

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## ~ Le contenu de la boîte ~

Le jeu est constitué de ce livret et de 55 cartes.

49 cartes Oiseaux :

- .14 cartes Bernache cravant (jour et nuit, objectif 5)
- .11 cartes Milan noir (jour, objectif 4)
- .11 cartes Echasse blanche (nuit, objectif 4)
- .8 cartes Guêpier d'Europe (jour, objectif 3)
- .5 cartes Sarcelle d'hiver (jour et nuit, objectif 2)



Type et nombre d'oiseaux durant cette phase de vol. Ici 5 Bernaches cravant.



Migration de cet oiseau uniquement diurne, uniquement nocturne, ou bien diurne et nocturne. Ici migration diurne et nocturne, phase de vol nocturne.



Nombre d'individus possible sur les cartes de ce type d'oiseaux. Ici, les Bernaches cravant volent à 3, 4 ou 5.



Objectif pour ce type d'oiseaux. Ici Objectif de 5, il faudra donc 5 cartes Bernache cravant pour faire arriver la colonie.

5 cartes Dangers :

- .2 cartes Chasseur : jour.
- .2 cartes Destruction du milieu : jour/nuit.
- .1 carte Pollution lumineuse : nuit.

1 carte Tableau de répartition des oiseaux.



# ~ Comment jouer ? ~

## But du jeu

Chaque joueur doit faire arriver à destination le plus d'individus possible pour les différents types d'oiseaux.

## Mise en place

Mélangez toutes les cartes Oiseaux et Dangers ensemble. Distribuez 3 cartes à chacun des 2 joueurs et posez le reste face cachée au centre de la table, ce sera la pioche. Les joueurs regardent leurs 3 cartes.

## Déroulement du jeu

Le dernier à avoir observé un oiseau dans le ciel commence. A son tour de jeu, le joueur a le choix entre les actions suivantes (détaillées pages suivantes) :

**Jouer une carte Oiseaux sur son jeu.**

ou

**Jouer une carte Danger.**

ou

**Dissocier une colonie en deux.**

ou

**Réassocier deux colonies en une.**

Après avoir effectué l'une de ces actions, le joueur se débarrasse obligatoirement dans la défausse, face visible, d'une carte de sa main, qu'il complète à 3 cartes en piochant (1 ou 2 cartes selon sa main). On doit toujours terminer son tour de jeu avec 3 cartes en main. Lorsque la pioche est épuisée, on mélange les cartes de la défausse que l'on retourne pour constituer une nouvelle pioche, face cachée. Les joueurs jouent ainsi chacun leur tour.



## ~ Comment jouer ? ~

S'il le souhaite, un joueur peut passer son tour à condition :

- de défausser les 3 cartes de sa main pour en piocher 3 nouvelles ;
- ou
- de défausser l'intégralité d'une colonie qu'il possède devant lui.

### Jouer une carte Oiseaux

On peut jouer une carte Oiseaux de 2 façons :

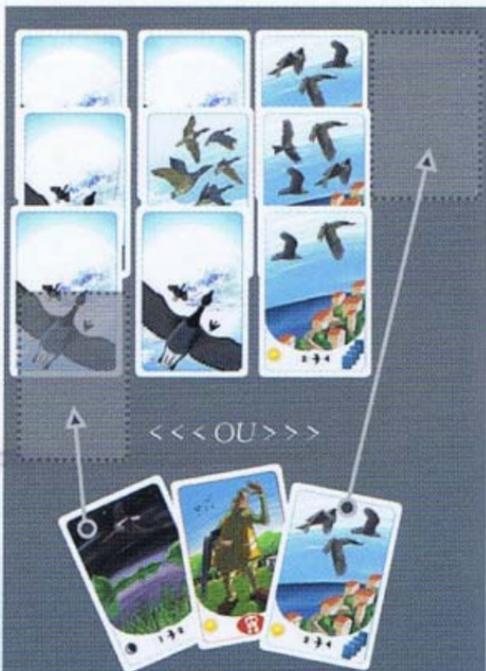
- commencer une nouvelle colonie.

On pose alors la carte sur la table, dans notre jeu ;

- compléter une colonie existante : on pose alors la carte par-dessus une carte Oiseaux préalablement posée dans notre jeu, ne laissant apparaître que le nombre d'oiseaux présents sur la carte précédente. On ne peut poser sur une carte Oiseaux qu'une carte avec un nombre d'oiseaux égal ou inférieur à la précédente.

Attention, alors que les cartes correspondant à des phases de vol diurnes se posent faces visibles, les cartes correspondant à des phases de vol nocturnes se posent faces cachées et ne devront plus être regardées.

Il est de plus interdit d'avoir plus de 4 colonies simultanément devant soi.



Ici, le joueur possède dans sa main 1 Echasse, 1 chasseur et 3 Milans.

Il peut commencer une nouvelle colonie diurne de Milans avec sa carte « 3 Milans », ou compléter sa colonie nocturne d'Echasses avec sa carte « 1 Echasse ».

La colonie tout à gauche (Echasses) est nocturne. La deuxième (Bernaches) est diurne et nocturne.



## ~ Comment jouer ? ~

Si la pose d'une carte Oiseaux permet au joueur d'atteindre l'objectif (objectif = nombre de cartes à avoir) pour ce type d'oiseaux, il fait un tas de sa colonie dans l'ordre de pose (les grandes valeurs dessous et les petites, posées en dernier, dessus) qu'il range de biais à côté de son jeu. Pour le moment, le nombre d'oiseaux de la carte située sur ce tas correspond au nombre de points que cette colonie lui rapportera en fin de partie. Il ne pourra plus faire migrer ce type d'oiseaux. S'il possède encore sur la table des cartes de ce type d'oiseaux, il doit les mettre à la défausse. L'autre joueur pourra en revanche faire migrer et arriver cet oiseau dans son jeu. Si l'objectif d'une colonie partiellement ou uniquement nocturne est atteint, le joueur met toutes les cartes de la colonie faces visibles pour s'assurer qu'elles se trouvent bien toutes dans le bon ordre de valeurs (décroissant de la première à la dernière carte posée). S'il s'est trompé, il défausse toute sa colonie.



Ici, l'ajout d'une Echasse (1) permet au joueur d'atteindre l'objectif des Echasses (4 cartes). Il révèle les 4 cartes (2) de sa colonie (nocturne) pour s'assurer qu'il n'y a pas d'erreur et en fait un tas (3), selon l'ordre de pose des cartes, qu'il pose à côté de son jeu. Il ne pourra plus faire migrer les Echasses.

### Poser une carte Danger

Le joueur qui joue une carte Danger la pose face visible dans la défausse et vole une carte Oiseaux à l'autre joueur, qu'il met dans sa main. Les cartes Chasseur et Pollution Lumineuse permettent de voler des cartes correspondant à des phases de vol respectivement de jour et de nuit. Les cartes Destruction Du Milieu agissent sur des cartes de jour ou de nuit. On peut voler la dernière carte posée d'une colonie (phase de vol en cours) ou bien la carte située sur le haut du tas d'une colonie déjà arrivée, au risque de faire augmenter le nombre de points de l'adversaire pour ce type d'oiseaux ! mais on ne peut pas voler la dernière carte (celle tout en dessous) d'une colonie arrivée.



## ~ Comment jouer ? ~

### Dissocier une colonie

Un joueur peut choisir de ne pas jouer de carte mais de dissocier une colonie qu'il possède devant lui en deux, en respectant l'ordre de pose des cartes. Il ne peut faire une dissociation que s'il possède moins de 4 colonies (on ne peut pas avoir plus de 4 colonies devant soi).



### Réassocier deux colonies en une

De la même façon, un joueur peut choisir de ne pas jouer de carte mais de réassocier deux colonies qu'il possède devant lui en une, à condition de bien respecter l'ordre dans lequel les cartes étaient posées.

### Fin de partie

La partie se termine dès que le cinquième type d'oiseaux atteint son objectif, les 2 joueurs confondus. Les joueurs sont donc maîtres de la fin de partie. Attention, mettre un terme à la partie ne signifie pas forcément la gagner !

### Décompte des points

Chaque joueur totalise le nombre d'oiseaux présents sur les cartes de dessus de toutes les colonies qu'il a fait arriver. Celui qui a le total le plus élevé gagne.



Ici, il ne manquait que les Sarcelles, que le joueur 2 a fait arriver, mettant fin à la partie:

$3\text{pts} + 2\text{pts} + 1\text{pt} + 3\text{pts} = 9$  points pour le joueur 1 en fin de partie

$4\text{pts} + 4\text{pts} + 3\text{pts} = 11$  points pour le joueur 2 en fin de partie

>>> Joueur 2 Vainqueur !



## « L'extension Vol Retour pour le jeu *Migrato* »

Cette extension vous permet d'approfondir les stratégies de jeu que vous mettez en place en jouant à *Migrato*, en ajoutant encore des choix et des questionnements : ai-je intérêt à ce que mes oiseaux fassent le trajet retour ?

Cette extension contient 5 cartes :



En début de partie, disposez ces 5 cartes sur la table. Respectez scrupuleusement la règle du jeu classique, et dès que vous avez fait arriver à destination une espèce d'oiseaux, vous pouvez :

- La poser à côté de votre jeu dans l'ordre de pose des cartes, acquérir ainsi les points de la dernière carte posée pour ne plus pouvoir jouer cette espèce durant le reste de la partie. C'est la règle habituelle.

ou

- Défausser cette colonie arrivée à destination et prendre la carte Vol Retour correspondant à cette espèce. Vous, et votre adversaire, pourrez de nouveau faire voler et arriver cette espèce dans votre jeu. En fin de partie, quoi qu'il en soit, vous ajouterez les points inscrits sur cette carte à votre score.

Attention, le fait de prendre cette carte signifie qu'au moins un des deux joueurs devra de nouveau faire arriver cette espèce à destination pour que la partie se termine !

