

Eierlei

Jeu à emporter

4417

Deux jeux de dés pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Principe du jeu:

- Avec un minimum de chance au dé et de tactique, les lapins livreront tous les œufs de Pâques.

Matériel:

- 4 lapins, 1 plateau de jeu, 24 œufs de Pâques (de 4 couleurs), 1 dé.

Déroulement du jeu 1:

- Quel joueur parviendra le premier à livrer six œufs ?
- Ouvrir le plateau de jeu, placer les lapins au hasard sur la case de départ jaune-orange (la flèche indique le sens de déplacement), préparer le dé.
- Les lapins sont des personnages avec lesquels les joueurs jouent en commun. Le dé indique combien de lapins peuvent être déplacés
- Retourner les œufs de Pâques, les mélanger et les distribuer. Chaque joueur en reçoit 6.
- Les déplacements s'effectuent dans le sens des aiguilles d'une montre et à tour de rôle. A son tour, chaque joueur peut lancer une fois le dé.
- Le dé affiche des points: il y a autant de lapins qui peuvent sauter par-dessus les autres qu'il y a de points sur le dé. Le lapin qui se trouve à l'arrière saute chaque fois par-dessus tous ceux qui le précèdent. Il saute sur la première case libre devant le premier lapin. On fait donc bondir vers l'avant autant de lapins qu'il y a de points sur le dé.
- Le dé affiche un lapin: on peut alors choisir si l'on fait sauter les lapins une, deux ou trois fois vers l'avant.
- Quelle est la couleur du lièvre qui est en première position après le bond ? Le joueur qui a lancé le dé possède-t-il un œuf de Pâques de cette couleur ?
- Non: son tour est passé, il donne le dé au joueur suivant.
- Oui: il faut d'abord examiner la case sur laquelle se trouve le lapin.
- Case normale ? Remettre l'œuf de la bonne couleur dans la boîte.
- L'œuf est offert à un enfant au choix.



Fin du jeu:

- Les lapins sautent pendant plusieurs tours. Le jeu se termine dès qu'un enfant a offert son dernier œuf de Pâques et gagne ainsi le jeu.

Déroulement du jeu 2:

- Qui peut rassembler le plus d'œufs de Pâques ?
- Préparation du jeu identique à la variante 1.
- Mélanger les œufs de Pâques et les distribuer en trois piles égales. La face colorée est tournée vers le haut.
- Les lapins sautent comme indiqué dans la version 1.
- Après le lancer du dé et les sauts, on regarde les piles : y a-t-il au-dessus des piles un ou plusieurs œufs de cette couleur ?
- Non ? Le tour est passé, le joueur donne le dé au joueur suivant.
- Oui ? Regarder la case sur laquelle le lièvre est arrivé.
- Case normale ? Prendre l'œuf(les œufs) de la (des) pile(s).
- Case cadeau ? Y a-t-il au-dessus des piles un œuf de la même couleur que le lapin en première position ?
- Oui : l'œuf est offert à l'enfant qui en possède le moins.
- Non: on ne peut pas offrir d'œuf.
- Le dé passe ensuite au joueur suivant.

Fin du jeu:

- Le jeu se termine lorsqu'une pile d'œufs est épuisée. Le joueur qui a récolté le plus d'œufs a gagné.

Astuces et particularités:

- Ce jeu demande une certaine intelligence tactique.

10

9

8

7

6

5

A partir de

4

3

2

1