

TWEEEET

Nombre de joueurs : 2 à 6
 Âge : de 7 à 99 ans / Durée : 30 minutes



Vous êtes un rouge-gorge ou une gorgebleue à miroir ; au printemps, vous vous envollez vers votre lieu de nidification. Afin de terminer votre migration, vous allez devoir avaler suffisamment de baies et d'insectes en route. Rejoignez votre lieu de nidification en bonne santé !

Matériel: 20 tuiles de paysage / 1 tuile de départ / 6 oiseaux / 6 jetons colorés / 13 fraises / 12 baies / 11 chenilles / 10 scarabées / 5 noisettes

PRÉPARATION

AU NORD



1

Mélangez les 20 tuiles de paysage. Empilez les, face nid vers le haut.



Joueur 3



Joueur 4

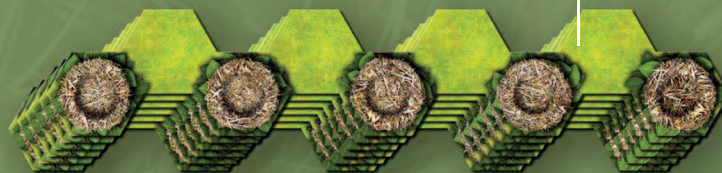
5

Placez ensuite une figurine-aliment sur chaque case où cet aliment est dessiné.



2

Placez la réserve d'aliments.



Niveau d'énergie

4

Retournez 3 tuiles de la pile. Reliez la première tuile retournée à la tuile de départ, de manière à ce que les neuf espaces se touchent. Vous connecterez ensuite chaque tuile parallèlement à la tuile qui la précède.



Exception (pour toute la partie) : après chaque tuile avec une **flèche**, vous tournez la tuile suivante de 180 degrés et vous la placez de manière à ce qu'il y ait 1 espace dans la direction de la flèche.



Espace de départ

3

Placez la **tuile de départ** au sud de la table, dans cette direction.



Joueur 2



SUD

Premier joueur

6

Les tours de jeu se déroulent en sens horaire. Le premier joueur prend un rouge-gorge, le second joueur prend une gorgebleue, le troisième prend un rouge-gorge, etc. : les joueurs prennent en alternance un rouge-gorge ou une gorgebleue. Ils placent leur oiseau sur l'espace de départ, en respectant l'ordre de jeu. Chaque joueur prend ensuite le jeton de la couleur de la queue de son oiseau.

7

Le premier joueur reçoit 6 points d'énergie (en figurines-aliments), le second joueur reçoit 7 points, le troisième reçoit 8 points, le quatrième 9 points, et ainsi de suite.

Vous pouvez cacher votre niveau d'énergie derrière votre main.



VOLER ET SE NOURRIR

À votre tour, vous devez vous déplacer vers un endroit contenant une figurine-aliment. Vous pouvez voler en traversant toutes les cases **sauf** les cases avec de l'eau, une figurine-aliment, un autre oiseau ou un nid. *Exception: vous passez votre tour si tous les chemins vers une figurine-aliment ou un nid d'arrivée sont bloqués par les autres oiseaux.*

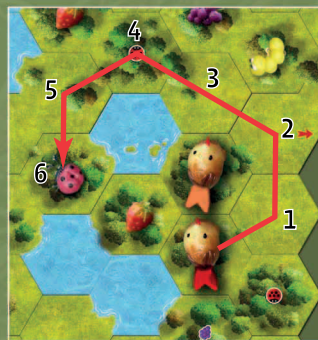
Le nombre de cases parcourues correspond à votre dépense d'énergie : défaussez ce montant d'énergie en le remettant dans la réserve d'aliments. Si vous n'avez pas le montant exact d'énergie, vous pouvez faire des échanges avec la réserve d'aliments.

Vous mangez ensuite l'aliment de la case où vous vous posez, en ajoutant la figurine-aliment à votre réserve.

Donc : **Il faut d'abord dépenser l'énergie consommée par le déplacement. Ensuite, la nouvelle figurine-aliment est ajoutée à la réserve du joueur !!!**

C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

Si vous n'avez plus assez d'énergie pour rejoindre de la nourriture ou un nid, votre migration prend fin.



: $10 - 6 = 4$
Le rouge-gorge commence par voler sur 6 cases vers le scarabée. Il lui en coûte 6 points d'énergie.



: $4 + 5 = 9$
Il mange ensuite le scarabée, gagnant 5 points d'énergie. Son niveau d'énergie est maintenant de 9 ($10 - 6 + 5 = 9$).

LE JEU D'ÉQUIPE

Les oiseaux du même type (rouge-gorge ou gorgebleue) peuvent se parler de tactique s'ils sont distants de 6 cases ou moins ; c'est un vol de corbeau. Quand deux joueurs sont séparés d'une distance entre 7 et 9 cases, ils peuvent seulement gazouiller ou siffler pour communiquer. Si la distance est de 10 cases ou plus, vous pouvez seulement battre des ailes pour communiquer.

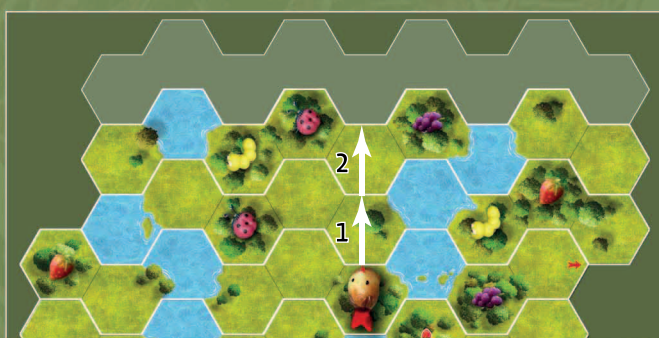
NOUVELLE TUILE DE PAYSAGE

Tous les oiseaux doivent toujours voir au moins 3 tuiles devant eux. Ainsi, s'il y a deux tuiles ou moins au nord d'un oiseau, il faut ajouter de nouvelles tuiles jusqu'à ce que l'oiseau puisse voir 3 tuiles devant lui.

Placez 1 figurine-aliment sur chaque case des nouvelles tuiles qui représente cet aliment.

La vue des oiseaux est similaire en arrière : les tuiles qui sont passées depuis plus de 3 cases par tous les oiseaux sont retirées du jeu.

Quand il y ne reste qu'une tuile dans la pile, vous la reliez aux autres, **sans la retourner**. Cette tuile sera la tuile des nids.

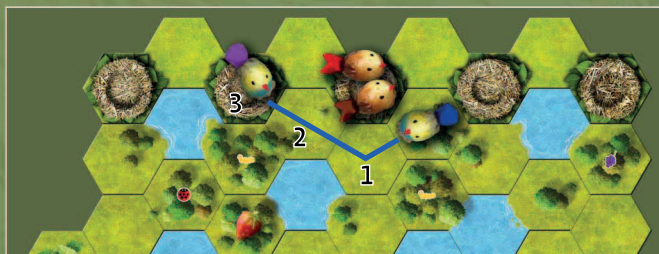


Ce rouge-gorge a bougé, il voit maintenant seulement deux cases au nord, il faut donc ajouter une nouvelle tuile.

ATTEINDRE VOTRE NID

Dès que la tuile des nids est posée, vous pouvez voler vers un nid. C'est votre case d'arrivée, les autres oiseaux peuvent continuer à voler avant d'arriver dans leur nid.

Tous les rouge-gorges doivent arriver dans le même nid et toutes les gorgebleues doivent arriver dans un seul autre nid.



: $11 - 3 = 8$
La gorgebleue pourrait voler vers une fraise, elle choisit plutôt d'économiser de l'énergie et elle vole directement vers son nid pour rejoindre son congénère.

LE NIVEAU D'ÉNERGIE FINAL

Quand tous les oiseaux survivants ont regagné leur nid, vous calculez le niveau d'énergie moyen de l'équipe.

On considère qu'un oiseau qui n'a pas rejoint le nid a toujours une énergie de -1.

Quelle sera la plus forte équipe ?

Rouge-gorges				Gorgebleues			
11	+	5	+	-1	=	15	
15 divisé par 3 joueurs = 5				12 divisé par 2 joueurs = 6			

Les gorgebleues gagnent par 6 contre 5.

CONSEILS ET VARIATIONS

Pour les nouveaux oiseaux : survivre peut être difficile avec 5 ou 6 oiseaux. Donnez à tous les joueurs 5 points d'énergie supplémentaires dès qu'un joueur n'a plus suffisamment d'énergie.

Pour les oiseaux expérimentés : vous pouvez donner à la plus petite équipe (1 contre 2 ou 2 contre 3) quelques points d'énergie supplémentaires au départ.

auteur: *Corné van Moorsel*
illustrateur: *Ron van Dalen*

conception des figurines: *Phanee Jarwan*
traduction: *Bertrand Cuissart*



Editeur: Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Les Pays-Bas
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl