

Udo Peise 2-5 joueurs | Âge 8+

## RÈGLES

Les OEUFS sont faits!



### BUT DU JEU

Soyez le premier à marquer 100 points en réalisant les meilleures combinaisons d'œufs durs, d'œufs au plat et de poulets. Mais méfiez-vous des œufs pourris, ils pourraient gâcher votre petit-déjeuner !

### MATÉRIEL

9 dés identiques avec les faces suivantes :



Œuf entier



Œuf cassé



Œuf pourri



Marmite



Poêle



Poulet

Vous aurez aussi besoin d'un stylo et de papier pour noter les points.

### MISE EN PLACE

Placez les 9 dés au centre de la table. Un joueur note sur une feuille le nom de chaque participant et ajoute une colonne avec les nombres de 1 à 5 puis de 4 à 1 (pour le décompte des poulets, voir ci-dessous).

Le dernier à avoir mangé un plat contenant des œufs commence !

GABRIELLE	SIMON	JULES	1
			2
			3
			4
			5
			4
			3
			2
			1

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour, lancez les dés jusqu'à trois fois. Pour le premier lancer, prenez les 9 dés et lancez-les simultanément. Ensuite, vous pouvez relancer n'importe quel nombre de dés jusqu'à deux fois. Mettez de côté les dés que vous avez l'intention de garder, vous pourrez décider de les relancer à nouveau pour le troisième lancer.

**Exception :** les œufs pourris doivent être mis de côté et ne peuvent pas être relancés !



### DÉCOMPTE DES POINTS

Quand vous avez lancé trois fois vos dés ou que vous décidez de vous arrêter, marquez les points pour vos dés. Donnez d'abord tous vos dés affichant des œufs pourris au joueur à votre droite, qui relance ces dés. Le résultat de ce lancer est ajouté à celui des dés que vous avez lancés pendant votre tour. Ensuite, le décompte se fait comme suit :

#### ŒUF POURRI :

Si les dés relancés par votre voisin de droite présentent à nouveau un œuf pourri (ou plus), ajoutez-le(s) à vos combinaisons d'œufs au plat et d'œufs durs. Chaque combinaison à laquelle un œuf pourri est ajouté rapporte **0 point**.

**Note :** un seul œuf pourri peut être ajouté par combinaison.

#### ŒUF AU PLAT :

Chaque combinaison d'exactlyement 1 œuf cassé et 1 poêle rapporte **5 points**.

#### ŒUF DUR :

Chaque combinaison d'exactlyement une marmite et n'importe quel nombre d'œufs entiers rapporte **3 points par dé** (dont la marmite). Vous ne pouvez marquer des points que pour une seule combinaison "œuf dur".

#### POULET :

Si vous avez lancé le même nombre de poulets que la valeur en haut de la feuille de score, vous marquez 5 points par poulet et vous cochez ce nombre sur la feuille de score. La prochaine fois qu'un joueur veut marquer des points pour ses poulets, il doit viser le nombre suivant.

*Exemple : Gabrielle a lancé 1 poulet lors du premier tour et marque 5 points, puis coche le « 1 » sur la feuille de score. Le prochain joueur à marquer des poulets devra en lancer exactement 2, et ainsi de suite.*

Notez votre score, puis passez les dés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre pour qu'il joue son tour.

## FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur dépasse 99 points, la fin de partie est déclenchée. Terminez de jouer le tour, puis la partie se termine et le joueur avec le score le plus élevé gagne !

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés par celle-ci jouent un tour de plus, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si ce tour ne permet pas de les départager, les joueurs à égalité partagent la victoire.

### Saviez-vous que ...

... les poulets ont une très bonne mémoire ? Ils peuvent se souvenir de plus de 100 visages de leur propre espèce et peuvent aussi reconnaître les humains !

... vous pouvez prédire la couleur de leurs œufs en regardant leurs oreillons ? Les poules aux oreillons rouges pondent des œufs bruns, les poules aux oreillons blancs pondent des œufs blancs.

... le monde est plus coloré pour les poulets que pour nous ? En plus des couleurs que nous pouvons voir, les poulets perçoivent également la lumière ultraviolette.



## EXEMPLE DE TOUR

Pour son premier lancer, Simon obtient les résultats suivants :

Lancer 1 :



Il **doit** mettre de côté les deux œufs pourris. Il décide également de mettre de côté la combinaison pour un œuf au plat, une marmite et le poulet. Il relance ensuite les deux poêles et la marmite restantes :

Lancer 2 :



Il garde le deuxième poulet, car trois poulets sont nécessaires pour marquer actuellement. Pour son troisième lancer de dés, il ne relance que les deux marmites :

Lancer 3 :



Avant le décompte, la joueuse à la droite de Simon, Gabrielle, doit lancer tous les œufs pourris :

Lancer de Gabrielle (œufs pourris) :



Simon marque les points suivants :



Pour la combinaison "œuf dur", il marque 3 points par dé, pour un total de **6 points**.



Pour la combinaison "œuf au plat", Simon marquerait 5 points ...

... mais l'œuf pourri qu'il a reçu de Gabrielle gâche sa combinaison d'œuf au plat, qui ne lui rapporte donc **aucun point**.



La poêle restante ne lui rapporte aucun point, car il lui manque un œuf cassé pour faire un œuf au plat.



Simon marque 5 points pour chacun de ses trois poulets, soit un total de **15 points**.



Si Gabrielle avait lancé un quatrième poulet avec ses œufs pourris, il n'aurait marqué aucun point pour les poulets.



Simon marque un total de **21 points** pour ce tour. Puisque Simon a marqué les trois poulets, le « 3 » sur la feuille de score est barré et le prochain joueur à marquer des poulets devra en obtenir 4.

GABRIELLE	SIMON	JULES	
14	16	0	4
30	28	26	2
30	49		3
			4
			5
			4
			3
			2
			1

Retrouvez nos jeux pour toute la famille !



LIKE & FOLLOW



Par souci de lisibilité, la forme masculine générique est utilisée, celle-ci se voulant neutre en termes de genre.

### Remerciements :

L'auteur remercie toute l'équipe de Brixen-Plankstetten et tout particulièrement Aaron.

Game Factory © 2025

Auteur : Udo Peise

Illustrations : Cyril Bouquet

Rédaction : Lorenz Vollenweider

Graphismes : Melanie Friedli

Distribution :

Blackrock Games

ZA du Pra de Serre

63960 Veyre-Monton

France

www.blackrockgames.fr

