

# Meli Mel'œuf®

La pouaille en pagaille !

Une chasse aux œufs trépidante pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.



## CONTENU :



4 boîtes à œufs



4 coquetiers



44 tuiles Animaux  
(4 familles de 11 animaux)



24 moitiés d'œufs

## PREPARATION :

Chaque joueur place devant lui :

- une boîte à œufs ;
- un coquetier, de manière à ce que les autres puissent l'atteindre facilement ;
- 11 tuiles Animaux d'une même couleur, faces visibles.

Placez les 24 moitiés d'œufs au milieu de la table, faces cachées, et mélangez-les.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- Chacun place une moitié d'œuf dans son coquetier (image visible).
- Après un « top départ », tous les joueurs cherchent simultanément les moitiés d'œufs qui correspondent (même animal) aux œufs placés dans les coquetiers (le sien mais aussi ceux des adversaires).
- Vous n'avez le droit d'utiliser qu'une seule main !
- Quand vous avez trouvé une moitié d'œuf qui correspond, posez-la sur celle se trouvant dans le coquetier : les deux parties s'aimentent ! Vous pouvez alors sortir l'œuf et le placer dans votre boîte. (fig. 1)
- Vous pouvez regarder autant de moitiés d'œufs que vous le souhaitez, mais une seule à la fois, et si elle ne correspond pas vous devez la reposer immédiatement, face cachée.
- Lorsqu'un coquetier est vide, n'importe quel joueur peut le remplir avec une nouvelle moitié d'œuf.
- Si 2 coquetiers contiennent les deux moitiés d'un même œuf vous avez le droit de les assembler. (fig. 2)
- Si vous avez rempli votre boîte à œufs, posez simplement vos autres œufs complets à côté de votre boîte. (fig. 3)



fig. 1



fig. 2



fig. 3

- Si à la fin de la manche 2 joueurs ont les 2 moitiés du dernier œuf en main, personne ne le gagne et la manche se termine. La manche se termine aussi s'il ne reste plus que des œufs dépareillés.

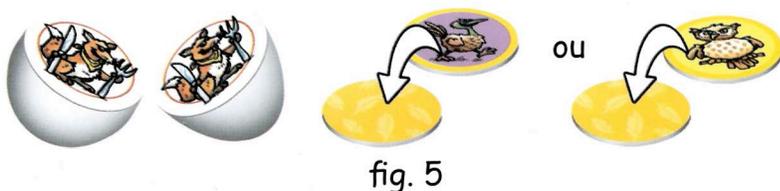
## FIN D'UNE MANCHE

- Quand tous les œufs ont été rassemblés, chaque joueur vide sa boîte, œuf par œuf, et sépare les moitiés pour montrer qu'il y a bien la même image sur les deux parties.

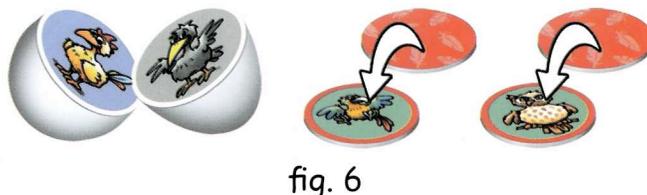
- Pour chaque œuf correctement réuni, le joueur retourne la tuile de l'animal correspondant. Cela ne change rien si la tuile a déjà été retournée lors d'une manche précédente. (fig. 4)



- Celui qui a réuni l'œuf indiquant le renard peut retourner la tuile de son choix. (fig. 5)



- Si un joueur a réuni 2 demi-œufs dépareillés, il doit retourner 2 tuiles qu'il avait gagnées et les remettre faces visibles. (fig. 6)



## NOUVELLE MANCHE

Une fois que chacun a fait ses comptes, toutes les moitiés d'œufs sont à nouveau mélangées et dispersées au centre de la table: une nouvelle manche commence.

## FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a retourné toutes ses tuiles d'animaux gagne la partie. Il est donc possible que plusieurs joueurs gagnent en même temps.



Auteur : Ariel Laden  
 Illustrations : Doris Matthäus  
 Édité par Zoch Verlag - Munich - Allemagne  
 © 2007 Zoch GmbH  
 Adaptation française : GIGAMIC © 2008

Distribué  
 en France et en Belgique par :



BP30  
 F- 62930 Wimereux  
 www.gigamic.com