



La Légende du COLIBRI

Auteurs : Julien Prothière · Gricha German · Rémy Delivorias



Un jeu d'adresse coopératif et familial pour sauver la forêt amazonienne

Avec **La Légende du Colibri***, retrouvez de nombreux animaux de la forêt amazonienne et soyez tour à tour Colibri, Capybara, Paresseux, Caïman, Panthère noire, Tapir ou Serpent et prenez part à cette chaîne de solidarité pour éteindre les feux de la forêt, la plus essentielle à l'équilibre écologique de la planète.

Matériel

- 45 **Gouttes d'eau** en verre transparent
- 1 **Goutte magique** valant 5 gouttes d'eau
- 10 **Graines** en verre marron
- 1 plateau **Lac**
- 12 tuiles :- 10 **Arbres en feu** (numérotés de 4 à 10)
 - 1 **Paresseux** et 1 **Jeunes-pousses**
- 6 **Pattes d'animaux** (Paresseux, Caïman, Capybara, Serpent, Panthère noire et Tapir)
- 44 cartes (leur dos représente le Colibri dans la forêt en feu) :
 - 20 cartes **Animal** :
 - 5 cartes **Colibri** : elles font circuler 1 goutte d'eau
 - 3 cartes **Araignée** - *Tchik-Tchik* : elles déplacent 1 goutte d'eau
 - 3 cartes **Grenouille** - *Croâ-Croâ* : elles déplacent 2 gouttes d'eau
 - 3 cartes **Caméléon** - *Zoum-Zoum* : elles déplacent 3 gouttes d'eau
 - 3 cartes **Toucan** - *Kwak-Kwak* : elles déplacent 4 gouttes d'eau
 - 3 cartes **Tapir** - *Gronch-Gronch* : elles déplacent 5 gouttes d'eau
 - 20 cartes **Forêt Vierge** : pas d'animal, aucune goutte d'eau
- 2 x 2 cartes rappelant les différentes actions à réaliser en fonction des bruits des bandes-son
- 1 application audio des bruits de la jungle téléchargeable gratuitement



Gouttes et graines



Lac



Arbres en feu



Paresseux



Jeunes-pousses



Paresseux



Caïman



Capybara



Serpent



Panthère
noire



Tapir



Dos



1



1



2



3



4



5



Forêt
vierge

Principe

Le jeu se joue en 2 manches, au cours desquelles il faut prendre part à une double chaîne de solidarité afin d'éteindre les feux de forêt :

- Les **gouttes** d'eau et les **graines** du plateau **Lac**, transmises par le **Colibri**, sont passées de **patte** en **patte** jusqu'au **Paresseux** qui tente d'éteindre les brasiers.
- Dans le même temps, le **Paresseux** passe les cartes **Animal**, qui sont transmises en sens inverse des **gouttes** d'eau jusqu'au **Colibri**. Ces cartes permettent au **Colibri** de passer plus de **gouttes**.
- Lorsqu'un **Arbre en feu** a été éteint, en y ayant déposé le nombre de **gouttes** indiquées, il faut lui redonner vie en plantant une **graine** récupérée sur les berges du **lac**. À l'issue de chaque manche, les **graines** réparties sur les **Arbres en feu** sont cumulées sur la tuile **Jeunes-pousses**. Leur nombre indiquera le score à la fin de la partie.
- Les joueurs doivent être attentifs à la bande-son de la jungle et à tous ses bruits pour réagir immédiatement à certains dangers ou à certaines situations.

* Histoire sur La Légende du Colibri :
Set of rules available in other languages:



Application et bandes-son

- Ouvrez l'application pour vous plonger dans la forêt amazonienne pendant 3 minutes.
- Sélectionnez le Mode **Découverte** ou le Mode **Aléatoire**, puis la manche (1 ou 2).
- Dans le Mode **Découverte**, les bruits sont toujours entendus au même moment dans la bande-son.
- Dans le Mode **Aléatoire**, les bruits indiquant les actions des joueurs arrivent dans le désordre à chaque partie : 4 sur 6 dans la 1^{re} manche, 6 sur 6 dans la 2^{de}.
- La fin de la bande-son indique la fin de la manche.

Version
Android

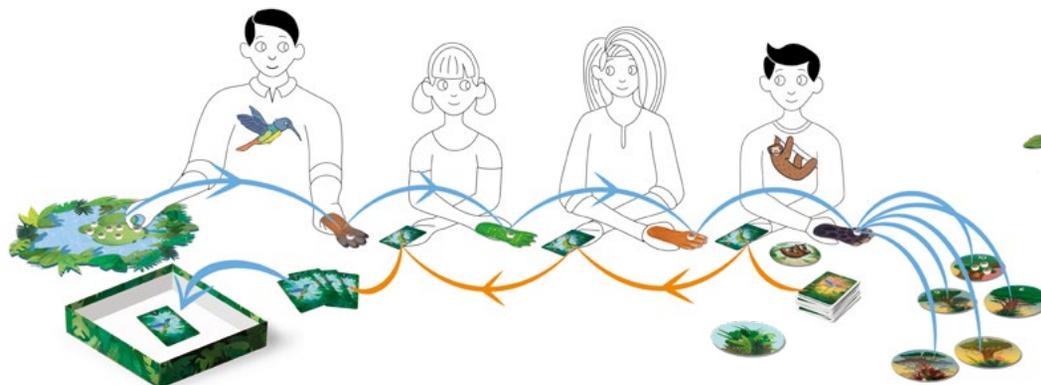


Version
iOS



Mise en place d'une manche

- Retirez parmi les cartes, celles qui résument les actions à accomplir en fonction des bruits de la forêt.
- Pour la 1^{re} manche, choisissez le joueur le plus âgé pour jouer le **Colibri**. Il fait une pioche face visible, devant lui sur sa gauche, avec 5 cartes **Colibri** prélevées dans le paquet de cartes. Le joueur **Colibri** compte pour deux animaux : de sa main gauche, il est le **Colibri**, qui prendra les **gouttes** dans le **lac** et de sa main droite, il est le premier animal de la chaîne, avec une **patte** de son choix. Le **Colibri** place devant lui, également, le **Lac** sur lequel il dépose, au centre, les **gouttes** d'eau, et sur les côtés, dans les herbes, les **graines**.
- Le joueur à la droite du **Colibri** (si l'on joue en cercle) est le dernier joueur de la chaîne. Il s'agit du **Paresseux**.
 - Il prend les 35 cartes restantes et les mélange pour constituer une pioche face cachée devant lui.
 - Il place devant lui 5 tuiles **Arbres en feu**, prélevées au hasard dans la boîte. Ce sont eux qu'il faut éteindre pendant la 1^{re} manche.
- Les autres joueurs choisissent l'animal qu'ils veulent incarner en prenant l'une des **pattes** restantes. Certaines sont plus larges, donc plus faciles à utiliser.



Déroulement d'une manche

- Chacun prend sa **patte** en main.
- Les joueurs lancent la première manche du Mode **Découverte** ou du Mode **Aléatoire**.
- Dès que l'ambiance sonore commence, le **Colibri** pioche le premier **animal** de sa pile de cartes (l'une des 5 cartes **Colibri** données en début de partie) : son chiffre indique qu'il peut prendre 1 **goutte** d'eau. Pour ce faire, il prend entre le pouce et l'index, 1 **goutte** du **Lac** et la dépose sur sa **patte** avant de la faire glisser sur celle de son voisin. Il défausse cette carte.
- Il peut alors piocher la carte suivante. Il s'agit encore d'un **Colibri** et ceci sera le cas tant que d'autres cartes ne lui sont pas parvenues.
- Chaque joueur fait glisser la **goutte** sur la **patte** du joueur de gauche jusqu'au **Paresseux** qui, lui, dépose celle-ci sur l'**arbre en feu** de son choix. Le **Paresseux** doit veiller à ce que les **gouttes** d'eau restent bien sur les tuiles, sinon elles sont éliminées.
- De même, toutes les **gouttes** d'eau qui tombent des **pattes** sont perdues pour la manche.
- En même temps, le **Paresseux** retourne la première carte de sa pioche. S'il s'agit de la **Forêt vierge**, il la défausse ; s'il s'agit d'un **animal**, il la fait passer à son voisin de droite (dans le sens contraire à celle des aiguilles d'une montre). Il retourne ainsi les cartes une par une.

- Chaque joueur qui reçoit une carte **Animal** la fait passer à son voisin de droite jusqu'au **Colibri**.
 - Grâce aux cartes **Animal**, le **Colibri** peut maintenant prendre plus de **gouttes** d'eau pour éteindre les feux. Ces dernières sont alors transmises de **patte en patte** jusqu'aux brasiers.
 - Il y a ainsi un chassé-croisé de **gouttes** et de cartes.
 - Dès que le **Paresseux** a réussi à éteindre un brasier en déposant au moins autant de **gouttes** que le chiffre indiqué sur l'**Arbre en feu**, il peut demander une **graine** (voir la section « **Les graines** »).
- ⚠ Il est interdit de toucher les **gouttes** avec les mains, à l'exception du **Colibri**.



Les bruits de la jungle

À chaque manche, vous entendrez différents bruits complémentaires au fond sonore de la jungle. Suivez bien les instructions, ou vous risquez de vous faire attaquer !



Depuis les cimes, le **singe** n'aide pas beaucoup et pense plutôt à vous envoyer une pluie de bananes. Ainsi, sans interrompre votre chaîne moquez-vous de lui en l'imitant, en vous grattant le haut de la tête avec votre main libre.

★



Comme les vibrations font fuir les **serpents**, les joueurs doivent taper des pieds par terre pour faire fuir le serpent corail. Il ne doit pas être confondu avec l'Anaconda, qui fait partie de la chaîne de solidarité.

★★



Attention, ne vous faites pas dévorer ! Lorsque vous entendez le **jaguar**, chaque joueur doit s'arrêter de bouger et de parler. Vous pouvez reprendre normalement la partie lorsqu'il s'en va.

★



Attention aux piqûres ! Au moment où vous entendez les **felons**, pour éviter de se faire piquer, chaque joueur doit se lever puis se rasseoir immédiatement.

★★



En tendant l'oreille, vous pourrez entendre le son du **perroquet**. Grâce à sa vue perçante, il vous prévient lorsqu'il a repéré la **goutte magique**. À ce moment-là, le **Colibri** peut prendre la **goutte magique** du lac et la faire passer comme une goutte normale : elle vaut **5 gouttes**.

★ et ★★



L'**orage** effraie tout le monde ! Durant toute la durée de l'orage, chaque joueur, y compris le **Colibri**, est effrayé et se recroqueville en tenant sa patte avec ses deux mains collées à sa poitrine, mais continue, cependant, à passer des **gouttes** pour éteindre les feux, et à prendre des cartes avec les doigts qu'il a de libres !

★★

Dans le Mode **Découverte**, la bande-son de la 1^{re} manche propose les bruits de 3 animaux (★), celle de la 2^{de} manche, 4 animaux (★★). Dans le Mode **Aléatoire**, la bande-son de la 1^{re} manche propose 4 bruits de la jungle parmi la liste ci-dessus (4/ ★ + ★★) et la bande-son 2, tous les bruits de la jungle listés (6/ ★ + ★★).

Les graines

Les **graines** sont fragiles, vous devez en prendre soin.

- Transport des **graines** : les joueurs ne peuvent faire passer qu'une seule **graine** à la fois. Mais ils peuvent la faire passer en même temps que des **gouttes** d'eau. La **graine** compte comme une **goutte** dans la limite de ce qu'indique la carte **Animal**.
- Destination des **graines** : une **graine** peut être déposée seulement sur un feu éteint (qui a au moins le nombre de gouttes indiquées). Si une **graine** est déposée par inadvertance avant que le feu ne soit éteint, le **Paresseux** la pousse en dehors de la tuile à l'aide de sa **patte** et la **graine** est perdue.
- À la fin de la manche, chaque **graine** placée sur un feu éteint est déplacée sur la tuile **Jeunes-pousses** pour le décompte final.



Fin de la première manche

Arrêtez-vous :

- Lorsque la bande-son est terminée, ou
- Lorsque toutes les cartes **Animal** sont dans la boîte, ou
- Lorsque tous les **Arbres en feu** sont éteints et qu'une **graine** a été plantée.

Un **Arbre** en feu est éteint s'il a au moins autant de **gouttes** que le chiffre indiqué sur sa tuile.

1 - Pour chaque feu éteint avec une **graine**, posez cette dernière sur la tuile **Jeunes-pousses**.

Celle-ci vous permettra d'avoir votre score à l'issue de la 2^{de} manche.

2 - Les arbres sans **graines** ne rapportent rien.

Préparation de la seconde manche

1 - Retirez du jeu tous les arbres éteints.

2 - Ajoutez 5 nouvelles tuiles **Arbres en feu**.

3 - Toutes les **gouttes** et les **graines** non plantées retournent dans le **Lac**, sauf celles disposées sur la tuile **Jeunes-pousses**.

4 - N'hésitez-pas à faire tourner les rôles !

5 - Replacez les 5 cartes **Colibri** à côté du **Colibri**.

6 - Mélangez l'ensemble des 35 cartes restantes et replacez-les auprès du **Paresseux** pour reconstituer sa pioche.

7 - Démarrez sur la bande-son de la 2^{de} manche.

8 - La 2^{de} manche s'arrête comme la 1^{re}, et marque la fin de la partie.

Score

Après les 2 manches, calculez votre score en fonction du nombre de **graines** présentes sur la tuile **Jeunes-pousses**.

Graines plantées	État de votre forêt
0 à 4	Vous n'avez pas été assez rapides pour éteindre le feu qui s'est propagé dans toute la forêt. Les animaux ont fui, la forêt est en grande partie détruite. Vous êtes bien tristes.
5 à 7	Les feux sont éteints mais les dégâts dans la forêt sont importants. Vous avez des tas de choses à reconstruire et devrez attendre de nombreuses années avant de revoir votre forêt dans son état normal.
8 à 9	Victoire ! Vous avez sauvé votre forêt en éteignant rapidement la plupart des feux. Votre forêt est bien préservée. Continuez à en prendre soin.
10	Votre victoire est totale. Vous avez réussi à créer une formidable chaîne de solidarité en étant réactifs pour éteindre immédiatement l'incendie sans que celui-ci ne détruise votre forêt. Le Colibri est félicité : grâce à ses encouragements, les animaux de la forêt ont tous apporté leur contribution. « Je fais ma part » devient le slogan de la jungle !

Mode de jeu « Aléatoire »

Pour les plus aguerris : passez au Mode **Aléatoire** avec deux autres bandes-son ! Les bruits de la jungle arriveront plus nombreux et dans un ordre aléatoire. Il faudra alors redoubler d'attention !

Variantes

Avec le cri des animaux : chaque **Animal** a un cri qui lui est propre et qui est indiqué sur la carte. Lorsque vous recevez une carte **Animal**, vous devez pousser son cri avant de la faire passer au joueur à votre droite.

Jeu pour les plus jeunes : laissez dans la boîte la tuile **Jeunes-pousses** et toutes les **graines**. Le score est alors égal au nombre de feux éteints à l'issue des 2 manches.

