

2 of 4 spelers - vanaf 8 jaar - speelduur: 20 min.

INHOUD:

20 eieren met een symbool: 4 X ●; 4 X ▲; 6 X ◆; 6 X ✱;
het spelbord.

PRINCIPE EN DOEL VAN HET SPEL

De spelers moeten het spelbord doorkruisen naar het kamp van de tegenstander en vervolgens terugkeren naar het eigen kamp met al hun eieren. Zodra een ei het andere kamp bereikt, wordt het omgekeerd: het symbool is dan niet langer zichtbaar en het ei kan door iedereen bespeeld worden. De eerste speler die al zijn eieren omgekeerd in zijn kamp heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

- met 2 spelers: de spelers nemen elk 6 eieren met hetzelfde symbool en plaatsen ze op een lijn, zodanig dat het symbool zichtbaar is, aan twee tegenoverliggende zijden van het spelbord. Deze twee lijnen vormen de kampen van de spelers (afb. 1a).

- met 4 spelers: de spelers nemen elk 4 eieren met hetzelfde symbool en plaatsen ze, zodanig dat het symbool zichtbaar is, in de vier hoeken van het spelbord in de vorm van een vierkant. Elk vierkant vormt het kamp van de spelers (afb. 1b).

SPELVERLOOP

De eerste speler wordt willekeurig aangewezen, vervolgens wordt er met de klok mee gespeeld. Op zijn beurt kan de speler één van de drie volgende acties kiezen:

- één van zijn eieren verplaatsen. Er zijn twee soorten verplaatsingen:
 - normale verplaatsing: een ei kan één vakje verplaatst worden in iedere richting (horizontaal, verticaal of diagonaal), op voorwaarde dat het vakje van bestemming leeg is;
 - 'gesprongen' verplaatsing: een ei kan over een ander ei, ongeacht het symbool, of over een omgekeerd ei springen wanneer er een plaats vrij is achter het 'besprongen' ei. Het is mogelijk om achtereenvolgens over meerdere eieren te springen, op voorwaarde dat er telkens een vakje vrij is tussen de 'besprongen' eieren. (afb. 2: de twee soorten verplaatsing)

- een omgekeerd ei verplaatsen: zodra een ei één van de vakjes van het andere of een ander kamp bereikt, wordt het onmiddellijk en definitief omgekeerd (afb. 3); wanneer een ei omgekeerd is, zal het symbool niet langer zichtbaar zijn en kan het door alle spelers bespeeld worden door een normale of 'gesprongen' verplaatsing te gebruiken.
- het symbool van een omgekeerd ei in het geheim controleren: in dit geval mag de speler geen verplaatsing uitvoeren; hij neemt het omgekeerde ei naar keuze in zijn hand, kijkt discreet naar het symbool en plaatst het terug op hetzelfde vakje.

Belangrijk:

- het is verboden een ei van een tegenstander te bespelen wanneer het symbool ervan zichtbaar is;
- wanneer de actieve speler een ei met een zichtbaar symbool op een vakje van een vijandig kamp plaatst, wordt het ei omgekeerd en is de beurt van de speler afgelopen: de beurt gaat naar de volgende speler;
- niet alle eieren van een speler moeten omgekeerd zijn voordat hij kan beginnen eieren terug te brengen naar zijn kamp;
- wanneer er met 4 spelers wordt gespeeld, is het mogelijk de eieren om te keren in de 3 andere vijandige kampen.

SPELEINDE

De eerste speler die denkt dat hij al zijn eieren terug naar zijn kamp heeft gebracht, stopt het spel en roept 'De eieren zijn klaar!'. Vervolgens controleert hij discreet de symbolen van zijn eieren.

Als hij geen fout heeft gemaakt, onthult hij zijn eieren en wint hij het spel (afb. 4).

Als hij zich vergist heeft:

- met 2 spelers: het spel is gedaan en de tegenstander is de winnaar.
- met 4 spelers: hij zoekt discreet zijn vier eieren en verwijdert ze van het spelbord, zodat de andere spelers het spel kunnen voortzetten. Als twee andere spelers zich daarna op dezelfde manier vergissen, wordt de enige speler die nog niet «De eieren zijn klaar!» heeft gezegd, uitgeroepen tot winnaar.

2 ou 4 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie : 20 min.

CONTENU

20 œufs marqués d'un symbole : 4 X ● ; 4 X ▲ ; 6 X ◆ ; 6 X ✱ ;
un plateau de jeu.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Les joueurs doivent traverser le plateau jusqu'au camp adverse puis revenir dans leur camp avec chacun de leurs œufs. Dès qu'un œuf 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 œufs retournés dans son camp gagne la partie.

MISE EN PLACE

- à 2 joueurs : chaque joueur prend 6 œufs marqués du même symbole et les place en ligne, symbole visible, sur deux côtés opposés du plateau. Ces deux lignes correspondent aux camps des joueurs (fig. 1a).

- à 4 joueurs : chacun prend 4 œufs marqués du même symbole et les place, symbole visible, dans un des quatre coins du plateau, pour former un carré. Chaque carré correspond au camp des joueurs (fig. 1b).

DEROULEMENT 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 œufs. Il y a deux types de déplacement :
 - déplacement «simple» : un œuf 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 œuf peut sauter par-dessus un autre œuf de n'importe quel symbole ou un œuf retourné, s'il y a un espace libre derrière l'œuf «sauté». Il est possible de sauter par-dessus plusieurs œufs à la suite, à condition qu'il y ait toujours une case libre entre les œufs «sautés». (fig. 2 : les deux types de déplacement)

- soit déplacer un œuf retourné : dès qu'un œuf arrive sur une des cases du ou d'un camp adverse, il est immédiatement et définitivement retourné (fig. 3) ; une fois qu'un œuf 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 œuf retourné : dans ce cas, le joueur ne peut effectuer aucun déplacement ; il prend en main l'œuf retourné de son choix, regarde discrètement son symbole et le repose au même endroit.

Important :

- il est interdit de jouer un œuf adverse dont le symbole est visible ;
- le joueur actif déplace un œuf dont le symbole est visible sur une case d'un camp adverse, l'œuf 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 œufs pour commencer à en faire revenir dans son camp ;
- à 4 joueurs, il est possible de retourner ses œufs dans n'importe lequel des 3 camps adverses.

FIN DE LA PARTIE

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

S'il n'a pas commis d'erreur, il dévoile ses œufs et gagne la partie (fig. 4).

S'il s'est trompé :

- à 2 joueurs : la partie s'arrête, l'adversaire est déclaré vainqueur.
- à 4 joueurs : il cherche discrètement ses quatre œufs et les retire du plateau afin que les autres joueurs puissent poursuivre la partie. Si deux autres joueurs se trompent ensuite de la même manière, c'est le seul joueur à ne pas avoir dit «les œufs sont faits» qui remporte la partie.