

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Coquins d'oiseaux !

L'amusante chasse aux graines pour **2 à 4** joueurs de **5 à 10** ans

Contenu :

1 plateau de jeu en bois, 4 oiseaux en bois, 4 paniers d'osier, 1 épouvantail, 1 axe (pour fixer l'épouvantail), 1 jardinier, 1 pince, 40 billes en bois (graines), 25 fleurs, 1 dé Symboles

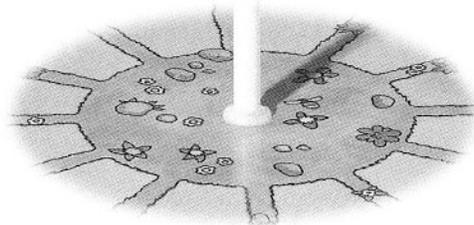
Florimon le jardinier sème des graines pour que de belles fleurs poussent en été. Soudain, il entend des gazouillis et des battements d'ailes ! D'effrontés petits oiseaux essayent de becqueter les graines. Mais attention, l'épouvantail aide Florimon à chasser les oiseaux dans les arbres !

Les petits oiseaux devront faire preuve d'adresse et de tactique pour ramener le maximum de graines dans leur nid.

Le but du jeu consiste à amasser le plus de graines dans son panier.

Avant de commencer

Passez l'**axe** à travers le trou au centre du plateau, par en dessous, puis placez l'**épouvantail** dessus.



F

Posez ensuite le **plateau** au centre de la table. Les cases sont séparées par une bande de gazon. Mettez 2 **graines** dans les alvéoles de chaque case. Une des alvéoles reste vide. Gardez les graines restantes et les **fleurs** dans la boîte.

Choisissez chacun un oiseau et placez-le sur l'arbre de la couleur correspondante, au coin du plateau. À 2 ou 3 joueurs, les oiseaux restants sont remis dans la boîte.

Chacun d'entre vous prend un **panier** et le pose sur la table, à côté de son arbre. Dans ce panier seront récoltées toutes les graines de votre oiseau.

Placez le **jardinier** sur n'importe quelle case du plateau, sauf devant un arbre. Gardez la **pince** et le **dé** à portée de main, à côté du plateau.

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



Et c'est parti !

Quand vient ton tour, lance le dé Symboles.
Celui-ci indique 4 symboles correspondant à des actions différentes :



Avance ton oiseau de **1, 2 ou 3** cases dans **n'importe quelle direction**. Tu peux aussi te rendre sur une case déjà occupée par un autre oiseau, mais jamais par le jardinier.

Si ton oiseau atterrit sur une case contenant au moins une graine, il essaye de la becqueter : prends alors la pince, attrape la graine et porte-la jusqu'à ton panier.

Attention : Si ta graine tombe de la pince, pas de chance, tu dois la remettre sur sa case !



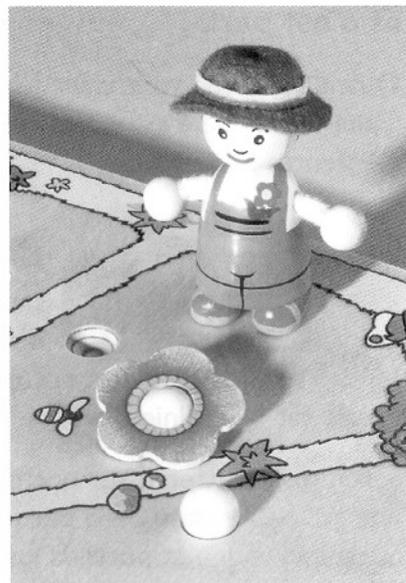
F



Si ton dé indique Florimon le jardinier, il fait **pousser une fleur** sur la case qu'il occupe. Tire alors une fleur de la boîte et pose-la sur une graine. Celle-ci ne peut plus être becquetée.

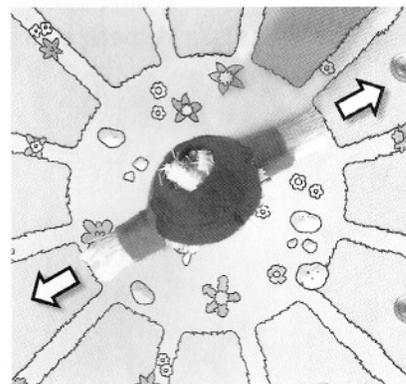
Florimon le jardinier avance ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la première case occupée par un ou plusieurs oiseaux. Il fait fuir ces oiseaux, qui s'envolent alors jusqu'à **leur arbre**.

Florimon peut alors **semer des graines** sur cette case : Prends autant de graines dans la boîte qu'il y a d'alvéoles libres sur la case et remplis celles-ci.



Si ton dé indique l'épouvantail, tu peux le faire bouger : donne une pichenette sur son bras pour le faire tourner autour de son axe. Regarde maintenant vers quelles cases sont dirigés ses bras.

Tous les oiseaux qui se trouvent sur ces cases ont peur et s'envolent ! Ils se posent sur **l'arbre le plus proche**. Si la case indiquée par l'épouvantail se trouve exactement entre deux arbres, les oiseaux peuvent choisir sur quel arbre ils s'envolent.



Et si ton oiseau s'est posé sur un autre arbre que le sien ? Tu dois offrir une graine à son propriétaire. Bien sûr, celui qui n'a pas encore de graines dans son panier ne peut pas en donner.

Si aucun oiseau ne se trouve sur les cases montrées par l'épouvantail, il ne se passe rien.

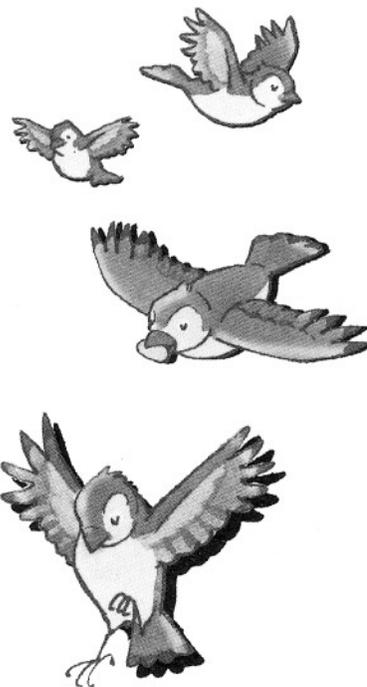


Ce symbole permet à ton oiseau de voler jusqu'à n'importe quelle case, à condition que le fermier ne s'y trouve pas, et d'y becqueter une graine si possible.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

La partie prend fin dès que Florimon le jardinier a semé la dernière graine ou dès qu'un oiseau a becqueté la dernière graine du plateau.

Le vainqueur est alors celui qui possède le plus de graines dans son panier.



Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag