

Va-t'en, Flynn

Sur un bateau de pirates, Flynn la chouette leur a volé plusieurs objets (gobelets, sabres, bijoux,...) et les garde dans le nid de pie. Les pirates voudraient récupérer leurs affaires et chasser Flynn.

Contenu :

Flynn la chouette, 1 dé à symboles, 1 carte « nid », 20 cartes à ficelle, 35 pièces d'or, 1 règle de jeu recto/verso.

But du jeu :

Chercher les objets que Flynn garde chez lui. Chaque fois qu'un objet est retrouvé, on retourne une pièce d'or. Le premier joueur qui retourne toutes ses pièces gagne la partie.

L'idée :

On peut tirer une nappe d'un coup sec de la table sans que la vaisselle ne tombe par terre. De la même façon ici, il faut tirer les cartes du tas.

Préparation :

Trier les cartes à ficelle selon les images (4 cartes pas image, 5 images différentes), faire 5 tas (1 par image) en laissant pendre les ficelles des 4 côtés. Rassembler les 5 tas en un grand (il faut retenir dans quel ordre les objets se trouvent dans le tas). Déposer la carte « nid » en haut du tas et Flynn sur son nid. Chaque joueur prend 7 pièces d'or et les pose devant lui, côté Flynn vers le haut.

Le jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. On jette le dé qui indiquera l'objet à retirer du tas. Si le dé montre un pavillon noir, le joueur choisit l'objet qu'il veut et l'annonce aux autres joueurs. Ensuite il faudra tirer d'un coup sec une carte dont on croit qu'elle correspond à l'objet choisi.

3 possibilités :

- Si la carte tirée montre le bon objet, que le tas ne s'est pas effondré et que Flynn n'est pas tombé de son nid, le joueur peut retourner une de ses pièces d'or. Attention, si c'est la dernière des 4 cartes avec cet objet, le joueur obtient un bonus et retourne 2 de ses pièces.
- Si la carte ne montre pas le bon objet ou si on a tiré plusieurs cartes du tas, on ne retourne pas de pièce.
- Si le tas s'effondre ou si Flynn tombe de son nid –même si la carte est la bonne- le joueur doit retourner toutes ses pièces déjà tournées auparavant pour que l'on voie à nouveau Flynn sur toutes les pièces. Les autres joueurs sont récompensés et peuvent remettre toutes leurs pièces montrant un côté jaune dans la boîte. On reconstruit ensuite le tas comme indiqué lors de la phase de préparation du jeu.

Toutes les cartes qui sont retirées du tas au cours de la partie sont rassemblées sur le côté (1 petit tas par image), bien visibles pour tous les joueurs. Ainsi vous savez combien de cartes de chaque objet sont encore en jeu. Quand les 4 cartes d'un même objet sont sorties, on refait un petit tas qu'on replace dans le jeu directement en-dessous de la carte « nid ».

Attention :

Vous ne pouvez pas redresser le tas quand des cartes ont glissé et qu'il est un peu de travers. On ne reconstruit le tas que quand il s'est effondré.

Fin du jeu :

Le jeu est fini quand le premier joueur a retourné toutes ses pièces d'or. Mais on doit terminer le tour. Celui ou ceux qui alors ont retourné toutes leurs pièces ont réussi à chasser Flynn. Le nombre de pièces n'a pas d'importance, ainsi si plusieurs joueurs ont pu tourner toutes leurs pièces (quel qu'en soit le nombre, donc) il y a plusieurs gagnants.

Pour les plus jeunes (6-8 ans) :

Avant de commencer le jeu, vous pouvez essayer de tirer des cartes du tas pour voir comment s'y prendre.

Variante :

Les droitiers tirent les cartes de la main gauche pour jouer et inversement pour les gauchers.

Nota Bene :

Le titre original du jeu est en fait un jeu de mots ; « Zieh Leine ! » signifie « va-t'en » en allemand. Mais littéralement « die Leine ziehen » veut dire « tirer la corde ».