

Meli Mel œuf®

La pouaille en pagaille !

Une chasse aux œufs trépidante pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.



CONTENU :



4 boîtes à œufs



4 coquetiers



44 tuiles Animaux
(4 familles de 11 animaux)



24 moitiés d'œufs

PRÉPARATION :

Chaque joueur place devant lui :

- une boîte à œufs ;
- un coquetier, de manière à ce que les autres puissent l'atteindre facilement ;
- 11 tuiles Animaux d'une même couleur, faces visibles.

Placez les 24 moitiés d'œufs au milieu de la table, faces cachées, et mélangez-les.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- Chacun place une moitié d'œuf dans son coquetier (image visible).
- Après un « top départ », tous les joueurs cherchent simultanément les moitiés d'œufs qui correspondent (même animal) aux œufs placés dans les coquetiers (le sien mais aussi ceux des adversaires).
- Vous n'avez le droit d'utiliser qu'une seule main !
- Quand vous avez trouvé une moitié d'œuf qui correspond, posez-la sur celle se trouvant dans le coquetier : les deux parties s'aimantent ! Vous pouvez alors sortir l'œuf et le placer dans votre boîte. (fig. 1)
- Vous pouvez regarder autant de moitiés d'œufs que vous le souhaitez, mais une seule à la fois, et si elle ne correspond pas vous devez la reposer immédiatement, face cachée.
- Lorsqu'un coquetier est vide, n'importe quel joueur peut le remplir avec une nouvelle moitié d'œuf.
- Si 2 coquetiers contiennent les deux moitiés d'un même œuf vous avez le droit de les assembler. (fig. 2)
- Si vous avez rempli votre boîte à œufs, posez simplement vos autres œufs complets à côté de votre boîte. (fig. 3)



fig. 1



fig. 2



fig. 3

• Si à la fin de la manche 2 joueurs ont les 2 moitiés du dernier œuf en main, personne ne le gagne et la manche se termine. La manche se termine aussi s'il ne reste plus que des œufs dépareillés.

FIN D'UNE MANCHE

• Quand tous les œufs ont été rassemblés, chaque joueur vide sa boîte, œuf par œuf, et sépare les moitiés pour montrer qu'il y a bien la même image sur les deux parties.

• Pour chaque œuf correctement réuni, le joueur retourne la tuile de l'animal correspondant. Cela ne change rien si la tuile a déjà été retournée lors d'une manche précédente. (fig. 4)



fig. 4

• Celui qui a réuni l'œuf indiquant le renard peut retourner la tuile de son choix. (fig. 5)



fig. 5

• Si un joueur a réuni 2 demi-œufs dépareillés, il doit retourner 2 tuiles qu'il avait gagnées et les remettre faces visibles. (fig. 6)



fig. 6

NOUVELLE MANCHE

Une fois que chacun a fait ses comptes, toutes les moitiés d'œufs sont à nouveau mélangées et dispersées au centre de la table: une nouvelle manche commence.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a retourné toutes ses tuiles d'animaux gagne la partie. Il est donc possible que plusieurs joueurs gagnent en même temps.



Auteur : Ariel Laden
Illustrations : Doris Matthäus
Édité par Zoch Verlag - Munich - Allemagne
© 2007 Zoch GmbH
Adaptation française : GIGAMIC © 2008

Distribué
en France et en Belgique par :

Gigamic

BP30
F- 62930 Wimereux
www.gigamic.com