

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Kleiner Vogel, großer Hunger



Tim Rogasch



Little Bird, Big Hunger · Cui-Cui ! · Kleine vogel, grote honger
Pájaro pequeño, hambre inmensa · Piccolo uccellino, grande pancino

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Cui-Cui !



Un jeu de collecte drôle et audacieux pour 2 à 4 enfants
de 3 à 99 ans.

Auteur : Tim Rogasch

Illustration : Anne Pätzke

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Cui-cui ! Mais qui est donc en train de sortir de son œuf ? Quatre oisillons audacieux cassent la coquille de leur œuf. A peine éclos et ils ont déjà très faim. Du coup, la seule solution est de les nourrir, et ce, en grande quantité ! Du grain, des baies, des vers et des mouches : les oisillons adorent cela. Mais attention, ils sont très difficiles ! Le dé détermine les envies des oisillons qui deviendront ainsi de plus en plus gros, au fur et à mesure. Quel sera le premier oisillon à grandir pour devenir un oiseau majestueux ?

Contenu du jeu

4 lots de cartes (1 lot = 4 cartes)

20 tuiles nourriture

1 dé

1 feuille de 6 autocollants

1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois : Coller un autocollant sur chacune des faces du dé. Le dé est alors prêt.

Préparation du jeu

Retournez toutes les cartes faces fleuries visibles. Chaque enfant reçoit un lot de cartes : chacun choisit une couleur de fleurs et prend toutes les cartes correspondantes. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.



Empilez vos cartes les unes sur les autres, en faisant apparaître les fleurs de l'illustration sur le bord inférieur. On commence par la plus grande carte, puis la deuxième plus grande, etc. La carte du dessus montre un œuf à la coquille fissurée.

Déposez les tuiles nourriture au milieu de la table et mettez le dé à portée de main.



FRANÇAIS

Déroulement du jeu



Faites d'abord éclore tous les oisillons de leur œuf. Pour ce faire, retournez la carte supérieure et déposez-la au-dessus de la pile. Chaque enfant voit maintenant son oisillon tout curieux qui piaille joyeusement en regardant hors de la coquille cassée. Il a faim et veut être nourri.

La nourriture qui lui convient est déterminée par les symboles de nourriture qui apparaissent sur la carte gazon qui est découverte devant vous.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui d'entre vous qui a le plus faim jette le dé en premier.

Qu'indique le dé ?

- **Un symbole de nourriture (ver, mouche, baies ou grain)**

Tous les enfants regardent si le symbole de nourriture est représenté sur leur gazon, c'est-à-dire, si leur oisillon souhaite manger cet aliment.

→ **Oui. Bravo !**

Ces enfants peuvent prendre une tuile nourriture correspondante au milieu. Ils recouvrent le symbole de nourriture sur leur gazon à l'aide de cette tuile.

→ **Non. Quel dommage !**

Les enfants dont le symbole du dé n'est pas représenté sur leur gazon ne peuvent malheureusement pas prendre de tuile nourriture.

- **Deux symboles de nourriture (mouche/baies ou ver/grain)**

Tous les enfants regardent si l'un ou les deux symboles du dé apparaissent sur leur gazon.

→ **Oui. Bravo !**

Ces enfants peuvent prendre **une** tuile nourriture correspondante au milieu. Ils recouvrent le symbole de nourriture sur leur gazon à l'aide de cette tuile.

→ **Non. Quel dommage !**

Les enfants dont aucun des deux symboles du dé n'est représenté sur leur gazon ne peuvent malheureusement pas prendre de tuile nourriture.

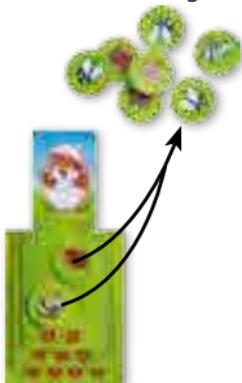
Attention : vous ne collectez jamais plus **d'une** tuile correspondant à chaque symbole représenté sur le gazon.



C'est ensuite à l'enfant suivant de lancer le dé.

Si vous avez collecté toutes les tuiles nourriture, votre oisillon est rassasié. Remplacez au milieu toutes les tuiles qui étaient sur votre gazon.

Retournez la carte et recouvrez le petit oisillon visible avec un oisillon un peu plus grand de l'illustration (et ainsi de suite).



L'oisillon a grandi, mais la faim le tenaille toujours. Les symboles de nourriture sur le gazon vous indiquent ce qu'il souhaite manger et les tuiles nourriture que vous devez collecter pour qu'il grandisse.

Fin de la partie

Le premier enfant à avoir retourné sa dernière carte et recouvert toutes les autres cartes de l'oisillon qui est représenté dessus a gagné la partie. Son oiseau a maintenant grandi et part découvrir le monde de ses propres ailes. Il est possible que plusieurs enfants retournent leur dernière carte en même temps. Dans ce cas, tous les enfants concernés sont gagnants ex æquo. Les autres enfants peuvent poursuivre la partie s'ils le souhaitent et faire eux aussi grandir leur oisillon jusqu'à ce qu'il devienne un bel oiseau.