعبة عند وصول فيكتور إلى خانة "الليل". يمكن للاعبين إعادة اللعب من جديد.



Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE

335482