1 1

1

un

1 1

2 2

2

deux

2 2

3 3

3

trois

3 3

4 4

4

quatre

4 4

5 5

5

cinq

5 5

6 6

6

six

6 6

7 7

7

sept

7 7

8 8

8

huit

8 8

9 9

9

neuf

9 9

10 10

10

dix

10 10

1 1

1

un

1 1

2 2

2

deux

2 2

3 3

3

trois

3 3

4 4

4

quatre

4 4

5 5

5

cinq

5 5

6 6

6

six

6 6

7 7

7

sept

7 7

8 8

8

huit

8 8

9 9

9

neuf

9 9

10 10

10

dix

10 10

1 1

1

un

1 1

2 2

2

deux

2 2

3 3

3

trois

3 3

4 4

4

quatre

4 4

5 5

5

cinq

5 5

6 6

6

six

6 6

7 7

7

sept

7 7

8 8

huit

8 8

9 9

neuf

9 9

10 10

10

dix

10 10

1 1

un

1 1

2 2

deux

2 2

3 3

trois

3 3

4 4

quatre

4 4

5 5

cinq

5 5

6 6

six

6 6

7 7

7

sept

7 7

8 8

8

huit

8 8

9 9

9

neuf

9 9

10 10

10

dix

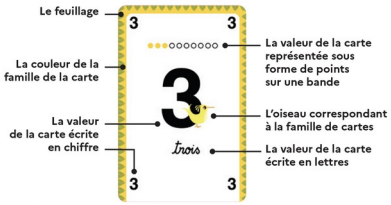
10 10

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Les cartes du jeu

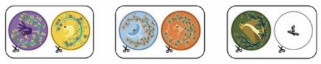
Le jeu est constitué de 4 familles de couleurs orange, bleu, violet, jaune, correspondant à un type d'oiseau.

Chaque famille est composée de 10 cartes numérotées de 1 à 10.



Les jetons

Trois cartes permettent de découper 5 jetons, représentant les familles d'oiseaux et un épervier.



Les cartes règles

LA COURSE AUX NOMBRES

Nombre de joueurs : 1 à 4

Matériel supplémentaire à prévoir

Un dé

Principe du jeu

Pour gagner, le joueur doit faire parvenir, le plus rapidement possible, son jeton exactement sur le nombre 10.

Mise en place du jeu

Disposer les cartes de la façon suivante.

Placer son jeton à gauche de la carte 1.

Déroulement du jeu

À son tour, le joueur lance le dé et avance son jeton en fonction de la valeur indiquée par le dé.

Si la somme de la valeur indiquée par le dé et de celle de la carte est supérieure à 10, alors le jeton ne bouge pas.

LE PETIT BRIDGE (1/2)

Déroulement d'une partie

En fonction du niveau des joueurs, conservez les dix cartes ou supprimez si nécessaire, dans l'ordre, les quatre 10, les quatre 9, etc.

Formez un groupe de quatre joueurs, faites mélanger les cartes par l'un d'eux puis demandez-lui de les distribuer une par une, face cachée, dans le sens des aiguilles d'une montre. **Les joueurs se faisant face sont dans la même équipe.** Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer aux autres, puis les range famille par famille de la plus forte (le nombre le plus élevé) à la plus faible (le 1).

Celui qui a distribué pose en premier une carte sur la table puis le joueur assis à sa gauche met toutes ses cartes sur la table, face visible, famille par famille, de la plus forte à la plus faible.

LE PETIT BRIDGE (2/2)

Durant toute la partie, il jouera la carte que lui nommera son partenaire sans possibilité d'intervenir.

Les autres joueurs jouent à chaque levée (ensemble de quatre cartes jouées) la carte de leur choix, sans montrer le reste de leur jeu.

Il n'y a qu'une seule règle durant la partie : si un joueur a une carte de la famille demandée, il doit la jouer. La plus forte carte de la famille demandée gagne la levée puis son possesseur rejoue pour la levée suivante.

À la fin, le camp qui a fait le plus de levées a gagné la partie (il peut y avoir égalité) !

Le jeu se déroule en cumulant les résultats de quatre ou huit parties.

Plus d'informations sur
www.ffbridge.fr

OISEAU, FAIS TON NID ! (1/2)

Nombre de joueurs : 1 à 4

3 informations sur les cartes

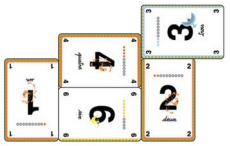
- La couleur = la famille de l'oiseau.
- La valeur = le nombre d'oiseaux.
- Les bords de la carte = présence ou absence de feuillage.

Définitions

Un nid est un ensemble de cartes jointes, fermé par du feuillage.

Une réserve d'oiseaux est un ensemble fermé de feuillage contenant plusieurs nids.

Lorsque le feuillage ne forme pas de nid ou de réserve d'oiseaux, les oiseaux volent.



Cette réserve d'oiseaux est composée de deux nids : un avec 2 oiseaux et un second avec 14 oiseaux. 3 oiseaux volent.

OISEAU, FAIS TON NID ! (2/2)

Principe du jeu

Construire des nids et des réserves d'oiseaux en tenant compte des contraintes d'un défi.

Les défis

1 – En n'utilisant qu'une couleur de carte, confectionner le plus grand nid possible.

2 – Avec toutes les cartes, construire la plus grande réserve possible.

3 – Aménager une réserve pour accueillir au moins 60 oiseaux.

4 – Aménager une réserve avec la plus longue ligne droite de feuillage.

Déroulement du jeu

- Pour les défis 1, 2, 3 ou 4 : jouer avec les cartes étalées face visible, choisir une carte et la positionner.
- Pour les défis 1, 2 et 4 : jouer avec une pioche de cartes face cachée, tirer une carte à tour de rôle et la positionner.

D'autres défis à l'aide du QR code.

OISEAU, MIGRE ! (1/2)

Nombre de joueurs : 1 à 4. À plusieurs, la partie se joue de façon coopérative.

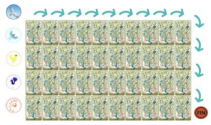
Principe du jeu

Pour faire progresser les oiseaux vers la case du 10 qui contient leur nourriture, chaque joueur doit reconstituer sur sa ligne la suite numérique de 1 à 10. Tous les oiseaux doivent réussir à se nourrir avant que l'épervier n'atteigne la case « fin ».

Un oiseau se déplace uniquement en suivant la progression croissante de la suite numérique.

Mise en place du jeu

Disposer le jeu comme indiqué ci-dessous. Les cartes sont disposées face cachée de façon aléatoire. La couleur est indiquée par l'oiseau à gauche de la ligne.



Les flèches représentent les déplacements que l'épervier peut effectuer.

OISEAU, MIGRE ! (2/2)

Déroulement du jeu

À son tour, retourner une première carte au hasard parmi toutes les cartes face cachée, puis une seconde, en les montrant.

Si les 2 cartes ont en commun leur couleur ou leur valeur

- Les placer face visible au rang indiqué par leur valeur, dans la ligne de leur couleur en prélevant sans les retourner les cartes qui s'y trouvent.
- Replacer, si nécessaire, les cartes face cachée aux emplacements laissés vides par les cartes retournées.

Si les 2 cartes sont différentes par leur valeur et par leur couleur

- Placer face visible une des deux cartes retournées au rang indiqué par sa valeur, dans la ligne de sa couleur.
- Reposer l'autre carte, face cachée, à son emplacement d'origine.
- Avancer l'épervier d'une case.

En fin de jeu, s'il ne reste qu'une carte face cachée, la retourner.

OISEAU, VOLE !

Nombre de joueurs : 1

Principe du jeu

Ramasser le maximum de cartes en déplaçant son oiseau d'une carte à l'autre.

Mise en place du jeu

Disposer aléatoirement les 40 cartes en 4 lignes de 10 cartes face visible.

Placer son oiseau au hasard sur une carte.

Déroulement du jeu

Le joueur peut faire voler son oiseau sur :

- une des cartes qui l'entourent (1 à 8 cartes) :
  – si sa valeur est inférieure à celle sur laquelle l'oiseau est posé ;
  – si sa valeur est le double de celle sur laquelle l'oiseau est posé.
- une carte de même valeur n'importe où.

Après chaque déplacement, ramasser la carte sur laquelle son oiseau était posé.

La partie se termine quand le joueur ne parvient plus à déplacer son oiseau.

OISEAU, COMPTE !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Principe du jeu

Ramasser le plus de cartes exposées dont la somme est égale à la valeur de la carte jouée.

Mise en place du jeu

Distribuer 3 cartes à chaque joueur. Exposer 4 cartes au centre de la table. Faire une pioche avec le reste des cartes.

Déroulement du jeu

À son tour, chaque joueur joue une de ses trois cartes.

S'il fait un pli, il place alors les cartes ramassées et la carte jouée à côté de lui.

S'il ramasse toutes les cartes exposées, le joueur gagne 1 point supplémentaire en fin de partie en faisant « PIOU-PIOU ».

Si aucun pli n'est possible, il ajoute une carte qu'il a en main à celles exposées.

Dans les deux cas, il pioche une carte.

La partie s'arrête quand la pioche est épuisée et qu'aucun joueur n'a plus de cartes.

LA BATAILLE

Nombre de joueurs : 2 à 4

Principe du jeu

Ramasser le plus de cartes pour gagner.

Mise en place du jeu

Mélanger et distribuer toutes les cartes. Former une pile face cachée devant soi.

Déroulement du jeu

Simultanément, chacun retourne une carte de sa pile et la pose au centre de la table. Le joueur qui a la valeur la plus grande ramasse toutes les cartes. En cas d'égalité, les joueurs concernés retournent une nouvelle carte de leur pile. Celui qui a posé la carte de plus grande valeur ramasse toutes les cartes.

Variantes

Retourner deux cartes au lieu d'une.

- Avec addition : le joueur qui a la plus grande somme ramasse toutes les cartes.
- Avec soustraction : le joueur dont l'écart entre les deux cartes est le plus grand ramasse les cartes.

OISEAU-QUERELLE

Nombre de joueurs : 2 à 4

Principe du jeu

Ramasser le plus de cartes exposées de valeur inférieure à celle jouée.

Exception : une carte de valeur 10 peut aussi ramasser une carte de même valeur.

Mise en place du jeu

Distribuer 3 cartes à chaque joueur. Exposer 4 cartes au centre de la table. Faire une pioche avec le reste des cartes.

Déroulement du jeu

À son tour, chaque joueur joue une de ses trois cartes.

S'il fait un pli, il place les cartes ramassées et la carte jouée à côté de lui. Sinon, il expose une de ses cartes au centre de la table. Dans les deux cas, le joueur pioche une nouvelle carte.

S'il n'y a plus de cartes exposées, retourner 4 cartes de la pioche.

La partie s'achève quand le jeu de chaque joueur et la pioche sont épuisés. Le gagnant est celui qui a ramassé le plus de cartes.

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS
Savoirs & compétences
PRIORITÉ
AU PRIMAIRE
L'ÉCOLE DE LA CONFIANCE
Oiseaux compteurs
Oiseaux compteurs

fin