

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Dancing Eggs • La danse des oeufs • Eierdans

Eiertanz⁴⁴⁴⁸



HABA[®]

Jeu Habermas n° 4448

La danse des œufs

Un jeu avec des œufs sauteurs, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga

Illustration: Martina Leykamm

Contenu :

1 œuf en bois, 9 œufs sauteurs en caoutchouc, 1 dé d'activités de couleur rouge, 1 dé qui indique où coincer l'œuf, 1 règle du jeu

But du jeu :

Qui va réussir à récupérer le plus possible d'œufs et aura ainsi le plus grand nombre de points ?

Cela ne va pas être facile, car ce sont des œufs sauteurs qui n'arrêtent pas de passer de mains en mains ... et si l'on fait tomber l'un de ses œufs par terre, la partie est alors finie.

Préparatifs :

Préparer les **deux dés**. Poser la boîte avec les **10 œufs** au milieu de la table. Vérifier qu'il n'y ait rien d'autre sur la table, car c'est là qu'on va les faire rebondir.

Attention à la casse ! Les œufs sauteurs ne pourront pas se casser, mais avant de commencer à jouer, il est recommandé d'enlever tous les objets fragiles posés aux alentours.

Eh ! Qu'est-ce que l'œuf en bois vient faire là ?

Un œuf en bois, qui rapportera des points, est venu se mélanger aux œufs sauteurs ! A la fin de la partie, il comptera deux points alors que les œufs sauteurs ne comptent qu'un seul point. Il est donc particulièrement convoité par les voleurs d'œufs !

Déroulement de la partie :

Celui qui sautera le plus haut a le droit de commencer. Il lance une fois le dé d'activités.

Sur quel symbole le dé rouge est-il tombé ?



L'œuf pondu

Tu as de la chance, tu dis : « cot, cot, codec ! » et tu prends un œuf dans la boîte.



L'œuf sauteur

Prends un **œuf en plastique** dans la boîte. Tiens-le à peu près à 50 cm au-dessus de la table et lâche-le au milieu de la table. Les autres joueurs doivent alors essayer d'attraper l'œuf. Celui qui l'aura attrapé en premier a le droit de le garder.

Attention : on n'a pas le droit de faire sauter l'œuf en bois !



L'œuf voleur

Tous les joueurs essaient de récupérer le dé rouge le plus vite possible. Celui qui le récupère a le droit de prendre un œuf dans la boîte.

Attention, vol d'œufs !

Si au cours de la partie, tu ne peux plus prendre d'œufs dans la boîte, il sera permis d'en voler un à un autre joueur pour pouvoir **continuer les activités**.

Annonce le nom du joueur que tu veux voler et prends-lui un œuf. Il devra te le donner sans rien dire. Si le joueur a plusieurs œufs, tu as le droit de choisir celui que tu veux.



L'œuf baladeur

Attention, maintenant il va y avoir du remue-ménage ! Tous doivent se mettre debout et courir autour de la table. Le joueur qui sera le premier assis à nouveau à sa place prend un œuf dans la boîte.



L'œuf crieur

C'est l'heure de réveiller les voisins ! Celui qui criera : « Cocorico » le premier a le droit de prendre un œuf dans la boîte. Si plusieurs joueurs ont crié aussi fort les uns que les autres, personne ne prend d'œuf.



L'œuf muet

Regarde bien : ce symbole ressemble beaucoup à l'œuf crieur. Mais ici, il faudra rester muet. Celui qui criera « Cocorico » devra remettre un de ses œufs dans la boîte (bien sûr, seulement s'il en a déjà !).

Que faire avec l'œuf récupéré ?

Quand on vient de récupérer un œuf, on ne le laisse pas tout simplement devant soi. **A chaque fois**, il faut lancer le **dé qui indique où coincer l'œuf**.

Le symbole sur lequel le dé est tombé indique où coincer l'œuf :



... sous le menton



... sous l'une des deux aisselles



... entre les genoux



... dans le creux d'un des deux bras



... ou entre la joue et l'épaule.



Celui qui a le symbole ci-contre a le droit de choisir lui-même un des endroits ci-dessus où il va coincer son œuf.

N.B. :

- Si le joueur a déjà **un œuf de coincé à l'endroit sur lequel le dé vient de tomber**, il a le droit de décider s'il va coincer l'autre œuf au même endroit ou bien à l'un des autres endroits ci-dessus.
- On n'a pas le droit de mettre l'œuf en-dessous de ses vêtements ou d'utiliser une aide quelconque.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsque l'un des joueurs **fait tomber un ou plusieurs de ses œufs coincés**.

Les autres joueurs comptent un point par œuf. L'œuf en bois compte deux points.

Celui qui aura le **plus de points** gagne la danse d'œufs.

Diabes de dé !

Pendant le jeu, il faudra souvent lancer le dé et réagir très vite. Il faudra quand même rester très prudent, car celui qui fera **tomber le dé par terre** devra le ramasser tout seul sans aide.

Faites un essai : ce n'est vraiment pas facile de se baisser quand on a un œuf de coincé entre les genoux ou sous le menton ...