

Dancing Eggs • La danse des oeufs • Eierdans

Eiertanz⁴⁴⁴⁸



HABA[®]



... between shoulder and cheek.



Whoever rolls this symbol can choose one of the options where to put the egg.

Important:

- **Do you already have an egg in the spot shown on the dice?**
The player can choose for themselves if they want to jam the second egg in the same or another location.
- **It is not allowed** to stick an egg underneath clothing or use any other means.

End of the game:

The game ends as soon as one of the players lets one or more of their **positioned eggs drop**.

The other players score one point for each of their eggs. The wooden egg scores two points.

Whoever scores the **most points**, wins the egg battle.

Wild dice rolling!

This game involves a lot of dice rolling and requires quick reactions. Nevertheless you have to be careful! Whoever lets the **dice drop or pushes it from the table** has to pick it up by themselves and without help.

Try it: it really is not so easy to stoop to pick up a dice with an egg jammed between your knees or underneath your chin ...

Jeu Habermäß 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'arrêteront 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 ...

Habermab-spel Nr. 4448

Eierdans!

Een springlevend eierspel voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar.

Spelidee: Roberto Fraga

Illustraties: Martina Leykamm

Spelinhoud:

1 houten ei, 9 rubberen springeieren, 1 rode actie-dobbelsteen, 1 waar-moet-het-ei-heen-dobbelsteen, spelregels

Doel van het spel:

Wie slaagt er in om de meeste eieren te pakken te krijgen en daarmee een heleboel punten te verzamelen?

Dat is helemaal niet zo gemakkelijk, want de eieren springen wild in het rond en veranderen telkens opnieuw van eigenaar ... en wanneer iemand een van z'n eieren laat vallen, is het spel alweer afgelopen.

Spelvoorbereiding:

Leg de **beide dobbelstenen** klaar. Zet de doos met de **10 eieren** op tafel. Het midden van de tafel moet echter leeg blijven. Daar gaan de eieren zo dadelijk in het rond springen.

Opgelet, breekbaar! Met de springeieren zelf kan er niets gebeuren. Voordat er met het spel begonnen wordt, moeten echter alle breekbare voorwerpen van tafel worden genomen.

Hé, wat doet het houten ei in dit spel?

Er heeft zich een waardevol houten ei tussen de springeieren verstoppt! Aan het eind telt het voor twee punten, terwijl de springeieren maar één punt waard zijn. Daarom is het onder eierdieven heel erg geliefd!