

Un jeu de Benjamin Ferrié  
Illustré par Giovanni Spadaro



# SUR LE FIL



2-6



8+



15'

**HYGÈE**  
ÉDITIONS

## Matériel

- 45 cartes *Oizo* - allant d'1 à 5 oizos
- 6 cartes *Objectif* - allant de 20 à 25 oizos
- 5 cartes *Mémo*

## Principe et but du jeu

C'est l'heure de la grande migration ! Tous les oizos se réunissent sur « le fil », **mais les places y sont limitées.**

Chacun leur tour, les joueurs vont ajouter des oizos sur la table afin d'en réunir un nombre bien précis. Ce nombre est défini lors de chaque manche par un « objectif ». Une fois que l'objectif d'oizos est atteint, la manche s'achève et les joueurs se répartissent les oizos, qui compteront comme des points. **Mais attention, il faut arriver au bon moment car le dernier arrivé est le premier servi.**

Le but du jeu est de recueillir un maximum d'oizos pour remporter la partie.



## Préparation

Séparez les **trois types de cartes** du jeu (*Oizo*, *Objectif*, *Mémo*). Mélangez puis distribuez les cartes *Oizo*, en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Nombre de cartes à distribuer	5	5	4	4	3

Formez une pioche face cachée avec les cartes restantes. Mélangez les cartes *Objectif*, puis formez également une pioche face cachée avec les six cartes.

Répartissez les cartes *Mémo* entre les deux pioches et le « fil » de jeu, comme selon ce schéma :



Retournez la carte qui se trouve au-dessus de la pile des cartes  
**Objectif** : cette carte définit le nombre d'oizos à réunir sur le fil pour **la première manche**.



Tous les joueurs vont, chacun leur tour, participer à remplir l'objectif de la manche. Par contre, même s'il y a une forme de coopération, les gains sont **individuels**.



Le premier joueur est celui qui s'est fait le plus récemment pigeonner !

Pas de honte, ça arrive à tout le monde d'être le dindon de la farce.



## Déroulement du jeu

À son tour de jeu, un joueur doit :

- **Poser une carte Oizo** sur la table. Il place sa carte, face visible, de manière à prolonger le fil. Le joueur pioche autant de cartes qu'il en pose sur la table.

OU

- **Échanger une carte Oizo déjà posée sur la table avec une carte de sa main**. Lors de l'échange, il est obligatoire d'ajouter des oizos sur la table, ce qui signifie que la valeur de la carte Oizo que l'on souhaite poser est forcément supérieure à la carte déjà posée. Ainsi, le joueur pose sa carte sur la table et ajoute à son jeu la carte récupérée. Par contre, le joueur ne pioche pas lorsqu'il termine son tour de jeu.

Dans les deux cas, le joueur choisit d'appliquer ou non les « effets » des cartes posées.



Des **effets particuliers** sont associés à chaque type de cartes *Oizo* (allant d' **1** à **5** oizos). Ainsi, chaque carte posée ou échangée sur la table peut avoir de lourdes conséquences sur le jeu. Tous les joueurs jouent avec les mêmes effets de cartes et sont libres de ne pas les appliquer, s'ils le souhaitent.

Les cartes *Mémo* permettent de se souvenir des effets de chaque carte *Oizo*, tout au long de la partie :



**Posez ou échangez une carte supplémentaire sur la table.** Bien sûr, il est tout à fait possible de poser plusieurs cartes d' **1** oizo à la suite, car l'effet n'est pas limité.

**Volez au hasard une carte dans la main d'un joueur de votre choix.** En utilisant cette carte, vous ne pourrez pas piocher de carte à la fin de votre tour, pour la remplacer.

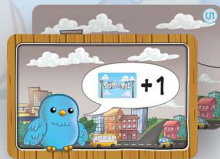


**Bloquez pendant un tour un joueur de votre choix.** À son tour de jeu, il ne pourra ni jouer, ni piocher de carte. Vous pouvez choisir de vous bloquer vous-même. Par contre, vous ne pouvez pas bloquer « pour le tour suivant » un joueur qui est déjà bloqué.

**Échangez toutes les cartes de votre main avec celles d'un joueur de votre choix.** Si vous avez une ou des cartes à piocher à la fin de votre tour, échangez votre jeu d'abord, puis piochez.



**Piochez une carte supplémentaire.** Dans le cas d'un échange de cartes sur la table, vous aurez donc la possibilité de piocher une carte. Cette carte est sans effet s'il n'y a plus de pioche durant la partie.



Le jeu continue dans le sens horaire.

**Il n'est pas possible d'avoir plus de sept cartes Oizo sur la table.** À partir de cette limite, les joueurs ne peuvent plus poser de cartes *Oizo*, mais seulement échanger les cartes sur la table avec les cartes de leur main.

**Il n'est également pas possible d'avoir plus de sept cartes dans la main.** Si un joueur est amené à avoir plus de cartes que prévu, il ne pioche pas et/ou les effets de la carte posée ne s'appliquent pas.

Si un joueur ne peut pas jouer parce qu'il n'a plus de cartes dans sa main, il attend son tour de jeu puis pioche **deux cartes** et joue (s'il peut). Si la pioche est épuisée, le joueur prend une carte au hasard dans la main de **tous les autres joueurs** puis joue.

Si un joueur a des cartes dans la main mais ne peut pas jouer, il passe son tour et pioche une carte. Si la pioche est épuisée, il passe seulement son tour.



## Petites précisions

- Il n'est pas possible **de dépasser l'objectif d'oizos** d'une manche.
- Les joueurs **conservent les cartes de leur main** entre les manches.
- Dans le cas où l'effet d'une carte ne peut pas s'appliquer (par exemple, l'effet de la carte de 5 oizos lorsque la pioche est épuisée), **il est nul.**

## Conseils

- **Ne prenez pas trop à coeur les attaques contre vous !** Sachez que dans ce jeu, la chance et les cartes sont très volatiles. Alors restez rationnel et stratège, si vous voulez gagner la partie.
- **Ne vous mettez pas tout le monde à dos !** Certes, il ne faut pas rester oisif, mais évitez d'être un rapace.



## Fin d'une manche

Une manche se termine lorsque l'objectif d'oizos à réunir sur la table est, ni plus ni moins, complété. Le joueur qui pose **la dernière carte** permettant de compléter l'objectif « gagne la manche ». Il récupère ensuite **deux cartes** de son choix parmi celles qui se trouvent sur la table et les place près de lui, sans les remettre dans son jeu.

Puis, tous les joueurs suivants, dans le sens horaire, récupèrent **chacun une carte** de leur choix, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Le nombre d'oizos sur les cartes que vous récupérez correspond à votre nombre de points. Plus vous en avez, plus vous avez de chances de gagner.

Retournez ensuite une carte *Objectif* de la pioche. **Une nouvelle manche** démarre, avec un nombre différent d'oizos à réunir. C'est au joueur suivant celui qui a complété l'objectif de la manche, de jouer.

Il y a quatre manches dans une partie.



## Fin du jeu

Lorsque toutes les manches ont été remportées, le jeu se termine. Vient le temps du « décompte final » : **celui qui a récupéré le plus d'oizos durant la partie est déclaré vainqueur**. En cas d'égalité, la victoire revient à celui qui avait le plus de cartes dans sa main à la fin de la partie.

## Variante pour deux joueurs

- La partie se déroule en **trois** manches au lieu de quatre.
- À partir de la deuxième carte *Oizo* posée sur la table, **par la même personne et sur le même tour**, son effet ne s'applique pas. Cela inclut également l'effet de la carte de ③ oizos : vous ne pouvez pas bloquer votre adversaire deux fois de suite.

**Maintenant vous savez tout sur ce jeu !** Amusez-vous, prenez garde à l'oizo qui dort et retenez que la meilleure stratégie est de ne pas battre des ailes trop fort.



Un **immense merci** à ma famille, à mes amis et à toutes les personnes qui m'ont soutenu dans l'élaboration de ce jeu. Vous êtes les belles âmes de ces « oizos ».

Je tiens à remercier également toutes celles et tous ceux qui m'ont fait **confiance dans ce projet** et qui ont contribué au succès de la campagne sur Ulule. Aucun doute, les petits colibris font les grands oizos.

Enfin, je dédicace ce jeu à mon **grand-père**. Sans lui, toute cette histoire de volatiles ne serait probablement jamais sortie de son nid.



Benjamin