



## Six et un œuf (une création d'Alortujou)

**Contient** : 6 gobelets, six dés, une catapulte, un œuf, « pions gagnants ».

**But du jeu** : pour remporter la partie, il faut être le premier à gagner 3 « pions gagnant ».

**Avant de commencer** : L'œuf est positionné sur la catapulte perpendiculairement à la pente de la catapulte et non par rapport à la table. Voir ci-dessous.



Les pions gagnants sont placés au centre de la table et chaque joueur prend un gobelet avec un dé, qu'il secoue entre ses mains.

Les joueurs retournent tous leurs gobelets sur la table, le joueur dont le dé affiche le plus grand chiffre devient « meneur du jeu ». En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci recommencent le jet de dés jusqu'à ce que le meneur du jeu soit désigné.

**Le jeu** : Tous les joueurs remuent les dés dans les gobelets entre leurs mains, les retournent sur la table et quand le maître du jeu dit « œuf » tout le monde soulève son gobelet pour découvrir les chiffres sur les dés.

Dés qu'il y a deux chiffres (ou plus) identiques, une « bataille » s'annonce entre les joueurs concernés. Le meneur du jeu tape alors, **quand il le désire (!)**, avec le poing fermé sur la catapulte afin de propulser l'œuf en l'air.

Les joueurs dont les dés affichent le même chiffre tentent alors de rattraper l'œuf. Celui qui réussit gagne un « pion gagnant ».

Chaque joueur à tour de rôle va être meneur du jeu. Le meneur de jeu reste maître jusqu'à ce qu'il y ait une « bataille », ensuite c'est au joueur à sa gauche d'être meneur.

Si le meneur de jeu fait partie de la « bataille », il doit propulser l'œuf et aussi essayer de le rattraper.

**Tous les doubles donnent lieu à la bataille.**

**Exemple** : Si sur un jet de dés sortent 2 « cinq » et 3 « deux » les cinq joueurs concernés essaient de rattraper l'œuf.

Le premier joueur à récolter 3 points gagnants, gagne la partie

**Remarque** : si un joueur fait une erreur (attrape l'œuf alors qu'il n'avait pas le droit ; propulse l'œuf alors que ce n'était pas à lui) le coup est rejoué.

**Variante « expert »** : en propulsant l'œuf, on attend un rebond avant de le rattraper !

*Il est interdit de déchirer les vêtements de l'adversaire ou de l'assommer afin d'attraper l'œuf !!!*

*Attention : à trop rigoler vous risquer de pondre un œuf !!!*