

C'est à moi !

Jouez avec le petit corbeau

2 à 4 joueurs

A partir de: 5 ans

Durée du jeu: environ 15 min.

Contenu de la boîte

1 plateau de jeu

6 buissons

1 nid de corbeau

1 dé de couleurs

6 cartes "jouets"

46 jetons "rieurs"

1 règle

Idée du jeu

Le petit corbeau est très gentil mais il vole tout ce qui se présente devant son bec. Cela ne plaît pas du tout aux autres animaux qui jouent tous ensemble dans la forêt. A chaque fois qu'ils rencontrent le petit corbeau, celui-ci leur vole un de leurs jouets. Peu importe qu'il s'agisse du vélo, du ballon, de l'oreiller, d'un jouet mécanique, des rollers ou de la voiture de pompiers, tout est bon à prendre pour le petit corbeau. Quand il a pris tous les jouets des autres animaux, il se rend compte que ce n'est pas amusant de jouer tout seul, il rend alors tous les jouets.

Préparation du jeu

Mélangez les buissons en cachant les illustrations et placez-les sur 6 des 8 ronds autour du corbeau central sur

le plateau de jeu : les 3 ronds comportant une croix doivent être couverts et les 3 autres seront choisis au hasard.

Disposez les 6 cartes jouets sur la table, de chaque côté du plateau (illustration visible).

Disposez les jetons " rieurs " à côté du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 2 phases.

Dans un premier temps, le petit corbeau vole les jouets des animaux et les dépose dans son nid.

Dans un deuxième temps, le petit corbeau rend tous les jouets aux animaux.

Première phase

A son tour, un joueur lance le dé et, en fonction de la couleur obtenue doit retrouver le buisson sous lequel se trouve cette couleur.

a) Le joueur retourne le buisson sous lequel se cache, d'après lui, la couleur recherchée. Si c'est la bonne couleur, il gagne un jeton " rieur ". Si ce n'est pas la bonne couleur, il ne gagne rien.

b) Le buisson est reposé, face cachée, sur le prochain rond libre du plateau (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Si sur ce rond se trouve le petit corbeau : le petit corbeau réussit à s'emparer d'un jouet.

Le joueur choisit alors une carte jouet au hasard et la place dans le nid du corbeau, au centre du plateau de jeu. Puis c'est le tour du joueur suivant, il lance le dé, retourne un buisson et ainsi de suite comme indiqué ci-dessus.

Au fur et à mesure du jeu, les jouets sont empilés les uns au-dessus des autres. Dès que le petit corbeau a pris tous les jouets, la 1ère phase du jeu est terminée.

Maintenant que le petit corbeau a tous les jouets des autres animaux, il a très peur de les perdre. Quelqu'un pourrait venir lui voler, lui casser ou lui quémander un jouet. En outre, il constate que ce n'est vraiment pas drôle de jouer toujours tout seul, même quand on a les plus beaux jouets. C'est pourquoi le petit corbeau décide de rendre tous les jouets aux animaux.

Seconde phase

Dans la seconde phase du jeu, le dé n'est plus utile :

Le joueur dont c'est le tour prend la première carte "jouet" au sommet du tas et la retourne. Il doit alors trouver la couleur de l'animal illustré sous l'un des 6 buissons.

Il retourne un buisson. Si c'est la couleur recherchée, il gagne 2 jetons "rieurs". Il pose la carte "jouet" à côté du plateau. Le buisson reste face découverte. Le joueur suivant tire une nouvelle carte.

Si ce n'est pas la bonne couleur, il ne reçoit rien. Le buisson est retourné face cachée (il reste à sa place). Le joueur suivant devra essayer à son tour de deviner sous quel buisson se cache cette couleur (il ne tire pas de nouvelle carte jouet).

Fin de partie

Le jeu est terminé quand tous les animaux sous les buissons ont été découverts et toutes les cartes jouets remises à leurs places initiales.

Tous les animaux sont épuisés d'avoir tant joué et ils rentrent à la maison. Et le jour suivant, le petit corbeau promet de ne plus énerver les autres animaux mais de jouer avec eux. C'est d'ailleurs bien plus amusant !

Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons "rieurs". Si plusieurs enfants ont le même nombre de jetons "rieurs", il y a alors plusieurs gagnants.