

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Egg Race

F

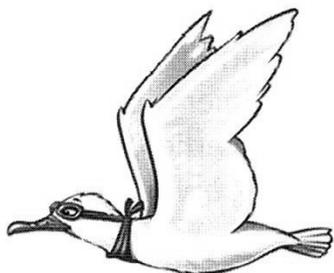
Jeux Ravensburger® n° 23 343 4

Une course d'équilibristes  
pour 2 à 8 joueurs de 5 à 10 ans.

Auteur : Gunter Baars

Illustrations : Oliver Freudenreich

Rédaction : Monika Gohl



*Amusez-vous ensemble à bouger avec la gamme « Move & Fun » ! « Egg Race » oppose deux équipes dans une course à l'œuf complètement folle. Avancez de la façon indiquée. Mais vous ne marquez des points pour votre équipe que si vous êtes rapide et que vous gardez adroitement l'équilibre.*

## **Contenu :**

2 mouettes munies de bâtonnets pour les tenir, 1 cordon de départ, 26 œufs en carton, 1 toupie avec une flèche, 1 nid (formé du fond de boîte et d'une cloison sur socle)

Deux familles de mouettes ont pondu tellement d'œufs que leurs nids sont devenus trop petits. Elles se livrent alors une concurrence acharnée pour savoir laquelle

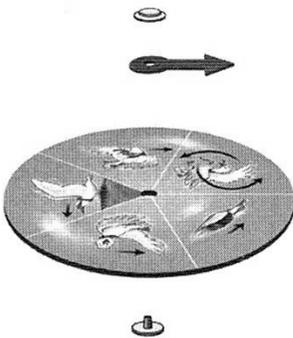
d'entre elles transportera la première tous ses œufs dans le nouveau nid avant que les petits n'éclosent. Mais le trajet est parsemé d'obstacles : tantôt, il leur faut voler très bas, tantôt une bourrasque de vent les fait tourner ou elles volent vers l'arrivée en marche arrière. Il va falloir rivaliser d'adresse !

## But du jeu

L'équipe qui possède le plus de petits dans son nid à la fin remporte la partie.

## Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les pièces de la planche prédécoupée. Fixez un **bâtonnet** au bout de la queue de chaque **mouette** pour la tenir.



Insérez le **socle** dans la **cloison de séparation**. Placez-la ensuite au milieu de la boîte pour former les deux nids d'arrivée (rouge et vert). Chaque équipe place son **nid** sur la table. Tendez le **cordon de départ** au sol, à environ 4 m de l'arrivée.

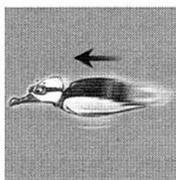
Assemblez la **toupie** comme indiqué sur l'illustration. Placez-la ensuite ainsi que les **œufs** (la face blanche sur le dessus) à côté du cordon de départ.

Formez 2 équipes. Si vous êtes un nombre impair, une des équipes comptera un joueur de plus.

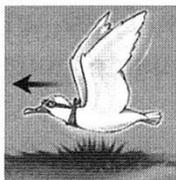
## La course commence

Chaque équipe choisit le joueur qui commencera. Chacun d'eux reçoit une mouette qu'il tient par le bâtonnet. Posez un œuf, face cachée, sur chaque sac à dos et placez-vous derrière la ligne de départ. La couleur du sac à dos vous indique dans quel nid vous devez déposer vos œufs.

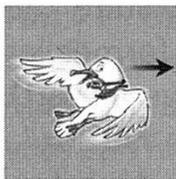
Il existe 5 manières différentes de porter les œufs jusqu'au nid :



**Turbo** : Déplacez-vous le plus vite possible vers le nid.



**Rase-mottes** : Avancez à quatre pattes à partir de la ligne de départ en tenant la mouette en équilibre dans une main.



**Marche arrière** : Avancez en marche arrière jusqu'au nid et retournez-vous juste avant d'arriver pour laisser glisser l'œuf dans votre nid.



**Looping** : Déplacez-vous vers l'avant en tournant au moins deux fois sur vous-même.



**Vol latéral** : Déplacez-vous sur le côté jusqu'au nid. Vous pouvez choisir de croiser les jambes ou d'avancer en pas chassés.

Un joueur au choix lance la toupie et annonce le type de vol pour la course : par exemple, marche arrière. Il donne ensuite le signal de départ : **À vos mouettes... Prêts ? Partez !**

Dans l'exemple, il s'agit d'avancer en marche arrière vers le nid en tenant l'œuf en équilibre sur la mouette. Vous ne devez tenir que le bâtonnet, pas la mouette.

L'œuf ne doit pas tomber. En cas de chute, votre équipe est malheureusement éliminée pour cette manche ! Remplacez l'œuf tombé dans la réserve.

Lorsque vous touchez au but, essayez de faire glisser l'œuf dans le nid de votre couleur. Il y sera en sécurité. S'il glisse malencontreusement dans le nid adverse, tant mieux pour l'autre équipe !

Si **les deux joueurs** ont déposé toutes les deux leur œuf dans un nid (que ce soit le bon ou non), l'équipe la plus rapide gagne un **œuf supplémentaire**. Elle peut alors le prendre dans la réserve et l'ajouter à son nid. En cas d'égalité, **personne** ne gagne d'œuf supplémentaire. Si **un seul joueur** réussit à terminer son vol, son équipe ne gagne **pas** non plus **d'œuf supplémentaire**.

Une nouvelle manche commence et les deux joueurs suivants (si vous jouez à plus de 2) se préparent sur la ligne de départ pour la course suivante.

## Fin de la partie

S'il reste moins de 3 œufs dans la réserve, la partie s'arrête. Les petits éclosent : Retournez alors les œufs dans les nids. Vous voyez combien de petits occupent le nid. L'équipe qui en possède le plus remporte la partie.

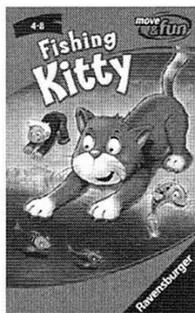
## Variante pour les plus jeunes

Si un œuf tombe pendant la course, le joueur n'est pas éliminé. Il peut replacer son œuf sur le dos de sa mouette, mais il perd du temps. À vous de choisir au début si on a le droit de remettre l'œuf ou pas.

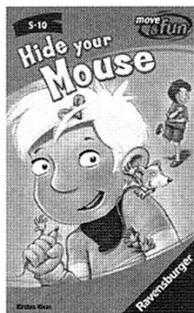
© 2012 Ravensburger Spieleverlag



Vous voulez continuer à bouger avec « Move & Fun » ?



23 344 1



23 342 7