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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

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

© 2022 MULTIVERS

www.jeuxmultivers.com
cs.multivers@gmail.com multivers.games
Un jeu conçu et développé en France par :
MULTIVERS, 1 rue des Empereurs,
28200 CHATEAUDUN France

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

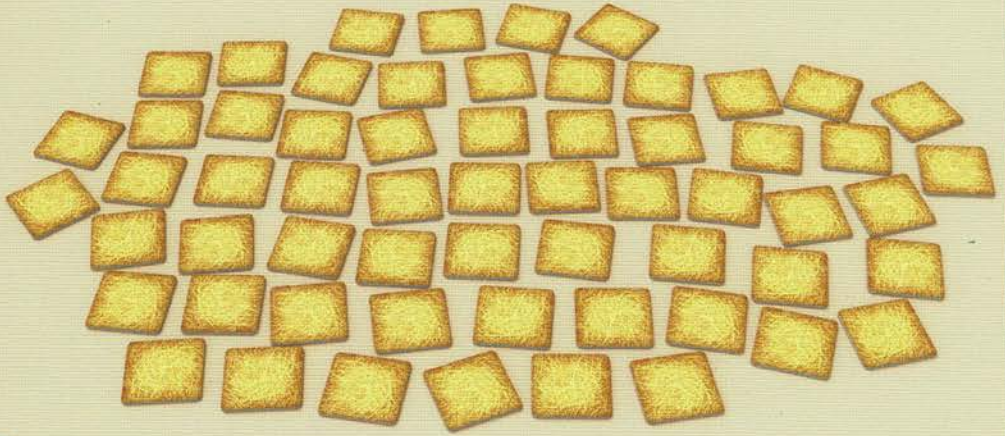
4 œufs cassés

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 oeufs 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.

- il retourne 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 nouveau panier.
- il retourne un œuf, le joueur a alors le choix de s'arrêter ou de continuer.

* S'il choisit de s'arrêter : il ramasse l'œuf visible et le panier est sorti du jeu.
* S'il choisit de continuer : il retourne une carte jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter. Continuer, c'est chercher à avoir le plus grand nombre d'œufs possible. Mais c'est aussi prendre le risque de tout perdre, car si la carte retournée est alors un oeuf cassé (il remet un oeuf) ou un panier (il sort le panier précédent), il a tout perdu, il ne ramasse aucun oeuf et son tour est terminé. C'est le joueur suivant qui continue la chasse aux oeufs avec le panier et les oeufs présents. Ce joueur peut décider de s'arrêter et de ramasser les œufs visibles ou de prendre le risque de continuer pour gagner encore plus d'œufs. Et ainsi de suite...

Auteur : Anne Cayla
Illustrations : Pathat

Ce jeu est édité par Sweet November dans la collection

BALLON BLEU

Sweet November
14 rue de l'Aleu
78730 - Saint-Arnoult en Yvelines
France
©2010 Sweet November

www.jeuxsweetnovember.com

Tous au Poulailler !

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

But du jeu

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

Contenu

38 œufs

4 œufs cassés

15 paniers

3 poules

Préparation du jeu

Les 60 cartes sont mélangées et étalées sur la table face cachée.

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 carte face visible.

a) Si la carte retournée est **un œuf**, le joueur la laisse face visible sur la table.

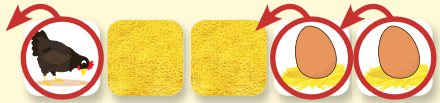
b) Si la carte retournée est **un panier**, le joueur ramasse tous les œufs face visible. Le panier est retiré du jeu. Si aucun œuf n'est visible, le joueur ne ramasse rien, mais le panier est tout de même retiré du jeu.

Retirez le panier du jeu. Ramassez les 2 œufs.

c) Si la carte 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.

Retirez l'œuf cassé du jeu. Remettez un de vos œufs sur la table.

d) Si la carte 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.



Retirez la poule et tous les œufs visibles du jeu.

Fin du jeu

La partie s'achève quand toutes les cartes ont été découvertes. Quelques œufs peuvent rester sur la table en fin de partie mais cela n'a pas d'importance. Le joueur qui a ramassé le plus grand nombre d'œufs (le tas d'œufs le plus grand) remporte la partie.

Différentes variantes de jeu

Variante de la Poule aux Œufs d'Or (chance et tactique)
Cette variante concerne uniquement les 3 cartes Poule.
Quand la carte 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.

Variante du Panier Magique
(chance, mémoire + quitte ou double)
Les 3 poules sont retirées du jeu. Les 57 cartes restantes sont étalées sur la table, face cachée.
À son tour, un joueur retourne une carte face visible.

a) Si la carte est **un œuf**, le joueur la retourne face cachée sur la table.

b) Si la carte est **un œuf cassé**, le joueur perd un œuf ! Il doit remettre sur la table (face cachée) 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 l'œuf cassé du jeu.

c) Si la carte retournée est **un panier**, la chasse aux oeufs peut commencer ! Le joueur retourne une nouvelle carte. 3 possibilités se présentent :

- il retourne 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 oeufs avec le panier découvert.