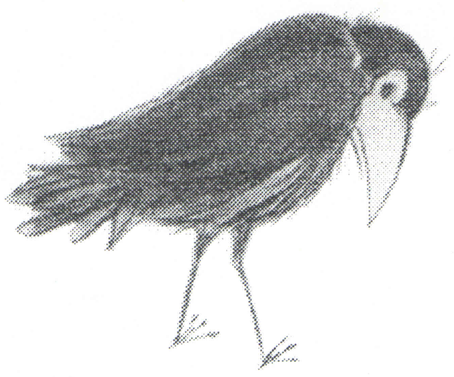
C216 43

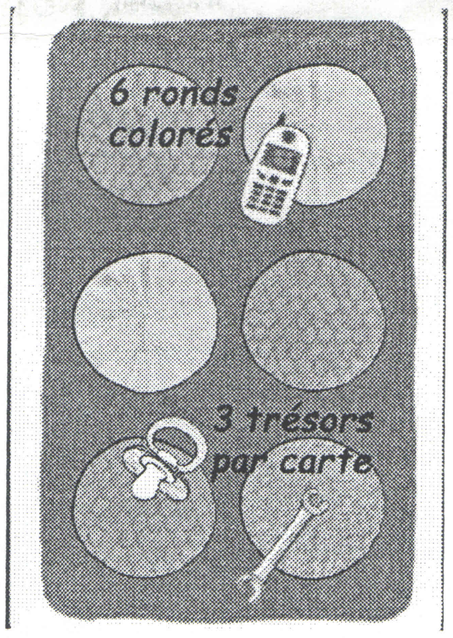
LE TRESOR DU CORBEAU



Auteur : Uli Geissler - Design : Monika Kühnel

Jimmy est le plus jeune oisillon d'une couvée de corbeaux.
Tout petit, il est tombé du nid et des personnes amicales l'ont recueilli et nourri.
Jimmy est aujourd'hui un corbeau adulte très curieux. Du haut du ciel, il repère tout ce qui traîne dans l'herbe et sur les parterres, sous les arbres et dans les gouttières. Il trouve ainsi de nombreux objets que les gens pensent avoir perdus et les ramène dans son nid. Il est très fier de sa collection et ne cesse de l'aggrandir. Il ne se gêne d'ailleurs pas pour voler certains objets, spécialement quand il les trouve brillants ou intéressants. C'est ainsi qu'un jour il a chipé un boulon près d'une moto qu'on réparait ; une autre fois, le bouchon d'une baignoire qu'une femme avait posé sur le rebord de la fenêtre…

MATERIEL : 36 becs jaunes de corbeaux (= 36 cônes en bois), 40 cartes, 4 petits plateaux, 10 brindilles de saule, 1 fagot de brindilles plus fines, règle de jeu.
Chaque bec jaune affiche sur sa base une couleur et l'illustration d'un trésor.



Présentation d'une carte : Chaque carte affiche 6 ronds colorés. 6 couleurs existent, chacune étant associée à un lieu : vert pour la prairie, brun pour les arbres, jaune pour les flaques de soleil, lilas pour les parterres, bleu pour les flaques d'eau et rouge pour le toit. Chaque carte propose une composition différente entre certaines de ces couleurs. (*Par exemple, 3 ronds rouges, 2 jaunes et 1 lilas*). De plus, sur 3 des 6 ronds sont imprimés des objets qui représentent les trésors que vole le corbeau : lunettes, GSM, bague, chaussure…

IDEE DU JEU

Chaque joueur mémorise les ronds colorés et les trésors de sa carte de jeu.
Il cherche ensuite les becs qui cachent des ronds et des trésors semblables. Le plus rapide reçoit une récompense… mais également tous ceux qui ont trouvé les trésors de leur carte (*lunettes, bague*…).
Les récompenses sont données sous formes de brindilles. En fin de partie, chacun construit un nid avec les brindilles qu'il a gagnées.

PREPARATION

- Mélangez bien, faces cachées, les 36 becs et posez-les sur la table en les espaçant légèrement les uns des autres.
- Mélangez bien les cartes de jeu, donnez-en une à chaque joueur et posez les autres en talon, faces cachées. Chaque joueur pose sa carte de jeu devant lui sans la regarder.
- Chaque joueur reçoit également un petit plateau qu'il pose devant lui.

DEROULEMENT

- Au signal, chaque joueur découvre sa carte sans la montrer aux autres. Il en mémorise les informations : d'une part, la couleur des 6 ronds colorés et, d'autre part, les 3 trésors qui y sont illustrés. Il repose ensuite sa carte, face cachée, sur la table et ne peut plus la regarder jusqu'à la fin du round.
- Chaque joueur cherche ensuite des becs dont les couleurs correspondent à sa carte de jeu. Tous les joueurs jouent en même temps. Il n'est permis de soulever qu'un seul bec à la fois. Si un joueur est surpris à tenir 2 ou plusieurs becs en même temps, il est mis à l'écart jusqu'à la fin du round et ne reçoit pas de points.
- Quand un joueur pense avoir découvert un rond coloré et/ou un motif correspondant à sa carte de jeu, il le pose sur une des 6 cases de son petit plateau. Ce bec ne peut plus être déplacé, ni échangé… et reste donc là jusqu'à la fin du round. Le joueur s'empresse ensuite de trouver un autre bec valable.

Fin de round

Quand un joueur pense avoir trouvé les 6 ronds colorés qui correspondent à sa carte de jeu, il crie : « *j'ai gagné !* ». Dans certains cas, il n'est pas possible de trouver tous les ronds colorés qui sont nécessaires. Si le joueur en est certain, il peut aussi crier : *« j'ai gagné ! »*.

Dans les deux cas, le round s'arrête et on vérifie si le joueur a gagné.

- Si c'est vrai, il reçoit une grosse brindille de saule qui vaut 2 points.
- Si c'est faux (cas où il se serait trompé), il est exclu du décompte des points pour ce round.

Tous les joueurs vérifient ensuite s'ils ont trouvé des trésors correspondant aux motifs de leur carte. La correspondance entre trésor et couleur ne doit pas être respectée. Chacun reçoit une petite brindille par trésor trouvé. Une petite brindille vaut 1 point. Chaque carte affiche 3 trésors et rapporte donc au maximum 3 brindilles (= 3 points).
Durant un round, un joueur peut gagner au maximum 5 points : 2 points s'il a été le premier à compléter son plateau + 3 autres points s'il a trouvé ses 3 trésors.

Chacun collectionne devant lui les brindilles gagnées.

Nouveau round

Les becs sont remis sur la table et à nouveau mélangés. Chacun se défausse de sa carte et en reçoit une nouvelle. Au signal, chacun en prend connaissance et la recherche recommence…

FIN DE JEU

Dès que toutes les brindilles ont été gagnées, la partie s'arrête et celui qui en possède le plus, gagne. S'il n'y a plus assez de brindilles pour récompenser tous ceux qui ont trouvé des trésors, personne n'en reçoit. Chacun construit ensuite un nid avec les brindilles qu'il a gagnées.

VARIANTES

- On peut joueur aux mêmes règles en cherchant à tour de rôle. Autrement dit, les joueurs jouent l'un après l'autre. Chaque tour de jeu ne permet de regarder qu'un seul bec. On le prend s'il convient, on le remet en place s'il ne convient pas.
- Avec de plus jeunes enfants, on peut jouer avec des cartes posées *faces visibles*.
- Avec des enfants plus âgés, on peut compliquer la recherche de deux manières :
    1. Les becs doivent être disposés sur le plateau selon la même séquence que celle de la carte de jeu (*autrement dit, l'ordre et la place des couleurs doivent être respectés*).
    2. Les trésors doivent être sur des fonds colorés correspondants à ceux de la carte.
    3. Les trésors doivent être posés sur le plateau au bon endroit.
- Il est également possible de jouer sans carte et d'être le premier à trouver soit 6 couleurs différentes, soit 5 trésors semblables.

Traduction de
CASSE-NOISETTES chaussée d'Alsemberg 76 - 1060 Bruxelles
www.casse-noisettes.be - tel. 00 32 2 537 83 92 Fax. 00 32 2 537 51 75