



Jokoaren arauak • Instrucciones • Instructions  
Spielanleitung • Règle du jeu

# Arrautza- dantza



Danza del huevo • Dancing eggs  
Eiertanz • La danse des œufs

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2003

# Arrautza-dantza

Arrautza saltariak dituen jokoak,  
5 eta 99 urte bitarteko  
2 - 4 jokalarirentzat.

**Egilea:** Roberto Fraga  
**Irudiak:** Martina Leykamm



## Edukia

Zurezko arrautza klasiko 1, gomazko 9 arrautza "saltari",  
ekintza-dado gorri 1, "non jarri arrautza?" dado 1, argibideak

## Jokoaren helburua

Nork lortuko du arrautza gehien harrapatzea eta puntu gehien biltzea? Ez da lan erraza izango, arrautzak etengabe saltoka eta jabez aldatzen ibiliko baitira. Gainera, jokalaria batek bere arrautzetako bati erortzen utzi orduko, partida amaitu egingo da.

## Jokoaren prestaketa

Hartu bi dadoak. 10 arrautzak kaxan sartu, eta kaxa mahai gainean jarri. Mahaiaren erdigunea libre eduki: horra salto egingo dute arrautzek.

### **Adi!**

*Arrautzek ez dute beren kabuz salto egingo, baina objektu hauskor guztiak mahaitik kendu beharko dituzu jokatzen hasi baino lehen.*



## Hara! Zer egiten ote du zurezko arrautza batek joko honetan?

Zurezko arrautza polita arrautza saltarien tartean nahasi da. Zurezko arrautzak 2 puntu balioko du partida amaitzean; arrautza saltariek, berriz, puntu 1; horregatik du zurezko arrautzak horrenbesteko ospea arrautza-lapurren artean.

## Nola jokatu

Salto garaiena egiten duena hasiko da, eta ekintza-dado gorria jaurtiko du.

### Zein ikur agertu da ekintza-dado gorrian?



#### Oiloa arrautza erruten

Oilo bat arrautza erruten azaltzen bada, zorteko zaude! Oihu egin "karaka!" eta hartu arrautza bat kaxatik.



#### Arrautza salto egiten

Hartu gomazko arrautza bat kaxatik. Jar ezazu mahaiaren erdigunetik gutxi gorabehera metro erdi batera, eta utziozu erortzen. Jokalariek arrautza harrapatzen saiatu behar dute. Aurrena harrapatzen duenak beretzat hartu ahal izango du. Baina... kontuz! Zurezko arrautza ezingo da erabili salto egiteko.



#### Arrautza harrapatzen

Jokalari guztiak ekintza-dado gorria ahal bezain laster harrapatzen ahaleginduko dira. Dadao lehendabizi eskuratzen duenak arrautza bat hartu ahal izango du kaxatik.



### **Arrautza-dantza**

Has gaitezen mugitzen! Jokalari guztiak jarlekutik altxatu, eta mahaiaren bueltan lasterka egingo dute ahalik eta bizkorren. Bere jarlekura besteak baino lehenago itzultzen den jokalaria arrautza bat hartuko du kaxatik.



### **Oihu ozena**

Dadoa bota eta oilo bat “oihu ozena” karaka egiten azaltzen bada, bizilagunak esnatzeko garaia heldu da. “Kukurruku” aurrena oihukatzen duen jokalaria arrautza bat hartuko du kaxatik. Jokalari batek baino gehiagok aldi berean oihu egiten badute, inork ez du arrautzik hartuko.



### **Erabateko isiltasuna**

Begiratu ondo ikurrari, “oihu ozena” ikurraren antz handia du eta. Ikur hau agertzen bada, ordea, ezingo duzu txintik ere esan. “Kukurruku” oihu egiten duen jokalaria kaxara itzuli beharko du bere arrautzetako bat (arrautzaren bat baldin badu, noski).

### **Erne! Arrautza lapurtu!**

Jokaldian ezin izan baduzu beste arrautzarik hartu kaxatik, “arrautza lapurtu” ikurrari esker arrautzaren bat hartu eta beste edozer egin ahal izango duzu. Beste jokalarien arrautzetatik zein nahi duzun adierazi behar duzu, eta hartu egingo duzula iragarri. Zuk hautaturiko jokalaria protestarik gabe eman beharko dizu arrautza. Hautaturiko jokalaria arrautza bat baino gehiago badu, zeuk erabakiko duzu denetatik zein eman behar dizun.

## Non jarri behar dira arrautzak?

Bildutako arrautzak ezin dituzu zure parean jarri mahai gainean. "Arrautza non jarri" dadoak adierazten dizun lekuan jarri beharko dituzu:



... lepoan  
(kokotsarekin  
helduta)



... besapean



... belauten  
artean



... besaurreetako batean  
(ukondoaren barneko  
aldean)



... sorbaldaren  
gainean (masailetako  
batekin helduta)



Arlekina agertzen bada, aurreko  
lekuetako edozein aukeratu ahal  
izango duzu arrautza ipintzeko.

## Garrantzitsua:

- Prest al zaude arrautza bat hartu eta dadoak adierazi dizun lekuan jartzeko? Jokalari bakoitzak erabaki ahal izango du beste arrautza bat leku berean edo beste edozein lekutan jarri nahi duen.
- Arrautzak ezin dira arroparen barnean ipini, eta ezin da beste ezer erabili arrautzei eusteko.

## Jokoaren amaiera

Jokalarietako batek "eutsita" dauzkan arrautzetako bati erortzen utzitakoan bukatuko da jokaldia. Beste jokalariek beren arrautzen puntuak zenbatu behar dituzte. Gogoan izan zurezko arrautzak 2 puntu balio duela. Hala, puntu gehien lortu duen jokalaria irabaziko du partida.

### **Dado basatia biraka!**

Joko honetan, dadoa jaurti eta bizkor-bizkor ibili beharko duzu. Baina kontu handia izan! Dadoari erortzen utzi edo mahaitik bultzatzen egiten dionak laguntzarik gabe hartu beharko du.

### **Saia zaitez,**

*ez da batere erraza belaunen artean edo kokots azpian arrautza bat duzula dado bat harrapatzea!*



## Egilea



**Roberto Fraga** 1960an jaio zen, Coruñan. Frantzian bizi izan da umetatik. Gaur egun, emaztearekin eta bi alabekin bizi da Saint-Malon. Asko bidaiatu du bizi osoan, eta denetariko lanetan aritua da: distantzia luzeko gidari, delineatzaile, marinel, agente, itsaspekari eta kostazain. Roberto Fragak jokoak asmatzen dihardu orain 20 urtetik baino gehiagotik, eta 35 bat argitaratu ditu. HABA programan sartuta daude, besteak beste, hark asmatutako "Los tararafantes" joko zoroa eta "¡Dicho y hecho!" joko hezigarria. Azken horrek, gainera, 2007ko haur-joko onenaren izendapena lortu zuen, eta joko hezigarrien Alemaniako saria irabazi zuen 2007an.

## Irudigilea



**Martina Leykamm** 1975ean jaio zen. Diseinu grafikoa ikasi zuen Nurenbergen, eta komunikazio-diseinua Londresen. 2000. urteaz geroztik Berlinen bizi da, eta diseinatzaile grafiko autonomo gisa dihardu. HABA programarako joko eta liburu ugari ilustratu ditu: besteak beste, "El monstruo de los calcetines" eta "¡Dicho y hecho!".

# Danza del huevo

Un juego con huevos saltarines para 2 a 4 jugadores de 5 - 99 años.

**Autor:** Roberto Fraga  
**Ilustraciones:** Martina Leykamm



## Contenido

1 huevo de madera, 9 huevos "saltarines" de goma, 1 dado de acción rojo, 1 dado "¿dónde colocar el huevo?", Instrucciones

## Objetivo del juego

¿Quién será capaz de pescar más huevos y conseguir más puntos? No será sencillo porque los huevos estarán botando y cambiando de dueño y además, tan pronto como alguno deje caer uno de sus huevos se acabará la partida.

## Preparación del juego

Coger ambos dados. Colocar la caja con los 10 huevos sobre una mesa. Mantén el centro de la mesa libre : los huevos botarán allí.

### **¡Atención!:**

*Cuidado, nada hará que los huevos boten por sí solos, pero deberás quitar de la mesa cualquier objeto frágil antes de comenzar a jugar.*



## ¡Anda! ¿qué hace un huevo de madera en este juego?



El precioso huevo de madera ha sido mezclado con los huevos saltarines. El huevo de madera valdrá 2 puntos al terminar la partida, mientras que los saltarines solamente contarán 1 punto; es por ello que es muy popular entre los ladrones de huevos.

## Cómo jugar

Quien salte más alto puede comenzar y lanzar el dado de acción rojo.

### ¿Qué símbolo aparece en el dado de acción rojo?



#### Poniendo un huevo

Si aparece una gallina poniendo un huevo:  
¡Tienes mucha suerte! grita "cloc-cloc-cloc"  
y coge un huevo de la caja.



#### Huevo botando

Si aparece un "huevo saltarin": Coge un huevo de goma de la caja. Colócalo a una distancia de medio metro aproximadamente sobre el centro de la mesa y déjalo caer. Los jugadores deberán intentar coger el huevo.

El que lo agarre primero podrá quedárselo.  
¡Cuidado! el huevo de madera no puede utilizarse para botar.



#### Coger Huevo

Si aparece en el dado "Coger Huevo": Todos los jugadores intentarán coger el dado de acción rojo tan rápido como sea posible. Aquel que lo coja primero puede quedarse un huevo de la caja.



### La danza del huevo

Si aparece en el dado “La danza del huevo”. ¡Ahora las cosas comienzan a moverse! Cada jugador se levanta de su asiento y corre alrededor de la mesa lo más rápido que pueda. El jugador que llegue a su puesto antes que los demás coge un huevo de la caja.



### El gran grito

Si al lanzar el dado aparece una gallina cacareando “El gran grito”, es el momento de despertar a los vecinos. El primero que grite “Ki-Ki Ri-Kil” coge un huevo de la caja. Si varios jugadores son igual de rápidos ninguno coge huevo.



### El gran silencio

Si aparece en el dado “El gran silencio”. Míralo bien, éste símbolo se parece mucho al de “El gran Grito” pero en éste ni un solo sonido puede salir de tu boca. Aquel que grite aquí “Ki-Ki Ri-Ki” tendrá que devolver uno de sus huevos a la caja, si es que ya tiene alguno, claro.

### ¡Ojo! ¡Huevo robado!

Si durante el juego no pudieras coger otro huevo de la caja, gracias al símbolo “huevo robado” ésta y cualquier otra acción puede ser llevada a cabo. Deberás anunciar cuál huevo de los otros jugadores quieres y que vas a cogerlo. El jugador escogido deberá entregar el huevo sin protestar. Si el jugador escogido tiene varios huevos, entonces tu podrás decidir cuál de ellos deberá entregarte.

## ¿Dónde Colocar los Huevos?

Los huevos que has cogido no se colocarán en frente de ti sobre la mesa. Se deberán colocar allí donde el dado "Dónde colocar el huevo" te indique. El símbolo muestra en qué lugar deberás colocar el huevo, así, podrán colocarse:



... en el cuello  
(sujetado por  
tu barbilla)



... debajo del brazo  
(en la axila)



... entre las  
rodillas



... en uno de tus  
antebrazos (la cara  
interna de tu codo)



... sobre tu hombro  
(sujetado con una  
de tus mejillas)



Si aparece el arlequín podrás escoger cualquiera de las opciones anteriores para colocar el huevo.

## Importante:

- ¿Estás preparado para coger un huevo y colocarlo en la posición que indica el dado? Cada jugador podrá escoger si quiere enredarse con un segundo huevo en la misma posición o en cualquier otro lugar.
- No está permitido colocar el huevo dentro de la ropa o usar cualquier otra cosa para sujetarlos.

## Fin del juego

El juego acaba tan pronto como uno de los jugadores deje caer uno o más de sus huevos "colocados". Los otros jugadores deberán contar los puntos de sus huevos. Recuerda que el huevo de madera cuenta 2 puntos, aquel que consiga la mayor puntuación habrá ganado la partida.

### ¡Dado salvaje rodando!

Este juego consiste en lanzar el dado y requiere acciones muy rápidas. ¡Deberás ser muy cuidadoso! Quien deje caer el dado o lo empuje desde la mesa tiene que cogerlo sin ayuda.

### *Inténtalo,*

*¡no es nada fácil parar para coger un dado con un huevo enredado entre tus rodillas o debajo de tu barbilla!*



## El autor



**Roberto Fraga** Nació en 1960 en La Coruña. Ha vivido en Francia desde su infancia. En la actualidad vive con su mujer y sus dos hijas en Saint-Malo. A lo largo de su vida ha viajado mucho y trabajado como conductor de largas distancias, delineante, marino, representante, submarinista y oficial guardacostas.

Roberto Fraga inventa juegos desde hace más de 20 años, muchos de los cuales ha dado a conocer HABA. Al mismo tiempo, ha recibido galardones por varios de ellos.

## La ilustradora



**Martina Leykamm** nació en 1975. Estudió diseño gráfico en Núremberg y diseño de comunicación en Londres. Desde 2000 vive en Berlín y trabaja como diseñadora gráfica autónoma. ¡Para HABA ya ha dibujado numerosos juegos y libros como “El monstruo de los Calcetines”.

# Dancing Eggs

A boisterous bouncing game with eggs for 2 - 4 players aged 5 - 99.

**Author:** Roberto Fraga  
**Illustrations:** Martina Leykamm



## Contents

1 wooden egg, 9 bouncing rubber eggs,  
1 red action dice, 1 "where to place the  
egg" dice, 1 set of game instructions

## Aim of the game

Who will be able to pinch the most eggs and collect lots of points? It won't be so easy as the eggs are bouncing boisterously about and continuously change their owner ... and also, as soon as somebody drops one of their eggs, the game is over.

## Preparation

Get both dice ready. Place the box with the 10 eggs on the table. Keep the center of the table clear as the eggs will be bouncing about there.

*Beware, fragile! Nothing will happen to the bouncing eggs themselves, but you should clear the table of any other fragile objects before starting to play.*



## Hey, what's the wooden egg doing in the game?

A precious wooden egg has mingled with the bouncing eggs! It will score two points at the end, while the bouncing eggs only score one point: therefore it's very popular with egg thieves.

## How to play

Whoever jumps highest may start and throw the red action dice.

### What symbol appears on the red action dice?



#### Laying an Egg

You've got lots of hen luck. Shout: "cluck, cluck, cluuck!" and take an egg from the box.



#### Egg bouncing

Take a rubber egg from the box. Hold it about half a meter above the center of the table and let it drop. The other players try to catch the egg. Whoever catches it first, keeps it.

Watch out: The wooden egg can't be used for this!



#### Egg pinching

All players try to catch the red dice as quickly as possible.

Whoever catches it, may take an egg from the box.



### **The egg dance**

Now things start to move! Everybody stands up and runs around the table as quickly as they can. The player who gets back to their place first gets the egg from the box.



### **The big shout**

It's time to wake up the neighbours! Whoever shouts first "cock-a-doodle-doo!" takes an egg from the box. If various players are equally quick, no one gets an egg.



### **The big hush**

Look closely: this symbol looks very like the "big shouting", but not a single sound may be emitted. Whoever shouts here "cock-a-doodle-doo", has to return one of their eggs to the box, only, of course, if they have already got one.

### **Watch out, egg stealing!**

If during the game no further eggs can be taken from the box, thanks to the "egg stealing" this and any other action can nevertheless be carried out.

You announce from which of the players you want an egg and take it. This player has to give it to you, without grumbling. If the player you choose has various eggs then you can decide which one they should give you.



## Where to place the egg?

The eggs collected are not simply placed in front of oneself on the table. Whenever you get an egg you roll the dice which determines "where to place the egg".

The symbol shows where one has to position the egg:



... underneath  
the chin



... under one  
of the armpits



... between  
the knees



... inside  
one's elbow



... 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 ...*



## The author



**Roberto Fraga** Born in 1960 in La Coruña (Spain). Since early childhood he has lived in France, where he still lives in Saint-Malo with his wife and two daughters. Roberto Fraga has traveled a lot and has worked as a long-distance lorry driver, tracker, sailor, representative, diver and coastguard. Roberto Fraga has been inventing games for over 20 years, many of which have been published at HABA. He has received awards for several games.

## The illustrator



**Martina Leykamm** was born in 1975. She studied graphic design in Nurnberg and communication design in London. She has lived and worked in Berlin since 2000 as a free-lance graphic designer and illustrator. She has already wielded her brush for many HABA books and games, for example "Lucky Sock Dip".

# Eiertanz

Ein springfideles Eierspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Roberto Fraga

**Illustration:** Martina Leykamm



## Spielinhalt

- 1 Holzei, 9 Springeier aus Gummi,
- 1 roter Aktionswürfel,
- 1 Wohin-mit-dem-Ei-Würfel, 1 Spielanleitung

## Spielziel

Wer schafft es, die meisten Eier zu schnappen und somit viele Punkte zu ergattern?

Das ist gar nicht so einfach, denn die Eier hüpfen wild umher und wechseln immer wieder den Besitzer ... und sobald jemand eines seiner Eier fallen lässt, ist das Spiel schon zu Ende.

## Spielvorbereitung

Legt die beiden Würfel bereit. Stellt die Schachtel mit den 10 Eiern auf den Tisch. Die Tischmitte sollte jedoch frei bleiben: Dort werden gleich die Eier umherspringen.

### **Achtung,**

*zerbrechlich! Den Springeiern selbst kann zwar nichts passieren. Ihr solltet vor Spielbeginn jedoch alle zerbrechlichen Gegenstände vom Tisch räumen.*



## Hey, was macht das Holzei im Spiel?

Es hat sich ein wertvolles Holzei unter die Springeier gemischt! Am Ende zählt es zwei Punkte, die Springeier nur jeweils einen Punkt: Deshalb ist es bei Eierdieben besonders beliebt.

## Spielablauf

Wer am höchsten springen kann, darf beginnen und einmal mit dem roten Aktionswürfel würfeln.

### Welches Symbol zeigt der rote Aktionswürfel?



#### Die EierlegerEi

Du hast großes Hühnerg Glück. Rufe: „Pook, pook, pook!“, und nimm dir ein Ei aus der Schachtel.



#### Die EierspringerEi

Nimm ein Gummi-Ei aus der Eierschachtel. Halte es in etwa 1/2 Meter Höhe über die Tischmitte und lasse es fallen. Alle anderen Spieler müssen jetzt versuchen, das Ei zu fangen. Wer es als Erstes geschnappt hat, darf es behalten. Vorsicht: Das Holzei darf hier nicht benutzt werden!



#### Die SchnapperEi

Alle Spieler versuchen, den roten Würfel so schnell wie möglich zu schnappen. Wer es schafft, darf sich ein Ei aus der Schachtel nehmen.



### **Der Eiertanz**

Jetzt geht es rund! Alle müssen aufstehen und so schnell wie möglich um den Tisch herumlaufen. Der Spieler, der zuerst wieder auf seinem Platz sitzt, bekommt ein Ei aus der Schachtel.



### **Die große SchreierEi**

Es ist Zeit, die Nachbarn zu wecken! Wer zuerst laut „Kikerikiii!“ ruft, darf sich ein Ei aus der Schachtel nehmen. Sind mehrere Spieler gleich schnell, bekommt keiner ein Ei.



### **Die große SchweigerEi**

Schaut genau hin: Dieses Symbol sieht der „großen SchreierEi“ sehr ähnlich. Hier darf jedoch kein Pieps zu hören sein. Wer jetzt „Kikerikiii!“ ruft, muss eines seiner Eier zurück in die Schachtel legen. Natürlich nur, wenn er bereits eines hat.

### **Achtung, Eierklau!**

Kannst du zu irgendeinem Zeitpunkt kein Ei mehr aus der Schachtel nehmen, sorgt der große Eierklau dafür, dass diese und auch jede andere Aktion trotzdem durchgeführt werden kann.

Sage, von welchem deiner Mitspieler du ein Ei möchtest, und nimm es dir. Er muss es ohne Murren herausrücken. Hat der ausgewählte Mitspieler mehrere Eier, darfst du bestimmen, welches er dir geben soll.

## Wohin jetzt mit dem ergatterten Ei?

Die gesammelten Eier darf man nicht einfach vor sich auf den Tisch legen. Immer wenn man ein Ei bekommt, würfelt man mit dem Wohin-mit-dem-Ei-Würfel.

Das gewürfelte Symbol zeigt an, wohin man das Ei klemmen muss:



... unter das Kinn



... unter eine der beiden Achseln



... zwischen die Knie



... in eine der beiden Armbeugen



... oder zwischen Schulter und Wange



Wer dieses Symbol würfelt, darf sich aussuchen, an welche der genannten Stellen er das Ei klemmen möchte.

## Wichtig:

- Steckt am erwürfelten Ort bereits ein Ei? Dann darf der Spieler selbst entscheiden, ob er das zweite Ei an diese oder eine andere der genannten Stellen klemmt.
- Es ist verboten, ein Ei unter die Kleidung zu stecken oder andere Hilfsmittel zu benutzen.

## Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn einer der Spieler eines oder mehrere seiner festgeklemmten Eier fallen lässt.

Alle anderen Spieler bekommen für jedes ihrer Eier einen Punkt. Das Holzei zählt zwei Punkte.

Wer nun die meisten Punkte zählen kann, gewinnt die Eierschlacht.

### Wilde WürfelEi!

Im Spiel muss viel gewürfelt und schnell reagiert werden. Trotzdem müsst ihr vorsichtig sein! Denn wer den Würfel vom Tisch fallen lässt oder ihn herunterschubst, muss diesen selber, ohne Hilfe, wieder aufheben.

### Probiert es ruhig aus:

*Es ist wirklich nicht einfach, sich nach dem heruntergefallenen Würfel zu bücken, wenn ein Ei zwischen den Knien oder unter dem Kinn klemmt ...*





## Der Autor



**Roberto Fraga** wurde 1960 in La Coruña (Spanien) geboren. Seit frühester Kindheit lebt er in Frankreich, wo er noch heute mit seiner Frau und seinen zwei Töchtern in Saint-Malo wohnt. Er ist in seinem Leben viel gereist und arbeitete u.a. als Fernfahrer, Industriezeichner, Matrose, Vertreter, Taucher und Offizier der Küstenwache. Roberto Fraga erfindet seit über 20 Jahren Spiele, von denen viele bei HABA veröffentlicht wurden. Für mehrere Spiele erhielt er Auszeichnungen.

## Die Illustratorin



**Martina Leykamm** wurde 1975 geboren. Sie studierte Grafikdesign in Nürnberg und communication design in London. Seit 2000 lebt sie als freie Grafikerin und Illustratorin in Berlin. Für HABA hat sie schon für zahlreiche Spiele und Bücher den Pinsel geschwungen: z.B. „Socken zocken“.

*Verwendung des Titels „Eiertanz“ mit freundlicher Genehmigung von Karin und Reinhold Wittig, Perlhuhn Verlag.*

# 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'arrêtent 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 essayent de récupérer le dé rouge le plus vite possible. Celui qui le récupère a le droit de prendre un œuf dans la boîte.



### **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 !).

### **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.

## 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



... 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 ...*



## L'auteur



**Roberto Fraga** est né en 1960 à La Coruña (Espagne). Il vit en France depuis sa petite enfance et habite actuellement à St Malo avec sa femme et ses deux filles. Il a beaucoup voyagé et a exercé de nombreux métiers, entre autres, chauffeur routier, dessinateur industriel, matelot, représentant, plongeur sous-marin et officier au service de la surveillance des côtes. Depuis plus de 20 ans, Roberto Fraga invente des jeux dont beaucoup ont été commercialisés par HABA. Plusieurs de ces jeux ont reçu des distinctions.

## L'illustratrice



**Martina Leykamm** est née en 1975. Elle a fait des études de graphisme à Nuremberg et de « communication design » à Londres. Depuis 2000, elle vit à Berlin en tant que graphiste et illustratrice indépendante. Pour HABA, elle a déjà illustré de nombreux jeux et livres, par ex. « Rafle de chaussettes ».

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Toy contains a small ball.  
Not for children under 3 years.

Habermaab GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**