

Variante du jeu de base : les cartes doublées

Poser les cartes deux par deux et l'une sur l'autre, faces visibles.

Le canari et les plumes peuvent être cachés sous deux cartes ou entre deux cartes. Les questions des joueurs concernent uniquement la carte située juste au-dessus du canari.

Dans le cas où le canari est caché sous deux cartes (et pas entre deux cartes), le maître du jeu doit bien retenir tous les détails de la carte située juste au-dessus du canari, car il ne pourra pas la regarder, jusqu'à ce que la carte du dessus soit éliminée.

À chaque question, on élimine toutes les cartes sous lesquelles le canari ne se cache pas, en commençant par celle du dessus pour les tas de deux cartes.

Le premier joueur à trouver où se cache le canari remporte la partie.

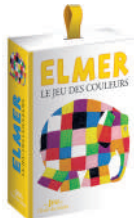
Retrouvez dans la même collection :

Dès 3 ans



1 joueur et +

Dès 5 ans



2 à 4 joueurs



2 joueurs et +



2 à 4 joueurs

Dès 6 ans



2 joueurs et +



2 à 6 joueurs



Un jeu d'après l'univers de
Cédric Ramadier et Vincent Bourgeau



De 3 à 103 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu :

- 50 cartes
- 4 canaris
- 6 plumes

But du jeu :

Être le premier à trouver où se cache le canari !

Préparation et déroulement du jeu (se joue avec 50 cartes, 1 canari et 6 plumes) :

Désigner un maître du jeu.

Ce dernier pose de 8 à 50 cartes (selon la durée de jeu souhaitée), faces visibles, au milieu des joueurs.



Les joueurs ferment les yeux pendant que le maître du jeu cache le canari et le nombre de plumes de son choix sous les cartes.



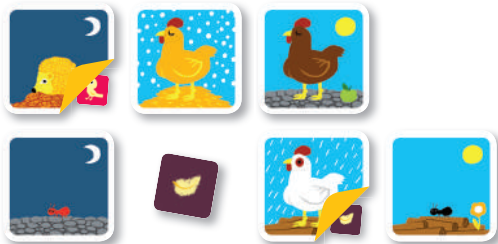
Celui qui imite le mieux le chant du canari commence la partie.
Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, le plus jeune joueur commence.

Le premier joueur pose une question au maître du jeu :

Exemple : est-ce que le canari se cache sous un chat ?

On retire ensuite les cartes où le canari **ne se cache pas**.

Si la réponse est non, on retire les deux cartes qui représentent un chat.



Si la réponse est oui, on ne conserve que les cartes avec un chat.

À noter : si, en retirant une carte, un joueur trouve **une plume de canari**, il a le droit de poser une question supplémentaire au maître du jeu.

À la fin de son tour, le joueur peut soulever une carte pour trouver le canari (en plus de sa question). C'est ensuite au joueur suivant de poser une question et de soulever une carte.

Le premier joueur à trouver où se cache le canari a gagné la partie !

Pour les plus jeunes joueurs (se joue avec 10 cartes et 1 canari) :

Le maître du jeu pose de 4 à 10 cartes, faces visibles, au milieu des joueurs.



Le maître du jeu donne des indications qui permettront aux joueurs de trouver où se cache le canari.

Exemple : le canari est caché sous un hérisson qui se promène sous la lune. Montre-le-moi !

Pour les plus grands joueurs (se joue avec 50 cartes, 1 canari et 1 plume par joueur)

Tous les joueurs placent devant eux un même nombre de cartes : 25 cartes à 2 joueurs, 16 cartes à 3 joueurs ou 12 cartes à 4 joueurs.

Chaque joueur cache un canari et une plume sous ses cartes sans se faire voir des autres.

À tour de rôle, chaque joueur pose une question au joueur de son choix, élimine les cartes où le canari ne se cache pas et élimine une carte supplémentaire, chez le joueur de son choix, pour tenter de trouver le canari.

On joue jusqu'à ce que tous les canaris soient trouvés.

Le joueur qui a trouvé le plus grand nombre de canaris remporte la partie !

À noter : pour les parties à 2 joueurs, le premier à trouver où se cache le canari de son adversaire remporte la partie !