

RÈGLES DU JEU

CRAZY BIRDS

Jack Degnan



• CONTENU •

72 cartes

représentant différents oiseaux :

8× Paradisier 1

8× Huppe fasciée 2

8× Ibis rouge 3

8× Bec-en-sabot 4

8× Calao rhinocéros 5

8× Grue couronnée 6

8× Messenger sagittaire 7

8× Urubu royal 8

8× Casoar à casque 9



• BUT DU JEU •

Marquez un maximum de points en collectant le plus possible d'oiseaux bizarres. Mais le système de score est aussi bizarre que les oiseaux eux-mêmes ! En effet, chaque oiseau ne rapporte des points que si vous en avez un nombre impair devant vous en fin de partie.

À vous de choisir si vous préférez prendre une carte pour vous-même ou la donner à un adversaire. Mais mesurez bien le risque : le dos de la carte montre deux oiseaux, dont un seul est effectivement représenté de l'autre côté !

• MISE EN PLACE •

- 1.** Mélangez bien les cartes et disposez-les en deux piles à peu près égales, à portée de main de tous.
- 2.** Distribuez **trois** cartes au hasard à chaque joueur. Chacun en révèle **deux** au choix et les pose devant soi, dans l'ordre, en gardant de la place pour les cartes qui manquent dans l'intervalle (voir illustration). Chaque joueur place la **troisième** carte face cachée devant soi, un peu à l'écart de cette ligne. Vous pouvez regarder votre carte à tout moment - elle sera ajoutée à votre collection en fin de partie.
- 3.** La dernière personne à avoir vu un oiseau commence à jouer.





Collection
du joueur 1



2 piles
de cartes



Collection
du joueur 2



• COMMENT JOUER ? •

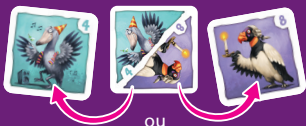
Le jeu se déroule à tour de rôle dans le sens horaire. A votre tour, choisissez l'une des deux piles et décidez si vous prenez la carte du dessus pour vous-même **A** ou si vous choisissez de la donner à un de vos adversaire **B**. Vous **ne pouvez pas** encore regarder le recto de la carte !

Remarque :

Si l'une des deux piles est épuisée, divisez à nouveau l'autre en deux piles à peu près égales avant de jouer votre tour.



A Si vous prenez la carte pour vous-même, retournez-la et placez-la dans votre collection. Si cet oiseau est déjà présent dans votre collection, placez la nouvelle carte par-dessus, légèrement décalée, afin que tous les joueurs puissent toujours voir combien de cartes d'un même oiseau vous avez déjà. Si vous ne possédez pas encore cet oiseau, placez-le à l'endroit approprié de votre collection.



Remarque :

Observez bien le dos des cartes. Il indique quel oiseau pourrait être représenté parmi deux possibles. Ce n'est que si vous possédez un nombre impair d'un oiseau dans votre collection en fin de partie qu'il vous rapporte des points !

B Si vous donnez la carte à l'un de vos adversaires de votre choix, celui-ci la révèle et procède de la même manière que s'il avait pris la carte lui-même.

Remarque :

Envoyer à tes adversaires des oiseaux qu'ils ont actuellement en nombre impair dans leur collection peut s'avérer utile pour annuler leurs points.



C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire de jouer.

• FIN DE PARTIE •

Le jeu se termine **immédiatement** lorsqu'un joueur a les neuf oiseaux différents dans sa collection. Cela peut se produire de trois façons :

1. En révélant sa carte cachée : si, après son tour, un joueur a exactement huit oiseaux différents dans sa collection et que sa carte cachée (mise de côté en début de partie) est le neuvième oiseau manquant, il **peut** le révéler et mettre fin immédiatement à la partie.

2. En prenant une carte : si un joueur prend une carte pour lui et qu'il s'agit du neuvième oiseau encore manquant, la partie se termine immédiatement.

3. En recevant une carte : si un joueur reçoit une carte d'un adversaire et qu'il s'agit du neuvième oiseau manquant, la partie se termine immédiatement.

Dans de rares cas, la partie peut aussi se terminer lorsque les deux piles sont épuisées.

Variante :

Si vous voulez une partie plus longue et plus tactique, vous pouvez jouer trois parties et noter vos points après chacune d'entre elles. Celui qui a le plus de points après trois parties l'emporte !



Score :

Chaque joueur ajoute sa carte face cachée à sa collection (si ce n'est pas déjà fait). Il enlève alors ses cartes Oiseau présentes en nombre pair : elles ne rapportent **aucun** point. Les oiseaux dont il possède un nombre impair de cartes sont ensuite comptés. Chacune de ces cartes vaut un point.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie !

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus d'oiseaux différents dans sa collection. Si l'égalité persiste, le vainqueur est celui qui a obtenu le plus de points pour un seul oiseau. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple



0 point



5 points



0 point



1 point



1 point



0 point

5 + 1 + 1 = 7 points

• PLUS D'INFOS SUR CES DRÔLES D'OISEAUX •

Le **paradisier** possède l'un des rituels de parade amoureuse les plus complexes de tous les oiseaux ! Lorsque le mâle a attiré une femelle en gazouillant, il l'« hypnotise » en exécutant une chorégraphie.



L'**ibis rouge** est un oiseau très sociable qui vit en colonies comptant jusqu'à 2.000 individus. Sa couleur rouge vif vient de son régime alimentaire composé de crustacés, de mollusques et de poissons.



Le **bec-en-sabot** reste souvent immobile. Ses mouvements sont lents et mesurés. Mais les apparences peuvent être trompeuses : si nécessaire, il peut être très rapide.



Lorsqu'un **calao rhinocéros** choisit un partenaire, il reste monogame pour la vie. Pendant la période de couvaison et d'élevage, la femelle reste enfermée dans son nid et c'est le mâle qui la nourrit.



Auteur : Jack Degnan
Illustrateur : Michael Menzel

Game Factory © 2025
Rédaction : Lorenz Vollenweider
Graphismes : Melanie Friedli

Quand une **huppe** se sent menacée, elle émet un sifflement proche de celui du serpent et peut dégager une odeur épouvantable grâce à une glande près de sa queue.



La **grue couronnée** est très ouverte d'esprit quand il s'agit de manger : vers, poissons, petits reptiles, amphibiens, baies ou fruits... Tout ce qui rentre dans le bec y passe !



Avec ses longues griffes acérées, le **casoar à casque** impressionne. On le dit dangereux, mais sa réputation dépasse la réalité : seuls deux décès liés à ses attaques ont été documentés.



Avec près de 2 mètres d'envergure, l'**urubu royal** peut planer des heures sans battre des ailes. Pour les Mayas, c'était un messager des dieux.



Le **messager sagittaire** chasse en marchant dans la savane, et il est redoutable : il donne de puissants coups de patte pour assommer serpents, lézards et rongeurs avant de les gober.



Un jeu Game Factory
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.gamefactory-games.com



Distribué par Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton
www.blackrockgames.fr

