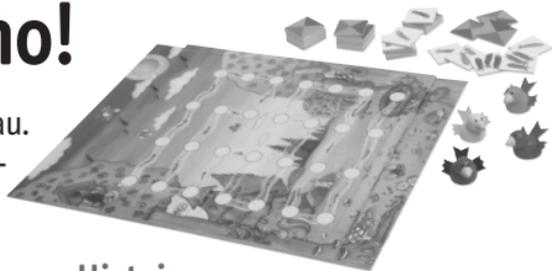


# Bravo Piepino!

Le grand voyage du petit oiseau.  
Un jeu captivant à rebondissements pour 2 à 4 enfants  
à partir de 4 ans, avec une  
variante de jeu.



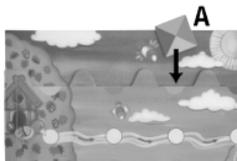
## Histoire

Le petit oiseau Piepino et ses frères et sœurs ont rendu visite à leurs amis. Le soir, ils veulent rentrer dans leur nid pour être en sécurité. Pouvez-vous les aider?

## Préparatifs

Placez le plan de jeu au milieu de la table de manière à ce que chacun puisse l'atteindre sans problème.

Mélangez les cartes, face cachée, c'est-à-dire avec la face aux plumes vers le bas. Introduisez dans chacune des quatre fentes du plan de jeu huit cartes (A), de façon qu'aucune carte ne dépasse du bord inférieur du plan de jeu.



Par contre, une carte doit encore dépasser de la fente située en haut du plan de jeu, **peu importe la couleur.**

Chaque joueur prend **une** des cartes restantes. Écartez les autres cartes. Les couleurs des plumes ainsi que celles du verso des cartes n'importent pas dans la règle de base.

Chaque joueur choisit un oiseau d'une couleur et le place sur le refuge à oiseaux.

S'il y a moins de quatre joueurs, vous mettez de côté les oiseaux restants. Vous n'en avez pas besoin.



Type de jeu:	jeu de famille
Nombre de joueurs:	2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans
Auteur:	Marco Teubner
Illustrations:	Barbara Kinz bach
Contenu:	1 plan de jeu, 4 petits oiseaux, 40 cartes, 1 règle du jeu

## But du jeu

Le premier à atteindre le nid avec son petit oiseau gagnera la partie.

## Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

### 1. Déplacer l'oiseau



Lorsque c'est ton tour, tu montres aux autres joueurs la face à plumes de la carte et tu déplaces ton oiseau en avant en fonction du nombre de plumes indiqué sur ta carte – c'est-à-dire d'une, de deux ou de trois cases.

Les flèches sur le plan de jeu indiquent la direction à prendre. Les cases occupées comptent également.

Lors du déplacement de votre petit oiseau, vous le soulevez et le déplacez dans les airs pour ensuite le poser sur la case d'arrivée.

Si la case d'arrivée est occupée, tu places l'oiseau simplement sur la case **libre suivante**.

### 2. Introduire une carte

Ensuite, tu introduis ta carte (B), face cachée, avec la face aux plumes vers le bas, dans une des quatre fentes du plan. Lorsque tu as choisi une fente, tu ne peux plus en retirer la carte.



### 3. Prendre une nouvelle carte

Tu prends la carte qui sort de la partie basse du plan (C) pour l'utiliser à ton prochain tour.

Ensuite, c'est le tour du joueur suivant.

**Remarque:** Les quatre oiseaux ainsi que quelques cartes sont magnétiques. Pour cette raison, il peut arriver qu'un oiseau se déplace au moment où le joueur introduit une carte. En outre, il est possible qu'un oiseau déplace en même temps un autre oiseau.



Par contre, aux barrières il ne se passe rien. Si les oiseaux touchent une barrière, ils ne sont pas déplacés.



## partie

La partie est finie au moment où un joueur atteint le nid avec son oiseau ou dépasse le nid. Il ne doit pas l'atteindre exactement, les plumes qui excèdent ne sont pas prises en compte. Si le vainqueur a atteint sa destination, les autres joueurs peuvent continuer pour déterminer les positions suivantes.

## Fin de la

## Variante

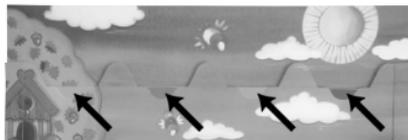
Là aussi, le but est d'être le premier à avoir ramené son oiseau dans le nid.

Dans cette variante, vous devez faire attention aux sections de couleur visibles des cartes introduites ainsi qu'aux couleurs des plumes.

## Préparatifs

Comme dans la règle de base, vous introduisez les cartes dans le plan de jeu. Dans chaque fente de la partie supérieure doit apparaître **une des quatre couleurs**.

Dans cette variante, chaque joueur reçoit **deux** cartes. Cachez la face aux plumes à vos camarades de jeu.



## Déroulement du jeu

### 1. Choisir une carte

Si c'est à toi de jouer, tu choisis **celle** de tes deux cartes dont la couleur des plumes correspond à la section de couleur d'une carte qui dépasse de la partie supérieure du plan de jeu.

### 2. Déplacer un oiseau

Tu montres la face aux plumes de la carte choisie aux autres joueurs et tu déplaces ton oiseau en avant en fonction du nombre de plumes indiqué sur la carte.

### 3. Introduire une carte

Ensuite, tu introduis la carte dans la **fente de la même couleur**, la face aux plumes cachée. Si plusieurs fentes montrent des sections de la même couleur, tu peux librement choisir l'une d'elle. En outre, tu peux laisser

dépasser de la partie supérieure du plan de jeu la couleur de ton choix.

**Un exemple:** Tom choisit une carte avec **trois plumes oranges**. Il déplace son petit oiseau de **trois** cases et introduit ensuite cette carte dans une fente où dépasse en haut une section de couleur **orange**.

Si tu n'a pas de carte correspondant à une couleur de la partie supérieure du plan de jeu, tu peux introduire une carte dans n'importe quelle fente **sans** déplacer ton oiseau.

### 4. Prendre une nouvelle carte

Tu prends la carte sortant de la partie inférieure du plan et tu te retrouves à nouveau avec deux cartes en main.

## Fin de la partie

La partie prend fin au moment où un oiseau atteint le nid. Si les autres joueurs le souhaitent, ils peuvent continuer à jouer pour déterminer les positions suivantes.

Amusez-vous bien avec Piepino et ses aventures captivantes!