

Trilli-Trilli

Ca bouge au pays
des oiseaux !
Jeu à dés plein de
surprises pour 2-4
ornithologues en herbe
à partir de 3 ans.
Deux variantes de jeu.

Type de jeu : jeu de famille
Joueurs : 2 à 4 joueurs à partir de
3 ans
Contenu : 16 nids d'oiseau,
16 cartes d'action,
4 oiseaux, 1 dé,
1 règle du jeu
Auteur : Heinz Meister
Illustration : Barbara Kinzebach



L'histoire

Cui-cui ! Les petits oiseaux sautent d'un nid à l'autre et cherchent leurs œufs. Aidez les oiseaux à retrouver le bon nid.

Préparation

Mélangez les 16 nids d'oiseau et formez-en un cercle, face visible. On ne peut pas placer des œufs de la même couleur les uns à côté des autres.

Formez une pile des 16 cartes d'action et placez-la au milieu du cercle de manière à ce que chacun puisse l'atteindre sans problème.

Posez chaque oiseau sur un nid de votre choix.



3 5 6 2 Trilli-Trilli

But du jeu

Les joueurs déplacent les oiseaux d'un nid à un autre à l'aide du dé. Lorsqu'on place un oiseau sur le nid correspondant, on peut prendre la carte d'action correspondante. A la fin de la partie, le joueur avec le plus de carte d'actions a gagné.

Déroulement

On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le plus petit joueur commence. Il retourne la première carte d'action de la pile et la pose sur la pioche de manière à ce que chacun puisse la voir.

La carte indique une combinaison d'un type d'oiseau d'une et d'un type d'œufs, par

ex. l'oiseau jaune sur les œufs bleus. Les joueurs essaient ensuite de reproduire cette combinaison

en déplaçant les oiseaux dans le cercle. Dans notre exemple, on tente de placer l'oiseau jaune sur le nid qui contient des œufs bleus.

Si l'oiseau est déjà placé comme indiqué sur la carte d'action, le joueur peut prendre la carte d'action sans lancer le dé. Ensuite, il retourne une nouvelle carte d'action.

Lorsque l'oiseau ne se trouve pas encore sur le nid indiqué, le joueur qui est en train de jouer lance le dé.



Maintenant, il déplace l'oiseau indiqué par la carte d'action en fonction des points obtenus au dé, vers la gauche ou vers la droite.

Il saute par-dessus les nids occupés sans les compter.

On atteint le bon nid

Si le joueur arrive à déplacer l'oiseau sur le nid indiqué, il peut prendre la carte d'action correspondante. Ensuite, il continue à jouer.

Il retourne une nouvelle carte d'action de la pile et essaie de reproduire la situation indiquée par la carte en lançant le dé. Il continue jusqu'à ce qu'il échoue à reproduire la situation sur la carte. Il passe son tour alors au joueur suivant.

On n'atteint pas le bon nid

Si le joueur n'atteint pas le bon nid, c'est au joueur suivant de tenter sa chance. Celui-ci ne retourne pas de nouvelle carte d'action, mais lance le dé et essaie de réaliser la combinaison indiquée par la carte.

Fin de la partie

La partie est finie lorsqu'un joueur prend la dernière carte d'action de la pile. Les joueurs comparent alors leurs piles de cartes d'action obtenues. Celui qui possède la pile de cartes la plus haute a gagné. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante 1 – Cui-cui !

Préparation

La préparation du jeu est identique à la précédente. Mais dans cette variante, vous n'avez pas besoin du dé.

But du jeu

Les joueurs essaient de collectionner autant de cartes d'action que possible.

Déroulement

On joue à tour de rôle. Le plus grand joueur commence. Il pioche la première carte d'action de la pile et la garde en main de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas la voir. Pendant cette manche, il est le maître de jeu.

En déplaçant les oiseaux, ses camarades de jeu essaient de deviner la combinaison figurant sur la carte qu'il garde en main.

Si la combinaison figurant sur la carte du maître de jeu existe déjà dans le cercle des cartes de nid, on place la carte correspondante sous la pile et on en pioche une autre.

Alors, le joueur qui se trouve à gauche du maître de jeu peut placer n'importe quel **oiseau** sur un **nid de son choix**. Puis, le maître de jeu vérifie le résultat :

Aucune couleur ne correspond à la carte d'action

Si le mauvais oiseau a volé vers le mauvais nid, c'est-à-dire qu' **aucune couleur** de la combinaison créée dans le

cercle de cartes ne correspond à la combinaison figurant sur la carte d'action, le maître de jeu dit « piou ».

Une couleur est correcte

Si le bon oiseau se trouve sur le mauvais nid ou si le mauvais oiseau se trouve sur le bon nid, c'est-à-dire qu' **une couleur** de la combinaison créée correspond à la carte d'action, le maître de jeu dit « cui ! », parce que son camarade de jeu a deviné un élément de la combinaison.

Les deux couleurs sont correctes

Si le bon oiseau a volé vers le bon nid, c'est-à-dire que la combinaison créée par le joueur correspond complètement à la combinaison figurant sur la carte d'action, le joueur qui dirige le jeu dit « cui, cui ! », parce que son camarade de jeu a deviné les deux éléments de la combinaison. Celui-ci reçoit la carte d'action et la pose devant lui sur la table.

Un exemple :

Le maître de jeu pioche la carte d'action sur laquelle figure un oiseau jaune qui se trouve sur un nid d'œufs bleus.

Si un joueur place l'oiseau bleu sur le nid d'œufs jaunes ou un oiseau vert sur un nid d'œufs rouges, il n'y a pas de similitude. Pour cette raison, le joueur qui dirige le jeu dit « piou ! ».

Si un joueur place l'oiseau jaune sur un nid d'œufs rouges ou un oiseau rouge sur un nid d'œufs bleus, il a deviné un élément de la combinaison. Le joueur qui dirige le jeu dit donc « cui ! ».

Au cas où un joueur place l'oiseau jaune sur le nid d'œufs bleus, il a deviné la combinaison. Le joueur qui dirige le jeu dit « cui, cui ! » et lui donne la carte d'action correspondante.

Le joueur qui a deviné la combinaison correcte sera le maître de jeu pendant la manche suivante et pioche une nouvelle carte d'action dans la pile.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur reçoit la dernière carte d'action. Les joueurs comparent alors leurs piles de cartes d'action obtenues. Celui qui possède la pile de cartes la plus haute a gagné. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Variante 2 – Memo

Préparation

Mélangez les 16 nids d'oiseau et formez-en un cercle, face visible. On ne place pas les œufs de la même couleur les uns à côté des autres.

Mélangez les cartes d'action et formez-en un deuxième cercle autour du premier cercle. Placez les quatre oiseaux sur les nids de votre choix. Vous n'avez pas besoin du dé.

But du jeu

Les joueurs essaient de collectionner autant de cartes d'action que possible.

Déroulement

On joue à tour de rôle. Le plus petit joueur commence. Il prend l'oiseau de son choix et le place sur un nid voisin, celui de gauche ou celui de droite.

Ensuite, il retourne une carte d'action au hasard et vérifie si celle-ci montre la combinaison d'oiseau et de nid qu'il a créée.

Si la combinaison est correcte,

le joueur reçoit la carte d'action et la place devant lui sur la table. Il continue à jouer et peut tenter sa chance à nouveau.

Si la combinaison n'est pas correcte,

le joueur retourne à nouveau la carte d'action, et c'est au joueur.

Veillez à

- ... toujours déplacer d'abord un oiseau avant de retourner une carte d'action.
- ... ne déplacer l'oiseau que d'un seul nid à droite ou à gauche.
- ... ne prendre la carte d'action que si vous avez déplacé l'oiseau figurant sur cette carte.

Fin de la partie

La partie est finie lorsqu'un joueur reçoit la dernière carte d'action. Les joueurs comparent alors leurs piles de cartes d'action obtenues. Celui qui possède la pile de cartes la plus haute a gagné. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Amusez-vous bien en jouant à « Trilli-Trilli » !

