

FR



6-9



2-5



15'

Papageno

Auteur :
Kevin Kim

Design :
Felix Kindelán

MATÉRIEL DE JEU

- 50** cartes :
- 40 cartes Oiseaux, de -2 à 9
 - 4 cartes Flûte
 - 4 cartes Capture
 - 2 cartes Œuf
- 1** règle du jeu

IDÉE DU JEU

Dans votre royaume enchanté, des nuées d'oiseaux multicolores se bousculent sur les branches. Pour impressionner la reine, attirez les plus beaux spécimens sur votre fil, mais faites attention : un fil, c'est fragile, et les oiseaux les plus lourds risquent bien de vous coûter la victoire... Pour vous aider, vous pourrez faire appel à un expert : Papageno, le célèbre oiseleur de la Reine de *La Flûte enchantée*, sera votre allié pour capturer les oiseaux de vos voisins, et semer la pagaille dans leur collection !

Papageno est un personnage de *La Flûte enchantée*, le dernier opéra de Mozart. Dans celui-ci, il incarne l'oiseleur de la Reine de la Nuit. Bon vivant, toujours joyeux et facétieux, il suit le prince Tamino dans sa quête pour retrouver la princesse Tamina. Pour l'aider, il a des clochettes magiques et une flûte de pan.

BUT DU JEU

Collectionner les oiseaux les plus légers et remporter deux victoires pour gagner la partie.



MISE EN PLACE

Mélanger toutes les cartes. Pour un jeu à deux joueurs, enlever les cartes Flûte du jeu. Distribuer 6 cartes à chaque joueur, face cachée. Chaque joueur arrange ses cartes en 2 rangées de 3 cartes, toujours face cachée, et sans les regarder. Il retourne l'une de ses cartes face visible, au choix.

Le reste des cartes constitue la pioche. La première carte de la pioche est également retournée pour former la défausse. Lorsque la pioche est vide, mélanger les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.



La personne qui imite le mieux le chant d'un oiseau commence la première manche. Pour les manches suivantes, c'est le joueur avec le plus haut score qui commence.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire.

À son tour, le joueur pioche une carte : il peut soit prendre la première carte de la pioche face cachée et la regarder secrètement, soit récupérer la dernière carte de la défausse face visible.

Il l'échange ensuite contre une des cartes de son jeu (face visible ou cachée). La carte piochée est posée face visible et la carte échangée est placée dans la défausse, également face visible. Si les joueurs prennent une carte de la pioche, ils peuvent également la défausser directement sans l'échanger contre une de leurs cartes. Si les joueurs prennent une carte de la défausse, ils la connaissent déjà, et sont donc obligés de l'échanger contre une de leurs cartes et de la placer face visible dans leur jeu.

Attention : Lorsqu'il échange ses cartes, le joueur ne peut pas regarder la carte de son jeu avant de l'avoir échangée.

Il est possible de remplacer toutes les cartes de son jeu, même celles qui sont déjà découvertes.

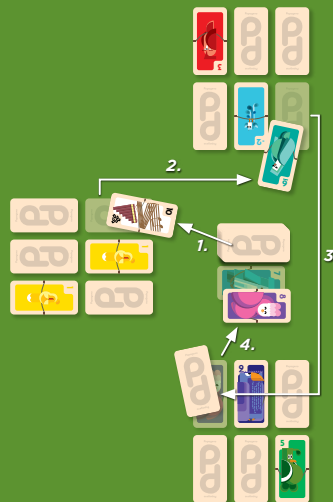
Il est interdit de changer l'emplacement de ses cartes ou d'échanger deux cartes entre elles, il est seulement possible d'échanger une carte contre la carte qu'on vient de piocher.

Cartes spéciales

Il existe 3 types de cartes spéciales.

- **Capture :** Papageno est le meilleur pour attirer les oiseaux ! Lorsqu'un joueur place dans son jeu une carte Capture, il peut capturer l'oiseau d'un adversaire. Le joueur échange une carte face visible de son jeu contre la carte d'un adversaire également face visible, peu importe l'emplacement de celle-ci. Attention, il n'est possible d'échanger que des cartes face visible. Il n'est pas possible d'échanger la carte Capture que l'on vient de placer.

- **Flûte :** lorsque Papageno joue de la flûte, les oiseaux dansent ! Après avoir placé la carte Flûte dans son jeu, au lieu de défausser la carte qu'elle remplace, le joueur actif la donne au joueur à sa gauche. Celui-ci doit à son tour la poser dans son jeu, à la même place que son emplacement précédent dans le jeu de son adversaire (par exemple, si le premier joueur pose la flûte en haut à gauche dans son jeu, le joueur suivant devra poser la carte qu'il a reçue en haut à gauche, etc.). À son tour, le second joueur donne la carte qu'il a remplacée à son voisin de gauche, qui la place dans son jeu au même emplacement, et ce, jusqu' à ce que tous les joueurs aient remplacé une carte de leur jeu.



La dernière carte (celle du joueur à la droite du joueur actif) est défaussée et le jeu reprend normalement.

Attention : Si l'une de ces cartes apparaît dans votre jeu mais que ce n'est pas vous qui l'avez placée (par exemple, lorsqu'on échange des cartes grâce à la carte Flûte ou la carte Capture), alors elles ne s'activent pas. Ces cartes s'activent uniquement lorsque vous les placez dans votre jeu.

- **Œuf :** une carte Œuf prend la valeur de la carte à sa gauche ou à sa droite. Si cette carte est posée sur la colonne du milieu, le joueur peut choisir si la carte prend la valeur de la carte à sa gauche, ou de celle à sa droite. Le choix s'effectue à la fin du jeu, lors du décompte des scores.

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur a ses 6 cartes découvertes. Les autres joueurs retournent leurs cartes encore face cachée et font le décompte comme suit :

- La valeur de chaque carte équivaut au poids de l'oiseau.
- Les cartes Œuf prennent la valeur de la carte à leur gauche ou à leur droite, au choix (voir ci-dessus).
- Si deux cartes de la même colonne ont la même valeur, alors elles s'annulent et leur somme vaut 0.

Attention : si une carte Œuf est placée à côté d'une carte dont la valeur s'annule, la carte Œuf ne vaut pas 0, mais bien la valeur réelle de la carte.

Leur score équivaut à la somme totale de leurs cartes.

Le premier joueur à gagner 2 manches remporte la partie.

