



*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux*

La Grange 86500 JOUHET

La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON

contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94



www.atoidejouhet.com



A Toi De Jouhet



But du jeu

Être le 1^{er} ostréiculteur à se débarrasser de ses tonnes d'huîtres.

Mise en place

Chaque joueur reçoit 8 pions : ce sont des tonnes d'huîtres à écouler. Le plus grand amateur d'huîtres commence !

Déroulement d'une Partie

Le premier joueur lance le dé et place un pion sur le numéro de l'huître correspondante sur le plateau de jeu. Il peut ensuite choisir de passer son tour ou bien de rejouer, afin de se débarrasser d'un autre pion ... mais attention : s'il retombe sur le numéro où se trouve déjà son pion (à l'exception de l'huître 0), il le récupère et doit passer son tour.

Sinon, il peut rejouer autant de fois qu'il le souhaite mais ne peut jamais placer 2 pions sur une huître numérotée de 1 à 5 : s'il retombe sur un numéro de 1 à 5 où se trouve déjà un pion, il récupère **TOUS les pions** placés sur les huîtres numérotées de 1 à 5 et **doit passer son tour**.

Seul les pions situés sur l'huître numéro 0 sont des tonnes définitivement vendues et ne sont jamais récupérées.

S'il **décide** de passer son tour, il laisse le ou les pion(s) posés sur le plateau, compliquant la tâche du joueur suivant ...

Chaque joueur peut ainsi lancer le dé autant de fois qu'il le souhaite (au minimum une fois !), mais dès qu'il tombe sur une huître numérotée de 1 à 5 où se trouve déjà un pion, il récupère **TOUS les pions** placés sur les huîtres numérotées de 1 à 5 et **doit passer son tour**.

Le 1^{er} « **Østré'IO !** » qui n'a plus de tonne à vendre gagne la partie.

*à tous mes amis ostréiculteurs
de la commune de Dolus d'Oléron*



Principle of the game

To be the first oyster farmer to offload his tons of oysters.

Setting up

Each player receives 8 counters : these represent the tons of oysters to sell.
The biggest oyster lover begins !

Playing a round

The first player throws the dice and places a counter on the corresponding number on the board. He can then choose to pass on his go or to replay in order to get rid of another counter ... but be careful : if he falls on the same number where he already has a counter (with the exception of oyster 0), he takes it back and passes on his go.

If not, he can throw the dice the number of times he wishes but can never place 2 counters on an oyster numbered from 1 to 5. As soon as he lands on an oyster numbered from 1 to 5 where there's already a counter, he picks up **ALL his counters** placed on oysters numbered 1 to 5 and **must pass on his go**.

Only counters on oysters numbered 0 are the tons permanently sold and will never be taken back.

If he **decides** to pass on his go, he leaves his counter(s) on the board, which will complicate next player's task ...

Each player can thus throw the dice the number of times he wishes (at least once !) but as soon as he lands on an oyster numbered from 1 to 5 where there's already a counter, he picks up **ALL the counters** placed on oysters numbered 1 to 5 and **must pass on his go**.

The first oyster farmer who has no ton left wins the round.

*to all my oyster farmer friends from the
municipality of Dolus d'Oléron*



Ziel des Spieles

Sei der erste Austernzüchter der seine Austerntonnage los wird.

Spielanfang

Jeder Spieler erhält 8 Spielsteine : Dies ist die Tonnage von Austern, die es abzusetzen gilt. **Der grösste Amateur in Sachen Austernzucht beginnt das Spiel !**

Ablauf eines Spieles

Der erste Spieler wirft den Würfel und besetzt mit seinem Spielstein die den Würfelaugen entsprechende Zahl auf dem Spielbrett. Der erste Spieler kann jetzt das Würfelrecht weitergeben an den 2. Spieler oder ein weiteres Mal würfeln, um eine weitere Austerntonnage loszuwerden... aber Achtung ! Wenn er wieder mit den Würfelaugen auf der Nummer landet, auf der sich bereits einer seiner Spielsteine befindet (mit Ausnahme der Auster 0), so erhält er seinen Spielstein zurück und muss das Würfelrecht an den nächsten Spieler weitergeben.

Ansonsten kann der Spieler so viele Male weiterwürfeln wie er möchte, aber er darf niemals 2 Spielsteine auf einer Auster zwischen 1 und 5 platzieren : Trifft er mit seinen gewürfelten Augen ein weiteres Mal auf die Nummern 1 bis 5, auf denen sich bereits einer seiner Spielsteine befindet, so muss er **alle seine Spielsteine**, die sich auf den Austern Nr. 1 bis 5 befinden, zurücknehmen und das **Würfelrecht weitergeben**.

Nur die Spielsteine, die sich auf Auster Nr. 0 befinden, gelten als definitiv verkaufte Austerntonnage und werden nicht mehr zurückgezogen.

Entscheidet sich der Spieler, das Spielrecht an den nächsten Spieler weiterzugeben, so belässt er seinen oder seine Spielsteine auf dem Spielbrett und verkompliziert die Aufgabe des nächsten Spielers.....

Jeder Spieler darf den Würfel so oft werfen, wie er möchte (mindestens 1 Mal), aber Würfelaugen, die auf eine Auster der Nummern 1 bis 5 treffen auf denen sich bereits Spielsteine befinden, führen dazu, dass der jeweilige Spieler **alle Spielsteine**, die sich auf den Austern Nr. 1 bis Nr. 5 befinden, erhält und **sein Würfelrecht abgeben muss**.

*an meine Freunde Austernzüchter
von Dolus d'Oléron Kommune*