CAPITAINE FLYNN

Flynn est un hibou. A vrai dire, un pirate redoutable qui accumule sous son nid tous les objets de piraterie qui l'intéressent : sabres, bijoux, coupes en or, trésors, brochettes de souris…

Nous les joueurs, nous allons essayer de récupérer tous ces objets, sans trop remuer le tas pour que ni la pile d'objets, ni Flynn paressant sur son nid, ne s'effondrent !

Matériel de jeu
La figurine en bois de Flynn (Bois FSC)
Le dé spécial (Bois FSC)
21 cartes : 1 représentant le nid et les 20 autres représentant 5 séries d'objets (série des coupes, des coffres, des sabres, des bijoux et des souris).
35 pièces d'or

BUT DU JEU

Prendre les objets qui sont sous le nid, grâce aux cordons qui y sont attachés. Le dé indique quel objet doit être tiré. Si un joueur tire l'objet recherché, il retourne une ou deux de ses pièces d'or, côté face jaune. Le premier à avoir retourné toutes ses pièces, gagne la partie.

D'OÙ VIENT L'IDEE DU JEU ?

Il paraît que les gens habiles réussissent ceci : en tirant d'un coup sec la nappe d'une table garnie de couverts, ils réussissent à laisser la vaisselle en place. De la même manière, nous allons essayer de tirer les objets accumulés sous le nid de Flynn sans ni faire tomber la pile, ni renverser le hibou !

PREPARATION

Triez les trésors par sorte et formez 5 tas de 4 cartes. Veillez à ce qu'un cordon parte de chaque côté et qu'ils ne soient pas emmêlés.
Au milieu de la table, superposez les 5 tas afin de construire un seul tas. Chacun doit pouvoir atteindre ce tas avec facilité. Essayez de retenir dans quel ordre se succèdent les tas. Sur la carte supérieure, on pose ensuite le nid du hibou et, sur ce nid, on installe la figurine de Flynn. Chaque joueur reçoit encore 7 pièces d'or et les aligne devant lui, *face Flynn* par au-dessus. Si vous jouez à moins de 5 joueurs, remettez les pièces en trop dans la boîte. Décidez qui joue en premier et donnez-lui le dé. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT

Celui dont c'est le tour, lance le dé. La face obtenue indique l'objet qui doit être retiré du tas. Si c'est le drapeau de pirate qui apparaît, le joueur choisit un objet de son choix et l'annonce à voix haute.
Le joueur tire ensuite sur un cordon afin de retirer la carte qu'il cherche hors du tas.

Un peu d'entraînement pour les 6-8 ans
Avant leur première partie, les jeunes joueurs peuvent apprendre le geste adéquat. En tirant à l'horizontale d'un coup sec, on arrive assez facilement à tirer une carte hors du tas.

Quatre situations sont possibles

1) Le joueur a tout parfaitement réussi lorsqu'il tire une carte avec l'objet recherché et que ni le tas de cartes ni Flynn ne se sont écroulés. Dans ce cas-là, le joueur peut retourner une de ses pièces d'or et la poser côté *face jaune.*
   BONUS : s'il tire précisément la 4ème carte d'une série, il peut retourner deux pièces d'or. **La carte tirée est rangée sur le côté (voir plus bas)**
2) Pas de chance : l'objet sur la carte ne correspond pas à l'objet recherché. Dans ce cas, le joueur ne peut pas retourner de pièce d'or. **La carte tirée est rangée sur le côté (voir plus bas)**
3) Flynn n'est pas d'accord si tu tires deux ou davantage d'objets. Dans ce cas, tu ne peux pas retourner de pièce… même si une des cartes indique l'objet recherché. **Les cartes tirées sont rangées sur le côté (voir plus bas)**
4) Ta force ou ta sauvagerie fait tomber Flynn ou écroule le tas. Dans ce cas, tu ne gagnes pas de pièce mais, bien au contraire, tu perds toutes les pièces déjà gagnées (*faces jaunes*) et tu dois les remettre côté *face Flynn.*
   Lorsque cette situation se produit, tes adversaires sont récompensés : ils peuvent rejeter dans la boîte toutes les pièces qu'ils ont déjà gagnées (pièces avec *faces jaunes).* Si la pile n'est pas entièrement tombée, toutes les cartes malencontreusement sorties de la pile, sont classées sur les piles de cartes gagnées (**voir plus bas**). Par ailleurs, on ne redresse pas le tas central s'il a pris de l'inclinaison.

Où vont les cartes retirées du tas ?

Les cartes tirées par les joueurs sont mises sur le côté, bien visibles. Pour chaque objet, un tas est construit et permet de voir combien de cartes de cet objet sont encore présentes dans le tas sous le nid. Chaque fois qu'un tas est complet (quatre objets semblables ont été tirés), ce tas est remis sous le nid de Flynn et ainsi remis en jeu.

Si toute la pile vient à s'écrouler suite au geste d'un joueur (on considère que la pile est écroulée s'il ne reste plus que 5 ou moins de cartes), on reconstruit un tas précisément comme expliqué dans la préparation. C'est dans ce seul cas que l'inclinaison du tas peut être remodelée de manière verticale.

FIN DE JEU

Le jeu finit dès qu'un joueur a réussi à retourner toutes ses pièces, côté *face jaune*. Le tour de jeu est cependant terminé. Tous ceux qui ont réussi à retourner leurs pièces d'or, gagnent ensemble la partie. Une victoire est indépendante du nombre de pièces qu'on a devant soi.

JEU D'EXPERT

Essayez donc de jouer avec votre « main gauche » si vous êtes droitier ou l'inverse si vous êtes gaucher

Une traduction de www.casse-noisettes.be
Chaussée d'Alsemberg 76 – 1060 Bruxelles