

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)



# Petit moineau

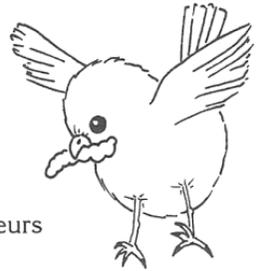
Un jeu de compétition avec un dé de couleurs, pour **2 à 4 joueurs** à partir de 4 ans.

**Idée :** Heinz Meister  
**Illustration :** Gabie Hilgert  
**Durée d'une partie :** env. 5 à 10 minutes

Quatre petits moineaux volent de nid en nid. Celui qui volera le plus loin et qui survolera les autres moineaux, sera récompensé par de délicieux vers de terre.

## Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 nids (plaquettes rondes en bois)
- 4 oiseaux
- 26 vers de terre
- 1 dé avec des points de différentes couleurs



## Règle résumée :

plateau de jeu,  
vers de terre au  
milieu, tous les  
oiseaux sur le  
plateau de jeu,  
nid devant soi

## But du jeu :

Qui va voler le plus souvent au-dessus d'autres moineaux et aura en fin de partie le plus grand nombre de vers de terre ?

## Préparatifs :

Déplier le plateau de jeu. 2 **vers** de terre seront laissés dans la boîte (on n'en aura besoin seulement à la fin du jeu). Poser les 24 **vers** de terre restants au milieu du plateau de jeu.

Chaque joueur prend un **oiseau** et le pose sur n'importe quel **nid de la même couleur** sur le plateau de jeu. Il pose la plaquette ronde correspondante, c'est-à-dire le nid, devant lui.

*S'il y a moins de quatre joueurs, on posera d'abord chaque oiseau en trop sur un nid de la même couleur du plateau de jeu et ensuite les oiseaux des joueurs. Les plaquettes en trop restent dans la boîte.*

**Conseil :** Répartir les oiseaux régulièrement sur le plateau de jeu au début de la partie.

préparer le dé

Préparer le dé.

## Déroulement du jeu :

lancer le dé 1  
fois et s'envoler

Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé **une fois** et pose son oiseau sur le **prochain nid de libre** (sur le plateau de jeu) correspondant à la couleur du dé en suivant le sens indiqué par la flèche.

voler par dessus  
d'autres oiseaux :  
prendre un ver/  
plusieurs vers

Plus de vers ?

compter les vers

pour les enfants  
plus âgés :  
choisir le sens  
du vol

Si le joueur ne peut pas avancer parce toutes les cases de cette couleur sont occupées, il a le droit de relancer le dé une fois (ou autant de fois qu'il faudra pour qu'il puisse poser son oiseau).

Si l'oiseau **passé par dessus** un ou plusieurs **autres oiseaux**, le joueur a le droit de prendre **autant de vers de terre** au milieu du jeu que le nombre de nids qu'il survole. Les vers de terre sont empilés sur le nid posé devant le joueur.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de lancer le dé.

### **Fin de la partie :**

Une fois que **tous les vers de terre** ont été distribués, la partie est finie.

Si tu es le **dernier joueur** et que tu as plus de vers de terre à récupérer qu'il n'y a au milieu du jeu, tu peux alors prendre ceux qui te manquent dans la boîte de jeu.

Celui qui aura le **plus grand nombre de vers** de terre gagne la partie. On pourra compter les vers de terre ou les empiler pour comparer la hauteur des tas.

### **Variante :**

Pour les enfants plus âgés, on peut convenir que le joueur peut décider de choisir le **sens de vol** de son oiseau pour aller là où il y a le plus de vers de terre à récupérer.