

## **OVO**

2 joueurs

dès 8 ans

durée d'une partie: 20 minutes.

### **Contenu:**

12 oeufs marqués d'un symbole : 6 x losange, 6 x étoile

1 plateau de jeu

1 règle

### **Principe et but du jeu**

Les joueurs doivent traverser le plateau jusqu'au camp adverse puis revenir dans leur camp avec chacun de leurs oeufs. Dès qu'un oeuf atteint le camp adverse, il est retourné: son symbole n'est alors plus visible et il peut être joué par tous. Le premier à avoir ramené tous ses oeufs retournés dans son camp gagne la partie.

## **Mise en place**

Chaque joueur prend 6 oeufs marqués du même symbole et les place sur la première ligne devant eux, symbole visible, sur deux côtés opposés du plateau. Ces deux lignes correspondent aux camps des joueurs.

## **Déroulement d'une partie**

Le premier joueur est désigné aléatoirement puis on joue dans le sens horaire.

A son tour, le joueur peut choisir une des trois actions suivantes:

- soit déplacer un de ses oeufs. Il y a deux types de déplacement :
  - déplacement "simple": un oeuf peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction (horizontale, verticale ou diagonale) à condition que la case d'arrivée soit vide ;
  - déplacement "sauté" : un oeuf peut sauter par-dessus un autre oeuf de n'importe quel symbole ou un oeuf retourné, s'il y a un espace libre derrière l'oeuf "sauté". Il est possible de sauter par-dessus

plusieurs oeufs à la suite, à condition qu'il y ait toujours une case libre entre les oeufs "sautés".

- soit déplacer un oeuf retourné:

dès qu'un oeuf arrive sur une des cases du ou d'un camp adverse, il est immédiatement et définitivement retourné; une fois qu'un oeuf a été retourné, son symbole n'est plus visible et il peut être joué par tous les joueurs en utilisant un déplacement simple ou "sauté".

- soit vérifier secrètement le symbole d'un oeuf retourné:

dans ce cas, le joueur ne peut effectuer aucun déplacement : il prend en main l'oeuf retourné de son choix, regarde discrètement son symbole et le repose au même endroit.

## **Important**

- il est interdit de jouer un oeuf adverse dont le symbole est visible;

- quand le joueur actif déplace un oeuf dont le symbole est visible sur une case d'un camp adverse, l'oeuf est retourné, et le tour du joueur s'arrête : c'est au tour du joueur suivant ;

- il n'est pas nécessaire d'avoir retourné tous ses oeufs pour commencer à en faire revenir dans son camp ;

## **Fin de la partie**

Le premier joueur qui pense avoir ramené tous ses oeufs dans son camp arrête la partie en disant "les oeufs sont faits", puis il vérifie discrètement le symbole de ses oeufs.

S'il n'a pas commis d'erreur, il dévoile ses oeufs et gagne la partie.

S'il s'est trompé :

- La partie s'arrête, l'adversaire est déclaré vainqueur.