

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Voler des baies

avec Bec'vert

Auteur : Jacques Zeimet
Illustration : Johann Rüttinger
Rédaction : Kathi Kappler
© 2012 NORIS-SPIELE
Licence : Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Age : à partir de 4 ans
Joueurs : 2-4
Durée du jeu : env. 10-15 minutes

★ Matériel de jeu

- ★ 1 figurine Bec'vert
- ★ 10 plaques imprimées recto/verso « Myrtillier/Marais »
- ★ 16 myrtilles géantes
- ★ 12 cartes avec les valeurs 1, 2 et 3
- ★ 4 cartes chapeardeur
- ★ règle du jeu

★ Idée du jeu

En essayant de faire mûrir plus vite ses baies préférées, le corbeau magique Bec'vert a transformé par erreur toutes les myrtilles en **baies géantes**. La récolte des fruits géants amuse bien les enfants, car on ne fait pas que récolter et chapearder aux autres, mais Bec'vert atterrit aussi parfois à côté d'un myrtillier dans un marais, y perd son butin et doit être sauvé par les enfants !



★ But du jeu

Celui qui a récolté le plus de myrtilles à la fin du jeu a gagné.

★ Préparation

Les 10 plaques sont d'abord disposées en cercle avec la face « myrtillier » visible.

Le corbeau Bec'vert est placé au choix sur l'un des myrtilliers. Les 16 myrtilles sont placées sur le reste des myrtilliers (1-3 myrtilles par myrtilliers).

Le tas de cartes bien mélangées est placé au milieu du cercle face cachée, et c'est parti.





★ Déroulement du jeu

Chacun joue l'un après l'autre.
Un tour se compose de :

- ★ retourner une carte et remplir l'action donnée

Le joueur le plus jeune commence.
Il retourne une carte du tas et la dépose à côté du tas.

- ★ Si la carte retournée montre la valeur 1, 2 ou 3, il saute avec Bec'vert

d'autant de plaques (dans le sens des aiguilles d'une montre) qu'il est indiqué sur la carte.

- ★ Si le joueur arrive sur un myrtillier avec des baies, il peut les cueillir toutes et les prendre avec lui.
- ★ S'il atterrit sur un myrtillier vide, il doit retourner un des myrtilliers vides au choix et le transformer en marais.
- ★ Si le corbeau atterrit dans le marais, le joueur doit alors le sauver : il dépose 2 baies de sa réserve sur la plaque marais pour que Bec'vert ne coule pas.

- ★ Si 2 myrtilles s'y trouvent déjà, quelle chance !, il ne doit en céder aucune.
- ★ Si la carte montre le corbeau avec une baie dans le bec (carte chapardeur), Bec'vert reste sur place et le joueur peut chaparder une baie du joueur de son choix.

Quand le tas de carte est épuisé, on retourne le tas à découvert et recommence.

★ Fin du jeu et gagnant

Le jeu est fini quand un joueur atterrit avec le corbeau dans un marais et qu'il ne peut plus donner les deux baies exigées pour le sauvetage. Bec'vert menace de se noyer.

Le joueur qui a le plus de baies peut sauver le corbeau et gagne ainsi la partie !

