

Règle du jeu

Auteur : Ariel Laden

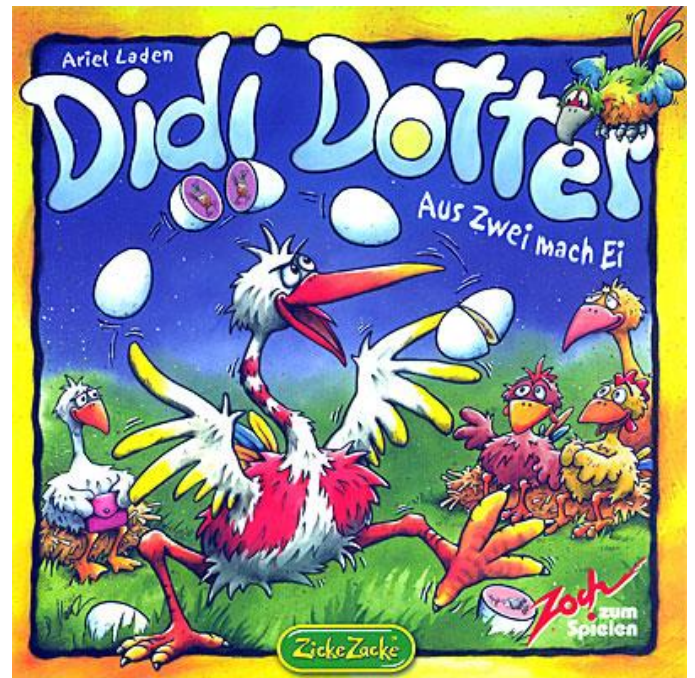
Editeur : Zoch / Gigamic (2008)

Type de Jeu : Simultané / Observation / Dextérité

Nombre de joueurs : 2 à 4

Age : 5 ans et +

Durée : 20mn



Description :

C'est bien connu les oiseaux ne sont pas soigneux et là c'est la panique : tous les oeufs de la basse-cour sont coupés en deux et complètement mélangés ! c'est la panique ! Il va falloir reconstituer les oeufs de chaque volatile... Le héros du coin se nomme John Duff il est le seul à pouvoir remettre de l'ordre dans cette basse-cour où rien ne va plus, mais vu l'ampleur de la tâche il va avoir besoin de l'aide des joueurs....

Le jeu comporte 24 moitiés d'œufs que l'on dispose au milieu de la table, chaque joueur choisit une couleur prend le coquetier et les 11 tuiles d'oiseaux correspondants, ainsi qu'un carton d'œuf (où il pourra mettre ses prises) qu'il place devant lui.



Lorsque tous les joueurs sont prêts la partie peut commencer : Au top départ, chaque joueur attrape une moitié d'œuf et la place dans son coquetier...

A partir de cet instant, tous les joueurs cherchent simultanément les moitiés d'œufs correspondantes à celles qui se trouvent dans les coquetiers (le sien aussi bien que ceux des joueurs adverses) en les retournant avec une seule main.

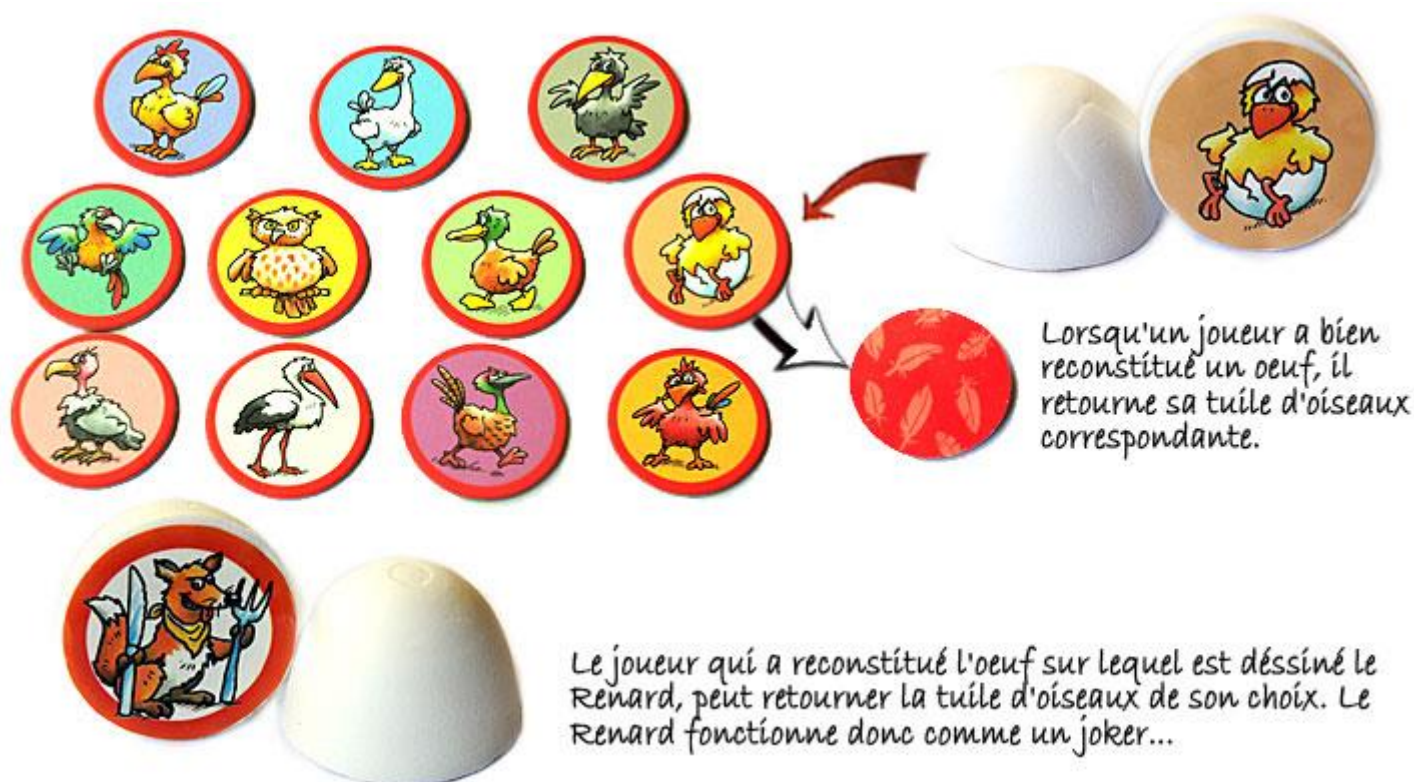


Pour chaque moitié d'œuf il y en a une autre qui lui correspond (avec le même animal dessiné). Lorsqu'un joueur trouve une moitié qui fait la paire, il la place dans le coquetier où se trouve la moitié d'œuf correspondante, il a alors complété un œuf qu'il met dans son carton d'œufs, puis reprend immédiatement ses recherches.

Notes : Lorsqu'un coquetier se retrouve vide (suite à la reconstitution d'un œuf par un joueur), n'importe quel joueur peut y replacer une moitié d'œuf.

Il peut arriver que les deux moitiés d'un même œuf se trouvent dans deux coquetiers différents, le joueur qui s'en aperçoit peut reconstituer l'œuf et le placer dans son carton d'œufs.

Une manche se termine lorsqu'il n'y a plus de moitiés d'œufs ou qu'il ne reste en jeu que des moitiés d'œufs qui ne se correspondent pas. Chaque joueur vérifie alors le contenu de son carton d'œufs. Pour chaque œuf correctement reconstitué, le joueur retourne sa tuile d'oiseaux correspondante (ou ne fait rien si la tuile a déjà été retournée lors d'une manche précédente).



Loupé : Si un joueur a réuni 2 moitiés d'œufs qui ne correspondent pas, il doit découvrir de nouveau 2 de ses tuiles d'oiseaux (dont il lui faudra de nouveau reconstituer les œufs dans les manches suivantes).

Une fois que chaque joueur a terminé sa vérification, les moitiés d'œufs sont mélangées et replacées au centre de la table. La manche suivante peut débuter.

Note : S'il reste 3 tuiles d'oiseaux ou moins à un joueur, il a le droit de les cacher aux autres joueurs.

Le premier joueur qui réussit à couvrir toutes ses tuiles d'oiseaux est déclaré vainqueur (il peut y avoir des vainqueurs multiples si plusieurs joueurs couvrent leurs dernières tuiles d'oiseaux dans le même tour).