

Souffle Plumes



Un jeu de souffle enchanteur pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteur: Stefanie Schütz
Illustration: Marc Robitzky
Durée du jeu: env. 15 minutes

La « jungle de la brise » est en pleine effervescence. Tous les animaux parcourent l'épaisse forêt vierge dans tous les sens : ils cherchent leur compagnon de jeu, dont ils ont été séparés en jouant. L'oiseau enchanteur multicolore qui survole la cime des arbres est le seul à disposer d'une vue d'ensemble. Ses plumes magiques tournoient doucement en tombant du haut des arbres et enchantent les animaux qu'elles touchent. Elles leur permettent de vite retrouver leur compagnon, car, aucun animal ne souhaite rester solitaire dans cette jungle luxuriante !

Aidez l'oiseau enchanteur à vite réunir les paires d'animaux. Celui qui réunit le plus grand nombre de paires est nommé roi de la « jungle de la brise » et peut ensuite s'orner des plus belles plumes enchantées.

FRANÇAIS



Contenu du jeu

1 oiseau enchanteur
5 plumes à souffler
5 plumes de rechange
40 tuiles d'animaux
1 règle du jeu





Animal avant l'enchantement



Animal enchanté par l'oiseau

Avant de commencer à jouer

Avant de jouer, vous pouvez vous entraîner à souffler sur les plumes. Posez la plume sur vos doigts ou votre main et soufflez dessus doucement. Une fois que vous savez avec quelle force souffler sur les plumes pour qu'elles parcourent la distance souhaitée, vous pourrez mieux les diriger. Retenez maintenant votre souffle : l'aventure dans la « jungle de la brise » va commencer !

FRANÇAIS

Préparation du jeu

Posez toutes les tuiles d'animaux en les mélangeant **faces non enchantées** (cadre vert) visibles au milieu de la table. Posez l'oiseau enchanteur à côté. Prenez une plume à souffler.

La seconde plume à souffler de chaque couleur sert de rechange, au cas où vous perdiez une plume dans le feu de l'action, ou si la plume devenait difficile à souffler.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui parvient à souffler sa plume le plus loin commence. Place ta plume à souffler dans ta main et souffle dessus en direction des tuiles d'animaux.

Où ta plume a-t-elle atterri ?

- *Au milieu de la table, sur une tuile d'animal dont le compagnon se trouve aussi au milieu de la table ?* Prends cette tuile d'animal et pose-la devant toi.

- *Au milieu de la table, sur une tuile d'animal dont le compagnon se trouve déjà devant toi ?* Formidable ! L'oiseau enchanteur a charmé cette paire et tu peux la poser devant toi, face enchantée visible.
- *Au milieu de la table, sur une tuile d'animal dont le compagnon se trouve déjà devant un autre joueur ?*
Génial ! Tu peux prendre les deux tuiles d'animaux et les poser devant toi, face enchantée visible.
- *Ta plume n'a atterri sur aucune tuile ?*
Ne t'inquiète pas, il te reste une seconde chance. Reprends ta plume dans ta main et souffle dessus une nouvelle fois.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Règles importantes pour souffler et atterrir

- Vous n'avez pas le droit de vous pencher au-dessus des tuiles lorsque vous soufflez. Maintenez une distance d'à peu près un avant-bras entre votre main et les tuiles.
- Pour considérer qu'une plume a clairement atterri sur une tuile, il faut que le tuyau de la plume se trouve sur une tuile ou la touche.
- Si le tuyau de la plume touche plusieurs tuiles, tu peux choisir celle que tu souhaites prendre.
- Si ta plume atterrit malencontreusement sur une tuile qu'un autre joueur a placée devant lui, tu ne peux pas la prendre. Reprends ta plume en main et souffle à nouveau dessus, si tu n'as soufflé qu'une seule fois pendant ce tour. Bien évidemment, l'autre joueur conserve sa tuile.

FRANÇAIS



Valable: le tuyau de la plume touche la tuile.



Non valable: le tuyau de la plume ne touche pas la tuile.

L'oiseau enchanteur

Lorsque tu déposes une paire d'animaux devant toi, l'oiseau enchanteur vient te rendre visite.

- Prends l'oiseau enchanteur qui se trouve au milieu de la table ou devant un autre joueur, et place-le sur un des animaux que tu as obtenus en soufflant et qui n'a pas encore retrouvé son compagnon. Désormais, l'oiseau enchanteur protège **cette** tuile d'animal. Si tu n'as pas d'animal solitaire, place l'oiseau enchanteur devant toi, jusqu'à ce que tu souffles sur une nouvelle tuile d'animal.
- Si ta plume ou celle d'un autre joueur atterrit sur une tuile d'animal dont le compagnon est protégé par l'oiseau enchanteur **devant toi**, celui-ci attire **vers lui la tuile du milieu de la table sur laquelle la plume a atterri**. Tu peux la prendre et la poser devant toi ! Retourne les deux tuiles du côté enchanté. Tu peux maintenant placer l'oiseau enchanteur sur un autre de tes animaux solitaires.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès que toutes les paires d'animaux ont été réunies. Chacun compte maintenant les paires qui sont devant lui. Celui qui a réuni le plus grand nombre de paires a gagné et est nommé « roi de la jungle de la brise ». Il peut s'orner de ses plumes enchantées et de celles des autres joueurs.

Astuce :

Lorsqu'il reste peu de tuiles d'animaux et qu'elles sont très éparpillées, vous pouvez légèrement les rapprocher les unes des autres.