

Matt Riddle et Ben Pinchback

Piafs



Petits gazouilleurs

Un jeu de cartes astucieux pour 2 à 4 joueurs de 10 ans et plus.

Durée d'une partie : environ 30 minutes.

Aperçu

Dans **Piafs**, vous choisissez et jouez des cartes Oiseau depuis votre main pour obtenir des graines et des oiseaux depuis la mangeoire à oiseaux. Les couples d'oiseaux et les graines de votre collection vous rapportent des points. Un oiseau sans partenaire ne vaut aucun point, sauf pour le joueur qui possède le plus d'oiseaux de cette espèce. En fin de partie, le joueur avec le plus de points l'emporte.

Matériel

110 cartes :

1 base de mangeoire (recto verso)

72 cartes Oiseau (mâles et femelles de six espèces et de valeurs différentes)

36 cartes Mangeoire (30 graines, 3 corbeaux, 3 écureuils)

1 carte Premier joueur

cartes malus

Mise en place

1. Placez la base de mangeoire du côté approprié au centre de la zone de jeu ①. Pour 4 joueurs, placez-la sur la face avec 3 perchoirs, et pour 2 ou 3 joueurs, sur celle avec 2 perchoirs. Les perchoirs sont indiqués par des flèches.

2. Mélangez les cartes Mangeoire et placez 4 cartes Graine face visible en colonne au-dessus de la base de mangeoire ② en commençant par la base de la colonne. Remplacez toute carte malus si besoin, jusqu'à ce qu'il y ait quatre cartes Graine face visible, puis mélangez les cartes malus dans la pioche. Formez la pioche Mangeoire avec les cartes Mangeoire restantes et placez-la au-dessus de la colonne de cartes ③.

2 JOUEURS : avant cette étape, retirez du jeu les cinq cartes comprenant le symbole **3+** (quatre cartes Graine et un corbeau).

3. Mélangez les cartes Oiseau et placez une carte Oiseau face visible à côté de chaque perchoir de la base de mangeoire ④.

2 JOUEURS : avant cette étape, retirez tous les oiseaux d'une seule espèce.



Pour 2 à 3 joueurs, il n'y a que deux perchoirs.

4. Distribuez à chaque joueur une main de quatre cartes Oiseau ⑤. La main de chacun doit rester secrète des autres joueurs.



5. Placez les cartes Oiseau restantes en une pioche face cachée (la pioche Oiseaux) accessible pour tous les joueurs ⑥. Piochez trois cartes Oiseau de la pioche et placez-les en une piste face visible à côté ⑦.



6. Le joueur qui est le dernier à avoir vu un petit oiseau reçoit la carte Premier joueur et la garde pour toute la partie.



Déroulement d'un tour

Vous jouez à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en suivant les trois phases suivantes dans l'ordre :



- A. Jouer une carte
- B. Résoudre les effets
- C. Piocher de nouvelles cartes



Puis, le joueur suivant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, joue son tour. Continuez ainsi jusqu'à la fin de la partie.

A. Jouer une carte

Sélectionnez une carte Oiseau de votre main et placez-la face visible à un perchoir.



Vous allez ainsi former des rangées d'oiseaux à chaque perchoir. Le premier oiseau de chaque rangée est posé sur le perchoir et picore des graines. Les autres oiseaux de la rangée sont posés au sol et attendent leur tour. Lorsque vous jouez une carte, placez-la toujours au bout de la rangée. Placez les oiseaux qui sont au sol en contrebas de la mangeoire pour les différencier de ceux qui sont aux perchoirs.

Note : au début de la partie, il n'y a aucun oiseau au sol.

B. Résoudre les effets

Comparez les oiseaux au sol et celui posé au perchoir.



Pour la rangée où vous avez joué votre carte, comparez le total des forces des cartes Oiseau au sol avec la force de l'oiseau au perchoir. Il y a alors deux issues possibles : soit le total est plus élevé, soit il est inférieur ou égal.

Le total est plus élevé

Suivez les cinq étapes suivantes (plusieurs fois si besoin) :

1. Prenez une carte Graine

Calculez la différence entre les deux valeurs. Puis, prenez une carte Graine au-dessus de la base de mangeoire en fonction de la différence obtenue.

Si la différence est entre 1 et 4, prenez la carte Graine correspondante face visible et placez-la face cachée devant vous (il s'agit de votre pile de score).

Si la différence est de 1, prenez la première carte au-dessus de la base de mangeoire. Si elle est de 2, 3 ou 4, prenez respectivement la deuxième, troisième, ou quatrième carte au-dessus de la base de mangeoire.

S'il y a une carte malus à côté de la carte Graine (*voir phase C*), vous devez aussi prendre la carte malus et la placer face visible devant vous (pour l'étape 3). S'il n'y a pas de carte à prendre à la position calculée, vous n'obtenez rien.

Glissez vers le bas les cartes Graine face visible restantes (ainsi que les éventuelles cartes malus). Ne remplacez pas encore la carte Graine obtenue par une autre de la pioche ; attendez la fin du tour.

Si la différence est de 5 ou plus, piochez une carte de la pioche Mangeoire et révélez-la à tous les joueurs.

S'il s'agit d'une carte Graine, placez-la face cachée dans votre pile de score.

S'il s'agit d'une carte malus, placez-la face visible devant vous (pour l'étape 3). Vous n'obtenez pas de carte Graine.

Si la pioche Mangeoire est vide, vous n'obtenez rien, et la fin du jeu est déclenchée (*voir page 11*).



Exemple : vous ajoutez le verdier de force 3 à la rangée de gauche. La force totale des oiseaux au sol est de $3 + 3 + 1 = 7$, ce qui est supérieur à 5 (force du pinson posé au perchoir). La différence est de $7 - 5 = 2$. Vous obtenez donc la deuxième carte Graine en partant de la base et la placez dans votre pile de score (sur l'illustration en page 2, cela correspond à la carte Graine valant 3 points). Puis, vous glissez les cartes en position 3 et 4 vers le bas.

2. Ajoutez un oiseau à votre collection

Prenez l'oiseau au perchoir à côté de la base de mangeoire et ajoutez-le à votre collection, face visible devant vous. Faites une pile d'oiseaux pour chaque espèce que vous possédez. Chaque joueur doit clairement voir le nombre d'oiseaux de chaque espèce que vous possédez.

Attention : ne placez pas l'oiseau du perchoir dans votre main.

3. Résolvez les cartes malus

Si vous avez une carte malus face visible devant vous, résolvez son effet, puis retirez la carte malus de la partie.

Si vous n'avez pas obtenu de carte malus, passez à l'étape suivante.

Le corbeau fait fuir un oiseau de votre collection. Prenez une carte Oiseau face visible devant vous provenant de la pile la plus fournie, et retirez-la de la partie.



L'écureuil vole des graines de votre pile de score : mélangez votre pile de score et laissez un autre joueur y piocher deux cartes au hasard. Retirez ces deux cartes de la partie (vous pouvez prendre connaissance des cartes retirées).

Si vous n'avez qu'une seule carte Graine dans votre pile de score, elle est retirée de la partie. Si vous n'avez pas de cartes Graine dans votre pile de score (si vous piochez l'écureuil directement depuis la pioche Mangeoire), l'écureuil repart bredouille.

4. Posez un oiseau sur le perchoir

Prenez l'oiseau au sol avec la plus haute valeur de force et placez-le sur le perchoir. S'il y a égalité, prenez l'oiseau à égalité le plus proche du perchoir. Glissez ensuite les oiseaux de la piste vers la mangeoire de façon à combler les trous, sans changer leur ordre.

Exemple : dans l'exemple précédent page 6, vous déplacez le pinson dans votre collection. Le merle se pose sur le perchoir. Si vous avez joué un verdier de force 4 ou plus, c'est ce verdier qui se pose sur le perchoir à la place.

5. Comparez les forces à nouveau

Comparez la force de l'oiseau au perchoir au total des forces de ceux posés au sol. Si le total est à nouveau supérieur, répétez les étapes 1 à 5 (autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que ce ne soit plus le cas). Sinon, si le total est égal ou inférieur, passez à la phase « Piocher de nouvelles cartes » (voir page 9).

Exemple : le merle est maintenant sur le perchoir. La force totale des oiseaux restants au sol est de $3 + 1 = 4$, ce qui est supérieur à 3. La différence est de $4 - 3 = 1$. Prenez la première carte Graine, mettez-la dans votre pile de score, et ajoutez le merle à votre collection. Les deux cartes Graine restantes glissent vers le bas. Le verdier se pose sur le perchoir et est plus fort que le bouvreuil au sol. La phase B de votre tour prend donc fin.

Le total est égal ou inférieur

Après avoir placé votre carte Oiseau en bout de file, si la force totale des oiseaux au sol est égale ou inférieure à celle de l'oiseau posé au perchoir, vous n'obtenez ni carte Graine, ni la carte Oiseau du perchoir. À la place, vous pouvez choisir une carte Oiseau de votre main (parmi celles restantes) et l'ajouter à votre collection directement. La force de celle-ci doit être égale ou inférieure à celle que vous venez d'ajouter à la rangée. Les espèces de ces deux cartes n'ont pas d'importance.

Note : si vous n'avez pas de carte en main dont la force est égale ou inférieure à celle que vous avez jouée, passez à la phase « Piocher de nouvelles cartes » de votre tour sans ajouter de carte à votre collection.



Exemple : vous ajoutez un moineau de force 3 à côté du pinson de force 5. La force totale des oiseaux au sol (il ne reste que le moineau) est inférieure à la force du pinson au perchoir. Vous pouvez donc ajouter une de vos trois cartes Oiseau en main à votre collection, tant que sa force ne dépasse pas 3.

C. Piocher de nouvelles cartes

Réapprovisionnez votre main et la colonne de cartes Graine face visible.

À la fin de votre tour, piochez jusqu'à avoir quatre cartes Oiseau en main à nouveau. Ces cartes peuvent provenir de la pioche comme de la piste de cartes Oiseau face visible. Si vous prenez une carte de la piste, remplacez-la immédiatement par une carte de la pioche.

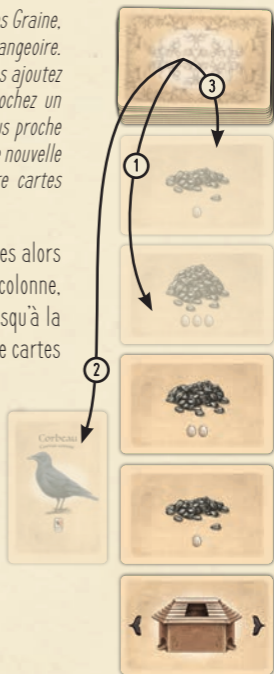
Si la colonne des cartes Mangeoire contient moins de quatre cartes, piochez des cartes de la pioche Mangeoire jusqu'à ce que la colonne contienne quatre cartes face visible. Si vous piochez des cartes malus, ne les placez pas dans la colonne des cartes Graine, mais faites une deuxième colonne à côté (ne comprenant que des cartes malus).

Assignez une carte malus maximum à chaque carte Graine. Placez les cartes malus de la base de la piste vers le sommet, comme pour les cartes Graine, même si l'emplacement de la carte Graine est momentanément vide. Si vous piochez une cinquième carte malus alors que la colonne en contient déjà quatre, retirez-la de la partie.

Exemple : à la fin de votre tour, il reste deux cartes Graine, vous devez donc piocher des cartes de la pioche Mangeoire. Vous piochez une carte Graine de valeur 3 que vous ajoutez au sommet de la colonne ①. Ensuite, vous piochez un corbeau que vous placez à côté de la carte la plus proche de la base de mangeoire ②. Puis, vous piochez une nouvelle carte Graine et complétez la colonne de quatre cartes Graine face visible ③.

Si la pioche Mangeoire arrive à court de cartes alors que vous devez ajouter des cartes Graine à la colonne, cela déclenche la fin du jeu (voir page 11). Jusqu'à la fin de la partie, il y aura donc moins de quatre cartes Graine face visible.

Note : vers la fin de la partie, certaines positions ne comprendront qu'une carte malus. À l'étape 1 de la phase B, si la différence correspond à une de ces positions, vous devez prendre la carte malus, sans obtenir de carte Graine.



Fin du jeu

La fin du jeu est déclenchée lorsque vous devez piocher une carte Graine alors que la pioche Mangeoire est vide. La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours (le joueur à droite du détenteur de la carte Premier joueur sera le dernier à jouer son tour).

Choisissez chacun deux cartes Oiseau de votre main et défaussez-les face cachée. Ensuite, ajoutez vos deux cartes Oiseau restantes à vos collections respectives et calculez les scores.

Calcul du score

Les cartes de votre collection vous rapportent les points suivants :

1) 5 points par paire d'oiseaux

Une paire d'oiseaux comprend un mâle et une femelle de même espèce et de même force.



une paire



pas une paire

2) Majorité d'espèces

Comptez combien d'oiseaux de chaque espèce vous possédez. Pour chaque pile d'oiseaux dans votre collection, si vous possédez plus d'oiseaux de cette espèce que les autres joueurs, ajoutez à votre score la valeur en points de chaque oiseau qui compose la pile. Les autres joueurs ne gagnent aucun point pour cette espèce. S'il y a égalité, les joueurs à égalité obtiennent les points pour cette espèce.



*Cette collection de pinsons
vaut 10 points.*

Note : la valeur en points d'un oiseau est égale au nombre d'œufs illustré sur la carte.

3) Points des cartes Graine

Faites la somme des valeurs des cartes Graine dans votre pile de score.

Le joueur possédant le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, celui avec le plus de paires d'oiseaux l'emporte. S'il y a encore égalité, partagez la victoire.



Auteur : Matt Riddle and Ben Pinchback

Illustrateur : Mike Langman

Éditeur : Grzegorz Kobiela

Maquette : atelier198

Traduction française : Jérémie Tordjman (Funforge)

Relecture : Gersende Cheylan

© 2021 Funforge s.a.r.l. Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence Lookout. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sans permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.



© 2018 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Allemagne
www.lookout-games.de



24, rue Charlot
75003 Paris
France
www.funforge.fr