

Règle du jeu

LA SALSA DES OEUFS



7+



2~4



15'

**Les joueurs doivent réagir rapidement
en fonction des indications du dé
pour prendre un œuf.**

Le premier à avoir 5 œufs a gagné.



I. Contenu



- ◆ 9 œufs orange
- ◆ 1 œuf bleu
- ◆ 1 coquetier
- ◆ 1 dé **Actions** (rouge)
- ◆ 1 dé blanc (parties du corps)
- ◆ 1 règle

II. Préparation

- 1 On place le coquetier au milieu de la table.



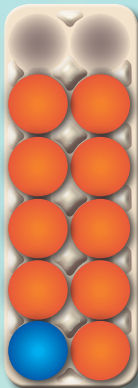
1 coquetier



1 dé **Actions** (rouge)



1 dé blanc
(parties du corps)



9 œufs orange
1 œuf bleu

- 2 Chaque joueur lance le dé blanc et maintient un œuf orange avec la partie du corps indiquée par le dé (voir page 8).
- 3 Les œufs restants sont laissés dans la boîte, posée ouverte sur la table.

III. Le jeu

- 1 Le joueur ayant cassé des œufs le plus récemment est le premier joueur.
- 2 Il choisit un œuf et le place sur le coquetier.

Note L'œuf bleu est plus lourd et plus dur que les autres, donc plus difficile à maintenir. En cas d'égalité, le joueur avec l'œuf bleu gagne (voir page 6).



- 3** Le premier joueur lance le dé **Actions**. Immédiatement, tous les joueurs doivent réagir en fonction de l'illustration indiquée par le dé.

Si le dessus du dé est rouge (voir page 6)

- ➔ Le premier à réagir correctement prend l'œuf sur le coquetier, lance le dé blanc et coince l'œuf à l'endroit indiqué.

Si le dessus du dé est bleu (voir page 7)

- ➔ Le dernier joueur à réagir doit remettre un œuf dans la boîte (sauf s'il n'en a plus).

Note Personne ne prend l'œuf sur le coquetier.



4 Ensuite, le joueur à sa gauche joue le tour suivant et la partie continue comme expliqué plus haut.

Note Si l'on ne peut pas clairement distinguer de premier ou de dernier à réagir, personne ne prend ni ne rend d'œuf et le jeu continue.

Note Si un joueur fait tomber un œuf, il doit le remettre dans la boîte.

IV. Fin du jeu

Si l'une des conditions suivantes se produit, la fin du jeu est proche.

1 Si un joueur a 5 œufs.

Ce joueur fête sa victoire : il doit se lever et tourner sur lui-même tout en maintenant ses 5 œufs et en criant « COCORICO » ! S'il réussit, il gagne la partie. Mais si un œuf tombe, il doit le remettre dans la boîte et la partie continue.

2 Si les 10 œufs sont pris et que la boîte est vide.

Tout le monde fait la fête : les joueurs doivent se lever et tourner sur eux-mêmes tout en maintenant leurs œufs et en criant « COCORICO » !

- **Si des œufs tombent**, ils retournent dans la boîte et la partie continue.
- **Si tous les joueurs réussissent** l'épreuve, celui ou ceux avec le plus d'œufs gagne(nt) la partie. En cas d'égalité, si l'un des ex æquo possède l'œuf bleu, il gagne la partie.

Description du dé Actions

Faces rouges : le premier joueur à réaliser l'action indiquée prend l'œuf sur le coquetier et le maintient en fonction du dé blanc.



Les joueurs doivent crier comme des coqs : « cocorico ! ».



Les joueurs doivent attraper l'œuf sur le coquetier.



Les joueurs doivent attraper le dé **Actions**.

Note le dé blanc ne compte pas.



Les joueurs doivent **se mettre debout** et lever un bras en baissant le second (pose disco).

Faces bleues : le dernier joueur à réaliser l'action indiquée remet un œuf dans la boîte (sauf s'il n'en a plus). **Note** Personne ne prend l'œuf sur le coquetier.



Les joueurs doivent mettre un doigt sur leurs lèvres et dire « chut ! ».



Les joueurs doivent poser une main sur l'œuf sur le coquetier.

Description du dé blanc

Quand un joueur prend un œuf, il doit lancer le dé blanc et coincer l'œuf à l'endroit indiqué.



Sous
l'aisselle



À l'intérieur
du coude



Dans
le cou



Sous
le menton



Entre
les genoux



Au choix,
n'importe lequel
des 5 endroits
indiqués