



Songbirds



Aperçu

Vous êtes un esprit de la forêt, favorisant secrètement votre oiseau chanteur (*songbird*) préféré. À chaque tour, vous jouerez un oiseau d'un certain volume sonore depuis votre main vers la forêt (aire de jeu). La plus forte couleur d'oiseaux dans chaque ligne et colonne de la forêt s'emparera de délicieuses baies (points de victoire). Votre oiseau favori vous rapportera aussi un nombre de points égal à son volume sonore. L'esprit de la forêt avec le plus de points remporte la partie !

Contenu et Concepts



28 cartes Oiseaux Chanteurs

Les cartes Oiseaux forment votre main et sont jouées dans la forêt. Il y a quatre couleurs d'oiseaux: Rouge 🌸, Bleu 🌸, Vert 🍀, et Blanc 🌸. Chaque couleur comporte des cartes numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, et 7. Ce chiffre représente le volume sonore.



10 jetons Baie

Les jetons Baie représentent des points de victoire de différentes valeurs : 15, 12, 12, 10, 9, 8, 7, 7, 6, et 5.



4 cartes Récolte

Il existe une carte par couleur d'oiseaux. Placez les jetons Baie dessus pour suivre le nombre de baies récoltées par chaque couleur d'oiseaux.



Corbeau ou Faucon



Colibri ou Moqueur

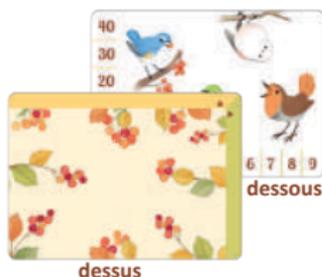
2 cartes spéciales

Ces cartes ne sont pas considérées comme des Oiseaux Chanteurs et ne sont utilisées que pour le jeu à 4 joueurs (voir page 8). Ces cartes ont 2 faces différentes : Corbeau et Faucon, Colibri et Moqueur.



5 jetons Baie spéciaux

Les jetons Baie spéciaux représentent aussi des points de victoire de différentes valeurs et sont double-face (positive d'un côté et négative de l'autre) : 2/-2, 3/-3, 4/-4, 4/-4, et 5/-5. Ils ne sont utilisés que pour le jeu à 4 joueurs (voir page 8).



dessus

8 cartes Score

Dans la variante étendue du jeu, chaque joueur a deux cartes Score (l'une en dessous de l'autre) pour marquer son score lors de plusieurs manches. Dans l'exemple à gauche, le joueur a 26 points. Voir la variante "Étendue" page 12.



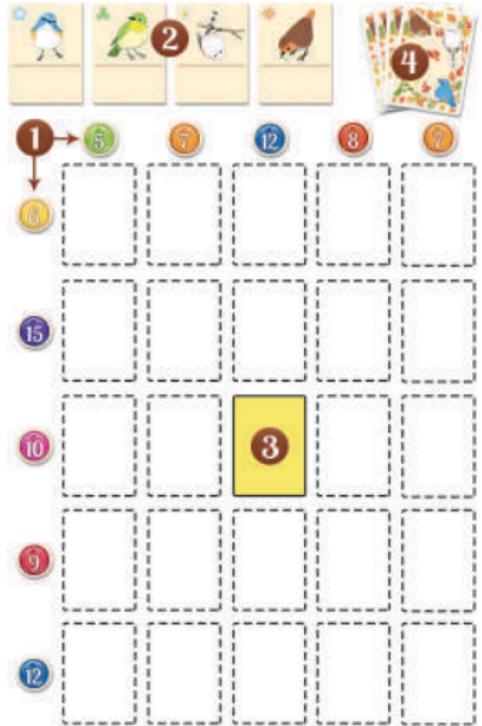
3 jetons Ver de Terre

Chaque jeton Ver de Terre représente des points de victoire, 1, 2 ou 3 selon la forme du ver. Ces jetons ne sont utilisés que dans la variante Early Bird (voir page 11).

Mise en Place

Pour 2 ou 3 joueurs :

- 1 Mélangez les 10 jetons Baie face cachée. Placez 5 jetons Baie en colonne, puis placez les 5 jetons restants en ligne comme sur l'exemple de droite. Retournez tous les jetons Baie face visible. Les vingt-cinq cases (5x5) où les jetons Baie se croisent forment la *forêt*.
- 2 Placez les 4 cartes Récolte au-dessus de la forêt.
- 3 Laissez les 2 cartes spéciales dans la boîte. Mélangez les cartes Oiseaux Chanteurs. Piochez 1 carte et placez-la face visible au centre à l'intersection de la colonne et de la ligne centrales.
- 4 À 2 joueurs, distribuez 13 cartes à chaque joueur. À 3 joueurs, distribuez 9 cartes à chacun. Elles forment la main de chaque joueur. (Note : dans un jeu à 2, mettez la carte restante de côté face cachée sans la regarder. Elle ne sera pas utilisée.)



Note : les rectangles en pointillés représentent les emplacements de la forêt.



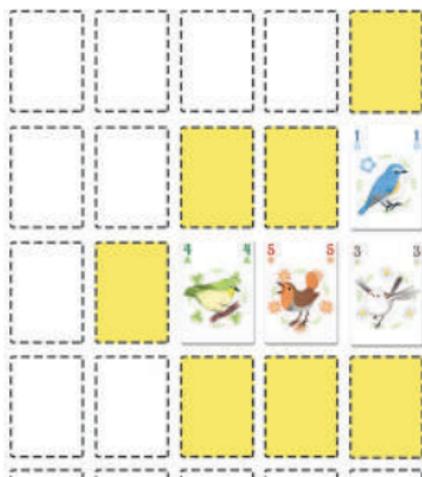
Le dernier joueur à avoir gagné un jeu (n'importe lequel !) est déclaré premier joueur. Vous pouvez commencer !

Voir "Règles à 4 joueurs" page 8 pour la mise en place et les règles du jeu à 4. Voir "variante Solo" page 14 pour la mise en place et les règles du jeu en solitaire.

Tour de Jeu

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place 1 carte de sa main dans un emplacement libre de la forêt. Vous devez placer une carte au-dessus, en dessous ou à côté d'une carte déjà posée dans la forêt.

Les joueurs continuent ainsi chacun leur tour, jusqu'à ce que les 25 emplacements de la forêt soient remplis, ne s'interrompant que pour attribuer les jetons Baie (voir "Décompte des points" plus bas). Tous les joueurs doivent alors avoir **1** carte en main. Cette carte représente votre Oiseau Chanteur **favori** et servira à calculer vos points de victoire. Voir "Fin de partie" page 7.



Exemple: Vous pouvez placer 1 carte dans un des 7 espaces en jaune.

Décompte des points

Lorsque les 5 emplacements d'une ligne ou colonne contiennent une carte, la **couleur** d'oiseaux la plus forte de cette rangée obtient immédiatement le jeton Baie correspondant. Le jeton Baie au-dessus de la colonne est attribué à la couleur d'oiseaux la plus forte de la colonne.

Le jeton Baie à gauche de la ligne est attribué à la couleur d'oiseaux la plus forte de la ligne.

Pour déterminer quelle couleur est la plus forte dans une colonne ou une ligne, faites la somme du volume sonore (chiffre) de toutes les cartes pour chaque couleur dans cette rangée. La couleur qui a le plus gros volume obtient le jeton Baie de la rangée correspondante. Placez le jeton Baie sur la carte Récolte de la couleur qui l'emporte.



Exemple: Il y a un 5 et un 1 Blanc, donc la force du Blanc est 6 ; il y a un 2 et un 3 Rouge, donc la force du Rouge est 5 ; il n'y a qu'un Bleu avec une force de 2. Par conséquent, le Blanc est la couleur la plus forte de cette ligne.

En cas d'égalité, toutes les couleurs d'oiseaux ex aequo sont éliminées. Le jeton revient à la couleur la plus forte suivante.



Exemple: Vert vaut 7, Rouge vaut 7, Bleu vaut 7 et Blanc vaut 3. Comme Vert, Rouge et Bleu sont à égalité, leurs forces s'annulent et Blanc gagne le jeton Baie.

Si les volumes de toutes les couleurs sont identiques et/ou s'annulent, aucune couleur n'obtient le jeton Baie. Il est écarté du jeu.



Exemple: Blanc vaut 5 et Vert a une force totale de 5, donc ils s'annulent. Bleu vaut 1 et Rouge vaut 1, donc ils s'annulent aussi. Le jeton de baie de 7 n'est alors attribué à aucune couleur d'oiseaux.

Fin de partie

Le jeu prend fin lorsque les 25 emplacements de la forêt sont remplis et après avoir attribué le dernier jeton Baie. Chaque joueur révèle alors son Oiseau Chanteur favori – la carte qu'il lui reste en main. Vous obtenez autant de points de victoire que la somme du volume sonore de votre Oiseau Chanteur favori et de la valeur totale de tous les jetons Baie sur la carte Récolte de sa couleur.

Il est possible que plusieurs joueurs aient la même couleur d'Oiseau Chanteur. Le calcul de points reste le même.



Exemple: Rouge gagne 27 points. Vous révélez un Oiseau Rouge 3 comme favori. Votre score est 30 (27 + 3). Un autre joueur révèle un Oiseau Rouge 2. Son score est 29 (27 + 2).

Le joueur avec le plus haut score gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec l'Oiseau favori le plus fort l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs partagent la victoire. Rejouez !



Règles à 4 joueurs

À 4 joueurs, vous devez utiliser 1 carte spéciale. Vous pouvez choisir librement le côté de la carte avec lequel vous voulez jouer. Après avoir choisi une carte et un côté, suivez les instructions de mise en place ci-dessous. Un décompte de points particulier est ajouté en fonction de la carte choisie. Toutes les autres règles sont identiques.

Mise en place à 4 joueurs

Procédez à une mise en place normale. À l'étape ③, au



Exemple : Si vous jouez avec le Corbeau, les jetons Baie spéciaux sont placés avec les faces négatives visibles sur les espaces correspondants de la carte.

lieu de la carte Oiseau, placez la carte spéciale que vous avez choisie au centre de la forêt, puis placez-y les jetons Baie spéciaux indiqués par les chiffres sur la carte.

À l'étape ④, distribuez 7 cartes à chaque joueur.

Décompte des points

Les cartes spéciales rapportent des points positifs ou négatifs (jetons Baie spéciaux) aux couleurs d'oiseaux chanteurs en fonction de leur volume sonore et de leur position dans la colonne et ligne centrale.

Durant le jeu, lorsque les emplacements indiqués sont remplis, les jetons Baie spéciaux sont attribués avant de continuer. Placez les jetons Baie spéciaux sur les cartes Récolte des couleurs correspondantes.



L'image ci-dessus est utilisée pour tous les exemples de décompte des cartes spéciales. Sur la droite, les encarts rouges et verts indiquent les cartes concernées dans la forêt.

Décompte du Corbeau

Lors du décompte, la couleur d'oiseaux *la plus forte* dans les 2 emplacements au-dessus, en dessous, à gauche et à droite du Corbeau obtient immédiatement le jeton Baie spécial correspondant à la position des cartes autour du Corbeau.

Exemple: Si le Corbeau était dans la case centrale, Vert recevrait le jeton "-2" car c'est la couleur la plus forte au-dessus du Corbeau (A). Vert recevrait le jeton "-4" parce qu'il est le plus fort à droite du Corbeau (B).

Aucune couleur ne recevrait le jeton "-5" puisque Rouge et Vert sont à égalité sous le Corbeau (C). Bleu recevrait le jeton "-3" puisque c'est la couleur la plus forte à gauche du Corbeau (D).

Décompte du Faucon

Lors du décompte, la couleur d'oiseaux *la plus forte* au-dessus et à droite du Faucon obtient un jeton Baie spécial "-4", et la couleur d'oiseau *la plus forte* dans en dessous et à gauche du Faucon obtient un jeton Baie spécial "-4".

Exemple: Si le Faucon était dans la case centrale, Vert recevrait le jeton "-4" car c'est la couleur la plus forte au-dessus et à droite du Faucon (A). Rouge et Vert sont à égalité, donc Bleu recevrait le jeton "-4" puisque c'est la couleur la plus forte en dessous et à gauche du Faucon (B).

Décompte du Colibri

Lors du décompte, le Colibri fonctionne de la même manière que le Corbeau, mais récompense la couleur d'oiseaux *la plus faible* dans les 2 emplacements au-dessus, en dessous, à gauche et à droite du Colibri.

Exemple: Si le Colibri était dans la case centrale, Rouge recevrait le jeton "2" car c'est la couleur la plus faible au-dessus du Colibri (A). Vert recevrait le jeton "4" parce qu'il est le plus faible à droite du Colibri (B). Aucune couleur ne recevrait le jeton "5" puisque Rouge et Vert sont à égalité sous le Colibri (C). Bleu recevrait le jeton "3" puisque c'est la couleur la plus faible à gauche du Colibri (D).

Décompte du Moqueur

Lors du décompte, le Moqueur fonctionne de la même manière que le Faucon, mais récompense la couleur d'oiseaux *la plus faible* dans les emplacements au-dessus et à droite, et la couleur d'oiseaux *la plus faible* dans les emplacements en dessous et à gauche.

Exemple: Si le Moqueur était dans la case centrale, Rouge recevrait le jeton "4" car c'est la couleur la plus faible au-dessus et à droite du Moqueur (A). Bleu recevrait le jeton "4" puisque c'est la couleur la plus faible en dessous et à gauche du Moqueur (B).

Variante Early Bird

La variante Early Bird (*lève-tôt*) se joue de 2 à 4 joueurs et ajoute une nouvelle méthode pour choisir son Oiseau Chanteur favori.

Mise en place

Procédez à une mise en place normale. À l'étape ②, placez les 3 jetons Ver de Terre en réserve, à côté des cartes Récolte.

Tour de jeu

Jouez selon les règles de base. À votre tour, une seule fois par partie, au lieu de jouer une carte dans la forêt, vous pouvez jouer 1 carte de votre main face cachée devant vous et prendre le jeton Ver de Terre de la plus haute valeur de la réserve. (Note : à 4 joueurs, le dernier joueur à faire cette action ne reçoit aucun jeton Ver de Terre). Cette carte représente votre Oiseau favori pour cette partie.

Fin de partie

Le jeu prend fin comme le jeu de base. Chaque joueur révèle son Oiseau Chanteur favori – la carte face cachée devant lui. Vous obtenez autant de point de victoire que la somme de votre jeton Ver de Terre et la valeur totale de tous les jetons Baie sur la carte Récolte de la couleur de votre Oiseau Chanteur favori. Vous **n'obtenez pas** de points de victoire pour le volume sonore de votre Oiseau Chanteur favori.



Il est possible que plusieurs joueurs aient la même couleur d'Oiseau Chanteur. Le calcul de points reste le même.



Exemple: Rouge gagne 27 points. Vous avez le jeton Ver de Terre "2" et révélez l'Oiseau Rouge 3 comme favori. Votre score est 29 (27 + 2). Un autre joueur a un Oiseau Rouge 2 et le jeton Ver de Terre "3". Son score est 30 (27 + 3)

Le joueur avec le plus haut score gagne la partie. En cas d'égalité, procédez comme dans le jeu de base (voir page 7).

Variante "Étendue"

La version étendue du jeu vous invite à jouer sur plusieurs manches à 2 joueurs ou plus. Chaque partie est considérée comme une manche dans cette variante.

À 4 joueurs, vous pouvez changer librement de carte spéciale d'une manche à l'autre.

Vous pouvez combiner la variante "Early Bird" avec la variante "Étendue". Vous pouvez choisir un Oiseau Chanteur favori à chaque manche.

Mise en place

Procédez à une mise en place normale. À l'étape 4, donnez à chaque joueur 1 carte Score "dessus" et 1 carte Score "dessous". La carte Score "dessous" est recto/verso et vous devez débiter avec la face indiquant les valeurs les plus faibles visible.

Choisissez ensemble votre condition pour la fin du jeu. Nous vous recommandons de faire 2 manches pour

déterminer le vainqueur. Pour une durée de jeu plus longue, vous pouvez jouer jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 99 points de victoire ou plus.

Fin du jeu ou fin de manche

Une manche prend fin quand une partie normale s'achève. Calculez alors votre score.

À la fin de chaque manche, mettez à jour vos cartes Score en ajoutant les points de la manche à votre total.



Exemple: après la première manche, vous aviez 32 points de victoire. À la fin de la seconde manche, vous obtenez 39 points de victoire. Retournez la carte Score "dessous" et indiquez votre total de 71 points de victoire.

Si vous n'avez pas encore atteint la condition de fin de jeu, débutez une nouvelle manche. (Note : dans un jeu à 2, n'oubliez pas de reprendre la carte Oiseau mise de côté avant de redistribuer les cartes au début de la manche.)

Le joueur avec le plus de points sera le premier joueur pour la manche suivante. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de baies débute.

Si vous avez atteint la condition de fin de jeu, le joueur avec le plus haut score est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, procédez comme dans le jeu de base (voir page 7).

Variante Solo

La variante Solo vous oppose, vous et votre Oiseau Chanteur favori, à toutes les autres couleurs.

Mise en place

Procédez à une mise en place normale. À l'étape ③, au lieu de placer 1 carte au centre de la forêt, placez 9 cartes en diagonales.

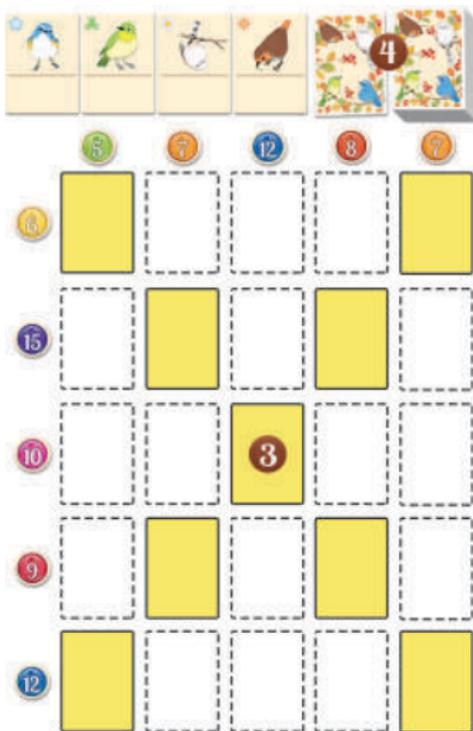
À l'étape ④, au lieu de distribuer toutes les cartes, piochez une seule carte et constituez une pioche face cachée avec le reste du paquet.

Tour de jeu

Le jeu se déroule en une série de tours. À chaque tour, piochez une carte du paquet puis réalisez 1 des actions suivantes :

1. Jouez une carte de votre main en appliquant les règles de placement habituelles.
2. Une fois pendant la partie, jouez 1 carte de votre main face visible devant vous. Cette carte représente votre Oiseau Chanteur favori pour cette partie.

Attribuez les jetons Baie comme d'habitude au cours du jeu.



Lors de la mise en place, placez 9 cartes face visible dans les emplacements jaunes.

Fin de partie et Score final

Le jeu prend fin lorsque les 25 emplacements de la forêt sont remplis. Après avoir attribué le dernier jeton Baie, déterminez votre score final en additionnant tout d'abord les points de victoire de votre carte Oiseau Chanteur favori et de votre couleur. Ensuite, soustrayez les points de victoires des 3 autres couleurs à votre total. Si vous terminez la partie sans avoir choisi d'Oiseau Chanteur favori, votre score est 0. Utilisez le tableau ci-dessus pour évaluer votre score.

Score Final	Titre
< 1	Débutant
1-19	Amateur
20-39	Apprenti
40-54	Professionnel
55+	Superstar !

Exemple : Votre Oiseau Chanteur favori est un Rouge 5. Rouge obtient 44 points, Bleu obtient 17, Vert a 23, et Blanc a 7. Votre score est $5 + 44 - 17 - 23 - 7 = 2$.

Variante Coopérative

La variante Coopérative est similaire à la variante Solo mais se joue avec autant de joueurs que vous voulez.

Mise en place

Suivez les instructions de la variante Solo pour la mise en place. À l'étape ④, distribuez 1 carte à chaque joueur. Choisissez aléatoirement un premier joueur.

Tour de jeu

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue le même type de tour que dans la version Solo.

Seul 1 joueur peut choisir l'Oiseau Chanteur favori pour la partie.



Discussion entre les joueurs

- Vous ne pouvez pas montrer ni dire aux autres joueurs ce que vous avez en main.
- Vous pouvez dire aux autres joueurs quel emplacement de la forêt vous voudriez laisser libre.
- Vous pouvez décider ensemble de qui va choisir l'Oiseau Chanteur favori et de sa couleur.
- Seul le joueur actif peut choisir la carte qu'il joue de sa main. Après avoir choisi une carte, vous pouvez discuter du meilleur emplacement pour la poser. Vous ne pouvez pas changer de carte après l'avoir montrée, vous devez la jouer.

Fin de partie et Score final

Comme dans la variante Solo, utilisez le tableau page 15 pour évaluer votre score.

Crédits

Auteur : Yuo

Illustrations : Kotori Neiko

Illustrations

additionnelles : Claire
Donaldson

Graphisme additionnel: Dylan
Pharaoh-Whitney

Révision : Isaias Vallejo, Sarah Bolland,
and Jerry Chiang

Traduction française : Vincent Burger

Relecture : Cécile Pasquier

