

# LE TRESOR DES CORBEAUX, UNE TRICHERIE ANIMALE

Le corbeau s'appelle Jimmi. Comment un corbeau de la Forêt Noire peut-il avoir un tel nom? Malheureusement, je ne peux pas vous le dire. Mais Jimmi, ce n'est pas une invention de ma part. Il habitait dans le voisinage de notre dessinatrice Monika et il s'est fait remarquer par son comportement extraordinaire et insolent. Tout jeune oisillon, le corbeau Jimmi est tombé de son nid et a été trouvé par des hommes qui l'ont élevé à l'aide de nourriture pour chat. Quand il a su voler, il traînait dans le voisinage et ne manquait pas une seule occasion de voler (piller) tout ce qui lui paraissait intéressant, « le trésor des corbeaux ». Tout ce qui était brillant ou mangeable était susceptible d'être volé par lui. Encore longtemps après la disparition définitive de Jimmi, on a trouvé des montres en or d'un habitant de l'immeuble dans les gouttières. Même si c'est difficile à croire, ceci n'est pas inventé. En volant, il attrapait les petits fours des enfants directement dans leurs mains. A Jimmi, une invitation à commettre ces bêtises. Il aimait particulièrement piller les tables de petit-déjeuner et n'épargnait même pas la crème du gâteau. Il cassait même le savon avec son bec dans la salle de bain d'une voisine et volait même le bouchon de la baignoire - évidemment introuvable. Quand Jimmi empêchait la réparation d'un vélo avec une clé au bec, il essayait en vain de gagner de la hauteur en volant, ce qui, vu ce fardeau, lui était difficile à réaliser. Ainsi, il avançait de manière dangereuse vers le mur d'un immeuble de telle sorte qu'il était obligé de lâcher l'outil. Il s'avérait utile pendant les matchs de badminton lorsqu'il allait chercher le volant tombé dans la gouttière. Il le rendait visiblement avec grand plaisir. Vous aussi avez certainement rêvé d'avoir quelqu'un comme lui à vos côtés. Il se posait, comme une chaise à porteur, sur le dos d'un ami de la maison, le berger allemand et il dormait la nuit sur le rebord de la fenêtre d'un ami et voisin humain. Il s'agaçait seulement si on lui cherchait des noises et quand il se sentait embêté. Dans ce cas, il se posait sur la tête de son adversaire et lui donnait des coups de bec à toute allure. A ces aventures, on pourrait en ajouter d'autres comme vous pouvez facilement l'imaginer. Malheureusement, on n'a pas vu Jimmi depuis très longtemps. Où est-il passé? Si jamais vous tombez sur un tel oiseau, occupez-vous bien de lui et gardez bien votre trésor!!

## Règle du jeu:

Un jeu pour 2 à 5 personnes à partir de 4 ans

Durée environ 30 minutes

Contenu : 36 becs de corbeau, 40 cartes de jeux, 5 grandes cartes, 10 branches de peuplier, 38 branches fines et 1 règle de jeu

## Cartes de jeu:

Vert: pelouse

Marron: arbre

Jaune: rayon de soleil

Violet: champs de fleur

Bleu: flaque d'eau

Rouge: toit

Sur chaque carte, il y a 6 surfaces rondes qui symbolisent les lieux où se trouve « le petit voleur ». En même temps, il y a toujours 3 petits tableaux sur chaque carte qui représentent les butins respectifs de notre corbeau: les lunettes, le portable, les chaussures, la bague....



### **Principe du jeu:**

Il s'agit de trouver parmi les becs (cônes en bois) les cercles colorés correspondant aux symboles sur les cartes.

Les joueurs obtiennent une récompense supplémentaire s'il y a une correspondance entre la couleur et les pièces du butin. La récompense, c'est les branches du peuplier avec lesquelles le corbeau construit son nid.

Le joueur gagnant est celui qui a obtenu le plus de matériel pour la construction de son nid.

### **Préparation du jeu:**

Tous les becs seront distribués sur la table de façon à ce que les images restent invisibles. Il faut mélanger les cartes et chaque joueur en reçoit une. Discrètement, chacun regarde les couleurs, leur nombre et les butins et il repose sa carte devant soi. Ainsi, elle restera jusqu'à la fin du jeu. Chacun reçoit aussi une grande carte;

### **Déroulement du jeu:**

Après le signal, « à vos marques, prêt, ramassez un max' », chacun des joueurs commence en même temps à chercher. Au fur et à mesure, il regarde le dessous des becs s'il y a une couleur qui correspond à sa propre carte. Les butins ne sont pas encore pris en considération. Celui qui pense que les becs correspondent aux cercles colorés sur sa carte, sans être obligé de respecter un ordre quelconque. Le joueur ne peut plus les changer. Si un joueur a trouvé toutes les couleurs, par conséquent mis les 6 becs sur sa grande carte, le jeu est terminé.

### **Particularité:**

Si aucun des joueurs n'arrive à trouver ses cercles de couleur, le gagnant est celui qui, le premier, comprend qu'il n'y a plus en jeu de cône de la bonne couleur. Il clame alors haut et fort « jeu terminé et gagne »

### **Contrôle:**

Il faut d'abord contrôler si celui qui a terminé le jeu a bien trouvé les cercles de couleur correspondant à sa carte ou bien si, en cas de « particularité », les couleurs en question étaient vraiment épuisées. Le gagnant reçoit une grosse branche qui vaut 2 points.

Si un joueur s'est trompé, il ne participe pas à la distribution et ne reçoit aucune branche. Tous les autres joueurs qui n'ont pas trouvé tous les cercles mais certaines couleurs sans faute reçoivent pour chaque butin qui correspond une branche fine qui vaut 1 point. Il y aura également le même nombre de branches fines pour le gagnant en plus de sa grosse branche. La couleur du cercle du butin est sans importance. Ainsi un joueur peut obtenir au maximum 5 points lors d'un tour de jeu: 2 pour la victoire et 3 en plus pour les 3 butins.

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les branches, grosses et fines, aient été distribuées.

Le comptage des points définitifs s'effectue alors.

### **Variantes des règles:**

- suivant les mêmes règles, on joue tour à tour, c'est-à-dire que les joueurs cherchent l'un après l'autre les cercles de couleur et les butins représentés sur leur carte

- avec les enfants en bas âge, on peut jouer les cartes posées côté cercles

- avec des enfants plus âgés, le jeu peut être plus complexe en imposant à l'avance les critères suivants:

☐ une fine branche pour un cercle et un butin

☐ une fine branche pour le respect de l'ordre des couleurs de la petite carte sur la grande carte

☐ une fine branche pour le respect de l'ordre des couleurs et des butins de la petite sur la grande

- sans les cartes de jeu, les joueurs peuvent chercher les 6 différentes couleurs ou butins