

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 ...

Habermäß-spiel 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!

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Dancing Eggs • La danse des oeufs • Eierdans
La danza del huevo • La danza delle uova

Eiertanz



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2003

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, and has published 35 games.

The hilarious “Trump-ephants” or the educational game “Said and Done!”, which has been nominated for “Game of the Year 2007” and was awarded the prize for the best educational game 2007 are only a small selection of his work with HABA.

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”, “Said and Done”.

Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

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

www.haba.de

Made in Germany

2/09

TL 64025



Diseñador: Roberto Fraga
Fabricante: HABA
Jugadores: 2-4
Tiempo: 10 minutos
Año: 2003

Contenido del juego

- 1 huevo de madera
- 9 huevos saltadores de goma
- 1 dado rojo de acción
- 1 dado blanco "Dónde poner el huevo"

OBJETIVO DEL JUEGO

El jugador que consiga tener el mayor número de huevos encima y obtener más puntos ganará la partida. En el momento en el que a algún jugador se le caiga un huevo, el juego terminará y ganará el jugador que más puntos tenga en ese momento.

Preparacion

Coloca los 2 dados y la caja con los 10 huevos en el centro de la mesa, la mesa debe estar libre de objetos.

Como jugar

El jugador que salte más alto empieza el juego arrojando el dado rojo de acción. Que símbolo ha aparecido en el dado?

Robar un huevo: si durante el juego ya no quedan más huevos en la caja, el jugador que tenga que coger uno le pedirá a otro cualquiera que le de uno, si el jugador que ha elegido tiene varios huevos, decidirá el jugador que tiene que recoger el huevo.



Poniendo un huevo: grita Cocorocó! y toma un huevo de la caja.



Huevo saltarin: coge un huevo de goma de la caja. Mantenlo a medio metro de altura del centro de la mesa y déjalo caer, los jugadores intentarán agarrar el huevo, quien consiga cogerlo primero se lo queda.



La danza del huevo: todo el mundo se levanta y corre alrededor de la mesa, el jugador que vuelva a su asiento el primero consigue un huevo.



Arranca el huevo: los jugadores tratan de coger el dado rojo. Quien lo coja antes, coge un huevo.



El gran grito: Quien grite antes cocorocó! coge un huevo. Si varios jugadores gritan al mismo tiempo, nadie coge el huevo.



El gran silencio: quien grite cocorocó!! o emita algún sonido pierde un huevo (si tiene alguno).

Donde colocar el huevo?

Cuando se consiga un huevo hay que tirar el dado que determina "donde colocar el huevo". El símbolo que se muestra será el lugar donde colocarlo:



Debajo de la barbilla



Debajo de la axila



Entre las rodillas



En el antecodo



Entre el cuello y el hombro



El jugador elige entre las 5 opciones anteriores

Notas: Si ya tienes un huevo en la localización que sale en el dado, puedes elegir entre colocar el huevo en esa localización o en otra. No está permitido meter el huevo entre la ropa para sujetarlo o utilizar otro medio. Los jugadores deben tirar el dado o recogerlo del suelo sin ayuda de los demás, incluso si tienen huevos que les dificulten los movimientos.

Final del juego

El juego termina en cuanto a un jugador se le cae un huevo. Los **otros** jugadores puntúan un punto por cada huevo que tengan, el huevo de madera son dos puntos.