

Règles d'Oeuf pour Oeuf

Comment jouer à Oeuf pour Oeuf

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes avant les autres en annonçant correctement qui possède le plus d'œufs visibles.
- **Mécanique principale** : Retourner une carte, compter les œufs par couleur parmi les cartes visibles, et annoncer la bonne réponse (« MOI », « TOI », « NOUS », « VOUS » ou « PERSONNE »).
- **Condition de victoire** : La première personne qui a joué toutes les cartes de sa pile remporte la partie.

Salut les ami(e)s ! Aujourd'hui on s'attaque à **Oeuf pour Oeuf**, un petit jeu de cartes complètement déjanté où des poules multicolores jonglent avec des œufs. Le principe est simple : on retourne des cartes, on compte des œufs, et on annonce la bonne réponse le plus vite possible. Ça a l'air facile dit comme ça, mais croyez-moi, quand la pression monte, les neurones s'emmêlent ! Si vous aimez les jeux de rapidité comme [Jungle Speed](#), vous allez adorer celui-ci.

Le matériel du jeu

Avant de se lancer, faisons le tour de ce qu'on trouve dans la boîte. 100 cartes au total, réparties ainsi :

- **23 poules rouges** (affichant 2 ou 3 œufs)
- **23 poules bleues** (affichant 1 ou 2 œufs)
- **23 poules vertes** (affichant 1 ou 3 œufs)
- **8 cartes Léonard le poussin** (un adorable poussin qui change les règles d'annonce)

- **23 cartes Œuf cassé** (aucune couleur, zéro œuf)
- **1 œuf au plat qui pouic** (le fameux objet à taper en cas d'égalité !)

Chaque carte de poule montre une couleur et un nombre d'œufs. Les **cartes Œuf cassé** ne comptent pour personne. Et l'**œuf au plat**, c'est l'accessoire central qu'il faudra taper au bon moment.

La mise en place

Installation de la table

Placez l'**œuf au plat** bien au centre de la table, à portée de main de tout le monde. C'est crucial, car parfois il faudra le taper en urgence !

Distribution des cartes

Mélangez toutes les cartes face cachée et distribuez-les équitablement entre les joueurs. S'il reste des cartes en trop (parce que le nombre ne tombe pas juste), remettez-les dans la boîte sans les regarder. Chaque joueur forme une **pile face cachée** devant soi. C'est votre **pioche personnelle**.

Petite astuce pour les débutants : pour vos premières parties, jouez à 4 maximum et retirez les 8 cartes **Léonard le poussin**. Ça vous permettra de bien assimiler les bases avant de corser le tout.

La dernière personne à avoir vu un poulet en vrai commence la partie. Oui, oui, c'est la vraie règle !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Comment on joue à son tour

On joue à **tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre**. Quand c'est votre tour, vous retournez rapidement la carte du dessus de votre **pile** et vous la posez face visible sur votre

pile de défausse (devant vous, autour de l'œuf au plat). À deux joueurs, il y a donc 2 piles de défausse visibles. À trois, 3 piles. À quatre, 4 piles.

La question magique : qui a le plus d'œufs ?

Dès que votre carte est posée, vous devez répondre immédiatement à cette question : **quelle couleur de poule totalise le plus d'œufs parmi toutes les cartes visibles sur les piles de défausse ?** On additionne les œufs de même couleur entre toutes les piles. Puis on annonce la bonne réponse. Vous avez environ **3 secondes**, pas plus !

Les cinq réponses possibles

« PERSONNE »

Si toutes les cartes visibles sont des **œufs cassés**, aucune couleur n'a d'œuf. On dit simplement « **PERSONNE** ».

« MOI »

Si la couleur qui a le plus d'œufs se trouve uniquement sur votre propre carte (celle que vous venez de poser), vous dites « **MOI** ». Exemple : vous posez une poule rouge avec 3 œufs, et les autres cartes visibles n'ont que 1 ou 2 œufs dans d'autres couleurs.

« TOI »

Si la couleur majoritaire se trouve uniquement sur la carte d'un seul autre joueur (pas la vôtre), vous dites « **TOI** ». Exemple : vous posez une verte avec 1 œuf, mais un adversaire a une bleue avec 2 œufs.

« NOUS »

Si la couleur majoritaire est partagée entre votre carte et celle d'au moins un autre joueur, vous dites « **NOUS** ». Exemple : vous posez une bleue avec 2 œufs et un autre joueur a aussi une

bleue avec 1 œuf. Le bleu totalise 3 œufs et domine.

« VOUS »

Si la couleur majoritaire est partagée entre d'autres joueurs mais pas vous, vous dites « **VOUS** ». Cette situation n'existe pas à 2 joueurs. Exemple : vous posez une bleue avec 2 œufs, mais deux autres joueurs ont chacun une verte (3 + 3 = 6 œufs verts). Le vert domine et vous n'y êtes pour rien.

L'égalité : tapez l'œuf au plat !

Si deux couleurs (ou plus) sont à égalité pour le plus grand nombre d'œufs, on oublie les annonces : **tout le monde doit taper sur l'œuf au plat le plus vite possible !** La personne la plus lente ramasse toutes les cartes déjà jouées sur les piles de défausse et les ajoute sous sa pile. C'est elle qui redémarre le tour suivant.

Bonne nouvelle : quand on tape sur l'œuf au plat, **les erreurs d'annonce ne comptent pas**.

Seule la vitesse de votre main compte. Ça rappelle un peu l'adrénaline qu'on ressent dans des jeux comme [le Kems](#), où la réactivité fait toute la différence !

Les erreurs et leurs conséquences

Attention, ici on ne rigole pas avec les fautes ! Voici ce qui est considéré comme une **erreur** :

- Annoncer un **mauvais mot** (dire « MOI » au lieu de « TOI » par exemple)
- **Hésiter plus de 3 secondes** avant de répondre
- **Taper sur l'œuf au plat** alors qu'il n'y a pas d'égalité

Si vous commettez une erreur, vous récupérez **toutes les cartes des piles de défausse** et vous les ajoutez sous votre pile. Puis c'est vous qui relancez le tour suivant. Aïe !

Conseil de pro : gardez toujours un œil sur les cartes visibles des autres joueurs **AVANT** votre tour. Comme ça, quand vous retournez votre carte, vous n'avez plus qu'à intégrer une seule nouvelle information. Ça fait gagner un temps précieux !

[IMAGE_FIN]

La variante Léonard le poussin

Une fois que vous maîtrisez les bases, ajoutez les 8 cartes **Léonard le poussin** au paquet.

Elles changent la donne !

Tant qu'au moins une carte Léonard est visible sur l'une des piles de défausse, vous ne dites plus « MOI », « TOI », etc. À la place, vous devez **annoncer le nombre d'œufs de la couleur majoritaire**. Par exemple, si le rouge domine avec 3 œufs, vous dites « **TROIS** ». Si toutes les cartes visibles sont des œufs cassés et que Léonard est là, vous dites « **ZÉRO** ».

Dès que la carte Léonard est recouverte et qu'il n'y en a plus aucune de visible, on revient aux annonces classiques (« MOI », « TOI », « NOUS », « VOUS », « PERSONNE »).

La variante « Pareil » pour les experts

Vous trouvez que Léonard c'est trop facile ? Alors corsez le tout avec la règle « **Pareil** ». Le principe est diabolique : **il est interdit de répéter la même réponse que celle qui vient d'être dite**. Si la bonne réponse est identique à la précédente, vous devez dire « **PAREIL** » à la place. Et si quelqu'un vient de dire « PAREIL », alors vous devez redonner la vraie réponse.

Exemple concret :

- Joueur 1 pose une carte et dit « **MOI** »
- Joueur 2 pose une carte et la réponse serait aussi « MOI », alors il dit « **PAREIL** »
- Joueur 3 pose une carte et la réponse serait encore « MOI », alors il redit « **MOI** » (car le mot précédent était « PAREIL »)

Si vous aimez ce genre de gymnastique mentale, vous apprécierez sûrement aussi [That's not a hat](#), un autre jeu où la mémoire et la concentration sont mises à rude épreuve.

La variante de 2 à 6 joueurs

Envie de jouer à plus de 4 ? Pas de problème, mais le fonctionnement des **piles de défausse** change. Au lieu que chaque joueur ait sa propre pile, on place les cartes à tour de rôle sur un nombre fixe de **piles de défausse communes** :

- De 2 à 6 joueurs : on utilise **3 piles de défausse**

- Exception à 3 joueurs : on utilise **4 piles de défausse**

Chaque joueur pose sa carte sur la pile suivante dans l'ordre (pile 1, pile 2, pile 3, pile 1, pile 2, etc.). Le reste des règles ne change pas. C'est un bon moyen de varier les plaisirs quand on est un groupe nombreux, un peu comme quand on sort [Exploding Kittens](#) pour animer la soirée !

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a **posé la dernière carte de sa pile**. Cette personne remporte la victoire ! Les autres joueurs peuvent continuer pour déterminer un classement si vous le souhaitez, mais le premier à se débarrasser de tout gagne.

Et voilà, vous savez tout ! Sortez l'œuf au plat, mélangez les cartes, et que le meilleur compteur d'œufs l'emporte. Bonne partie !