

Un jeu d'action et de mémoire un peu fou.

Age : De 5 à 8 ans
Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée : 15 mn

Les joueurs sont de petits animaux (souris, chat, belette et écureuil) qui essayent de voler les graines que le Pivert a stocké pour l'hiver tout en bas de son tronc. Pour passer inaperçus, les animaux se dissimulent sous les œufs du Pivert. Du haut de l'arbre, celui-ci s'aperçoit qu'il se passe quelque chose d'étrange dans ses nids et descend alors, furieux le long du tronc.

Contenu du jeu :

- 1 plateau
- 4 œufs en bois
- 4 dés
- 11 graines
- 1 pivert

But du jeu :

Détenir le plus de graines à la fin de la partie.

Déroulement du jeu :

Disposez les éléments comme indiqués sur l'image :

- les graines à la base du pivert
- les œufs sont placés aléatoirement sur le plateau : on pose un œuf par nid. (quelque soit le nombre de joueurs on joue avec tous les œufs)
- Chaque joueur prend un dé et se place face à un animal sur le plateau. Tout au long de la partie, il « sera » cet animal. Le joueur recherche alors où est l'œuf correspondant à son animal et en mémorise l'emplacement.

Le plus jeune joueur commence. Il remonte le Pivert tout en haut de l'arbre et le lâche : l'oiseau commence à descendre. Le joueur jette alors son dé :

- **Il obtient une face "Couleur"** : le joueur déplace immédiatement l'œuf de son choix sur le nid de la couleur correspondante. Plusieurs œufs peuvent se trouver sur le même nid.

Exemple: Si le résultat est Bleu, il doit déplacer l'œuf de son choix sur le nid Bleu.

- **Il obtient un "Pivert"**:

Il remonte immédiatement le Pivert en haut de son tronc.

- **Il obtient la face « multicolore »** : le joueur déplace l'œuf de son choix sur le nid de son choix.

Aussitôt que le joueur a effectué son action, c'est au joueur assis à sa gauche de jeter son dé. Les joueurs se succèdent ainsi rapidement jusqu'à ce que le Pivert arrive en bas du tronc.



Quand le Pivert est arrivé en bas, on stoppe le jeu :

- Afin que le jeu soit rapide, le joueur dont c'est le tour de jouer lorsque le pivert arrive en bas ne gagne pas de graine.
- On retourne tous les œufs se trouvant SEULS sur un nid afin de voir à qui ils appartiennent. Tous les joueurs dont l'œuf est SEUL sur un nid, gagnent 1 graine.

Exemple: Le Chat est seul sur le Nid Vert, les 3 autres œufs sont sur le même nid. Seul le joueur du nid vert prend une graine dans la réserve du Pivert à la base du tronc, et la place devant lui.

Il ne reste pas suffisamment de graines dans la réserve du pic vert pour en distribuer à tous les joueurs qui doivent en prendre une :

Les joueurs qui doivent prendre une graine se servent dans le sens des aiguilles d'une montre :

- Tout d'abord le joueur placé à la gauche du joueur surpris par le pivert prend une graine dans la réserve
- Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de prendre une graine, et ainsi de suite...

Il est bien sûr interdit de regarder sous les œufs avant que le Pivert ne soit arrivé en bas.

Il faut essayer de mémoriser où se trouve son animal.

Nouveau tour de jeu : Quand chacun a récupéré ses graines, le jeu reprend comme indiqué précédemment en commençant par le joueur qui a été interrompu par l'arrivée du Pivert.

Fin du jeu

Quand il ne reste plus de graines dans la réserve du Pivert, le jeu s'arrête. Celui qui en a le plus est le vainqueur. En cas d'égalité, le premier qui crie « **Pico Pico !** » gagne la partie.

Version pour les petits.

Il est possible pour les plus petits de jouer sans le pivert.

Toute la mise en place du jeu est la même mais on joue sans remonter le pivert.

Le plus jeune joueur lance le dé. Toutes les règles restent les mêmes que dans la version précédente. La seule différence réside dans la face « pivert » : lorsqu'un joueur tombe sur cette face, le joueur relance immédiatement le dé.

Dès que 3 tours de jeux ont été fait (c'est-à-dire dès que chaque joueur a joué 3 fois), on s'arrête. On retourne alors chaque œuf qui se trouve seul sur un nid et on donne une graine au(x) propriétaire(s) de cet (ces) œuf(s).

