

Yossiya: le 2ème jeu de dé

Age: à partir de 5 ans
Joueurs: 2 - 3
Durée: 5 - 10 minutes
Objectif du jeu: libérer l'oiseau enfermé dans la cage
Idée: Blanche Kails 25. 03. 2018
Principe: Jeu de dé

Matériel:

- 1 cage avec des tiges amovibles
- 1 oiseau
 - [ou bien: 1 image-oiseau pour chaque joueur et 2 tiges pour chaque joueur]
- 1 dé spécial couleurs: violet, orange, brun, jaune, rose, blanc
 - [ou bien: 1 dé normal (1 - 6) et une bande de pictogrammes-dés colorés et 1 pion neutre]
- 12 disques violets (colombe)
- 12 disques oranges (renard)
- 12 disques bruns (cerf)
- 12 disques jaunes (fée)
- 12 disques roses (Toullita)



Commencement du jeu: Après les préparations, chaque joueur lance le dé une fois: „jaune“ commence.

But du jeu: être le premier à avoir gagné 2 tiges et ainsi être celui qui libère l'oiseau

Préparation: La cage est dressée sur la table avec l'oiseau au milieu et les tiges dans les trous respectifs. [Ou bien: chaque joueur met son image-oiseau devant lui avec 2 tiges dessus.] Au milieu de la table se trouvent également 5 tas différents avec chacun 12 disques triés par couleur. [Pour le jeu avec un dé normal (1 - 6), la bande de pictogrammes-dés colorés est posée sur la table avec le pion neutre à côté.]

Déroulement du jeu: Il s'agit de **collectionner des disques**. Celui qui réussit à rassembler **1 disque violet, 1 disque orange et 1 disque brun**, peut sortir une tige de son côté de la cage. [Ou bien il enlève une tige de son image-oiseau.] Les 3 disques sont échangés contre la tige: ils sont replacés sur leur tas au milieu de la table. **On lance le dé à tour de rôle**. [Pour le jeu à dé normal, le joueur lance le dé et place le pion neutre sur le pictogramme correspondant de la bande colorée. Ainsi il saura à quelle couleur se référer au long de son tour.]

blanc: ne rien faire, passer son tour
violet: prendre 1 disque violet et le mettre devant soi
orange: prendre 1 disque orange et le mettre devant soi
brun: prendre 1 disque brun et le mettre devant soi
jaune: prendre 1 disque jaune et le mettre devant soi
rose: prendre 1 disque rose et

- couvrir 1 disque violet, 1 disque orange ou 1 disque brun ou bien ...
- mettre le disque rose en-dessous d'un disque jaune ou bien
- remettre une tige ou bien ...
- retourner le disque rose et le mettre face cachée sur la table

Celui qui prend un **disque rose** et qui n'a **aucun autre disque**, ni violet, ni orange, ni brun, ni jaune **retourne** tout simplement le disque rose face cachée sur la table: celui-ci n'a alors plus rien à dire tout au long de cette partie du jeu.

Mais attention: celui qui prend un **disque rose** et qui n'a pas d'autre disque, ni violet, ni orange, ni brun, ni jaune, mais qui par contre a déjà su prendre **une tige**, celui-là perd la tige: il doit la **remettre** à sa place.
Et il met le disque rose face cachée sur la table.

Celui qui prend un **disque rose** et qui a un **disque violet, orange ou brun**, mais qui n'a pas de disque jaune, doit **couvrir** un de ces disques avec le disque rose. Ce disque couvert est alors enfermé durant la partie de jeu en cours. (Le disque rose est mis face cachée sur l'autre disque.) (Le joueur choisit lui-même le disque qu'il va couvrir.)

Celui qui prend un **disque rose** et qui a un **disque jaune** peut **couvrir** le disque **rose** avec son disque jaune. Le disque rose n'a alors plus rien à dire. (Le disque rose est mis en-dessous du disque jaune.)

Le joueur peut décider s'il prend un disque jaune ou un autre disque pour neutraliser le disque rose. (Car il peut p.ex. avoir plusieurs disques bruns mais seulement un disque jaune.)

Celui qui a réussi à **collectionner les 3 disques: 1 violet, 1 orange et 1 brun**, prend 1 tige et la met devant lui sur la table. Il met les 3 disques sur leur tas respectif sur la table.

Fin du jeu: quand un joueur a réussi à avoir 2 tiges, l'oiseau est libre et cette partie de jeu est terminée.

Gagnant est celui qui a libéré l'oiseau.