

 Juan Rodríguez & Julien Prothière

 Jonathan Aucomte

Sur le fil[®]

Des oiseaux bien perchés !



CONTENU - P.2

RÈGLE DU JEU COMPÉTITIF - P.3

RÈGLE DU JEU COOPÉRATIF - P.8

AIDE DE JEU - P.12

7+





Tout le monde aime se prendre en selfie... et les oiseaux ne font pas exception ! Les voici qui sautillent joyeusement de fil en fil avant d'immortaliser leurs poses au travers de photos-souvenirs délirantes.

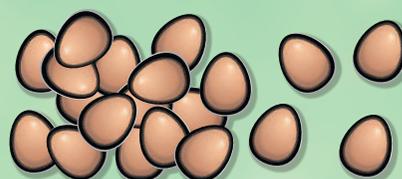
CONTENU



3 poteaux



1 fil élastique



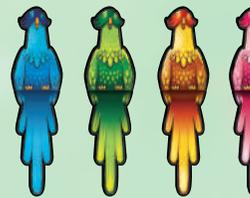
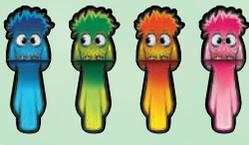
20 œufs



24 cartes Selfie



6 jetons Smartphone

	Les Zébouriffés 	Les Koupacrêtes 	Les Poilozieux 
Les grands 			
Les petits 			

24 oiseaux répartis en 3 familles

RÈGLE DU JEU COMPÉTITIF

BUT DU JEU

Reproduire sur le fil les figures demandées par les cartes Selfie et marquer un maximum de points.

MISE EN PLACE

Les joueurs s'installent face à face de chaque côté de la zone de jeu.



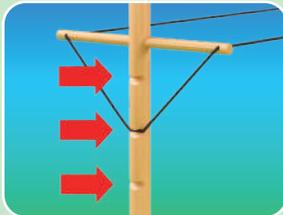
Placez la boîte et son couvercle au centre de la zone de jeu, décor intérieur visible. Les deux parties doivent se toucher par le petit côté de sorte que les deux entrées du tunnel correspondent.



Aidez-vous des repères pour insérer les 3 poteaux au niveau des 2 coins opposés des boîtes de jeu et à la jonction des 2 bordures.

Les 3 poteaux doivent former **une ligne diagonale** qui traverse les deux parties de la boîte.

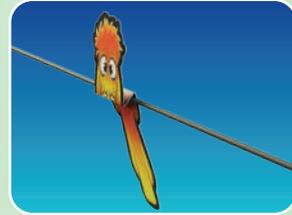
ASTUCES



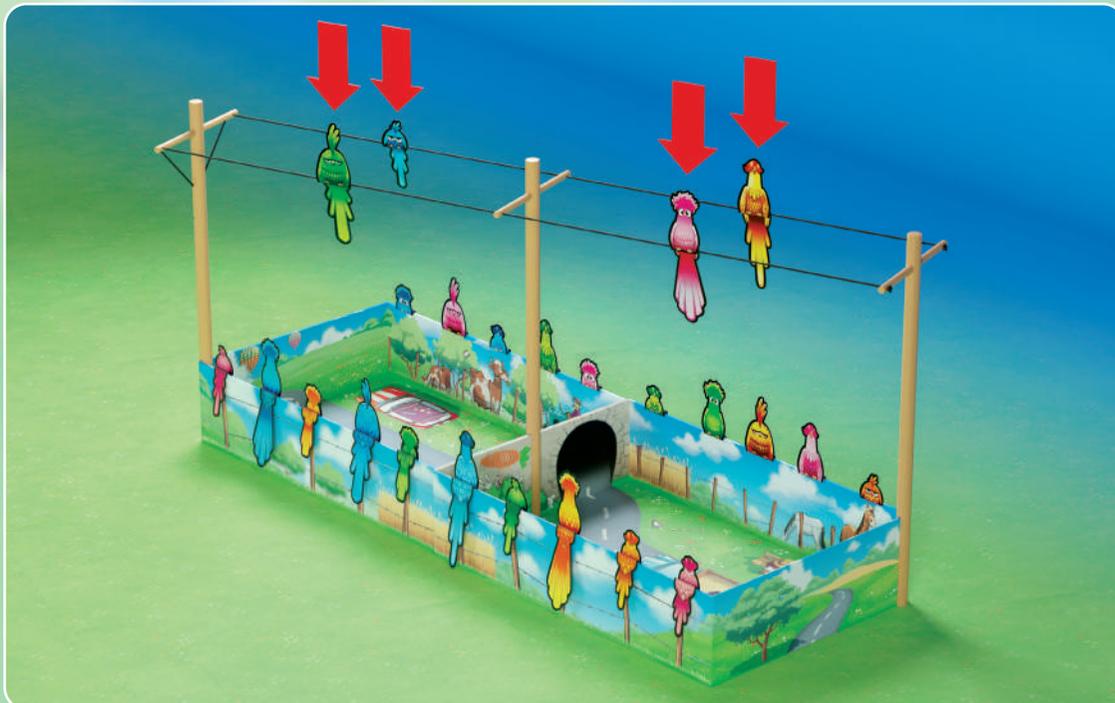
Les rainures présentes sur le côté du poteau de réglage permettent d'ajuster la difficulté : plus le fil est tendu, plus la difficulté augmente.



ATTENTION !
L'encoche du poteau central est plus large afin de lui permettre d'enserrer 2 bordures.



Pour un bon équilibre de l'oiseau sur le fil, sa queue doit légèrement pencher vers l'arrière.



Choisissez **4 oiseaux de couleurs différentes** et placez-les en équilibre au **centre de chacun des 4 fils**.

Disposez aléatoirement le reste des oiseaux sur les piquets illustrés en bordure de boîte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui imite le mieux le chant des oiseaux commence la partie qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



Triez les cartes Selfie selon leur niveau (2, 3, 4, 5 oiseaux) comme indiqué au dos de la carte et formez 4 piles distinctes, facilement accessibles.



Distribuez **une carte de niveau 2, une carte de niveau 3, ainsi que trois œufs** à chaque joueur. Les œufs non distribués forment une réserve que l'on place à côté des cartes Selfie.

Le jeu se déroule en 2 phases principales :

- la **POSE DES OISEAUX**
- le **HAPPY END**.



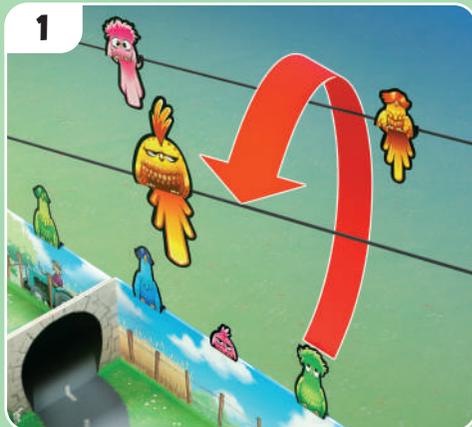
PHASE 1 : LA POSE DES OISEAUX

Lors de son tour, le joueur a le choix entre 2 actions :

Déplacer un oiseau  OU Prendre 1 œuf 



L'action **DÉPLACER UN OISEAU** permet :



Soit de **prendre un oiseau sur la bordure** et le poser sur le fil de son choix.



OU

Soit de **prendre un oiseau sur un fil** et le déplacer vers un nouvel emplacement, sur l'un des 4 fils.



Au fur et à mesure de la partie, les fils se couvrent d'oiseaux et il faudra faire preuve d'adresse pour insérer celui que l'on souhaite jouer entre les autres ! Il est donc tout à fait permis de « pousser » les oiseaux en place, mais seulement à l'aide de l'oiseau que l'on souhaite insérer.

ATTENTION !



Un joueur maladroit qui fait tomber un ou des oiseaux permet à chacun de ses adversaires de prendre 1 œuf dans la réserve. Le ou les oiseau(x) tombé(s) retourne(nt) se poser sur les piquets de la bordure.

Exemple : Alors qu'il essaye de s'insérer entre 2 petits oiseaux jaunes, Simon fait tomber 2 oiseaux au sol. Les oiseaux tombés retournent sur les piquets et, dans le sens du jeu, chaque adversaire de Simon gagne 1 œuf.

Un joueur qui a choisi l'option **DÉPLACER UN OISEAU** peut dépenser des œufs afin de prolonger son tour. Pour chaque œuf dépensé, il est autorisé à déplacer un oiseau.



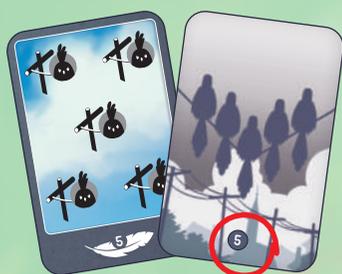
L'action **PRENDRE UN ŒUF** permet :

- d'aller chercher un œuf dans la réserve.
- **en bonus**, le joueur **peut** également, s'il le souhaite, se défausser d'une carte, puis la remplacer en piochant dans la pile de son choix.



Quand, à l'issue de l'une ou l'autre des actions, **un joueur parvient à recréer une combinaison d'oiseaux identique à l'une de ses 2 cartes Selfie**, il peut valider cette carte.

Il annonce « SELFIE ! », la pose devant lui, puis pioche une nouvelle carte dans la pile de son choix.



Surveillez bien le déplacement des oiseaux !

Quand un joueur annonce avoir fini son tour, les adversaires qui possèdent une carte Selfie jouable peuvent la valider. Ils posent alors la carte devant eux et piochent une nouvelle carte Selfie dans la pile de leur choix.

Le dos des cartes indique le nombre d'oiseaux nécessaires pour réaliser chaque selfie. C'est également le nombre de points qui seront marqués en fin de partie.

Remarque : Le joueur et/ou ses adversaires ne peuvent valider qu'un seul selfie par tour de joueur.

Exemple : C'est le tour de Joseph. Il valide une carte Selfie et annonce la fin de son tour. Grâce aux changements que Joseph vient d'effectuer, Caroline pourrait valider chacune de ses deux cartes. Elle doit donc choisir celle qu'elle veut jouer, pioche une carte Selfie et gagne un œuf.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

ATTENTION !



Il n'est pas permis de déplacer le dernier oiseau joué.

La phase **POSE DES OISEAUX** s'arrête quand un joueur prend le **dernier oiseau de la bordure** ou lorsqu'il **pioche la dernière carte Selfie**. On finit le tour du joueur.

PHASE 2 : LE HAPPY END

Avant que la partie ne prenne complètement fin, on procède au **HAPPY END** durant lequel les oiseaux vont s'envoler... et peut-être permettre aux joueurs de marquer quelques points supplémentaires !

Avant de jouer, on retire (si la situation le permet) tous les oiseaux qui se trouvent seuls sur leur fil :



En commençant par le joueur assis à gauche du dernier joueur, les joueurs vont, à tour de rôle, tirer délicatement sur la queue d'un oiseau avant de la relâcher. Le but est de faire en sorte que les oiseaux s'envolent et qu'il ne reste plus **qu'un seul oiseau** sur ce fil.

Si le joueur y parvient, il retire l'oiseau resté seul et peut en récompense valider l'une des cartes Selfie qu'il a en main. S'il n'a plus de carte Selfie, il prend un œuf à la place.

On continue de la sorte tant qu'il reste des oiseaux. Le joueur dont c'est le tour peut choisir n'importe lequel des 4 fils. Il n'est pas obligé de jouer sur le même fil que le joueur précédent.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand il ne reste plus d'oiseau sur les fils.

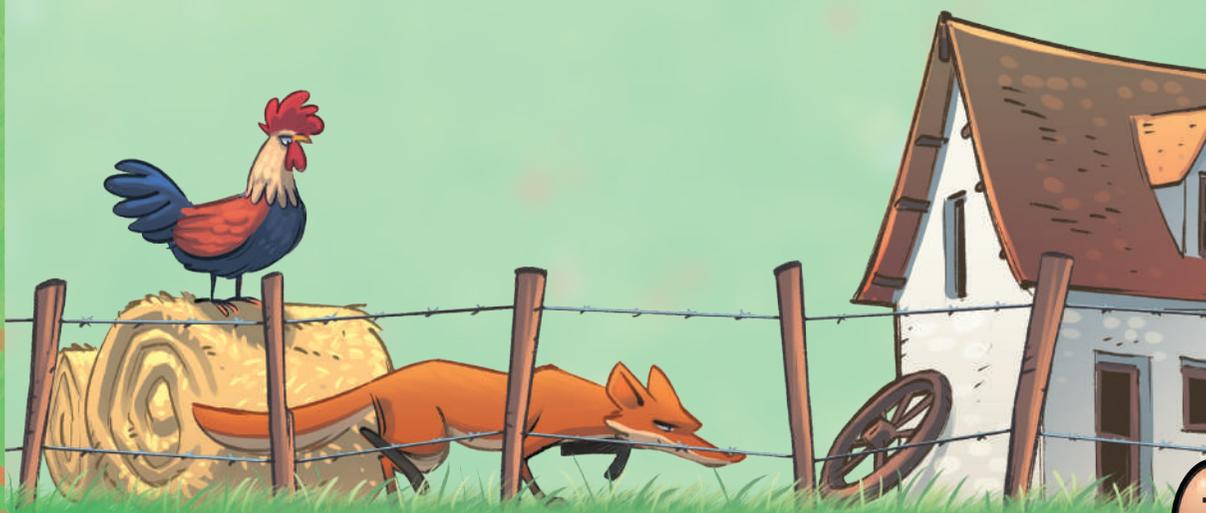
Les joueurs comptabilisent le nombre de points indiqués sur leurs cartes Selfie validées. Ils marquent également 1 point par œuf qu'ils ont toujours en leur possession.

Le ou les joueurs ayant obtenu le plus de points remporte(nt) la partie.

PRÉCISIONS



- Il n'est jamais possible de déplacer un oiseau vers la bordure.
- Il est possible de jouer autant d'œufs que l'on souhaite, mais on ne peut prendre qu'un seul selfie par tour.
- Un oiseau est considéré comme étant à côté d'un poteau si rien ne le sépare de ce poteau. Peu importe la distance entre lui et ce dernier.
- **Astuce** : Pour éviter que les fils ne s'emmêlent lors du rangement, tirez sur les fils, puis enroulez-les autour des poteaux.



RÈGLE DU JEU COOPÉRATIF

COPAINS ?!



Finies, les rivalités pour les plus beaux selfies ! Maintenant nos oiseaux sautillent de fil en fil pour, ensemble, prendre des photos encore plus efficaces et délirantes.

Jouer en mode coopératif permet de pousser le challenge un peu plus loin. La plupart des règles restent identiques, mais quelques ajustements sont nécessaires.

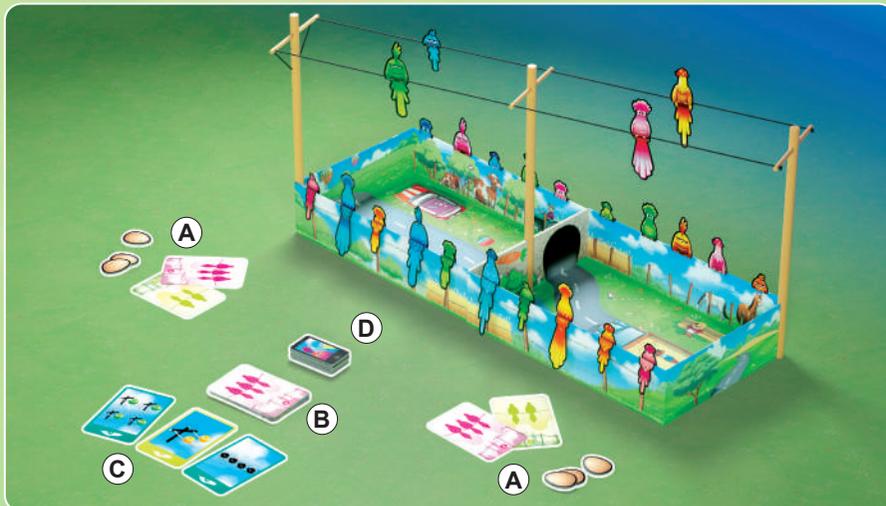
BUT DU JEU

Reproduire sur le fil les figures demandées par les cartes Selfie afin d'en valider un maximum.

MISE EN PLACE

La mise en place reste la même :

- distribuez une carte de niveau 2, une carte de niveau 3, ainsi que trois œufs à chaque joueur (A). Les œufs non distribués sont écartés et ne seront pas utilisés.
En mode coopératif, on ne peut pas gagner d'œuf.
- Le reste des cartes Selfie est mélangé pour ne former qu'une seule pioche (B).
- **Piochez les 3 premières cartes du paquet** et placez-les **face visible** à la vue de tous. Il s'agit des selfies communs (C).
- Formez une pile avec les 6 jetons Smartphone (D).



NOTE



Ne pas utiliser les cartes de niveau 5 avec des joueurs débutants. Au fil des parties, les joueurs pourront rajouter progressivement une à une les cartes de niveau 5.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en 2 phases principales :

- la **POSE DES OISEAUX**

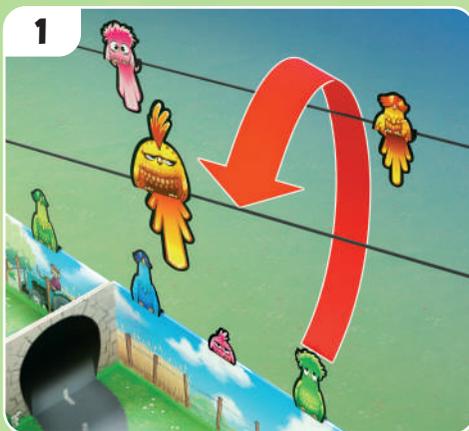
PUIS

- le **HAPPY END.**

PHASE 1 : LA POSE DES OISEAUX

Dans le mode coopératif, le joueur **doit**, à son tour, **prendre un oiseau sur la bordure** et le placer sur un fil ①.

Après avoir déplacé un oiseau de la bordure vers le fil, le joueur **peut** dépenser un ou des œufs  pour déplacer des oiseaux **déjà présents** sur les fils ②.



PUIS



Au fur et à mesure de la partie, les fils se couvrent d'oiseaux et il faudra faire preuve d'adresse pour insérer celui que l'on souhaite jouer entre les autres !

Il est donc tout à fait permis de « pousser » les oiseaux en place, mais seulement à l'aide de l'oiseau que l'on souhaite insérer.

ATTENTION !



Les oiseaux tombés du fil ne sont pas remis en jeu. Ils s'envolent vers d'autres cieux.

Exemple : Alors qu'il essaye de s'insérer entre 2 petits oiseaux jaunes, Simon fait tomber 2 oiseaux au sol. Les oiseaux tombés s'envolent et sont retirés du jeu.

On ne peut prendre des selfies que lorsque le joueur dont c'est le tour décide de **sacrifier un des jetons Smartphone**  commun aux joueurs en l'écartant du jeu.

À ce moment-là, tous les joueurs peuvent révéler leurs selfies réussis et les valider.

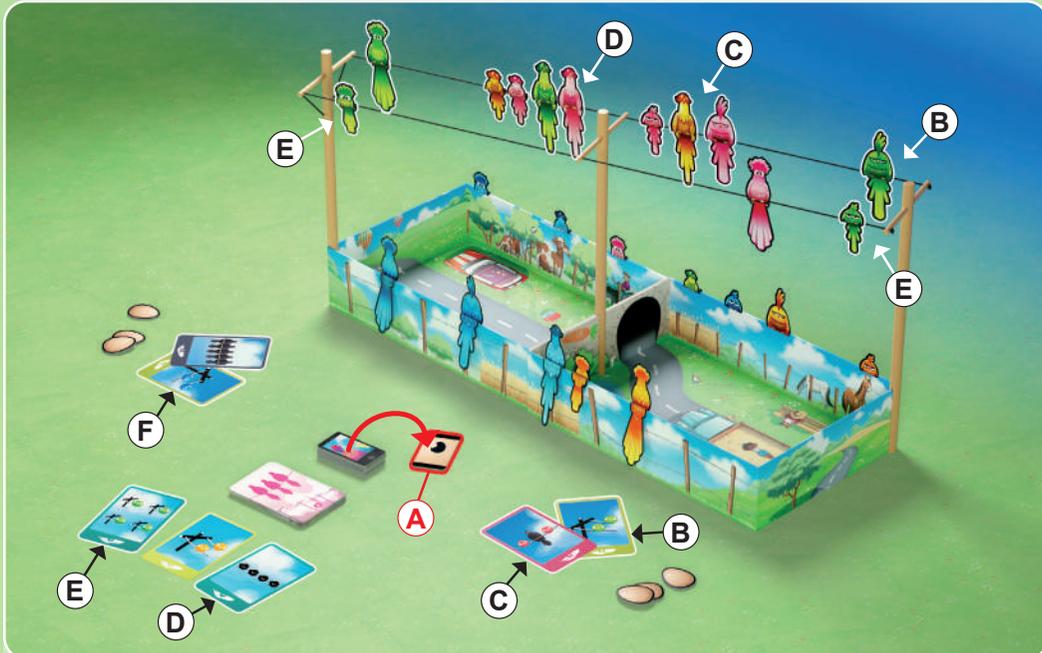
Un joueur peut donc valider ses 2 cartes dans le même tour. On vérifie également les selfies communs visibles.

Il faut donc jouer les jetons Smartphone avec parcimonie !

Les joueurs complètent ensuite leur main ainsi que les 3 selfies communs et la partie continue.

Les joueurs n'ont pas le droit de montrer leurs cartes ni d'indiquer les emplacements qui les arrangeraient ! Ils peuvent simplement annoncer le nombre de selfies réalisables qu'ils ont en main.

La phase **POSE DES OISEAUX** s'arrête quand un joueur prend le dernier oiseau de la bordure ou joue le dernier jeton Smartphone. On finit le tour du joueur.



Exemple : C'est au tour de Caroline de jouer. Elle décide de sacrifier un jeton Smartphone de la pile (A), lui permettant ainsi de valider ses 2 cartes Selfie (B) (C). De plus, 2 cartes des selfies communs sont elles aussi validées (D) (E) ! Malheureusement, Joseph n'aura pas eu l'occasion de valider une de ses cartes Selfie car il n'a pas de bonne combinaison en main (F).

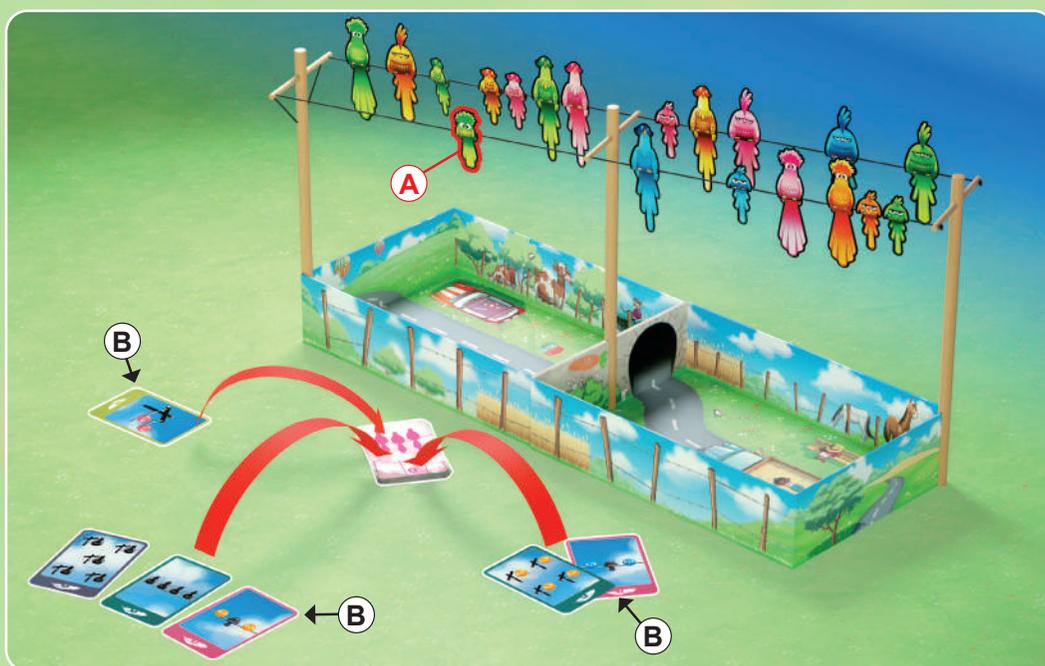


PHASE 2 : LE HAPPY END

Avant que la partie ne prenne complètement fin, on procède au **HAPPY END** durant lequel les oiseaux vont s'envoler... et peut-être permettre aux joueurs de poser quelques cartes supplémentaires !

Avant de jouer, on retire (si la situation le permet) tous les oiseaux qui se trouvent seuls sur leur fil **A**.

Les joueurs regroupent les cartes qu'ils ont encore en main ainsi que les selfies communs et les posent au-dessus de la pioche **B**.



En commençant par le joueur assis à gauche du dernier joueur, les joueurs vont, à tour de rôle, tirer délicatement sur la queue d'un oiseau avant de le relâcher. Le but est de faire en sorte que les oiseaux s'envolent et qu'il ne reste plus **qu'un seul oiseau** sur ce fil.

Si le joueur y parvient, il retire l'oiseau resté seul et peut en récompense valider 2 cartes Selfie de la pioche.

On continue de la sorte tant qu'il reste des oiseaux. Le joueur dont c'est le tour peut choisir n'importe lequel des 4 fils. Il n'est pas obligé de jouer sur le même fil que le joueur précédent.

FIN DE LA PARTIE

Toutes les cartes ont été validées sans avoir recours au Happy End : **Victoire éclatante !**
Toutes les cartes ont été validées grâce au Happy End : **Bravo, vous avez eu chaud !**
Toutes les cartes n'ont pas été validées : **Plume au bec ! Vous ferez mieux la prochaine fois !**

Pour aller plus loin, retrouvez nos différentes variantes coopératives sur notre site : www.gigamic.com

AIDE DE JEU

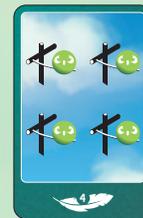
ANATOMIE D'UNE CARTE



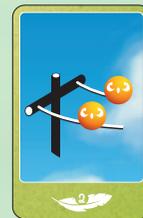
Exemples :



2 oiseaux bleus de part et d'autre d'un petit oiseau



4 oiseaux verts chacun près d'un poteau.



2 oiseaux orange sur 2 fils différents près du même poteau

PICTOGRAMMES

Emplacements



à côté d'un poteau



à côté du même poteau sur un fil différent

Sur un fil

Couleurs libres

Familles



Les Zébouffés



Les Koupacrêtes



Les Poilozieux

Tailles



Grand oiseau



Petit oiseau

Couleurs imposées



Oiseau Orange



Oiseau Vert



Oiseau Bleu



Oiseau Rose



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



Données et adresse à conserver.
08-2022

Auteurs : Juan Rodriguez & Julien Prothière

Illustrations : Jonathan Aucomte

© & © GIGAMIC 2022



ZAL Les Garennes
62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com