



## Da due metà, fai un Uovo

Una caccia alle uova rapida rapida  
per 2-4 giocatori, da 5 anni e oltre

Salve! Mi chiamo Didi Dotter! Io sono l'artista di fama mondiale che può fare 12 uova intere usando 24 metà. Non mi credete? OK, allora ti faccio vedere come funziona. E chi di voi può fare meglio, vince!

### Materiali e preparazione del gioco:

**4 cartoni da uova:** Ogni giocatore ne mette uno accanto a sé.

**4 portauova di quattro colori:** Ogni giocatore ne mette uno di fronte in modo che anche gli altri giocatori possano raggiungerlo facilmente.

**44 tessere con vari tipi di volatili:** Ogni giocatore prende tutte le 11 tessere del suo colore e le mette a faccia in su davanti a lui.

Si mettono le **24 mezze-uova** al centro del tavolo e si mescolano accuratamente.  
Tutti sono autorizzati a giocare **con una sola mano!**

### IL GIOCO

... E ora cominciamo!

**Ognuno prende un mezzo uovo e lo mette a faccia in su sul portauovo.**

(se due persone prendono un mezzo uovo con la stessa figura, uno dei due cambia e si rimescolano bene tutte le altre mezze-uova)

Poi tutti insieme gridano: "Per le uova, pronti, via".

Bene! Ora inizia il divertimento!

Questo perché tutti voi allo stesso tempo, continuamente, dovete rapidamente alzare un mezzo uovo dopo l'altro cercando quello che combacia con la figura che avete sul portauovo.

Se lo trovate lo accoppiate a quello sul portauovo, e mettete l'uovo così completato nel cartone delle uova. si trova un mezzo di corrispondenza, posto che - splat - sul mezzo uovo nella tazza.

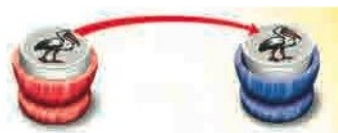
Se il mezzo uovo che avete preso invece non corrisponde, dovete rimetterlo sul tavolo immediatamente e continuare alzandone un altro.

E si va avanti! Non c'è tempo da perdere! Tutti giocano allo stesso tempo. Tutti cercano di accoppiare le mezze-uova e quindi di raccogliere quante più uova possibili. Il giro continua fino a quando le uova sono **TUTTE** nei cartoni delle uova! Ogni portauovo svuotato ... rimane vuoto fino a quando non vi rimettete qualsiasi altro mezzo uovo pescato dal centro del tavolo.



### Casi particolari:

Se si nota che **entrambe le metà di un uovo sono in due portauova diversi**, il primo giocatore che se ne accorge può accoppiare le metà rubando l'uovo dal portauovo dell'altro giocatore e aggiungere l'uovo completato al vostro cartone per le uova. Se i due giocatori se ne accorgono contemporaneamente le due metà vengono rimesse nel mezzo del tavolo immediatamente.



**Alla fine del turno, due giocatori hanno le due metà del l'ultimo uovo nelle loro mani.**  
Chi lo guadagna? Nessuno! Il round termina.

**Verso la fine del turno ci sono solo mezze-uova che non corrispondono.**

Si lasciano le mezze-uova rimanenti sul tavolo e il round termina. (Ciò può avvenire solo se qualcuno ha messo insieme due mezze-uova non corrispondenti.)

**Il tuo cartone delle uova è riempito completamente.**

Non importa! Basta mettere le uova, che si raccolgono da ora in poi, accanto al cartone o sopra le altre.

### **CONTROLLO DELLE UOVA**

Adesso tutti i giocatori controllano le uova sul loro cartone e girano a faccia in giù le tessere delle figure corrispondenti. La volpe è un jolly che permette di girare qualunque tessera.



Se sono state accoppiate due mezze-uova sbagliate, il giocatore alla fine di questo controllo rigira a faccia in su una delle tessere precedentemente girate. Se non ne ha nessuna a faccia in giù non succede niente

Poi si rimescolano le mezze-uova e comincia un nuovo round.

### **VINCITORE**

Dopo vari round il vincitore è colui che ha girato per primo tutte le tessere, dopo il controllo delle uova alla fine di ogni round. Può esserci anche più di un vincitore.

### **Note e suggerimenti:**

- Quando si ha il portauovo vuoto e si è tenuto in mente dove sono le due metà corrispondenti di un uovo, basta prendere un mezzo uovo, metterlo nel portauovo, poi andare subito a prendere l'altra metà.
- Nel controllo delle uova dei round successivi può capitare di avere un uovo con una figura che era già a faccia in giù. In questo caso non si gira niente.
- Durante il round non è consentito cambiare il mezzo uovo che è nel portauovo anche se corrisponde ad una figura che abbiamo già girato. Quindi rapidamente dobbiamo accoppiarlo, sperando di trovare poi un mezzo uovo corrispondente ad una figura che abbiamo ancora a faccia in su.
- Avendo la volpe fra le nostre uova raccolte è bene usarla per ultima girando prima le effettive figure corrispondenti

