

## **LE JEU COMPREND**

- 12 pigeons prédécoupés de couleurs différentes divisés en 6 parties. Chacune de celles-ci porte l'indication du nombre de points de dé auquel elles correspondent.
- 2 dés.

## **PREPARATION**

Pour limiter la durée de la partie, ne prévoir que 2 pigeons par joueur. C'est ainsi que, par exemple, pour 4 joueurs il faudra prendre 8 pigeons complets, séparer soigneusement chacun d'eux en 6 et placer tous les morceaux en tas au milieu de la table en laissant visible le côté marqué d'un dé.

## **BUT DU JEU**

A l'aide des 2 dés, reconstituer le maximum de pigeons conformes au modèle reproduit sur le couvercle du jeu, en respectant l'ordre croissant (de 1 à 6) pour l'assemblage des 6 morceaux composant chacun d'eux.

## **MARCHE DU JEU**

Chaque joueur doit toujours uti-

liser en même temps les 2 dés. Il peut alors tenir compte soit des points indiqués par chaque dé pris séparément, soit du total des points des 2 dés. Il peut encore ne se servir que des points d'un seul dé s'il n'a que faire des points de l'autre.

Pour fixer l'ordre de départ, chaque joueur lance donc simultanément les 2 dés et celui qui fait UN le premier commence.

Il choisit dans la pioche un morceau de pigeon marqué UN (la tête) et le place devant lui. S'il a eu la chance de faire en même temps DEUX avec le deuxième dé, il prend immédiatement un morceau DEUX à la pioche et le place à côté du précédent, suivant la disposition du modèle du couvercle.

Chacun des autres joueurs jouera ensuite et devra faire UN avec au moins un de ses 2 dés pour pouvoir commencer l'assemblage de son premier pigeon.

Lorsque reviendra le tour du premier joueur, si nous supposons qu'il a mis en place au premier coup les morceaux 1 et 2 de son pigeon, il devra essayer maintenant de faire TROIS puis, successivement, au cours des coups suivants, QUATRE, CINQ et SIX pour terminer son pigeon.

On n'est pas obligé de réaliser son assemblage avec des morceaux de même couleur. Au contraire, en prenant n'importe quelle couleur à chaque fois, cela donnera des pigeons bariolés à souhait.

Lorsqu'un joueur qui a commencé l'assemblage d'un pigeon obtient de nouveau UN avec l'un ou l'autre de ses dés, il doit entreprendre immédiatement l'assemblage d'un nouveau pigeon de manière à en avoir toujours le plus possible "en chantier" en même temps.

Lorsqu'il ne reste plus de morceau marqué UN à la pioche, le joueur qui fait UN prend dans le jeu de n'importe lequel de

ses partenaires, le morceau UN d'un pigeon en cours d'assemblage mais à condition que ce pigeon ne comporte pas plus de 3 éléments (morceaux 1 à 3).

Le joueur dont le pigeon a perdu la tête est alors obligé de remettre à la pioche le (ou les) élément (s) qui lui reste (nt) (morceau 2 et, éventuellement, morceau 3).

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien à la pioche.

Le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de pigeons complets. En cas d'ex aequo, le gagnant sera celui qui aura terminé ses assemblages le premier.

## **gay-play**

éditeur de Diamino  
et Diamino Compétition  
vous propose également

dans la série "jeux éducatifs" :

Patatras • Le Domino de Babar  
Babar et ses amis • Le Loto de Babar  
Mon Baobab • Caroline et Compagnie  
• etc...

Édité avec l'autorisation de  
C. Abel-Klinger KG,  
Verlagsgesellschaft Fürth/Bay., W-Germany.