

Fin du parcours

Vous pouvez poser votre hibou dans le nid si le parcours restant ne comporte plus aucune case libre de la même couleur que la plaquette que vous jouez.

Tous les hiboux sont dans le nid ?

Vous avez réussi à ramener tous les hiboux au nid avant le lever du soleil, c'est-à-dire avant que le dernier marqueur de temps n'ait atteint la dernière case sous le soleil ? Formidable ! Tous les hiboux sont de retour à temps et vous avez tous gagné.

Si, par contre, vous êtes obligés d'avancer sur la dernière case se trouvant sous le soleil, avant que tous les hiboux n'aient regagné leurs pénates, vous avez malheureusement perdu. Mais ne vous laissez pas démoraliser pour autant. Remettez les hiboux sur les cases de départ et faites une nouvelle tentative !

Chuuuut ! Je vous dévoile une petite astuce : veillez à ce qu'aucun hibou ne reste trop loin en arrière pendant le jeu. Sinon, il a du mal à rattraper les autres.

Si vous jouez la même couleur plusieurs fois de suite, les hiboux avancent beaucoup plus vite.

Vole avec nous, petit hibou !

Un jeu très chouette de Susan McKinley Ross
pour une équipe de 2 à 4 joueurs
à partir de 4 ans

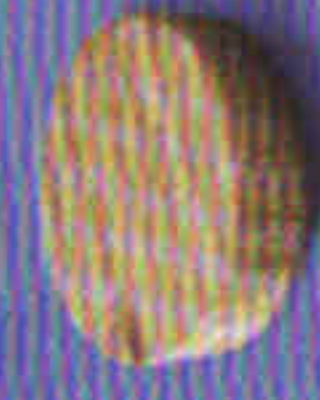
6 hiboux



1 planche de jeu



1 marqueur de temps



50 plaquettes
(36 plaquettes de couleur
et 14 plaquettes soleil)



De nuit, les six petits hiboux adorent partir à la découverte de la forêt. Et il y a tout un tas de choses qui excitent leur curiosité ! Il leur faut cependant rentrer chez eux avant que le jour se lève ! Aidez les petits hiboux à retrouver leur nid à temps pour que Papa et Maman Hibou ne se fassent pas de souci.

Quelques préparatifs

Trois degrés de difficulté vous sont proposés pour jouer à « Vole avec nous, petit hibou ».

- Le premier niveau vous apprend à connaître le jeu : vous jouez alors avec 3 hiboux que vous posez sur les cases de départ 1, 2 et 3.



© Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
Art.-Nr. 88129



b. Si vous vous êtes déjà familiarisés avec le jeu, prenez **4** hiboux que vous posez sur les cases de départ 1, 2, 3 et 4.

c. Le troisième niveau s'adresse aux pros ! Vous jouez avec tous les hiboux, que vous répartissez sur les cases de départ 1 à 6.

Après avoir posé vos hiboux sur les cases de départ, mélangez **les plaquettes**, la face couleur étant cachée. Chacun de vous reçoit 3 plaquettes que vous posez, face visible, devant vous. Les plaquettes restantes, face cachée, constituent la pile de pioche. Pendant la suite du jeu, les plaquettes jouées forment une pile de défausse à côté de la pioche.



Posez le **marqueur de temps** sur la première case du bandeau solaire, à gauche de la lune.



Faites preuve de perspicacité et convenez ensemble de la marche à suivre. Car vous jouez tous avec les 6 hiboux et vous avez un but en commun : celui de ramener les hiboux dans leur nid avant le lever du soleil.



Il faut donc que vous vous aidiez mutuellement pour assurer votre victoire commune !

Et c'est parti !

Qui imite le mieux le hullement d'un hibou, commence. Après quoi, la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque tour se constitue de **3 actions** consécutives :

1. Jouez l'une de vos plaquettes et posez-la ensuite sur la pile de défausse.
2. Faites avancer soit le marqueur de temps, soit un hibou.
3. Prenez une plaquette de la pioche, de manière à toujours avoir 3 plaquettes devant vous.

Si vous avez une plaquette soleil devant vous, VOUS ÊTES OBLIGÉS de la jouer. Posez-la sur la pile de défausse et faites avancer le marqueur de temps d'une case en direction du soleil. Tirez une nouvelle plaquette et votre tour est terminé.

Si vous n'avez PAS de plaquette soleil devant vous, vous jouez l'une de vos 3 plaquettes de couleur. Prenez pour cela un hibou et envoyez-vous avec lui jusqu'à la première case libre de la même couleur que la plaquette que vous jouez (bien sûr, vous vous envoyez pour cela toujours en direction du nid).

Si un autre hibou se trouve déjà sur la case de la couleur correspondante, vous volez alors au-dessus de cette case, jusqu'à la prochaine case libre de la même couleur. Si plusieurs hiboux occupent déjà les cases de cette couleur, il vous est possible de voler très loin avec votre hibou. Profitez donc de l'occasion, car les hiboux rentrent ainsi encore plus vite au nid.

Exemple :



Avec la plaquette rose, le hibou peut prendre son envol à partir de la case de départ 1 jusqu'à la première case rose libre, en survolant trois de ses confrères.



Chaque fois que vous survolez un hibou avec votre hibou, dites à voix haute « hou, hou ! ».



Car c'est ainsi que se saluent les petits hiboux qui se rencontrent en route.

