

# Umeå

un jeu de Pak Cormier  
pour 2 joueurs  
durée : 10, 15 minutes

Umeå est une ville située en Suède. C'est aussi le point le plus au nord où l'on peut croiser des grues cendrées. Quand l'hiver approche, les grues se rassemblent en longs cortèges pour rejoindre la chaleur des terres africaines.

Ce jeu vous propose d'accompagner un groupe de grues en partance pour ce long vol migratoire.

## Matériel :

- 12 tuiles, chacune possède 1 à 3 oiseaux sur une face et un symbole sur l'autre face : lune ou soleil.
- 9 tuiles de ciel bleu : pour compter les points. Il faudra en obtenir le plus possible pour gagner la partie.

**Mise en place :** Les 12 tuiles sont disposées sur la table, au hasard, coté oiseau, de façon à dessiner le grand « V » qui caractérise ces migrations. On place d'abord une tuile en tête, puis de cette tuile, on crée deux branches composées respectivement de 5 et 6 tuiles. On veillera à aligner les oiseaux tel qu'il y est 1 oiseau sur la première ligne, 2 sur la seconde, 2 sur la troisième et ainsi de suite, toujours en pensant bien à l'allure général de cette forme en V.

Les 9 carrés de ciel bleu sont mis à coté.

Chaque joueur choisit son symbole : lune ou soleil. Soleil commence la partie.

**Tour de jeu :** À son tour de jeu, un joueur doit faire 2 actions. Il peut :

- avancer, vers la tête, une tuile du nombre d'oiseaux qui l'illustre. La tuile prend ainsi la place d'une autre. Cette dernière prend la place de celle qui l'a chassé.

Note : Une tuile qui devrait dépasser la 1<sup>ère</sup> ligne lors de son déplacement s'arrêtera à la première tuile afin d'intervertir sa place avec celle-ci.

- permuter deux tuiles situées sur une même ligne.

- regarder secrètement le symbole d'une tuile.

Quand le joueur a fait ses actions, on retourne les oiseaux de la deuxième ligne.

Si les deux tuiles possèdent le symbole du joueur, il gagne un carré de ciel bleu.

Sinon, il ne gagne rien.

Puis, ce même joueur, choisit l'une de ses deux tuiles et lui fait prendre la tête. Il avance ensuite d'un cran toutes les tuiles de la branche dont elle est issue. L'oiseau qui était en tête prend la dernière place de cette même branche.

Les deux tuiles qui sont coté symbole sont remis coté oiseau.

C'est maintenant à son adversaire de jouer.

**Fin de partie :** La partie s'arrête dès qu'un joueur obtient son cinquième carré de ciel bleu. Il gagne la partie.

