

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Règle

TIKIDS



5+



2~4



15+

# Dali le Renard





Dali le Renard est un artiste !  
Il voudrait peindre son plus  
beau tableau grâce aux  
œufs de couleur pondus  
par les poules.  
Mais le fermier veille !

Arriverez-vous à ramasser 10 œufs  
sans que le fermier vous attrape ?

## I. Matériel



1 poulailler



1 planche d'autocollants



36 œufs  
(6 jetons de chaque couleur)



1 dé Fermier



2 dés Œufs

## II. Aperçu et but du jeu



À votre tour, jouez Dali le Renard pour tenter de ramasser des œufs. Lancez les dés et, en fonction du résultat, choisissez la couleur de l'œuf à prendre. Si vous réussissez à prendre un œuf, vous pouvez continuer à lancer les dés pour tenter d'en obtenir plus.

Attention, si vous vous faites attraper par le fermier, vous devrez laisser tous les œufs derrière vous et rentrer chez vous les mains vides !

Si vous collectez 10 œufs, vous gagnez la partie.

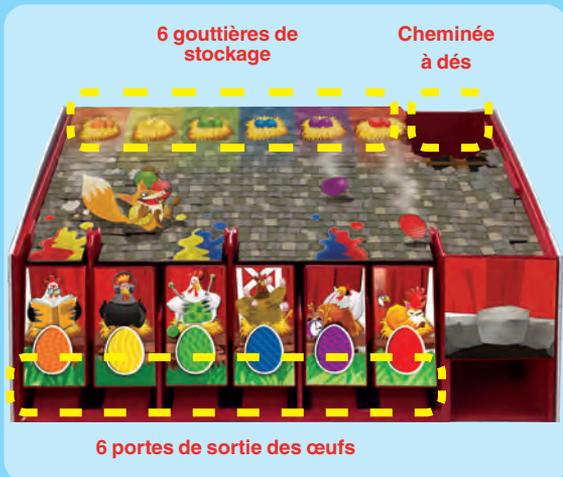
## III. Mise en place

- 1 Avant votre première partie, collez les autocollants sur le devant du poulailler. En partant de la gauche, dans l'ordre suivant : Orange, Jaune, Vert, Bleu, Violet, Rouge. Collez l'autocollant sur le dessus du poulailler et au-dessus de la sortie des dés, du côté droit du poulailler.
- 2 Placez le poulailler sur la table, visible de tous les joueurs et joueuses.

Positions des autocollants



- 3** Sur le devant le poulailler, il y a **6 portes** de sortie.  
Au-dessus du poulailler se trouvent **6 gouttières**  
de stockage des œufs.  
À droite du poulailler se trouve la **cheminée** à dés.



- 4** Appuyez sur le haut de chaque porte jusqu'à ce que vous entendiez un « Clic ! ».



- 5** Placez **6 œufs correspondant à leur couleur de porte dans chaque gouttière** de stockage (voir dessin à droite).

**Note** Vous ne pourrez pas stocker tous les œufs si vous n'avez pas cliqué en haut des portes.  
Alors ne ratez pas l'étape **4** !)



**Au début de la partie, toutes les portes doivent être inclinées et il doit y avoir 6 œufs dans chaque gouttière !**



## IV. Comment jouer ?

Le joueur ou la joueuse qui a fait de la peinture le plus récemment commence la partie.

Puis les joueurs jouent, à tour de rôle, **dans le sens des aiguilles d'une montre**.

À votre tour, vous allez réaliser trois actions :

### 1 Lancez les 3 dés :

Faites tomber **les 3 dés** (le dé Fermier et les 2 dés Œufs) dans la cheminée.

### 2 Placez les 3 dés :

Placez le dé Fermier et les 2 dés Œufs devant le poulailler, **devant les rangées correspondant** aux couleurs de chaque dé.



### ③ Choisissez UN SEUL œuf :

Mais pas n'importe lequel !

Vous avez le droit de choisir un seul œuf :

D'une des couleurs des 2 dés Œufs.

- OU -

De la couleur correspondant  
au mélange des 2 couleurs des dés Œufs.

#### Abaissez la porte de l'œuf choisi.

Appuyez en bas de la porte jusqu'à ce que vous entendiez "Clic !" Allez en **A**



Exemple : vous avez un dé bleu et un jaune. Vous pourriez donc choisir l'œuf jaune, le bleu ou le vert (mélange du jaune et du bleu). Mais le fermier protège l'œuf jaune, qui est donc interdit.

#### Les œufs interdits !

Vous ne pouvez pas choisir un œuf :

Qui est protégé par le fermier.

Dans l'exemple au-dessus, le fermier protège l'œuf jaune.



- OU -

Que vous avez déjà choisi durant ce tour.

C'est-à-dire que sa porte a déjà été abaissée lors d'un précédent lancer de dés.

**ZUT, Je ne peux ramasser aucun œuf avec mes dés !**

Allez en **B**

**Note pour les mélanges :** vous ne pouvez mélanger que les dés Œufs (pas le dé Fermier). Les mélanges de couleurs sont rappelés au-dessus des portes.

**J'ai abaissé la porte, mais il n'y a plus d'œufs dans la gouttière !** Votre tour continue quand même, même si vous ne récupérez pas d'œuf sur ce coup ! Allez en **A**

#### **A** On ramasse les œufs ou on continue ?

Bravo ! Vous avez pu choisir un œuf.

**Mais vous ne ramassez rien pour l'instant.**

Vous pouvez soit relancer les dés et tenter votre chance de gagner plus d'œufs, soit ne pas prendre de risques et ramasser vos œufs ! À vous de décider :

#### ► Je continue !

Relancez les 3 dés dans la cheminée (①). Placez-les devant le poulailler (②) et choisissez un nouvel œuf (③).

Vous pouvez continuer ainsi, tant que vous arrivez à choisir un nouvel œuf à chaque nouveau lancer de dés.

- OU -

#### ► Je m'arrête et ramasse mes œufs.

Appuyez en haut de toutes les portes que vous avez abaissées pendant votre tour (jusqu'au "Clic !").

Les œufs sortent, ramassez-les.

Placez devant vous tous les œufs remportés, visibles de toutes et tous.

Allez directement à la page 8 "Fin du tour".



#### **B** Je rentre bredouille et je ne récupère aucun œuf ce tour-ci.

Pas de chance ! Dans ce cas, vous devez remettre les œufs récupérés **durant ce tour** dans le poulailler.

Appuyez en haut de toutes les portes que vous avez abaissées pendant votre tour (jusqu'au "Clic !").

Les œufs sortent, mais **vous devez les remettre dans leurs gouttières** correspondantes.

Allez directement à la page 8 "Fin du tour".

### Exemple de retour bredouille :



Les œufs **vert** et **bleu** ont déjà été choisis (les portes sont déjà abaissées).

Et vous ne pouvez choisir l'œuf **jaune**, car le fermier le protège.



**Vous ne pouvez donc choisir aucun œuf...**

- 4 Fin de tour :** Passez les dés à votre voisin(e) de gauche, qui commence son tour.

## V. Fin du jeu



Le jeu se termine dès qu'un joueur ou une joueuse a gagné **10 œufs**. Il ou elle remporte la victoire !

### Règle simplifiée

Si vous le souhaitez, retirez le dé Fermier et ne jouez qu'avec les 2 dés Œufs.

Le reste du jeu se déroule comme dans le jeu classique.



### Rangement du matériel

- 1 Placez les dés et les œufs dans la cheminée.
- 2 Abaissez toutes les portes.
- 3 Placez le couvercle de la boîte.



 Vincent BONNARD  
 Cyril BOUQUET  
 Ian PAROVEL

Version française par TIKI Editions.

TiKids est une marque de TIKI Editions SAS.

Merci à Dominique BRETON.

**TIKIDS**

  
**HAPPY  
BAOBAB**

© 2020 Happy Baobab Co., Ltd.  
All rights reserved.