

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Variante Coconuts delirium

Coconuts masqué

Certains animaux n'hésitent pas à user des subterfuges les plus fous pour l'emporter !

Le paquet de jeu est constitué des cartes Animaux verts, des cartes Ouistiti et des cartes Déguisements : une carte Déguisement change la nature de toutes les autres cartes d'un type d'animal. On applique d'abord les cartes Déguisements puis on résout la situation selon la règle des cartes vertes.

Note : Si plusieurs cartes déguisements sont retournées au cours du même tour, elles s'annulent et sont sans effet.

Exemple : Pendant le tour où cette carte est retournée, tous les chats sont en fait des souris.



Coconuts mode cauchemar !

Encore plus fort : certains animaux plus malins que les autres gardent sur eux de quoi neutraliser leur pire ennemi !

Le paquet de jeu est constitué des cartes Animaux verts, des cartes Ouistiti, des cartes Déguisements et des cartes Animaux orangées. À chaque tour, 4 cartes sont utilisées au lieu de 3 habituellement.

Les cartes Animaux orangées sont des cartes à effet double, d'une part elles sont traitées comme une carte Animaux verte et d'autre part elle possède un élément supplémentaire qui élimine d'autres cartes :

- Les cacahuètes neutralisent les cartes Éléphant.
- Le poisson neutralise les cartes Chat.
- Le fromage neutralise les cartes Souris.
- Un seul élément neutralise tous les animaux concernés. Ainsi, par exemple, une seule carte avec un poisson neutralise toutes les cartes Chats présentes.

Jeux de mains...

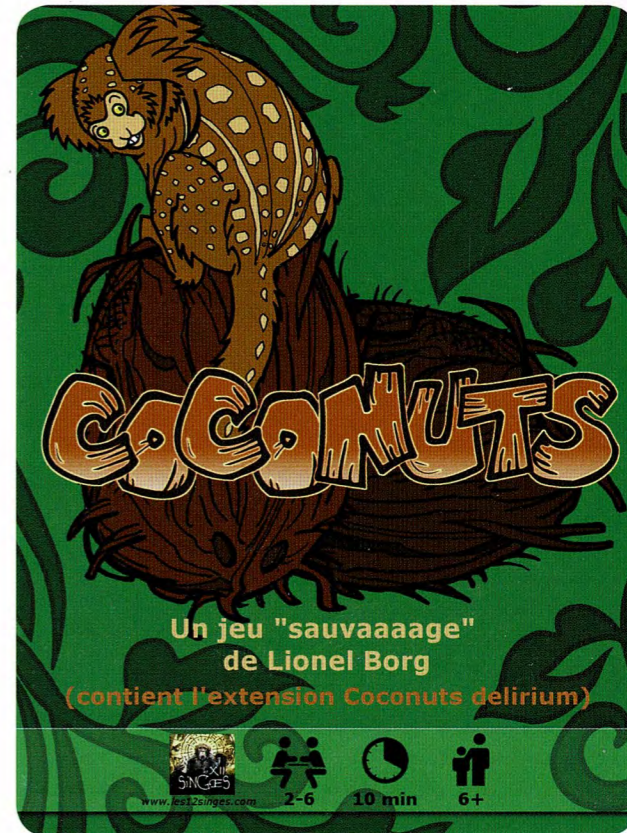
- Tant qu'ils ne prennent pas de noix de coco, les joueurs doivent garder leurs mains devant eux, sur le rebord de la table, sans gêner la visibilité des cartes retournées.
- Un joueur n'a le droit d'utiliser qu'une seule main pour prendre une noix de coco.
- Il suffit que la main d'un joueur recouvre une noix de coco pour considérer qu'il l'a prise.
- Toute prise est définitive : il est interdit de poser une noix de coco pour en reprendre une autre.
- Si un joueur fait tomber une noix de coco en essayant de la prendre, un autre joueur a le droit de s'en emparer.

Exemple : La carte Éléphant orangée neutralise les souris à l'aide du fromage.



On applique d'abord les cartes Déguisements, puis les effets des éléments des cartes jaunes et enfin on résout la situation selon la règle des cartes vertes.

Exemple : Tous les éléphants sont des souris. Le fromage neutralise les souris. Le Ouistiti ne rentre pas en compte dans la résolution. Tous les animaux en jeu sont neutralisés : il faut donc prendre la noix de coco marron de la carte « pas de victoire ».





Matériel

- 27 cartes Animaux vertes (9 souris, 9 chats, 9 éléphants)
- 3 cartes Ouistiti
- 4 cartes victoire (souris, chat, éléphant, pas de victoire)
- 12 jetons de pénalité
- 4 pions noix de coco de couleurs différentes
- 3 carte Mémo

Pour les variantes *Coconuts délirium*

- 6 cartes Déguisement
- 12 cartes Animaux orangées (4 souris & poisson, 4 chats & cacahuètes, 4 éléphants & fromage)

Mise en place

Les cartes victoire sont placées au centre de la table. Un pion noix de coco est placé sur la carte victoire dont il partage la couleur (rouge-éléphant, jaune-chat, bleu-souris, marron-pas de victoire).



Les jetons de pénalité forment un tas sur le côté.

Les cartes Animaux et Ouistiti sont mélangées et rassemblées en un paquet faces cachées, remis au dernier joueur à être allé au zoo.

But du jeu

Des animaux se bagarrent. Chaque joueur tente de trouver l'issue des affrontements et de se saisir avant les autres de la noix de coco annonçant le résultat. Au gré de ses réussites et erreurs, chacun accumule ainsi cartes et jetons qui permettront à la fin de la partie de déterminer le vainqueur.

La partie

Le joueur en possession du paquet de cartes Animaux et Ouistiti distribue 3 cartes : 1 devant trois joueurs de son choix, y compris lui-même. À 2 joueurs, il en pose une seconde devant le joueur de son choix, éventuellement lui-même.

Le joueur écarte le paquet et, quand il le souhaite, dit : « **Coconuts** ». Les joueurs qui ont une carte devant eux la retourne simultanément (si un joueur a 2 cartes devant lui, il utilise ses deux mains et retourne les deux cartes en même temps).

Résolution

La résolution se fait selon le principe simultané suivant :

- **Les cartes Éléphant l'emportent sur les cartes Chat.**
- **Les cartes Chat l'emportent sur les cartes Souris.**
- **Les cartes Souris l'emportent sur les cartes Éléphant.**
- **Une seule carte l'emporte sur plusieurs.** Par exemple, une carte Chat l'emporte sur deux cartes souris.
- **Les cartes Ouistiti ne comptent pas.**

Le type d'animal victorieux (souris, chat et éléphant) est celui qui reste en jeu. Parfois, il arrive qu'ils se neutralisent tous les uns les autres et qu'il n'y en ait aucun de victorieux. Le joueur qui se saisit de la noix de coco correspondant au type d'animal victorieux gagne la manche. Il empêche les cartes retournées lors de cette manche et les pose près de lui. Il prend le paquet avec les cartes Animaux et Ouistiti et un nouveau tour commence.

Crédits

Auteur : Lionel Borg atelierjeux.forumactif.net/jeux-de-societe-f2/

Illustrations : John Grumph <http://legrumph.org/>

Réalisation et édition : Franck et Maxime Plasse

Exemple : L'éléphant l'emporte sur les chats. Il faut prendre la noix de coco rouge de la carte Éléphant.



Erreurs

Si un joueur se saisit d'une mauvaise noix de coco, il reçoit un jeton de pénalité :

- **1 jeton de pénalité** fait perdre 1 point en fin de partie.
- **3 jetons de pénalité** sont synonymes d'élimination du joueur en cours de partie.

Il est possible de se débarrasser d'un jeton de pénalité en précisant avant le retournement des cartes que l'on ne prend pas part à ce tour-ci.

Fin de partie

La partie s'achève lorsque le paquet de cartes Animaux et Ouistiti est épuisé. Les joueurs comptent leurs points : 1 par carte Animaux empochée + 3 par carte Ouistiti - 1 par jeton de pénalité. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !