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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











Souffle Plumes

Un jeu de souffle enchanteur pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteure: Stefanie Schütz Illustration: Marc Robitzky Durée du jeu: env. 15 minutes

La « jungle de la brise » est en pleine effervescence. Tous les animaux parcourent l'épaisse forêt vierge dans tous les sens : ils cherchent leur compagnon de jeu, dont ils ont été séparés en jouant. L'oiseau enchanteur multicolore qui survole la cime des arbres est le seul à disposer d'une vue d'ensemble. Ses plumes magiques tournoient doucement en tombant du haut des arbres et enchantent les animaux qu'elles touchent. Elles leur permettent de vite retrouver leur compagnon, car, aucun animal ne souhaite rester solitaire dans cette jungle luxuriante!

Aidez l'oiseau enchanteur à vite réunir les paires d'animaux. Celui qui réunit le plus grand nombre de paires est nommé roi de la « jungle de la brise » et peut ensuite s'orner des plus belles

plumes enchantées.

Contenu du jeu

1 oiseau enchanteur 5 plumes à souffler 5 plumes de rechange 40 tuiles d'animaux 1 règle du jeu





Animal enchanté par l'oiseau

Avant de commencer à jouer

Avant de jouer, vous pouvez vous entraîner à souffler sur les plumes. Posez la plume sur vos doigts ou votre main et soufflez dessus doucement. Une fois que vous savez avec quelle force souffler sur les plumes pour qu'elles parcourent la distance souhaitée, vous pourrez mieux les diriger. Retenez maintenant votre souffle : l'aventure dans la « jungle de la brise » va commencer !

Préparation du jeu

Posez toutes les tuiles d'animaux en les mélangeant **faces non enchantées** (cadre vert) visibles au milieu de la table. Posez l'oiseau enchanteur à côté. Prenez une plume à souffler.

La seconde plume à souffler de chaque couleur sert de rechange, au cas où vous perdiez une plume dans le feu de l'action, ou si la plume devenait difficile à souffler

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui parvient à souffler sa plume le plus loin commence. Place ta plume à souffler dans ta main et souffle dessus en direction des tuiles d'animaux.

Où ta plume a-t-elle atterri?

 Au milieu de la table, sur une tuile d'animal dont le compagnon se trouve aussi au milieu de la table? Prends cette tuile d'animal et pose-la devant toi.

- Au milieu de la table, sur une tuile d'animal dont le compagnon se trouve déjà devant toi? Formidable! L'oiseau enchanteur a charmé cette paire et tu peux la poser devant toi, face enchantée visible.
- Au milieu de la table, sur une tuile d'animal dont le compagnon se trouve déjà devant un autre joueur?
 Génial! Tu peux prendre les deux tuiles d'animaux et les poser devant toi, face enchantée visible.
- Ta plume n'a atterri sur aucune tuile?

 Ne t'inquiète pas, il te reste une seconde chance. Reprends ta plume dans ta main et souffle dessus une nouvelle fois.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Règles importantes pour souffler et atterrir

- Vous n'avez pas le droit de vous pencher au-dessus des tuiles lorsque vous soufflez. Maintenez une distance d'à peu près un avant-bras entre votre main et les tuiles.
- Pour considérer qu'une plume a clairement atterri sur une tuile, il faut que le tuyau de la plume se trouve sur une tuile ou la touche.
- Si le tuyau de la plume touche plusieurs tuiles, tu peux choisir celle que tu souhaites prendre.
- Si ta plume atterrit malencontreusement sur une tuile qu'un autre joueur a placée devant lui, tu ne peux pas la prendre.
 Reprends ta plume en main et souffle à nouveau dessus, si tu n'as soufflé qu'une seule fois pendant ce tour. Bien évidemment, l'autre joueur conserve sa tuile.



Valable: le tuyau de la plume touche la tuile.



Non valable: le tuyau de la plume ne touche pas la tuile.

L'oiseau enchanteur

Lorsque tu déposes une paire d'animaux devant toi, l'oiseau enchanteur vient te rendre visite

- Prends l'oiseau enchanteur qui se trouve au milieu de la table ou devant un autre joueur, et place-le sur un des animaux que tu as obtenus en soufflant et qui n'a pas encore retrouvé son compagnon. Désormais, l'oiseau enchanteur protège cette tuile d'animal. Si tu n'as pas d'animal solitaire, place l'oiseau enchanteur devant toi, jusqu'à ce que tu souffles sur une nouvelle tuile d'animal.
- Si ta plume ou celle d'un autre joueur atterrit sur une tuile d'animal dont le compagnon est protégé par l'oiseau enchanteur devant toi, celui-ci attire vers lui la tuile du milieu de la table sur laquelle la plume a atterri. Tu peux la prendre et la poser devant toi! Retourne les deux tuiles du côté enchanté. Tu peux maintenant placer l'oiseau enchanteur sur un autre de tes animaux solitaires.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès que toutes les paires d'animaux ont été réunies. Chacun compte maintenant les paires qui sont devant lui. Celui qui a réuni le plus grand nombre de paires a gagné et est nommé « roi de la jungle de la brise ». Il peut s'orner de ses plumes enchantées et de celles des autres joueurs.

Astuce:

Lorsqu'il reste peu de tuiles d'animaux et qu'elles sont très éparpillées, vous pouvez légèrement les rapprocher les unes des autres.