

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

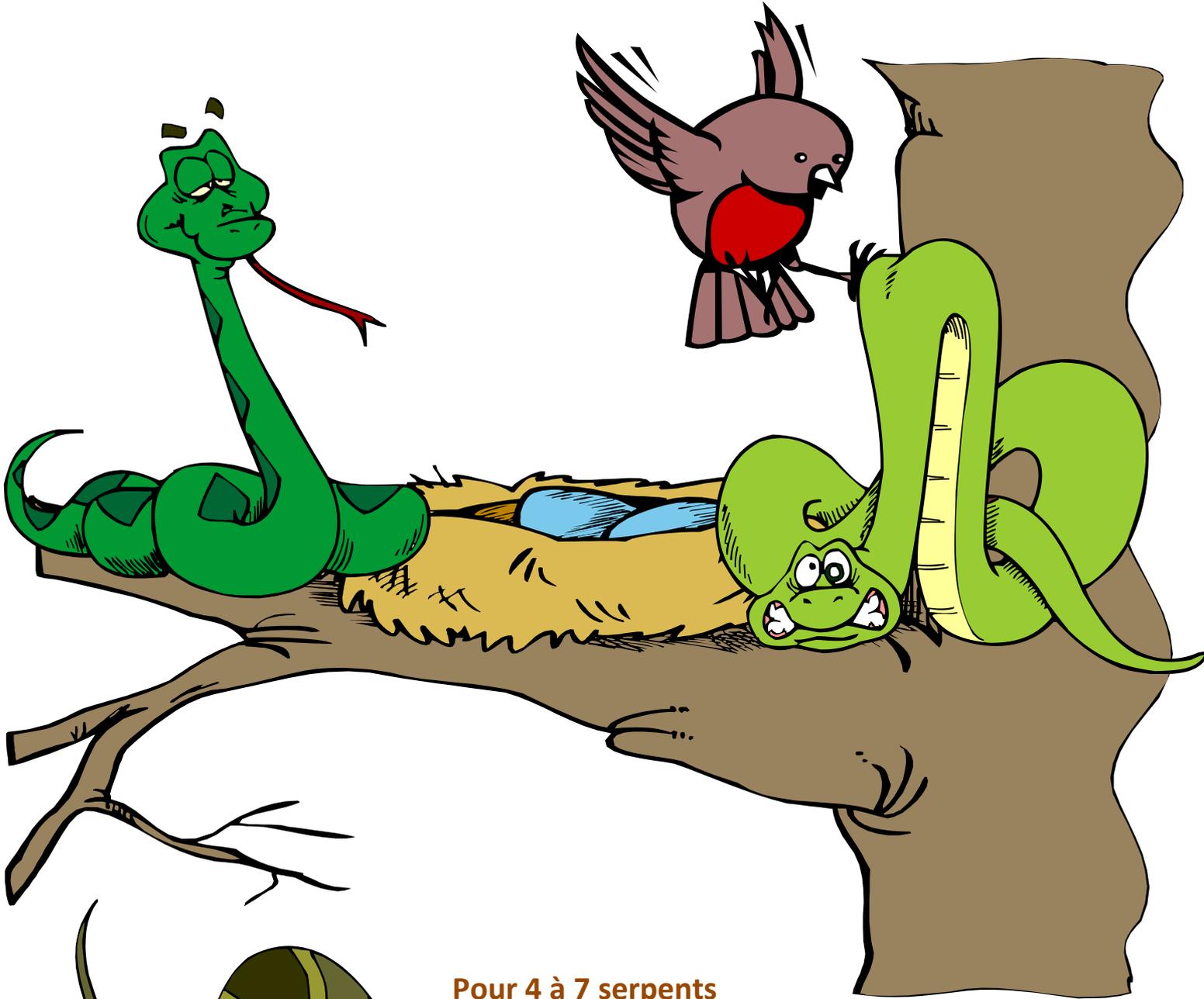
06 24 69 12 99

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



# Sapristi serpents !

Dénichez les meilleurs œufs.  
Gobez-les avant vos adversaires.  
Ne soyez pas le dernier à dévaler.



Pour 4 à 7 serpents  
A partir de 8 ans  
Durée : 20 mn environ



# Règle du jeu

## L'histoire

Dans la forêt des bois heureux, au sommet d'un grand chêne, une maman oiseau couve ses œufs précautionneusement. Cependant, bien que toute dévouée à sa tâche, elle trouve quand même parfois le temps long seule dans son grand nid douillet. C'est pourquoi elle s'autorise par moments une petite virée dans le ciel afin de se dégourdir les ailes, inconsciente du danger qui guette sa maison de brindilles.

En effet, au pied de l'arbre, une bande de serpents affamés guettent le moment propice pour s'emparer des œufs. Courageux mais pas téméraires, les reptiles attendent sagement que la maman oiseau s'éloigne de son nid pour grimper à l'arbre centenaire et s'offrir un repas de roi. Seulement, ces serpents là bien qu'amis, n'en sont pas moins impolis lorsqu'ils sont en appétit. Point de solidarité entre eux, c'est chacun pour soi et adienne que pourra ! Les premiers arrivés seront les mieux servis et tant pis si le dernier se retrouve sans rien, il n'avait qu'à se dépêcher.

## Le matériel

1 plateau de jeu représentant un nid d'oiseau.

42 jetons « œuf » de 6 couleurs différentes.

6 chaussettes représentant des serpents.

7 cartes « événement ».

1 dé « œuf pourri ».



## L'objectif

Vous jouez le rôle d'un serpent affamé et votre objectif est de parvenir à gober les œufs les plus gros (ceux qui ont le plus de pastilles colorées) afin de marquer le maximum de points. Tout le monde joue en même temps mais personne ne sait à l'avance quels sont les œufs les plus intéressants. Soyez donc rapide pour dénicher les plus beaux, mais pensez également à vous enfuir à temps pour ne pas vous retrouver sans rien car la maman oiseau ne vole jamais très loin.

## La mise en place

---

- \* Placez le nid d'oiseau au centre de la table à égale distance de tous les joueurs.
- \* Retournez tous les jetons « œuf » de sorte que les points de couleurs soient cachés.
- \* Mélangez-les et **placez-en 18 dans le nid**, toujours face cachée.
- \* Prenez autant de chaussettes-serpents que de participants moins une. *Par exemple, à 5 joueurs, vous prendrez 4 chaussettes-serpents.*
- \* Tous les joueurs enfilent une chaussette-serpent sauf un.
- \* Celui qui n'en a pas jouera le rôle de **la maman oiseau** pour le premier tour. Il récupère le dé « œuf pourri » et les 6 cartes « événement ».

## Le jeu

---

Les 2 termes suivants reviennent régulièrement dans la règle. Voici leur signification exacte dans le jeu :

« **Attraper un œuf** » signifie pour un joueur de prendre un œuf dans le nid à l'aide de sa chaussette-serpent uniquement, de le retourner pour découvrir sa valeur et de le reposer dans le nid ou de le gober.

« **Gober un œuf** » signifie pour un joueur de garder un œuf attrapé avec sa chaussette-serpent, de s'éloigner du nid d'au moins 20 cm et de crier « **gobé !** » pour indiquer la fin de son tour.

\* Une partie de « **Sapristi Serpents !** » se joue en autant de tours que de participants. *Par exemple, à 5 joueurs, une partie durera 5 tours.*

### Premier tour

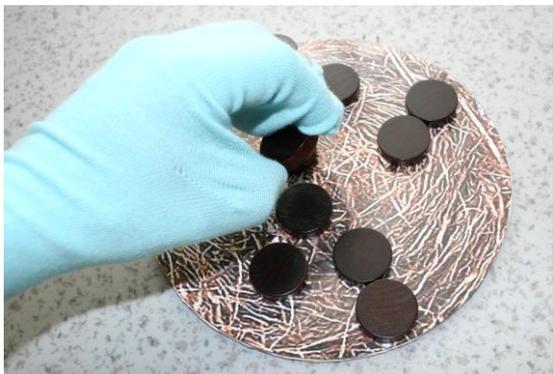
\*Chaque tour est divisé en 4 phases :

**1/** Le joueur qui fait la maman oiseau lance le dé « œuf pourri » devant tous les participants. Ce dé indique la couleur de l'œuf qui est pourri et donc immangeable pour le tour en cours. *Par exemple, si le dé s'arrête sur la couleur jaune, tous les œufs jaunes du nid sont considérés comme pourris.*

Il pioche ensuite une carte « événement » au hasard et la dévoile aux autres joueurs.

Enfin, il donne le signal du départ signifiant que la maman oiseau a quitté le nid.

**2/** Au top départ, tous les serpents doivent se précipiter sur le nid pour attraper des œufs et au final, en gober **un seul**. Dès qu'un joueur a gobé un œuf, il doit de suite crier « **gobé !** » et s'éloigner du nid sans lâcher son œuf. Cette action marque la fin de son tour.



**Attrapez un œuf, regardez sa valeur puis reposez-le ou gobez-le.**

**3/** La maman oiseau est de retour au nid sitôt que **l'avant dernier joueur a crié « gobé ! »**. Par exemple, à 4 joueurs serpents, la maman revient lorsque le 3ème crie « gobé ! ».

A ce moment, le dernier joueur encore en jeu doit immédiatement cesser de jouer. S'il tient un œuf dans la gueule de son serpent, il peut le garder. Dans le cas contraire, il termine le tour sans œuf.

**4/** Le tour est maintenant terminé. Le joueur qui incarne la maman oiseau vérifie les œufs gobés par chacun. **Tous ceux qui n'ont pas gobé un œuf pourri peuvent le conserver. Les autres doivent s'en défaire.** Notez que si un ou plusieurs joueurs laissent échapper leur œuf gobé avant la fin du tour, ils le perdent également.

### Les cartes « événement »

\* Comme leurs noms l'indiquent, ces cartes imposent aux joueurs des événements particuliers.

\* L'événement imposé par une carte n'est valable que pour le tour en cours.

\* Il en existe 6 différents :

#### **1/ Ramper**

**Un bon serpent ne se déplace qu'en rampant.** Les joueurs doivent plaquer leur avant bras sur la table et n'ont pas le droit de le relever. Ils peuvent bouger uniquement la main pour attraper et gober les œufs.

#### **2/ Piquer**

**Les serpents se prennent pour des Cobras.** Les Joueurs doivent poser leur coude sur la table et « piquer » en direction du nid pour attraper les œufs. Ils ne doivent pas poser leur avant-bras sur la table.

#### **3/ Muer**

**C'est la période de mue pour les serpents.** Au top départ, les joueurs doivent retirer leur chaussette-serpent et la donner au joueur situé **à leur gauche** (le joueur oiseau ne compte pas). Puis ils prennent la chaussette du joueur **de droite**, l'enfilent et peuvent commencer à attraper des œufs.

#### **4/ Maman oiseau**

**Maman oiseau est de retour plus vite que prévu.** Au top départ, le joueur qui fait la maman oiseau commence un décompte de 5 secondes à haute voix (« 5, 4, 3, 2, 1, 0 »). Les joueurs serpents ont uniquement le temps du décompte pour attraper et gober des œufs. Sitôt le décompte terminé tous les serpents encore au dessus du nid ne reçoivent aucun œuf pour ce tour même s'ils en tiennent un dans leur gueule.

#### **5/ Réveil difficile.**

**Dur, dur, de gober tôt le matin.** Les serpents ne sont pas matinaux et leurs gestes sont un peu désordonnés. Au top départ, les joueurs doivent retirer leur chaussette-serpent et l'enfiler à l'autre main. Puis ils peuvent commencer à attraper des œufs avec leur nouvelle main serpent. A la fin du tour, tous pourront remettre leur chaussette-serpent au bras de leur choix.

## 6/ Gourmand.

**Pourquoi se contenter d'un œuf ?** Les serpents qui sont très gourmands peuvent attraper et gober jusqu'à deux œufs **en même temps** (qui doivent tenir dans la chaussette – tout œuf qui tombe est perdu). Cependant, ils ne pourront en conserver qu'un seul au choix à la fin du tour. Le deuxième œuf sera obligatoirement défaussé.

## 7/ Fausse alerte.

**Les serpents paniquent au moindre bruit.** Une fois durant le tour, le joueur arbitre peut crier « cui-cui ». A ce moment précis, tous les serpents (qu'ils aient gobé un œuf ou non) doivent se lever de leur place et s'asseoir sur la chaise de leur voisin de gauche. Puis la partie reprend normalement.

### Deuxième tour et suivants

- \* Tous les œufs qui n'ont pas été gobés sont à nouveau mélangés face cachée avec ceux restés en réserve.
- \* La carte « **événement** » utilisée pour ce tour est défaussée.
- \* Le joueur oiseau donne le dé « **œuf pourri** » et les cartes « **événement** » restantes au joueur **placé à sa gauche** qui devient ainsi le nouvel oiseau. L'ancien joueur oiseau lui, récupère une chaussette-serpent et devient maintenant un serpent.
- \* Disposez à nouveau 18 œufs face cachée dans le nid.
- \* La nouveau joueur oiseau lance le dé « **œuf pourri** » et tire une nouvelle carte « **événement** » au hasard. Ensuite, le jeu continue de la même manière que lors du tour précédent.

### Le rôle de la maman oiseau

\* Le joueur qui fait la maman oiseau joue également un rôle d'arbitre. Il doit donc veiller à ce que personne ne triche. Les serpents **n'ont pas le droit** de faire les actions suivantes :

#### **1/ Attraper ou gober un œuf avec la main qui ne fait pas office de serpent.**

Les joueurs ne peuvent se servir que de leur chaussette-serpent pour attraper ou gober des œufs.

#### **2/ Ramasser un œuf qui est sorti du nid.**

Tous les œufs hors du nid sont considérés comme étant tombés du haut de l'arbre et sont donc cassés.

#### **3/ Reposer un œuf hors du nid.**

Lorsqu'un joueur repose un œuf attrapé, il doit obligatoirement le replacer **face cachée dans le nid**.

#### **4/ Continuer de jouer après avoir crié « gobé ! ».**

Une fois qu'un joueur a crié « **gobé !** », son tour prend fin immédiatement. Il doit alors s'éloigner du nid et ne pas gêner les autres participants.

#### **5/ Mordre les autres joueurs avec sa chaussette-serpent**

Bien que les chaussettes-serpents ne soient pas venimeuses, ça ne se fait pas. ;-)

\* En cas de non respect des règles, le joueur oiseau avertit la personne concernée une première fois. En cas de deuxième avertissement au même joueur, ce dernier est éliminé du tour en cours.

\* Notez que si le joueur oiseau ne voit pas une tricherie, aucun retour en arrière n'est possible. Toute dénonciation est donc inutile.

## Fin de partie

- \* Le jeu se termine lorsque **tous les participants ont joué une fois le rôle de la maman oiseau.**
- \* Les joueurs additionnent les points colorés sur leurs jetons et celui qui en possède le plus remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

**IMPORTANT : si à un moment de la partie, il n'y a plus assez d'œufs pour remplir le nid, notez les scores de chacun sur une feuille vierge, puis mélangez à nouveau les 42 œufs ensemble avant de continuer à jouer.**

## **Wanted : recherchés pour vol d'œuf**

