

TWEEET

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.



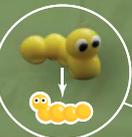
Joueur 3



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.



