



Retrouvez dans la même collection :

Pour les tout-petits



À partir de 4 ans



À partir de 6 ans



© 2021, Matthieu Maudet



D'après l'univers de **Matthieu Maudet**



De 3 à 103 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu :

- 4 plateaux
- 16 cartes (3 cartes « Piège », 6 cartes « Action », 7 cartes « Accessoire »)
- 29 jetons (dont 1 jeton trophée « Pot »)

But du jeu :

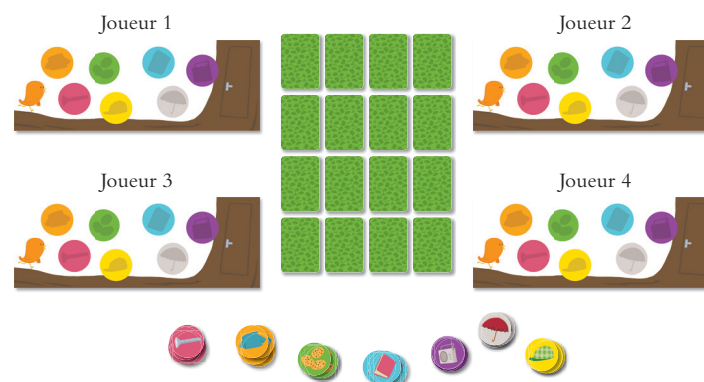
Qui sera le premier joueur à collecter 7 jetons pour aller... aux toilettes et gagner la partie ?

Préparation du jeu :

Chaque joueur place son plateau devant lui.

Les cartes sont disposées faces cachées, en 4 rangées de 4 cartes.

Les jetons sont posés en pile (1 pile de 4 jetons par accessoire). Le jeton « Pot » est mis de côté pour le moment.





Déroulement du jeu :

Le joueur qui piaille le mieux comme un oisillon commence, sinon le plus jeune joueur commence.

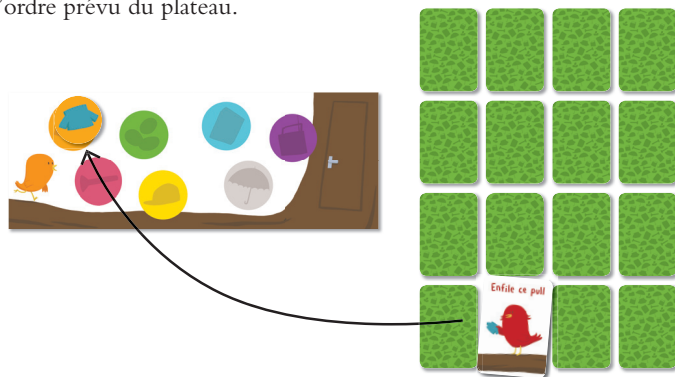
Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs doivent collecter les 7 jetons dans l'ordre indiqué sur le plateau : pull, lampe, biscuits, casquette, livre, parapluie, radio.

Pour ce faire, le premier joueur retourne une carte.

Si la carte retournée correspond au premier accessoire indiqué sur le plateau, le joueur pioche le jeton correspondant à l'objet désigné et le dépose sur l'emplacement prévu. La carte est remise, face cachée.

Il peut alors rejouer pour tenter de trouver le deuxième accessoire dans l'ordre prévu du plateau.



Le joueur devra ensuite retourner la carte « Emporte cette lampe » pour déposer le jeton « Lampe » et ainsi de suite, jusqu'à avoir entièrement complété son plateau.

Si la carte retournée ne correspond pas à l'accessoire indiqué sur le plateau, le joueur ne pioche pas de jeton. Il replace la carte, face cachée, et le joueur suivant prend la main.

Si la carte retournée est une carte « Action », le joueur répond à la consigne immédiatement. La carte est ensuite retirée du jeu. Le joueur suivant prend la main.

À noter :

- Si, grâce à la carte « Prends 1 objet à un autre joueur », le joueur ne peut faire autrement que de prendre un objet qu'il a déjà, il conserve la carte pour s'en servir ultérieurement.
- Le joueur à qui on a subtilisé un objet devra de nouveau le collecter.



Ouvrez l'œil ! Trois cartes ne correspondent pas aux 7 accessoires à collecter. Si vous les trouvez, vous passez votre tour et les cartes sont remises, faces cachées.



Variante pour les oisillons :

Pour une partie rapide, les joueurs peuvent collecter les 7 jetons de manière aléatoire. Le premier qui a collecté ses 7 accessoires remporte la partie !

Fin de la partie :

Le premier joueur à avoir collecté le premier ses 7 jetons crie : « J'y vais ! » Il remporte le jeton « Pot » très convoité et peut enfin se rendre... aux toilettes (s'il en a envie) !