

La fille sans voix		06.12.2007
Age: à partir de 4 ans Joueurs: 2 – 4 Durée: 7 – 10 minutes But: délivrer l’oiseau doré de la cage Catégorie: jeu de dés Auteur: Blanche Kails 06.12.2007	Matériel: 1 plan de jeu 1 dé de jeu (1 – 6) 2 – 4 pions (4 couleurs) 2 – 4 cartes aide-mémoire (4 couleurs) 20 barres de cage (allumettes ou cure-dents) 20 billets Joker (disques jaunes ou boutons)	
Départ: sur la fille au bord du plan de jeu But: sur l’oiseau au milieu du plan de jeu	Préparation: Chaque joueur choisit sa couleur. Il met son pion sur la fille et sa carte-mémoire devant lui pour mieux se rappeler sa couleur. Les barres de la cage sont placées au milieu sur l’oiseau. Pour 2 joueurs, il faut mettre 10 barres, pour 3 joueurs 15, pour 4 joueurs 20. Les billets Joker sont mis à portée de main près du plan de jeu.	
Déroulement du jeu: A tour de rôle, dans le sens des aiguilles d’une montre, chaque joueur lance le dé. Si le dé montre 1 – 5 , le joueur avance son pion du nombre indiqué par le dé. Si le dé montre 6 , le joueur n’avance pas. Il prend un billet-privilege et le met devant lui sur la table. Si un joueur arrive sur une fée , il prend une barre de cage et la pose devant lui sur la table. L’oiseau est un peu plus libre. Si un joueur arrive sur une cage , il doit remettre une de ses barres au milieu du plan de jeu. L’oiseau est un peu plus enfermé. Si le joueur a un billet Joker , il peut décider s’il donne une barre ou un billet. S’il a seulement un billet, mais pas de barre, il peut garder le billet. S’il n’a ni l’un ni l’autre, il ne donne rien. Sur une même case peuvent se trouver plusieurs pions . Un joueur ne peut pas évincer un autre joueur. Celui qui arrive au milieu du plan de jeu, même si le nombre indiqué par le dé est trop haut, peut prendre toutes les barres qui restent sur l’oiseau .		La partie est finie: A) quand un joueur termine sa course au milieu sur l’oiseau B) quand toutes les barres ont été ôtées de la cage. Le gagnant est celui qui a réussi à avoir le plus de barres.