

OEUF POUR OEUF

Règles
du jeu



DREI
MAG | ER



Contenu

100 cartes



23 poules rouges
(avec 2 ou 3 œufs)



23 poules bleues
(avec 1 ou 2 œufs)



23 poules vertes
(avec 1 ou 3 œufs)



8 Léonard le poussin



23 Œufs cassés



1 Œuf au plat qui pouic



But du jeu

Le poussin Léonard et ses 3 tantes jonglent avec des œufs et tentent de ne pas perdre le fil. Qui a le plus d'œufs ? Toi ? Moi ? Ou peut-être que c'est nous ? À votre tour, révélez une carte et annoncez la bonne réponse en fonction des cartes visibles. Un faux pas et vous récupérez toutes les cartes. Mais gardez l'œil ouvert, car si il y a une égalité entre 2 couleurs de poules, il faudra taper l'œuf au plat le plus vite possible !

Mise en place

Placez l'œuf au plat au milieu de la table. Mélangez toutes les cartes face cachée et distribuez-les de manière à ce que tout le monde ait le même nombre de cartes. Rangez les cartes en trop dans la boîte. Formez maintenant une pile face cachée avec vos cartes et posez-les devant vous. La dernière personne à avoir vu un poulet commence.

Démarrage facile pour 2 à 4 personnes

Pour débiter, jouez vos premières parties à 4 maximum.

Retirez également les cartes Léonard le poussin du jeu.

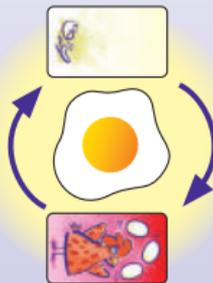
Vous pourrez alors vous concentrer sur les règles de base.

Déroulement de la partie

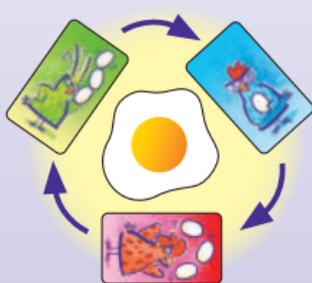
Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant le jeu, une pile de défausse est formée autour de l'œuf au plat devant chaque personne : à deux, on joue sur deux piles, à trois sur trois piles et à quatre sur quatre piles.

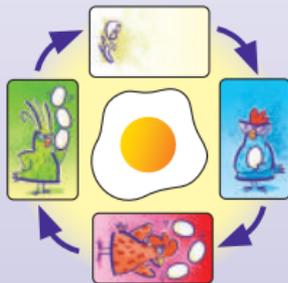
À deux



À trois



À quatre

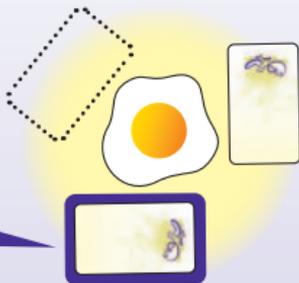


À votre tour, retournez en un clin d'œil la carte supérieure de votre paquet, face visible, sur votre pile de défausse et répondez, sans hésiter, à la question : qui a le plus d'œufs ? Pour cela, regardez toutes les cartes en jeu et cherchez la couleur qui correspond au plus grand nombre d'œufs - car il faut additionner les cartes de même couleur. Une fois que vous avez déterminé qui en avait le plus, les situations suivantes peuvent se présenter.

Toutes les cartes représentent chacune un œuf cassé.

Je pose une carte avec un œuf cassé.
Il y a déjà une autre carte avec un œuf cassé.
Je dis : « PERSONNE ».

Personne



Tous les œufs de la couleur majoritaire sont visibles sur ma carte.

Je pose la carte rouge et je dis « MOI ».

Moi



Une autre carte exposée seule a le plus d'œufs dans la couleur majoritaire.

Je pose la carte verte avec 1 œuf.
Et il y a 2 œufs pour le bleu.
Je dis : « TOI ».

Toi



La carte que j'ai jouée a en **commun** avec une deuxième (et éventuellement une troisième) carte, la majorité des œufs dans une couleur.

Je pose la carte bleue avec 2 œufs et je dis : « NOUS ».

Je pose la carte bleue avec 1 œuf et je dis : « NOUS ».

Nous



Nous



Les **autres** cartes de la même couleur ont **ensemble** le plus d'œufs.

(Cette situation n'existe pas dans une partie à deux).

Je pose la carte bleue avec 2 œufs.
Les deux autres cartes sont vertes et comptent 6 œufs. Je dis : « VOUS ».



En cas d'égalité de **majorité**, tout le monde tape en même temps sur l'œuf au plat ! La personne la plus lente reçoit alors toutes les cartes déjà jouées sous sa pile et redémarre le tour suivant.

En tapant sur l'œuf au plat, les erreurs ne sont pas prises en compte. (voir P.9)



Les poussins entrent en jeu !

Vous en voulez plus ? Alors ajoutez maintenant les cartes Léonard le poussin.

Tant qu'une ou plusieurs cartes Léonard sont visibles, vous devez annoncer le **nombre d'œufs de la couleur majoritaire (au lieu des pronoms personnels). Dès qu'il n'y a plus de carte Léonard visible, on reprend les réponses habituelles.**

Je pose Léonard. La carte rouge montre 3 œufs, la carte bleue seulement 2. Je dis : « TROIS ».



Je pose une carte avec un œuf cassé. Une deuxième carte avec un œuf cassé est déjà posée et **Léonard est encore visible**. Je dis « ZÉRO ».



Erreur

Appuyer sur l'œuf au plat au mauvais moment, chaque mot incorrect ou chaque hésitation de plus de trois secondes est considéré comme une erreur ! La personne qui fait une erreur doit ajouter toutes les cartes déjà posées à sa pile, puis commencer un nouveau tour.

Fin de partie

La première personne qui a joué toutes les cartes de son paquet gagne la partie !



Variante pour les pro « PAREIL »

Les cartes Léonard c'est du gâteau ?

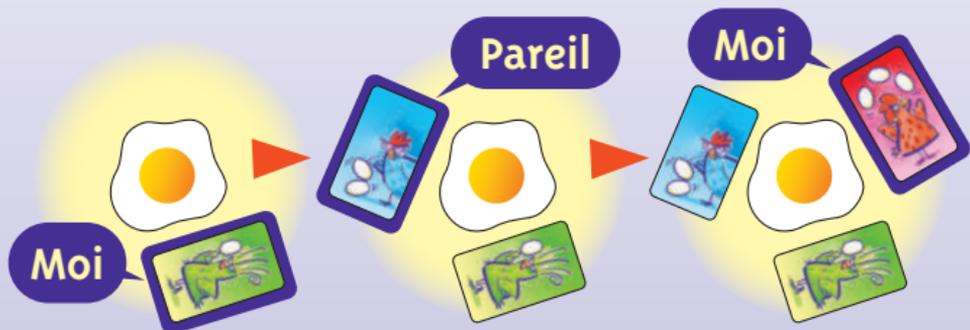
Alors essayez de suivre la règle « Pareil » :

**Interdiction de répéter la réponse qui vient d'être dite !
Au lieu de cela, il faut dire : « pareil » ! Et il ne faut pas
non plus répéter le mot « pareil » s'il vient d'être dit, il
faut à nouveau prononcer la réponse initiale.**

1. Je pose la carte verte avec 1 œuf et je dis : « MOI ».

2. Sarah joue la carte bleue avec 2 œufs et dit « PAREIL » (au lieu de dire « MOI »).

3. Pierre joue la carte rouge avec 3 œufs et dit à nouveau : « MOI ».



Variante pour 2 à 6 personnes

Si vous avez bien acquis les règles et que vous voulez jouer à plus de 4 personnes ? Alors essayez cette variante avec des piles de défausse alternées.

Peu importe le nombre de personnes qui jouent, vous placez les cartes à tour de rôle sur **3 piles de défausse**. Ainsi vous poserez toujours votre carte sur la pile suivante de celle précédemment jouée.

Exception : lorsque vous jouez à trois, il y a 4 piles de défausse.





© DREI MAGIER
par Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr.21, D-12055 Berlin
www.dreimagier.de

Adaptation
& distribution françaises :



Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



Jacques Zeimet



Rolf (ARVi) Vogt



Pour la version française

Suivi de projet : Étienne Duverger

Graphisme : Clément Neutre

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



LIVRAISON

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr