

## **La course aux oeufs**

### **Contenu:**

- un plateau de jeu
- 4 lapins-pions
- 16 oeuf
- 16 jetons
- 2 dés
- une fleur
- 1 règle

### **Préparation:**

Déplier le plateau. Poser les oeufs, face rouge visible (repère tactile en haut de l'oeuf). Choisir un pion.

### **But du jeu:**

Les lapins essaient d'arriver sur l'oeuf identique à celui du départ. A chaque fois qu'un lapin y arrive, il prend un jeton, retourne l'oeuf d'arrivée qui détermine un nouveau but (oeuf identique). Quand tous les oeufs ont été retournés, le gagnant est celui qui a le plus de jetons.

### **Déroulement du jeu:**

On choisit au hasard un oeuf comme point de départ. Les lapins se tiennent près de l'oeuf. On le retourne. On cherche l'oeuf identique autour du plateau. On y pose la fleur.

Le premier joueur lance le ou les dés et avance d'autant de cases dans le sens qu'il choisit. Le joueur suivant fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un

joueur arrive pile sur l'oeuf-cible (avec la fleur). Celui-ci prend un jeton qu'il garde, enlève la fleur, retourne l'oeuf et on cherche le nouvel oeuf-cible pour y déposer la fleur. C'est le nouveau but à atteindre pour tous les lapins.

### **Règles du jeu:**

- Chaque joueur peut décider à chaque coup dans quel sens il veut se déplacer mais il ne peut pas faire d'aller-retour dans le même coup.
- Chaque joueur peut décider à chaque coup, avant de les lancer, s'il utilise 1 ou 2 dés.
- Un lapin qui arrive sur une case occupée ne peut pas y rester. Il rejoue immédiatement 1 ou 2 dés. Il peut ainsi rejouer plusieurs fois s'il arrive sur plusieurs cases occupées.
- Si un lapin se trouve déjà sur le nouvel oeuf-cible lorsqu'on retourne l'oeuf-cible atteint, il gagne immédiatement un jeton, retourne l'oeuf et détermine la cible suivante.
- Le gagnant est celui qui a le plus de jetons en fin de partie.