

# Vliegende veren



Een betoverend blaasspel voor 2 tot 5 spelers van 4 tot 99 jaar.

**Auteur:** Stefanie Schütz

**Illustraties:** Marc Robitzky

**Duur van het spel:** ca. 15 minuten

Er heerst opschudding in de jungle. Alle dieren rennen door het dichte oerwoud op zoek naar hun partner, die ze bij het spelen uit het oog verloren zijn. Alleen de felgekleurde tovervogel, die boven de toppen van de bomen zweeft, heeft een overzicht. Zijn magische veren dwarrelen zacht neer over de jungle en betoveren de dieren die ze aanraken. Zo vinden die snel hun partner terug. In de diepe jungle is immers geen enkel dier graag lang alleen.

Help de tovervogel zodat alle dieren vlug hun partner vinden. Wie de meeste dierenkoppels kan samenbrengen, wordt koning van de jungle en mag zich op het einde met de mooiste toververen tooien.

## Inhoud van het spel

- 1 tovervogel
- 5 blaasveren
- 5 reserveveren
- 40 dierenkaartjes
- 1 handleiding





Kant met niet-betoverde dieren



Kant met betoverde dieren

## Voor het spel

Voor je begint te spelen, kun je oefenen om op de veren te blazen. Leg de veer op je vinger of hand en blaas er zacht op. Eens je weet hoe hard je moet blazen en hoe ver de veer vliegt, kun je die wat sturen. Dan ben je blaas-klaar voor het avontuur in de jungle!

## Voorbereiding van het spel

Leg alle dierenkaartjes kriskras door elkaar in het midden van de tafel met de **niet-betoverde kant** (groene rand) naar boven. Zet de tovervogel ernaast. Neem een blaasveer. De tweede blaasveer van dezelfde kleur is bedoeld als reserve, als een van de veren in het vuur van het spel verloren gaat of niet meer zo gemakkelijk weg te blazen is.

## Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die zijn veer het verste kan blazen, mag beginnen.

Leg je veer op je hand en blaas de veer naar de dierenkaartjes.

### Waar landt je veer?

- *Landt je veer op een dierenkaartje waarvan de partner nog in het midden van de tafel ligt?*  
Neem dan dat dierenkaartje en leg het voor je.
- *Landt je veer op een dierenkaartje waarvan de partner al voor je ligt?*



Geldige poging: de pennenschacht ligt op het kaartje.



Ongeldige poging: de pennenschacht raakt het kaartje niet aan.

Zeer goed! De tovervogel heeft dat koppel betoverd en je mag het met de betoverde kant naar boven voor je leggen.

- *Landt je veer op een dierenkaartje waarvan de partner al bij een andere speler ligt?*

Leuk! Je mag beide dierenkaartjes nemen en met de betoverde kant naar boven bij jou leggen.

- *Landt je veer niet op een kaartje?*

Niet getreurd, je mag nog eens proberen. Leg de veer weer op je hand en blaas nogmaals.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

## Belangrijke blaas- en landregels

- Bij het blazen, mag je je niet over de kaartjes buigen. Houd ongeveer een armlengte afstand tussen je hand en het kaartje.
- Een veer is duidelijk op een kaartje geland als de pennenschacht op het kaartje ligt of het aanraakt.
- Als de pennenschacht twee of meer kaartjes aanraakt, mag je zelf kiezen welk kaartje je wilt nemen.
- Als je veer landt op een kaartje dat een medespeler voor zich heeft liggen, mag je het niet nemen. Leg de veer weer op je hand en blaas opnieuw, als je nog een tweede keer mag blazen. Het kaartje blijft natuurlijk bij je medespeler.

## De tovervogel

Als je een koppel voor jou hebt gelegd, komt de tovervogel naar jou.

- Neem de tovervogel uit het midden van de tafel of van een medespeler en zet hem op een van je dieren, die nog geen partner heeft. De tovervogel beschermt nu **dat** dierenkaartje. Als je geen enkel kaartje hebt, zet je de tovervogel voor je tot je de veer op een nieuw dierenkaartje blaast.
- Landt je veer of die van een medespeler op een dierenkaartje, waarvan de partner **bij jou** door de tovervogel wordt beschermd? Dan lokt de tovervogel het **andere kaartje van het koppel uit het midden van de tafel**. Dat mag je nu nemen en bij jou leggen! Draai beide kaartjes naar de betoverde kant. De tovervogel mag je nu op een ander dierenkaartje zetten.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle dierenkoppels elkaar weer gevonden hebben. Elke speler telt nu de koppels die hij heeft. Wie de meeste koppels heeft, is de winnaar en mag zich als koning van de jungle met zijn toverveer en die van zijn medespelers tooien.

NEDERLANDS

### Tip:

Als er nog maar enkele dierenkaartjes zijn en deze liggen te ver uit elkaar, kun je de kaartjes wat dichter bij elkaar schuiven.

# Souffle Plumes



Un jeu de souffle enchanteur pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans.

**Auteure:** Stefanie Schütz  
**Illustration:** Marc Robitzky  
**Durée du jeu:** env. 15 minutes

La « jungle de la brise » est en pleine effervescence. Tous les animaux parcourent l'épaisse forêt vierge dans tous les sens : ils cherchent leur compagnon de jeu, dont ils ont été séparés en jouant. L'oiseau enchanteur multicolore qui survole la cime des arbres est le seul à disposer d'une vue d'ensemble. Ses plumes magiques tournoient doucement en tombant du haut des arbres et enchantent les animaux qu'elles touchent. Elles leur permettent de vite retrouver leur compagnon, car, aucun animal ne souhaite rester solitaire dans cette jungle luxuriante !

Aidez l'oiseau enchanteur à vite réunir les paires d'animaux. Celui qui réunit le plus grand nombre de paires est nommé roi de la « jungle de la brise » et peut ensuite s'orner des plus belles plumes enchantées.

## Contenu du jeu

1 oiseau enchanteur  
5 plumes à souffler  
5 plumes de rechange  
40 tuiles d'animaux  
1 règle du jeu





Animal avant l'enchantement



Animal enchanté par l'oiseau

## Avant de commencer à jouer

Avant de jouer, vous pouvez vous entraîner à souffler sur les plumes. Posez la plume sur vos doigts ou votre main et soufflez dessus doucement. Une fois que vous savez avec quelle force souffler sur les plumes pour qu'elles parcourent la distance souhaitée, vous pourrez mieux les diriger. Retenez maintenant votre souffle : l'aventure dans la « jungle de la brise » va commencer !

## Préparation du jeu

Posez toutes les tuiles d'animaux en mélangeant les couleurs **faces non enchantées** (cadre vert) visibles au milieu de la table. Posez l'oiseau enchanteur à côté. Prenez une plume à souffler. La seconde plume à souffler de chaque couleur sert de rechange, au cas où vous perdiez une plume dans le feu de l'action, ou si la plume devenait difficile à souffler.

## Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui parvient à souffler sa plume le plus loin commence. Place ta plume à souffler dans ta main et souffle dessus en direction des tuiles d'animaux.

### Où ta plume a-t-elle atterri ?

- *Au milieu de la table, sur une tuile d'animal dont le compagnon se trouve aussi au milieu de la table ?* Prends cette tuile d'animal et pose-la devant toi.

- *Au milieu de la table, sur une tuile d'animal dont le compagnon se trouve déjà devant toi ?* Formidable ! L'oiseau enchanteur a charmé cette paire et tu peux la poser devant toi, face enchantée visible.
- *Au milieu de la table, sur une tuile d'animal dont le compagnon se trouve déjà devant un autre joueur ?* Génial ! Tu peux prendre les deux tuiles d'animaux et les poser devant toi, face enchantée visible.
- *Ta plume n'a atterri sur aucune tuile ?* Ne t'inquiète pas, il te reste une seconde chance. Reprends ta plume dans ta main et souffle dessus une nouvelle fois. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Règles importantes pour souffler et atterrir

- Vous n'avez pas le droit de vous pencher au-dessus des tuiles lorsque vous soufflez. Maintenez une distance d'à peu près un avant-bras entre votre main et les tuiles.
- Pour considérer qu'une plume a clairement atterri sur une tuile, il faut que le tuyau de la plume se trouve sur une tuile ou la touche.
- Si le tuyau de la plume touche plusieurs tuiles, tu peux choisir celle que tu souhaites prendre.
- Si ta plume atterrit malencontreusement sur une tuile qu'un autre joueur a placée devant lui, tu ne peux pas la prendre. Reprends ta plume en main et souffle à nouveau dessus, si tu n'as soufflé qu'une seule fois pendant ce tour. Bien évidemment, l'autre joueur conserve sa tuile.



Valable: le tuyau de la plume touche la tuile.



Non valable: le tuyau de la plume ne touche pas la tuile.

## L'oiseau enchanteur

Lorsque tu déposes une paire d'animaux devant toi, l'oiseau enchanteur vient te rendre visite.

- Prends l'oiseau enchanteur qui se trouve au milieu de la table ou devant un autre joueur, et place-le sur un des animaux que tu as obtenus en soufflant et qui n'a pas encore retrouvé son compagnon. Désormais, l'oiseau enchanteur protège **cette** tuile d'animal. Si tu n'as pas d'animal solitaire, place l'oiseau enchanteur devant toi, jusqu'à ce que tu souffles sur une nouvelle tuile d'animal.
- Si ta plume ou celle d'un autre joueur atterrit sur une tuile d'animal dont le compagnon est protégé par l'oiseau enchanteur **devant toi**, celui-ci attire **vers lui la tuile du milieu de la table sur laquelle la plume a atterri**. Tu peux la prendre et la poser devant toi ! Retourne les deux tuiles du côté enchanté. Tu peux maintenant placer l'oiseau enchanteur sur un autre de tes animaux solitaires.

## Fin de la partie

Le jeu s'achève dès que toutes les paires d'animaux ont été réunies. Chacun compte maintenant les paires qui sont devant lui. Celui qui a réuni le plus grand nombre de paires a gagné et est nommé « roi de la jungle de la brise ». Il peut s'orner de ses plumes enchantées et de celles des autres joueurs.

### Astuce :

Lorsqu'il reste peu de tuiles d'animaux et qu'elles sont très éparpillées, vous pouvez légèrement les rapprocher les unes des autres.