

LES CYGNES SAUVAGES (die wilden Schwäne – NORIS 1999)

Traduction française inédite de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas.

Un jeu de dé de couleur pour 2 à 5 enfants à partir de 3 ans.

Sur un lac mystérieux, il y a une petite île de rêve, couverte de roseaux. Beaucoup de cygnes sauvages y vivent. Ils sont très élégants et beaux mais extrêmement peureux. Ils ne se laissent attirer à la rive que par des enfants lorsque ceux-ci leur offrent une petite friandise.

Qui va attirer le plus de cygnes à la rive ?

Le plan du jeu montre le lac vu du dessus. On voit beaucoup de nénuphars de toutes couleurs sur sa surface. Sur une rive, l'île aux cygnes, sur l'autre, des enfants.

Chaque joueur choisit un des enfants sur la rive et essaie ensuite d'attirer le plus possible de cygnes parmi les 9 sur le lac.

La **couleur du dé** détermine vers quel nénuphar un cygne peut nager. Quand un enfant arrive à attirer à lui un cygne, il peut le garder.

Contenu : un plan de jeu ; 9 cygnes ; 12 socles (dont 3 de réserve) ; 1 règle de jeu ; 1 dé de couleur (bleu/rouge/jaune/vert/orange/violet)

Conseil : avant la première utilisation retirer prudemment les figurines du carton.

Préparation du jeu

On ouvre le plan du jeu. On dépose les 9 cygnes sur leur socle. Ensuite, on les met l'un à côté de l'autre sur l'île aux cygnes (une étendue de roseaux à un bout du plan de jeu). Chaque joueur choisit un seul des enfants dessinés sur l'autre côté du plan. A chaque enfant correspond une couleur (jaune, orange, rouge, vert, bleu). Le joueur doit bien faire attention à la couleur de son enfant. Chacun à son tour, les joueurs lancent le dé de couleur : le premier à obtenir le rouge, commence.

But du jeu

Au début, les 9 cygnes n'appartiennent à **aucun** joueur. Il s'agit d'attirer le plus possible de cygnes à partir de l'île aux cygnes jusqu'à son propre enfant, et ce en l'attirant habilement (et avec un peu de chance bien sûr !). Le gagnant est celui qui aura attiré à lui **le plus** de cygnes.

Déroulement du jeu

Chaque joueur, à son tour, lance le dé de couleur et déplace un des 9 cygnes, **au choix**. Puis c'est le tour du joueur suivant.

Comment peut-on attirer les cygnes ?

1. On ne peut attirer qu'**un seul** cygne à la fois (qui doit encore être dans le jeu).
2. En une traction, on ne peut tirer **que d'un nénuphar à un autre**. On ne peut jamais passer au -dessus d'une ou plusieurs fleurs. Tant que les cygnes sont encore sur l'île aux roseaux, attirer un cygne jusqu'au premier nénuphar compte comme coup.

E. On doit toujours tirer dans **le sens de la flèche**, jamais à contre-sens.

4. On doit toujours tirer le long d'une ligne de connexion de **même couleur que celle du dé**.

5. Celui qui lance et obtient **violet** peut tirer le cygne sur une ligne **au choix** (dans la direction de la flèche) pour autant qu'il se dirige vers le nénuphar (il n'y en a pas de violet). C'est la couleur joker.

6. Celui qui veut attirer un cygne vers son enfant, doit se tenir sur la fleur **directement** devant son enfant, et obtenir au lancer de dé la couleur de son enfant ou le violet.

7. On **doit** absolument tirer, quand un cygne dans le jeu est de la couleur obtenue au dé : on ne peut renoncer à tirer même si cela amène le cygne juste devant un autre enfant (qui, bien sûr, s'en réjouit). La seule exception est quand on est dans « l'incapacité » de tirer (quand aucun cygne ne peut se déplacer suivant la couleur donnée par le dé).

Être dans l'incapacité de tirer.

Il y a 9 cygnes dans le jeu. C'est pourquoi c'est rare, au début, qu'on ne puisse pas tirer.

Si nécessaire, on doit faire entrer un nouveau cygne de l'île aux cygnes dans le jeu.

Mais il arrive souvent qu'on ne puisse déplacer un cygne comme on le voudrait parce qu'on a obtenu au dé une couleur qui ne convient pas.

Très peu souvent- la plupart du temps vers la fin du jeu, quand il reste peu de cygnes en jeu- on ne peut absolument pas tirer. Dans ce cas, le joueur concerné peut lancer le dé encore une fois. Mais si on ne peut pas tirer après un deuxième lancer, alors tous les cygnes restent ainsi et c'est le tour du joueur suivant.

Attirer un cygne à soi

Quand un cygne se trouve sur un nénuphar directement relié à son enfant, on peut l'attirer en obtenant la **couleur de son enfant** au dé ou bien le **violet**. Alors on tire son cygne vers son enfant : il sort du jeu et appartient au joueur concerné.

Souvent malheureusement on n'obtient pas la bonne couleur au lancement et alors le cygne s'en va en nageant. Ce sont justement des « **cygnes sauvages** » !

Plusieurs cygnes peuvent- ils se trouver sur un même nénuphar ?

Oui. C'est bien sûr une question de place. Mais c'est autorisé.

Fin du jeu.

Le jeu est fini quand les 9 cygnes sont répartis entre les joueurs. Le vainqueur est celui qui en a attiré le plus. Si deux joueurs ont le même nombre de cygnes, ils ont gagné tous les deux.

Variante de jeu.

On peut raccourcir le temps de jeu en jouant avec 7 ou 5 cygnes.