

Le jeu de l'Oiseau

Le Vent dans les roseaux





Le jeu de l'Oiseau est un jeu de *La Chouette du cinéma*
 inspiré de l'univers du film *Le Vent dans les roseaux*

lachouetteducinema.com



Règles

Lance le dé, avance et suis les indications correspondant à chaque case.



But du jeu

Aide Eliette et le Troubadour à ramener la musique au sein du Royaume en atteignant la case 36. Attention, tu dois faire le nombre exact pour arriver sur la case 36. Si tu fais plus, recule du nombre de cases qu'il te reste.

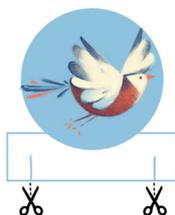
- 2) Emprunte le pont pour traverser la rivière.
- 3) Il se met à pleuvoir. Cours t'abriter dans l'auberge à la case suivante !
- 4) Tu passes une nuit à l'auberge pour te reposer. Passe un tour !
- 6) Tu rencontres le troubadour et le suis jusqu'au marché case 14.
- 7) Mince ! L'aubergiste a confisqué ta flûte... Va nourrir les poules case 5 !
- 9) Un oiseau passe dans le ciel : avance encore une fois du même nombre de cases !
Par exemple, si tu as fait 3, avance de nouveau de 3 cases.
- 10) Chouette ! Le Troubadour t'offre sa propre flûte ! Ton voisin de droite siffle un air de musique connu. Si tu le reconnais, la musique t'emporte case 16, sinon tu restes sur place.
- 11) Les soldats sont dans les parages. Passe un tour pour te cacher dans les buissons !
- 13) Super, du saute-mouton ! Saute jusqu'à la case 15.
- 15) Le troubadour commence son histoire. Accompagne son conte avec des percussions corporelles ! Tu peux par exemple claquer des mains, frapper des pieds, frapper ta joue, ton torse ou ton ventre avec les mains pour faire de la musique !
- 17) Oups ! Te voilà tombé(e) dans le puits. Passe deux tours au fond du puits, à moins qu'un autre joueur prenne ta place d'ici là !
- 18) Un oiseau passe dans le ciel : avance encore une fois du même nombre de cases !
- 19) Difficile pour le prince d'être sourd. Bouche tes oreilles pour deviner un mot que ton voisin de gauche articule silencieusement.
- 20) Si tu as fait un chiffre pair : ton air de flûte interpelle le Lieutenant, mais il te laisse t'enfuir jusqu'à la case 25.
Si tu as fait un chiffre impair : mince, tu as joué de la flûte trop fort et le Lieutenant t'a entendu(e). Tu es envoyé(e) en prison case 24 !
- 21) Tu es poursuivi(e) par les soldats. Fais trois tours de table en courant pour les semer !
- 22) Tu traverses le pont vers la case 2 pour te réfugier derrière les villageois en colère.
- 24) Prison. Tu es coincé(e) dans ta cellule pour toujours... à moins de faire un 6 ! Dans ce cas, tu es libéré(e) mais attends le tour suivant pour avancer !
- 27) Les villageois montent le camp tous ensemble. Tous les joueurs se tiennent par la main pour exprimer leur solidarité et formulent un vœu collectif.
- 29) Un oiseau passe dans le ciel : avance encore une fois du même nombre de cases !
- 30) Tu trouves un tas d'instruments, mais ils sont tous très abîmés. Va voir le Maréchal-Ferrant case 28 pour qu'il les répare !
- 31) Tous les joueurs se tortillent comme la Reine au rythme de la musique !
- 33) Oups ! Le Roi est très en colère et te renvoie à la case départ.
- 36) Tu as réussi à ramener la musique dans le Royaume ! C'est l'heure de faire la fête !

Pour jouer il te faut :

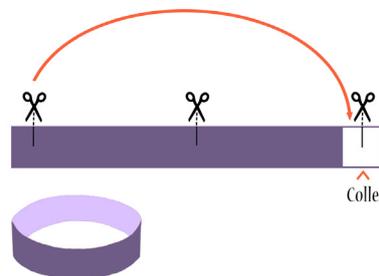
- 1) Imprimer toutes les pages du jeu et prendre un dé.
- 2) Découper une des moitiés du plateau de jeu sur les pointillés et la coller à la deuxième moitié du plateau avec du scotch ou de la colle.
- 3) Découper et assembler les pions en suivant les instructions ci-dessous.



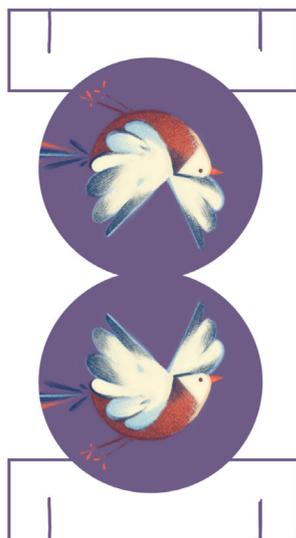
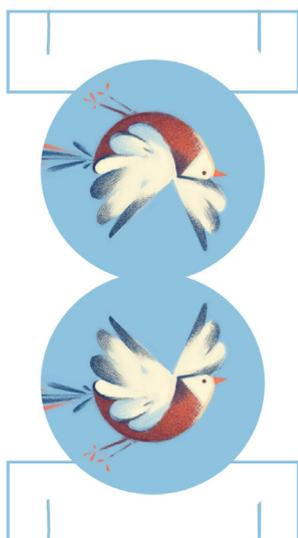
Découpe tous les pions ci-dessous, plie les en deux et colle-les.



Découpe les encoches en suivant les deux petits traits.



Découpe le bandeau de couleur qui correspond à ton oiseau. Découpe les 3 encoches et colle les deux extrémités du bandeau de manière à former un cercle.



Place ton oiseau sur le cercle en mettant les encoches de l'oiseau dans celles du socle.

Et voilà, c'est terminé !

Tu peux même personnaliser ton pion en écrivant ton nom sur le bandeau coloré. À toi de jouer !

