

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**



C'est à moi !

Jouez avec le petit corbeau

2 à 4 joueurs

A partir de 5 ans

Durée de jeu environ 15 mn

Contenu de la boîte

- ◆ 1 plateau de jeu
- ◆ 6 buissons
- ◆ 1 dé de couleurs
- ◆ 6 cartes "jouets"
- ◆ 1 feuille d'autocollants
- ◆ 46 jetons "rieurs"



Idée du jeu

Le petit corbeau est très gentil mais il vole tout ce qui se présente devant son bec. Cela ne plaît pas du tout aux autres animaux qui jouent tous ensemble dans la forêt. A chaque fois qu'ils rencontrent le petit corbeau, celui-ci leur vole un de leurs jouets. Peu importe qu'il s'agisse du vélo, du ballon, de l'oreiller, d'un jouet mécanique, des rollers ou de la voiture de pompiers, tout est bon à prendre pour le petit corbeau.

Quand il a pris tous les jouets des autres animaux, il se rend compte que ce n'est pas amusant de jouer tout seul, il rend alors tous les jouets.

Préparation du jeu

Si vous jouez pour la première fois avec ce jeu, détachez soigneusement les jetons "rieurs" et les cartes jouets de leur cadre, et collez un autocollant sur chacun des buissons. Mélangez ensuite les buissons en cachant les illustrations et placez-les sur 6 des 8 ronds autour du corbeau central sur le plateau de jeu : les 3 ronds comportant un corbeau doivent être couverts et les 3 autres seront choisis au hasard.

Disposez les 6 cartes jouets de chaque côté du champ du corbeau, sur les emplacements prévus à cet effet (illustration visible).

Disposez les jetons "rieurs" à côté du plateau de jeu.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 2 phases.

Dans un premier temps, le petit corbeau vole les jouets des animaux et les dépose dans son nid.

Dans un deuxième temps, le petit corbeau rend tous les jouets aux animaux.

Première phase

A son tour, un joueur lance le dé et, en fonction de la couleur obtenue

doit retrouver l'animal correspondant (voir les petits carrés en bas à gauche et en haut à droite du plateau de jeu).



Rouge → le renard



Bleu → l'écureuil



Violet → l'ours



Noir → le sanglier



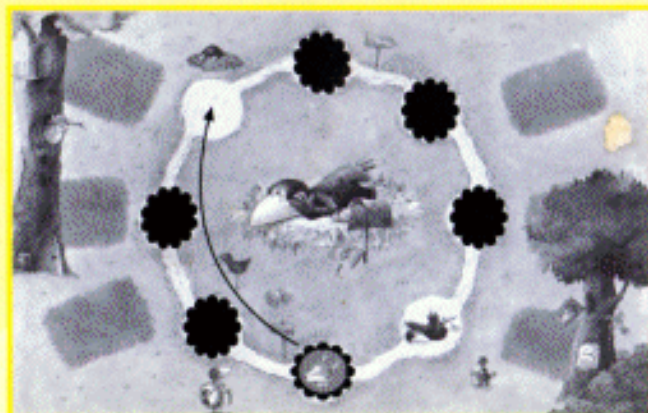
Vert → le lapin



Jaune → le loup

a) Le joueur retourne le buisson sous lequel se cache, d'après lui, l'animal recherché. Si c'est le bon animal, il gagne un jeton "rieur". Si ce n'est pas le bon animal, il ne gagne rien.

b) Le buisson est reposé, face cachée, sur le prochain rond libre du plateau (dans le sens des aiguilles d'une montre).



Si sur ce rond se trouve le petit corbeau : le petit corbeau réussit à s'emparer d'un jouet.

Le joueur choisit alors une carte jouet au hasard et la place dans le nid du corbeau, au centre du plateau de jeu. Puis c'est le tour du joueur suivant, il lance le dé, retourne un buisson et ainsi de suite comme indiqué ci-dessus.

Au fur et à mesure du jeu, les jouets sont empilés les uns au-dessus des autres. Dès que le petit corbeau a pris tous les jouets, la 1ère phase du jeu est terminée.

Maintenant que le petit corbeau a tous les jouets des autres animaux, il a très peur de les perdre. Quelqu'un pourrait venir lui voler, lui casser ou lui quémander un jouet. En outre, il constate que ce n'est vraiment pas drôle de jouer toujours tout seul, même quand on a les plus beaux jouets. C'est pourquoi le petit corbeau décide de rendre tous les jouets aux animaux.

Seconde phase

Dans la seconde phase du jeu, le dé n'est plus utile :

Le joueur dont c'est le tour prend la première carte "jouet" au sommet du tas et la retourne. Il doit alors trouver l'animal illustré sous l'un des 6 buissons.

Il retourne un buisson. Si c'est l'animal recherché, il gagne 2 jetons "rieurs". Il pose la carte "jouet" dans l'un des 6 cadres prévus à cet effet sur les côtés du plateau. Le buisson reste face découverte. Le joueur suivant tire une nouvelle carte.

Si ce n'est pas le bon animal, il ne reçoit rien. Le buisson est retourné face cachée (il reste à sa place). Le joueur suivant devra essayer à son tour de deviner sous quel buisson se cache cet animal (il ne tire pas de nouvelle carte jouet).

Fin de partie

Le jeu est terminé quand tous les animaux sous les buissons ont été découverts et toutes les cartes jouets remises à leurs places initiales.

Tous les animaux sont épuisés d'avoir tant joué et ils rentrent à la maison. Et le jour suivant, le petit corbeau promet de ne plus énerver les autres animaux mais de jouer avec eux. C'est d'ailleurs bien plus amusant !

Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons "rieurs". Si plusieurs enfants ont le même nombre de jetons "rieurs", il y a alors plusieurs gagnants.

Titre original : Alles Meins
© Esslinger Verlag J. F. Schreiber GmbH -
Esslingen, Wien
Postfach 100325, 73303 Esslingen
Illustrations : Annet Rudolph
Graphisme de la version Allemande :
Thilo Rick/Anke Pohl
Graphisme de la version Française :
Le Lion Vert
Photographie : Dirk Hoffmann
Concept du jeu et rédaction : TM-Spiele

© 1998 KLEE-SPIELE GmbH, Fürth

© 1999 Tilsit Éditions pour la version
française. 37 route de versailles 91160 -
CHAMPLAN, France.
© 1999 Tilsit Éditions et Éveil & Jeux pour
la traduction des règles.

FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
Risques d'ingestion ou d'inhalation des petits éléments.

TILSIT
KIDS
TILSIT
EDITIONS