



Règles du Jeu

2 à 4 joueurs
dès 3 ans

But du Jeu

Réussir à ramasser le maximum d'œufs en trouvant les paniers dissimulés.



Contenu



41 œufs



4 œufs cassés



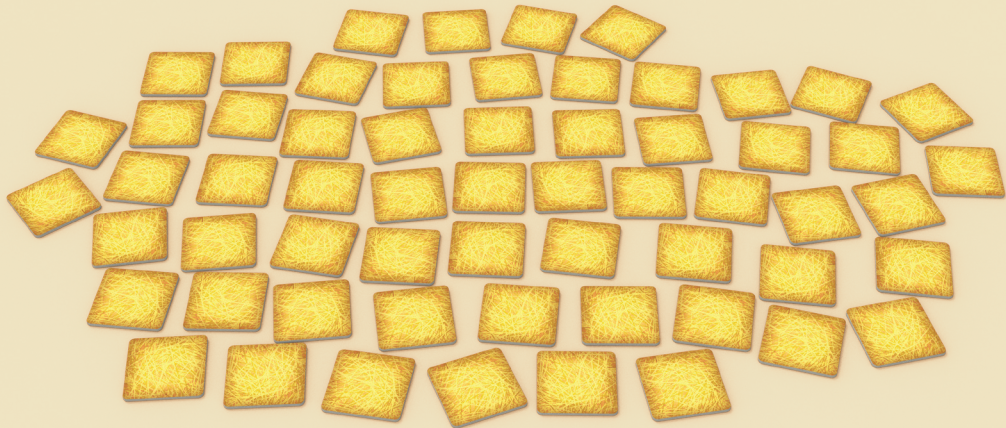
15 paniers



3 poules

Préparation du jeu

Mélangez les 63 tuiles puis étalez-les face cachée au centre de la table.



Déroulement du Jeu

Le joueur le plus âgé est désigné comme étant le premier joueur. Le jeu se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur retourne une tuile face visible.



Si la tuile retournée est un œuf, le joueur la laisse face visible sur la table.



Si la tuile retournée est un panier, le joueur ramasse tous les œufs face visible.

Le panier est retiré du jeu.

Si aucun œuf n'est visible, le joueur ne ramasse rien, mais le panier est tout de même retiré du jeu.



Si la tuile retournée est un œuf cassé, le joueur perd un œuf !

Il doit remettre sur la table (face visible) l'un des œufs qu'il avait ramassés.

L'œuf cassé est retiré du jeu.

Si le joueur n'a pas encore ramassé d'œufs, il ne remet rien mais retire quand même du jeu l'œuf cassé.



Si la tuile retournée est une poule, le joueur donne tous les œufs face visible à la poule !

La poule et les œufs sont retirés définitivement.

S'il n'y avait pas d'œuf, la poule est tout de même retirée du jeu.

Fin du Jeu



La partie s'achève quand toutes les tuiles ont été découvertes. Quelques œufs peuvent rester sur

la table en fin de partie mais cela n'a pas d'importance.

Empilez vos œufs et comparez la taille de votre tas avec ceux des autres joueurs :

le joueur qui a ramassé le plus grand nombre d'œufs remporte la partie.

Variantes de jeu



La Poule aux Œufs d'Or (CHANCE, TACTIQUE)

Cette variante concerne les 3 cartes Poule.

Quand la tuile retournée est **une poule**, le joueur la prend et la pose devant lui.

Quand il le souhaitera, lors d'un prochain tour, **au lieu de retourner une carte**, il pourra **utiliser sa poule** pour ramasser tous les œufs visibles sur la table.

Une fois utilisée, la poule est sortie du jeu.



Le Panier Magique (CHANCE, MÉMOIRE, STOP OU ENCORE)

Les 3 poules sont retirées du jeu. Les 60 tuiles restantes sont étalées sur la table, face cachée.

À son tour, un joueur retourne une tuile face visible.



Si la tuile est un œuf cassé, le joueur perd un œuf (même règle que la règle générale).



Si la tuile est un œuf, le joueur **la retourne face cachée sur la table**.



Si la tuile est un panier, **la chasse aux œufs** peut commencer !

Le joueur retourne une nouvelle tuile. 3 possibilités se présentent :



un œuf cassé : il le retire du jeu et remet sur la table un de ses œufs, face visible. Son tour est terminé.

C'est le joueur suivant qui continue la chasse aux œufs avec le panier découvert.



un nouveau panier : il retire le précédent du jeu. Son tour est terminé.

C'est le joueur suivant qui continue la chasse aux œufs avec le panier découvert.



un œuf : il peut décider de le récupérer en s'arrêtant, ou de le laisser visible et retourner une nouvelle tuile en espérant trouver un autre œuf, et ainsi de suite. **Lorsqu'il décidera de s'arrêter, il récupèrera tous les œufs visibles et retirera le panier du jeu.**

Mais attention ! S'il retourne un œuf cassé ou un panier, il perd tout ! Il ne ramasse aucun œuf et son tour est terminé. **C'est le joueur suivant qui continue la chasse aux œufs avec le panier découvert et les œufs visibles.**

Auteur : Anne Cayla

Illustrations : Marie Desbons

Direction artistique,

design graphique : Benjamin Treilhou



www.jeuxmultivers.com

cs.multivers@gmail.com

[f multivers.games](https://www.facebook.com/multivers.games)

Un jeu conçu et développé en France par :

MULTIVERS, 1 rue des Empereurs,

28200 CHATEAUDUN France

© 2022 MULTIVERS