

Meli Mel'œuf

Un et un font un !

Une chasse aux œufs trépidante pour 10 à 20 petits doigts* agiles (2 à 4 joueurs) à partir de 5 ans



Johnny Jaune d'œuf

Salut ! Je m'appelle Johnny Jaune d'œuf. C'est moi l'artiste célèbre dans le monde entier qui sait faire 12 œufs entiers avec 24 moitiés d'œufs ! Vous ne me croyez pas ? Alors, je vais vous montrer comment ça marche. Et celui d'entre vous qui y arrivera le mieux, gagnera la partie.

Matériel et préparatifs :



24 moitiés d'œufs

Placez-les au milieu de la table et mélangez-les bien.



4 cartons d'œufs

Chacun en place un devant lui sur la table.



4 coquetiers

- Chaque joueur en place un devant lui sur la table de manière à ce que les autres joueurs puissent aussi l'atteindre facilement.



44 tuiles d'oiseaux rondes

Chacun prend toutes les 11 tuiles d'une couleur et les place devant lui sur la table, face visible, l'une à côté de l'autre.

... ET C'EST PARTI !

Criez tous ensemble : « À vos œufs - prêts ? - partez ! » Ensuite, chaque joueur attrape une moitié d'œuf inférieure et la pose dans son coquetier.

Ça y est ? Bon, et maintenant : amusez-vous bien !

Cherchez tous simultanément le plus rapidement possible les moitiés correspondantes pour les moitiés d'œufs qui se trouvent **dans vos propres coquetiers** et dans les coquetiers des autres joueurs.

Deux moitiés d'œufs vont ensemble quand il y a le même animal sur les deux (voir l'illustration à droite).

Si quelqu'un a trouvé une moitié pour constituer une paire, il la place sur la moitié d'œuf correspondante dans le coquetier - et voilà, ça y est ! Le joueur qui est arrivé à compléter un œuf le sort du coquetier et le place dans son carton d'œufs.

Si un joueur retourne une moitié d'œuf qui ne va avec aucun des œufs dans les coquetiers, il la remet tout de suite à sa place sur la table.

Continuez ! Ne faites pas de pause ! Tous les joueurs continuent à chercher simultanément. Chacun essaie de ramasser autant d'œufs que possible. La manche est finie au moment où TOUS les œufs se trouvent dans les cartons d'œufs.

Chaque coquetier vide reste vide jusqu'à ce que l'un des joueurs y place une moitié d'œuf du milieu de la table.

Une astuce : si tu vois qu'un coquetier est vide et que tu sais où se trouvent les deux moitiés d'un œuf qui vont ensemble, tu remplis simplement le coquetier vide avec l'une des deux moitiés, puis tu complètes tout de suite cet œuf avec l'autre moitié. Et voilà un œuf de plus dans ton carton d'œufs !

Si quelqu'un a réuni deux moitiés différentes, il ne doit **pas** poser cet œuf dans le carton d'un autre joueur.



Chaque joueur ne peut jouer qu'avec une seule main !

Des cas spéciaux :

Le premier d'entre vous qui s'aperçoit que les deux moitiés d'un même œuf se trouvent dans deux coquetiers différents peut sortir l'une des deux moitiés du coquetier, compléter l'œuf et placer l'œuf complet dans son carton d'œufs. Au cas où deux joueurs cherchent à prendre simultanément les deux moitiés d'œufs, ils doivent les remettre tout de suite au milieu de la table.



À la fin de la manche deux joueurs ont les deux moitiés du dernier œuf en main. Qui reçoit cet œuf ?

Personne. La manche se termine.

À la fin de la manche, il n'y a que des moitiés d'œufs toutes seules.

Dans ce cas-là, les moitiés d'œufs isolées restent au milieu de la table, et la manche se termine. (Ce n'est possible que si quelqu'un a réuni par mégarde deux moitiés différentes.)

Qu'est-ce qu'on fait si son propre carton d'œufs est complet ?

On continue à chercher et on place les œufs suivants sur le carton ou à côté.



VOUS AVEZ RAMASSÉ BEAUCOUP D'ŒUFS ?

Maintenant, tous les joueurs vérifient le contenu des cartons d'œufs.



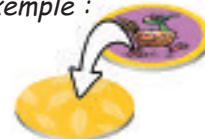
Pour chaque œuf qu'on a correctement réuni, on peut retourner sa tuile d'oiseaux de l'image correspondante. (Si on a déjà retourné cette tuile dans une manche antérieure, elle reste couverte.)

Renard = joker



Celui qui a ramassé l'œuf indiquant le renard, peut retourner une tuile d'oiseaux de son choix.

Exemple :



où



Vous avez réuni des moitiés d'œufs qui ne vont pas ensemble ?



Si un joueur a réuni des moitiés d'œufs qui ne vont pas ensemble, il doit découvrir de nouveau deux de ses tuiles d'oiseaux.

S'il découvre une tuile d'oiseaux pour laquelle il a trouvé l'œuf correspondant, la tuile reste quand même découverte.



Maintenant, mélangez de nouveau toutes les moitiés d'œufs et placez-les au milieu de la table. La manche suivante peut commencer.

Si un joueur n'a plus que trois ou moins de trois tuiles d'oiseaux devant lui sur la table, face visible, il peut les cacher aux autres joueurs (par exemple en les gardant dans la main avec laquelle il ne cherche pas des œufs).

Gagné !

Le premier à couvrir toutes ses tuiles d'oiseaux gagne la partie. Il est donc possible que plusieurs joueurs gagnent en même temps.

