MARCUS ELGHAG / MARINE CAZAUX

2-4 15 Age: 5+

La Chasse aux Oeufs

Règles

MARCUS ELGHAG / MARINE CAZAUX

2-4 | 15 | Age: 5+

La Chasse aux Œufs

Aperçu du jeu et but de la partie

Dans La Chasse aux Œufs, vous essayer de récupérer des bonbons dans le plus d'œufs de Pâques que possible. Au début d'un tour, une carte est révélée, et cette carte correspond à l'un des jetons œuf de Pâques sur le plateau. Toues les œufs de Pâques se ressemblent, mais diffèrent légèrement les uns des autres. Plus vous trouvez rapidement le bon œuf de Pâques, plus vous aurez de chances de l'atteindre en premier. Selon le mode de jeu que vous avez choisi, les règles pour atteindre les œufs peuvent varier. Le premier joueur à l'atteindre peut alors s'emparer des bonbons que contient l'œuf, en tirant au hasard un jeton bonbon dans le sac de bonbons. Le joueur qui a le plus de symboles bonbon sur ses jetons à la fin de la partie l'emporte.

Jouable par toute la famille

- Un mode de jeu simple, recommandé pour les enfants de 5 ans et +.
- Un mode avancé, recommandé pour les enfants un peu plus âgés et les adultes. Ce mode peut également être joué par à peu près n'importe quel nombre de joueurs.

Contenu

1 Plateau de jeu double-face

4 Pions

1 Sac à bonbons

1 Dé

12 Cartes œuf de Pâques (différentes)

Recto

Verso

12 Jetons œuf (différents)

Recto

Verso

12 Jetons bonbon (différents)

Recto

Verso

Mode simple

Pour 2-4 joueurs aux alentours de 5 ans

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table, sur sa face simple (exemple plus-bas).

2. Mélangez les cartes œuf et formez une pioche face cachée à côté du plateau de jeu. Remettez les 2 premières cartes de cette pile dans la boîte, sans les retourner.

3. Placez un jeton œuf aléatoire sur les cases à côté de chaque animal.

4. Placez les jetons bonbon dans le sac à bonbons et placez le sac à bonbons à côté du plateau.

5. Chaque joueur prend un pion et le place sur la case de départ (exemple ci-contre).

6. Placez le dé de sorte à chaque joueur y ait accès.

7. Si n'importe lequel des joueurs découvre le jeu (et particulièrement si ce joueur est tout jeune) il est préférable d'expliquer que chaque jeton œuf est différent, et de montrer ces différences. Il est également recommandé de piocher une carte pour l'exemple, et laisser le joueur trouver le jeton œuf correspondant. Une fois cet exemple terminé, mélangez les cartes œuf.

Une partie est divisée en une série de «chasses». Chaque chasse comporte deux étapes :

1. Étape 1 : Déterminer le premier joueur

Révèlez la 1ère carte de la pioche œuf . Cette carte montre l'un des jetons œuf sur le plateau.

Le premier joueur qui parvient à localiser l'œuf correspondant à la carte piochée commençera en premier lors de l'étape 2, la « Chasse aux Œufs ». Chaque joueur n'a qu'un essai pour trouver le bon œuf. Il n'est pas possible de pointer plusieurs œufs.

En cas d'égalité, si plusieurs joueurs ont trouvé le bon œuf en même temps, alors celui avec le moins de jetons bonbon commencera en premier. S'il y a encore égalité sur le nombre de jetons bonbons, alors le joueur le plus jeune commencera.

Étape 1 : exemple

A Révélez la première carte oeuf

B Trouvez l'oeuf sur le plateau

Les cases

Lors de la prochaine étape, vous déplacerez votre pion d'un nombre de pas (cases) correspondant au résultat de votre jet de dé. Lorsque vous effectuez cela, un pas = une case= un point de mouvement.

Vous pouvez traverser les trois ponts/ passages (montrés à droite) sans dépenser de pas/ point de mouvement.

2. Étape 2 / Chasse aux oeufs

Le joueur qui a remporté l'étape 1 commence la chasse aux œufs, lance le dé , et bouge son pion d'un nombre de cases identique au résultat du dé. Puis, le joueur à sa gauche lance le dé, déplace son pion, etc ...

Le joueur qui arrive en premier sur la case où se trouve le jeton œuf correspondant à la carte piochée (même s'il vous restait des pas, si vous arrivez sur la case d'un jeton œuf, vous pouvez vous arrêter) peut s'emparer des bonbons à l'intérieur de l'œuf - Il prend un jeton dans le sac de bonbons et place ce jeton en face de lui. Il ne faut pas montrer le nombre de symboles bonbons sur le jeton bonbon aux autres joueurs. Le jeton œuf reste sur le plateau.

Puis, une nouvelle chasse commence, et le joueur qui vient de s'emparer des bonbons pioche une nouvelle carte œuf .

Si un joueur, avant de commencer l'étape 2, se trouve déjà sur la case de l'œuf correspondant à la carte piochée, il s'empare immédiatement de l'œuf, sans qu'il n'y ait de chasse. Si il y a plus d'un joueur sur cette case, c'est le joueur qui arrive en premier dans l'ordre du tour, conformément à l'étape 1, qui s'empare de l'œuf.

Étape 2 : exemple

A Lancez le dé et bougez votre pion en direction de l'oeuf

B Le premier joueur à atteindre l'œuf s'empare des bonbons

C Emparez-vous des bonbons en piochant un jeton bonbon dans le sac à bonbons

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de cartes œuf à piocher. Tous les joueurs calculent le total de symboles bonbons sur leurs jetons bonbon. Le joueur avec le plus de symboles bonbons l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Exemple

Révélez vos jetons bonbon

= 5 bonbons

Mode avancé

Pour 2 joueurs ou plus, à partir de 8 ans.

Dans ce mode, chaque chasse commence et finit de la même manière que dans le mode simple. Cependant, la manière dont les joueurs atteignent les œufs est différente. Les différences les plus importantes sont surlignées en orange.

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table, sur sa face avancée (exemple plus-bas).

2. Mélangez les cartes œuf et formez une pioche face cachée à côté du plateau de jeu. Remettez les 2 premières cartes de cette pile dans la boîte, sans les retourner.

3. Placez au hasard un jeton œuf sur les cases à côté de (quasiment) tous les animaux. Ne placez pas de jeton œuf sur l'une (et une seule !) de ces cases.

4. Placez les jetons bonbons dans le sac à bonbons et placez le sac à bonbons à côté du plateau.

5. Ne placez qu'un seul pion sur le plateau, sur la case qui n'a pas reçu d'œuf.

Comment Jouer

Chaque chasse comporte deux étapes :

1. Étape 1 / Trouvez le chemin le plus court

L'un des joueurs révèle la première carte œuf . Les joueurs doivent alors trouver au plus vite sur le plateau l'œuf correspondant à la carte piochée, et calculer le chemin le plus court. Dés qu'un joueur pense avoir trouvé le chemin le plus court, il annonce à voix haute le nombre de pas (cases à traverser) pour atteindre l'œuf. Les joueurs ne peuvent annoncer qu'un seul nombre, et ne peuvent pas changer ce nombre ou en annoncer un autre une fois qu'ils ont parlé.

Rappel

Vous pouvez traverser les trois ponts/ passages (montrés à droite) sans dépenser de pas/ point de mouvement.

Les chemins opposés :

A Dans ce mode, un chemin qui mène aux extrémités du plateau peut permettre de sortir du plateau d'un côté et d'y re-rentrer immédiatement du côté opposé.

Pour éviter de vous perdre, chacun des 4 chemins opposés a une couleur et un symbole qui lui sont propre.

Violet /Carré Bleu/Croix Vert/Triangle Rouge/Rond

Exemple à droite : *pour atteindre le jeton œuf, le pion peut être déplacé en suivant la ligne rouge — pour un total de 13 pas, ou bien en suivant* ***la ligne bleu*** *— pour un total de 7 pas.*

Étape 1 : exemple

A Révélez la 1ère carte Œuf.

B Trouvez l'oeuf sur le plateau.

Annoncez le nombre de pas.

2. Étape 2 / Vérifier les pas

Quand tous les joueurs ont annoncé un nombre de pas, le joueur qui a annoncé le plus petit nombre de pas commence.

Si plusieurs joueurs ont annoncé le même plus petit nombre de pas, le joueur qui l'a annoncé en premier commence. S'il y a encore égalité, le joueur avec le moins de jetons bonbon commence. S'il y a encore égalité, le joueur le plus jeune commence.

Le joueur qui commence déplace le pion en direction de la case qui contient l'œuf, en comptant à voix haute le nombre de pas nécessaires pour atteindre l'œuf. Il s'arrête dés qu'il a atteint le nombre de pas qu'il a annoncé, et ce même s'il n'a pas atteint l'œuf.

Si le nombre de pas nécessaires pour atteindre l'œuf est identique au nombre annoncé par le joueur, ce dernier laisse le pion sur la case de l'œuf, et peut récupérer les bonbons à l'intérieur. Il prend au hasard un jeton dans le sac de bonbons et place ce jeton en face de lui. Il ne faut pas montrer le nombre de symboles bonbons sur le jeton aux autres joueurs. Le jeton œuf reste sur le plateau.

Si le nombre de pas nécessaires n'est pas identique au nombre annoncé par le joueur, le pion est replacé sur sa case de départ, et le joueur qui avait annoncé en premier le second plus petit nombre de pas commence son tour et essaye d'atteindre l'œuf, etc ...

Il est possible qu'aucun des joueurs ne parvienne à récupérer **les** bonbons. Lorsqu'un joueur au récupéré les bonbons à l'intérieur d'un œuf, il pioche une carte œuf, et un nouvelle chasse commence.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de cartes œuf à piocher. Tous les joueurs calculent le total de symboles bonbons sur leurs jetons bonbon. Le joueur avec le plus de symboles bonbons l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Étape 2 : Exemple

A Le premier joueur bouge le pion du nombre de pas qu'il a annoncé, et essaye d'atteindre l'œuf.

B Si le nombre de pas annoncés était correct, emparez-vous des bonbons en prenant un jeton

Exemple

Révélez vos jetons bonbon.

DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

AUTEUR : MARCUS ELGHAG
ILLUSTRATIONS : MARINE CAZAUX
TRADUCTION : MAXIME LECOEUR
DIRECTION ÉDITORIALE : ARNAUD CHARPENTIER
DIRECTION ARTISTIQUE : MAXIME ERCEAU
PRODUCTION : SURFIN MEEPLE OF CHINA

matagot KIDS