Corné van Moorsel

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 envolez 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

2 Placez la **réserve d'aliments**.

Niveau d'énergie

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

Espace de départ

SUD

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.*

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

Jeton coloré

Joueur 2

Premier joueur

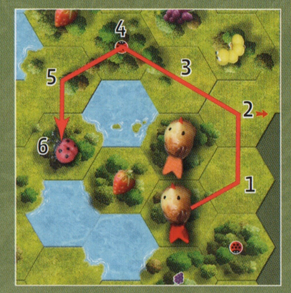
6 Les tours de jeu se déroulent en sens horaire. Le premier joueur prend un rouge-gorge, le second joueur prend une gorgebleue, le troisième prend un rouge-gorge, etc : les joueurs prennent en alternance un rouge-gorge ou une gorgebleue. Ils placent leur oiseau sur l'espace de départ, en respectant l'ordre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

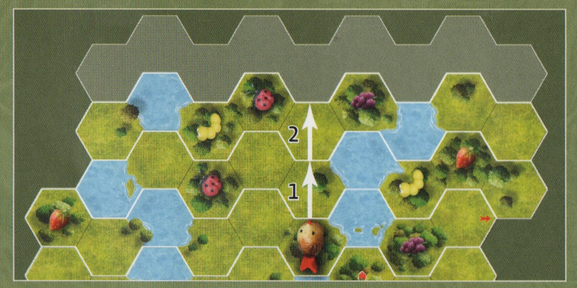
LE JEU D'ÉQUIPE

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.

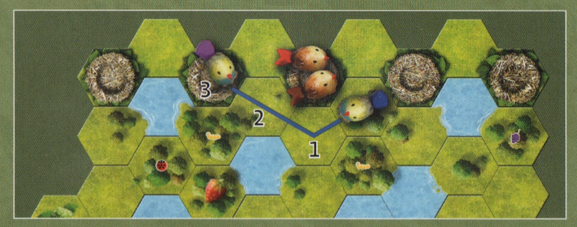


Ce rouge-gorge a bougé, il voit maintenant seulement deux cases au nord, il faut donc ajouter une nouvelle tuile.

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.



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

Brun n'a pas survécu

11 + 5 + -1 = 15

15 divisé par 3 joueurs = 5

Gorgebleues

8 + 4 = 12

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 Jaiwan*
traduction: *Bertrand Cuissart*

Cwali

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

Corné van Moorsel

TWEEEET

Aantal spelers: 2-6
Leeftijd: 7-99 / Spelduur: 30 minuten

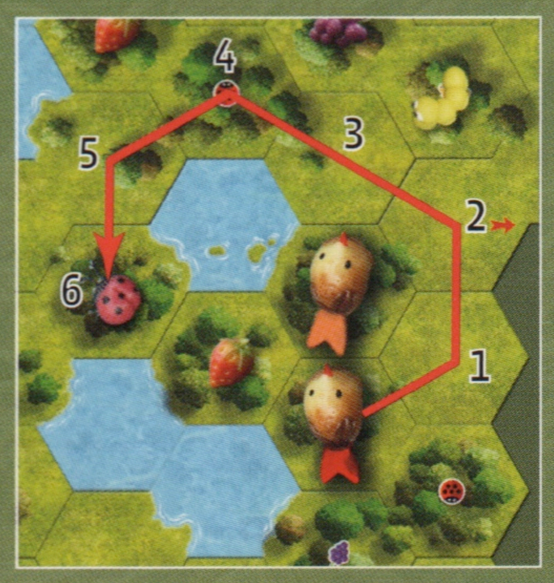
In het voorjaar vlieg je met de Roodborstjes of de Blauwborstjes naar je broedgebied. Onderweg moet je goed bessen en insecten eten om de tocht te volbrengen. Zorg dat je je nestplaats in goede gezondheid bereikt.

Inhoud: 20 landschaptegels / 1 starttegel / 6 vogels / 6 kleur-chips / 13 aardbeien / 12 bessen / 11 rupsen / 10 kevers / 5 noten

VOORBEREIDING

VLIEGEN EN ETEN

Elke zet **moet** je naar een vak met een voedselminiatuur bewegen. Je kan door alle vakken vliegen, **behalve** vakken met **water**, een **voedselminiatuur**, een andere **vogel** of een **nest**.
Uitzondering: Als alle paden naar voedsel (en aan het einde nesten) zijn geblokkeerd door andere vogels, sla je een beurt over.
Het aantal vakken dat je beweegt, is je energieverlies.
Je haalt dat van je energiepunten af en legt dat bij de voedselvoorraad. Als je het niet gepast hebt, kun je wisselen met de voedselvoorraad.
Je eet het voedsel in het vak waarin je landt. Voeg deze voedselminiatuur aan je energie toe.
Dus: **Geef EERST je verbruikte energie, voeg DAARNA je nieuwe voedsel toe!!!**
Vervolgens is je linkerbuur aan zet.
Als je niet genoeg energie hebt om naar voedsel of een nest te vliegen, dan is je reis voorbij.



10-6=4

Eerst vliegt het roodborstje 6 vakken, naar de kever. Hij verbruikt daarmee 6 energiepunten.

4+5=9

Dan eet hij de kever, dus wint hij 5 energiepunten.
Zijn energieniveau is nu 10-6+5=9.

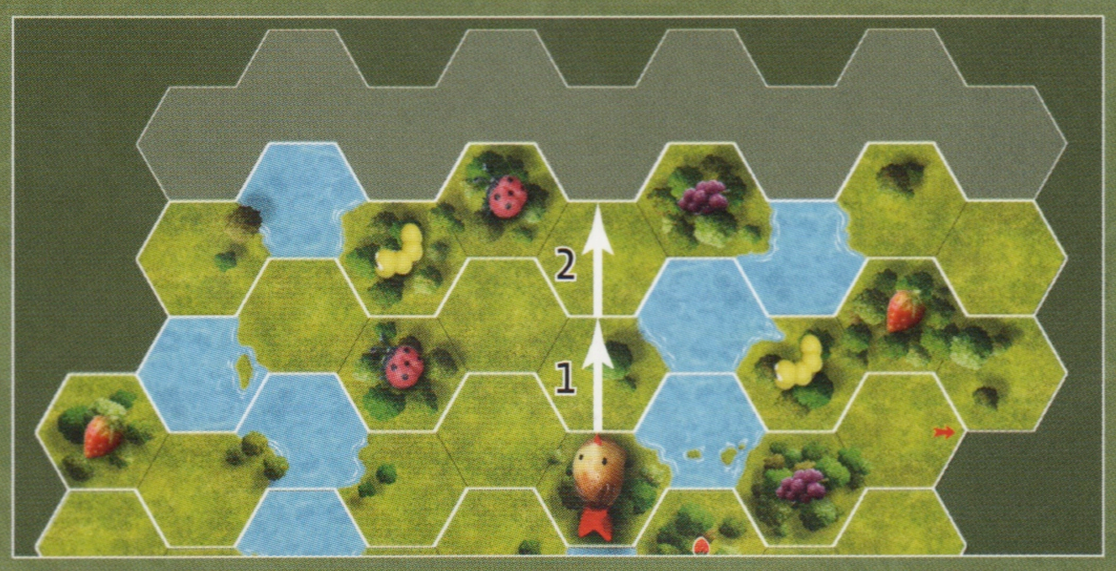
SAMENWERKING

Vogels van dezelfde soort (Roodborstjes of Blauwborstjes) kunnen hun tactiek met elkaar bespreken als ze hemelsbreed binnen 6 vakken van elkaar af staan. Als de afstand 7-9 vakken is, mag je alleen naar elkaar fluiten. In geval van 10 of meer vakken mag je alleen fladderen.

NIEUW LANDSCHAP

Alle vogels moeten altijd minimaal 3 tegels voor zich zien.
Dus, als er 2 of minder tegels voor een vogel liggen (naar het Noorden), dan sluit je nieuwe tegels aan, parallel aan de vorige tegel, totdat die vogel 3 tegels vooruit kan zien.
Plaats 1 voedselminiatuur op elk vak waar je dat voedselplaatje op de nieuwe tegels ziet.
Het zicht achteruit is vergelijkbaar: Tegels welke meer dan 3 vakken achter alle vogels liggen, neem je van tafel weg.

Zodra er nog maar 1 tegel van de stapel over is, sluit je deze ook parallel aan, maar **zonder deze om te draaien**. Dat is de nestentegel.

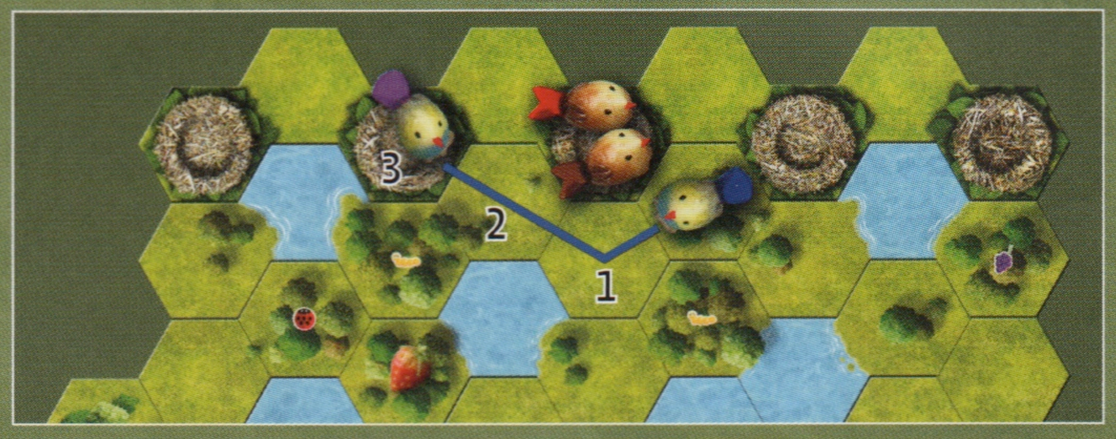


Dit Roodborstje heeft gevlogen en kan nu maar 2 vakken vooruit naar het Noorden kijken. Dus voeg je 1 nieuwe tegel toe.

BEREIK JE NEST

Als de nestentegel is aangesloten, kun je naar een nestvak vliegen. Dat is je eindvak, terwijl anderen naar voedsel kunnen blijven vliegen totdat ze op een nest eindigen.

Alle Roodborstjes moeten op hetzelfde nest eindigen en alle Blauwborstjes op 1 ander nest.



De blauwborst kan naar een aardbei vliegen, maar kiest ervoor energie te besparen door direct naar het nest met z'n partner-vogel te gaan.

EIND-ENERGIENIVEAU

Als alle (overlevende) vogels op hun nest staan, bereken je per team het gemiddelde energieniveau.

Vogels die het nest niet wisten te bereiken, tellen als minus 1 punt.

Welk team is nu het sterkst?

Roodborstjes					
			Bruin overleefde niet		
11	+	5	+	-1	= 15
15 gedeeld door 3 spelers = 5					

Blauwborstjes		
8	+	4 = 12
12 gedeeld door 2 spelers = 6		

De Blauwborstjes winnen met 6 tegen 5.

TIPS EN VARIATIES

Met nieuwe spelers:
Overleven kan lastig zijn bij 5 of 6 vogels. Geef dan alle spelers 5 punten extra zodra 1 speler extra energie nodig heeft.

Met ervaren vogels:
Je kan het kleinere team (bij 1 tegen 2, of 2 tegen 3 vogels) een paar extra start-energie punten geven.

Speel ook eens de 2-spelers-versie van Tweeeet op www.jijbent.nl!

auteur: Corné van Moorsel
vormgeving en illustraties: Ron van Dalen
miniaturen: Phanee Jaiwan

Cwali

Uitgever: Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Nederland
tel: 06-40893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl