

Cui-Cui !



Un jeu de collecte drôle et audacieux pour 2 à 4 enfants de 3 à 99 ans.

Auteur : Tim Rogasch

Illustration : Anne Pätzke

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Cui-cui ! Mais qui est donc en train de sortir de son œuf ? Quatre oisillons audacieux cassent la coquille de leur œuf. A peine éclos et ils ont déjà très faim. Du coup, la seule solution est de les nourrir, et ce, en grande quantité ! Du grain, des baies, des vers et des mouches : les oisillons adorent cela. Mais attention, ils sont très difficiles ! Le dé détermine les envies des oisillons qui deviendront ainsi de plus en plus gros, au fur et à mesure. Quel sera le premier oisillon à grandir pour devenir un oiseau majestueux ?

Contenu du jeu

4 lots de cartes (1 lot = 4 cartes)

20 tuiles nourriture

1 dé

1 feuille de 6 autocollants

1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois : Coller un autocollant sur chacune des faces du dé. Le dé est alors prêt.



Préparation du jeu

Retournez toutes les cartes faces fleuries visibles. Chaque enfant reçoit un lot de cartes : chacun choisit une couleur de fleurs et prend toutes les cartes correspondantes. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.



Empilez vos cartes les unes sur les autres, en faisant apparaître les fleurs de l'illustration sur le bord inférieur. On commence par la plus grande carte, puis la deuxième plus grande, etc. La carte du dessus montre un œuf à la coquille fissurée.

Déposez les tuiles nourriture au milieu de la table et mettez le dé à portée de main.



Déroulement du jeu



Faites d'abord éclore tous les oisillons de leur œuf. Pour ce faire, retournez la carte supérieure et déposez-la au-dessus de la pile. Chaque enfant voit maintenant son oisillon tout curieux qui piaille joyeusement en regardant hors de la coquille cassée. Il a faim et veut être nourri.

La nourriture qui lui convient est déterminée par les symboles de nourriture qui apparaissent sur la carte gazon qui est découverte devant vous.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui d'entre vous qui a le plus faim jette le dé en premier.

Qu'indique le dé ?

- **Un symbole de nourriture (ver, mouche, baies ou grain)**

Tous les enfants regardent si le symbole de nourriture est représenté sur leur gazon, c'est-à-dire, si leur oisillon souhaite manger cet aliment.

→ Oui. Bravo !

Ces enfants peuvent prendre une tuile nourriture correspondante au milieu. Ils recouvrent le symbole de nourriture sur leur gazon à l'aide de cette tuile.

→ Non. Quel dommage !

Les enfants dont le symbole du dé n'est pas représenté sur leur gazon ne peuvent malheureusement pas prendre de tuile nourriture.

- **Deux symboles de nourriture (mouche/baies ou ver/grain)**

Tous les enfants regardent si l'un ou les deux symboles du dé apparaissent sur leur gazon.

→ Oui. Bravo !

Ces enfants peuvent prendre une tuile nourriture correspondante au milieu. Ils recouvrent le symbole de nourriture sur leur gazon à l'aide de cette tuile.

→ Non. Quel dommage !

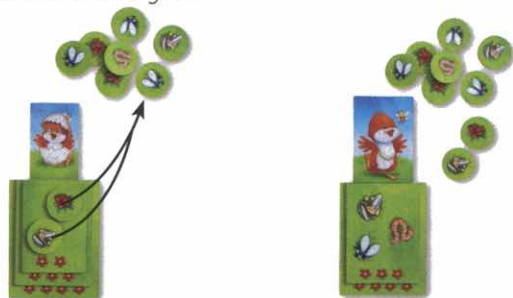
Les enfants dont aucun des deux symboles du dé n'est représenté sur leur gazon ne peuvent malheureusement pas prendre de tuile nourriture.

Attention : vous ne collectez jamais plus d'une tuile correspondant à chaque symbole représenté sur le gazon.

C'est ensuite à l'enfant suivant de lancer le dé.

Si vous avez collecté toutes les tuiles nourriture, votre oisillon est rassasié. Remplacez au milieu toutes les tuiles qui étaient sur votre gazon.

Retournez la carte et recouvrez le petit oisillon visible avec un oisillon un peu plus grand de l'illustration (et ainsi de suite).



L'oisillon a grandi, mais la faim le tenaille toujours. Les symboles de nourriture sur le gazon vous indiquent ce qu'il souhaite manger et les tuiles nourriture que vous devez collecter pour qu'il grandisse.

Fin de la partie

Le premier enfant à avoir retourné sa dernière carte et recouvert toutes les autres cartes de l'oisillon qui est représenté dessus a gagné la partie. Son oiseau a maintenant grandi et part découvrir le monde de ses propres ailes. Il est possible que plusieurs enfants retournent leur dernière carte en même temps. Dans ce cas, tous les enfants concernés sont gagnants ex æquo. Les autres enfants peuvent poursuivre la partie s'ils le souhaitent et faire eux aussi grandir leur oisillon jusqu'à ce qu'il devienne un bel oiseau.

Kleine vogel, grote honger

Een guldig verzamelspel voor 2 tot 4 spelers van 3 tot 99 jaar.

Auteur: Tim Rogasch
Illustraties: Anne Pätzke
Duur van het spel: 10 - 15 minuten

Kijk eens aan, wie kruipt daar uit het ei? Vier ondeugende kuikentjes worstelen zich uit de eierschaal. Ze zijn nauwelijks op de wereld en hebben al een reuzenhonger. Er is maar één oplossing: heel veel voedsel zoeken. Maiskorrels, bessen, wormen en vliegen – dat vinden de kleintjes heerlijk. Maar let op, ze zijn erg kieskeurig! Geluk met de dobbelsteen bepaalt wat je de kuikens kunt voeren. Zo worden ze steeds groter en sterker. Welk kuiken wordt als eerste een sierlijk vogeltje?

Inhoud van het spel

4 kaartensets (1 set = 4 kaarten)
20 voederkaartjes
1 dobbelsteen
1 blad met 6 stickers
1 handleiding

Voor het eerste spel: Plak een sticker op elke kant van de dobbelsteen. Nu is de dobbelsteen klaar voor het spel.

Vorbereiding van het spel

Draai alle kaarten zo dat de kant met de bloemen naar boven ligt. Elke speler krijgt een set kaarten en beslist welke kleur bloemen hij wilt en neemt daarvan alle kaarten. Overgebleven kaarten gaan terug in de doos.



Stapel de kaarten op elkaar; de bloemen bevinden zich aan de onderste rand. Begin met de grootste kaart, dan de kleinere, enz. De bovenste kaart is een opengebarsten ei.

Leg de voederkaartjes in het midden van de tafel en houd de dobbelsteen klaar.



Verloop van het spel



Laat eerst alle kuikens uit het ei komen. Draai de bovenste kaart om en leg die boven op de stapel. Elke speler heeft nu een kuikentje dat vrolijk en nieuwsgierig uit het gebroken ei piept. Het heeft honger en wilt eten. Welk voedsel het kuiken wilt, tonen de voedselsymbolen op de wei, die men nu op de kaart ziet.

Men speelt met de wijzers van de klok mee. Wie het meest honger heeft, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat toont de dobbelsteen?

- **één voedselsymbool (worm, vlieg, bessen of maiskorrels)**
Alle spelers kijken of in hun wei dat voedselsymbool afgebeeld is, d.w.z. of hun kuiken dat voedsel wilt eten.

→ Ja. Prima!

Die spelers mogen één bijbehorend voederkaartje uit het midden nemen en leggen dit over het voedselsymbool in hun wei.

→ Nee. Jammer!

Als in de wei van de spelers het geworpen symbool niet is afgebeeld, mogen zij jammer genoeg geen voederkaartje nemen.

- **twee voedselsymbolen (vliegen/bessen of worm/maiskorrels)**

Alle spelers kijken of in hun wei één of beide geworpen voedselsymbolen zijn afgebeeld.

→ Ja. Prima!

Die spelers mogen één bijbehorend voederkaartje uit het midden nemen en leggen dit over het voedselsymbool in hun wei.

→ Nee. Jammer!

Als in de wei van de spelers geen enkel van beide geworpen symbolen is afgebeeld, mogen zij jammer genoeg geen voederkaartje nemen.

Opgelet: Neem altijd slechts **één** kaartje voor het afgebeelde symbool in de wei.

Dan is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Als een speler alle voederkaartjes voor zijn kuiken heeft verzameld, is het kuikentje voldaan. Deze speler legt alle kaartjes van zijn wei weer in het midden van de tafel.

Vervolgens wordt de kaart omgedraaid en het kuikentje bedekt met het grotere kuiken.



Het kuiken is gegroeid, maar heeft nog steeds honger. De voedsel-symbolen in de wei tonen weer wat het kuiken wilt eten en welke voederkaartjes de speler moet verzamelen, zodat het diertje nog groter wordt.

Einde van het spel

De speler die als eerste zijn laatste kaart omdraait en met het vogeltje alle andere kaarten afdekt, wint het spel. Deze vogel is nu gegroeid en vliegt de wijde wereld in. Het kan gebeuren dat meerdere spelers tegelijk hun laatste kaart omdraaien. In dat geval winnen die spelers samen. Alle andere spelers kunnen het spel nog afmaken en ook hun kuiken groot en sterk laten worden.