Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

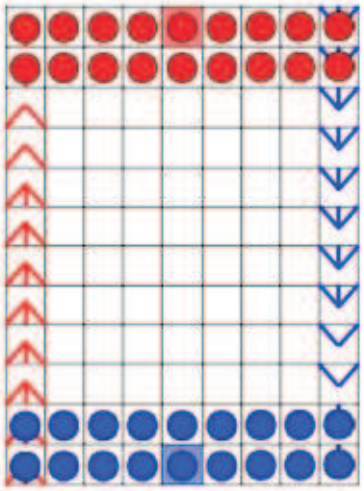
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Le coucou Picard



Animal futé et roublard, tel est le coucou ! Il fait élever ses enfants par les autres ! Facile n'est-ce pas ? A vous d'essayer.

But du jeu

Le but du jeu est de placer un œuf dans le nid adverse (symboliser par la case colorée). Au début du jeu les pions sont disposés comme dans la figure ci-contre.

Déroulement du jeu:

Déplacement normal

A tour de rôle, les joueurs doivent déplacer un œuf et un seul. Le déplacement possible des œufs est indiqué par rangée dans la colonne de droite de chaque camp.

Dans les deux premières rangées les œufs ne peuvent avancer que d'une case en avant.

Dans les troisième et quatrième rangées les œufs ne peuvent se déplacer que d'une case en diagonale.

De la cinquième à la onzième rangée, les œufs peuvent se déplacer d'une case en avant ou d'une case en diagonale.

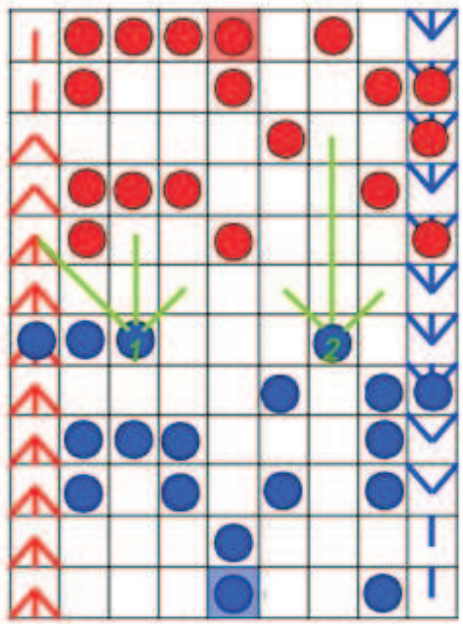
Déplacement rapide:

De la cinquième à la onzième rangée, les œufs peuvent également effectuer un déplacement rapide. Un œuf peut ainsi se déplacer en ligne droite d'autant de case qu'il y a d'œufs dans sa ligne de départ. Exemple: un œuf qui se trouve en ligne 6 avec 4 autres œufs sur sa ligne peut se déplacer de 1, 2, 3 ou 4 cases et atteindre ainsi au maximum la ligne 10.

Lors de ce déplacement,

- il est interdit de capturer des œufs adverses
- il est interdit de sauter par-dessus d'autres œufs (amis ou adverses).
- il est interdit d'entrer dans le nid adverse.

Dans l'exemple ci-contre les pions 1 et 2 pourraient se déplacer sur n'importe quelles cases indiquées par les lignes vertes.

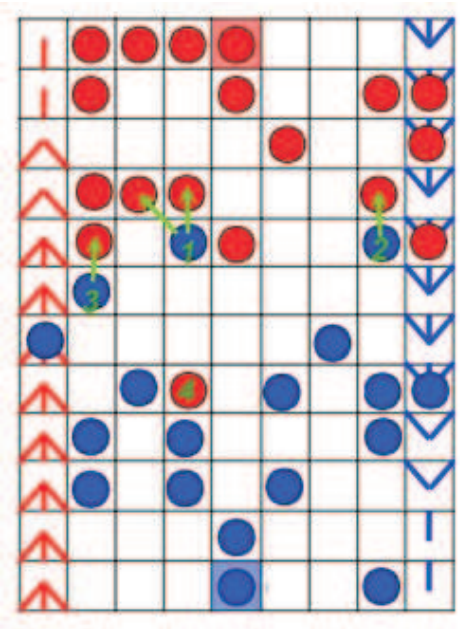


Capture:

Pour capturer un œuf adverse il suffit de se placer sur sa case en effectuant un déplacement normal, la prise est obligatoire.

Remarque: il est interdit de prendre sur le coté ou en arrière.

Dans l'exemple ci-contre le joueur bleu devrait obligatoirement effectuer l'une des prises marquées d'une flèche verte. Le pion rouge n°4 ne peut pas être capturé ce tour, car les pions bleus situé autour de lui ne peuvent pas l'atteindre avec un déplacement normal).



Fin de partie:

Le gagnant est le premier joueur qui parvient à placer l'un de ses œufs dans le nid adverse.