

SOS Oiseau en détresse !

DURÉE DU JEU ET NOMBRE DE JOUEURS

1 h, pour 4 à 6 joueurs (à partir de 8 ans).

MATÉRIEL

Ce jeu compte 213 cartes qui se répartissent en quatre groupes :

- 12 cartes « Oiseau en détresse ! » ;
- 69 cartes « Je vais au centre de sauvegarde » : 54 cartes « Km » (36 de « 10 km », 18 de « 20 km »), 8 cartes « Pénalité » et 7 cartes « Joker » ;
- 69 cartes « Je suis au centre de sauvegarde » : 54 cartes « Jours » (9 de « 2 jours », 36 de « 6 jours », 9 de « 10 jours »), 8 cartes « Pénalité » et 7 cartes « Joker » ;
- 63 cartes « Question pour un Super Ornitho » (**Ornithologue** : personne qui étudie les oiseaux).

Ces cartes figurent sur les planches jointes qu'il convient d'imprimer et de découper. Il est recommandé d'attribuer une couleur à chaque groupe de cartes pour faciliter leur tri.

Avant de commencer à jouer, les quatre groupes de cartes doivent être séparés.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus vieux commence par bien mélanger séparément les quatre paquets de cartes et les pose au centre de la table, face cachée. C'est lui qui distribuera les cartes le moment venu (toujours dans le sens des aiguilles d'une montre). C'est le joueur situé à sa gauche qui commencera la partie.

– Étape 1 : « Je vais au centre de sauvegarde »

Chaque joueur reçoit une carte « SOS Oiseau en détresse ! » qu'il pose devant lui, de sorte qu'elle soit visible de tous les joueurs et 7 cartes « Je vais au centre de sauvegarde » qu'il garde en mains sans les montrer. But de cette étape : parcourir au plus vite 60 km pour rejoindre le centre de sauvegarde.

Lorsque la distribution des cartes est terminée, chaque joueur lit à voix haute ce qui est écrit sur sa carte « Oiseau en détresse ! » afin d'expliquer le problème rencontré par l'oiseau concerné, puis la pose devant lui sur la table. Le joueur dont c'est le tour de jouer tire une carte « Question pour un Super Ornitho » et interroge son voisin de gauche. Si celui-ci répond bien, il peut poser une carte de son jeu sur la table. S'il se trompe, il ne pose pas de carte. Ensuite, c'est à son tour de poser une question à son voisin de gauche et ainsi de suite.

Dès qu'un joueur pose une carte, il en reprend une dans le paquet « Je vais au centre de sauvegarde », afin d'avoir toujours sept cartes en mains. Les cartes « Km » posées sur la table doivent être superposées, en laissant apparents les km notés sur la partie supérieure de la carte : chaque joueur doit savoir où en sont ses adversaires tout au long de la partie... Les cartes « Question pour un Super Ornitho » qui ont été posées doivent être posées à part et superposées, face visible.

Après avoir répondu juste à une question, au lieu de poser une carte « Km », les joueurs peuvent retarder un adversaire en posant devant lui une carte « Pénalité », à condition que ce dernier ait déjà parcouru au moins 20 km. La carte « Pénalité » doit être lue à voix haute par celui qui la pose. Le joueur pénalisé doit attendre son tour avant de jouer.

Dès qu'un joueur a parcouru au moins 60 km, il remet toutes ses cartes (celles qui sont posées et celles qui sont dans sa main) sous le paquet « Je vais au centre de sauvegarde », sauf la carte « SOS Oiseau en détresse ! ». Il passe ensuite à l'étape suivante.

– Étape 2 : « Je suis au centre de sauvegarde »

Quand un joueur arrive à cette étape, il reçoit 7 cartes tirées à la suite dans le paquet « Je suis au centre de sauvegarde ». But de cette étape : passer au plus vite les 30 jours nécessaires à la guérison de son oiseau (il est possible de dépasser le nombre exact de jours).

Le déroulement du jeu suit les règles de l'étape 1, sauf que les cartes « Km » sont remplacées par des cartes « Jours ».

Lorsqu'un joueur atteint 30 jours, l'oiseau est guéri et peut retourner dans la nature. Le joueur qui l'a sauvé a gagné : la partie est terminée !

Quelques points importants valables pour les 2 étapes du jeu :

- Les cartes « Pénalité » tirées du paquet « Je vais au centre de sauvegarde » ne peuvent pas être posées au joueur étant à l'étape suivante et réciproquement.
- On ne peut pas poser 2 pénalités en même temps, ni poser deux fois de suite 2 pénalités au même joueur.
- 2 types de « Pénalités » sont possibles, lisez bien la phrase en gras notée sur la carte ! On peut avoir une pénalité que l'on évite grâce à la carte « Joker » (sinon on enlève sa plus forte carte posée) ou une pénalité qui oblige à répondre à une question en plus pour pouvoir continuer à jouer !

Bonne partie !