

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Coco Crazy

Pour 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans.
Auteur : Hajo Bücken
Graphisme : B. Förth
Jeu Ravensburger N° 26 010 2

Contenu

- 6 noix de coco à ouvrir
- les 36 petits singes s'appellent "Bobbles"
- 1 dé spécial (deux faces 🎲)
- 1 plan de jeu
- 1 règle du jeu

De quoi s'agit-il en fait ?

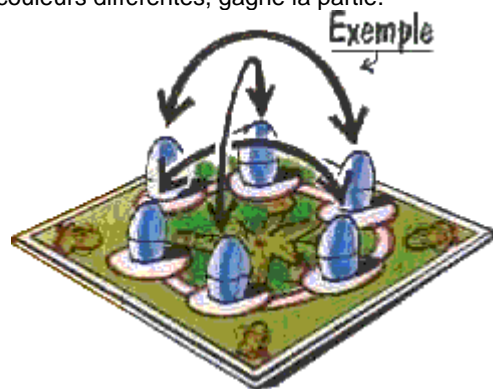
Le premier qui trouve 6 bobbles de 6 couleurs différentes, gagne la partie.

Allez, on y va !

Bon : Dans chaque noix de coco, on introduit 6 *bobbles* de même couleur.

On ferme alors les 6 noix de coco et on les pose sur les 6 cases du plan de jeu.

Puis, on mélange les noix jusqu'à ce que personne ne sache plus quelle noix renferme quelle couleur.



Et maintenant à nous les BOBBLES

Pour commencer, chacun à tour de rôle regarde dans une noix de coco et la remet en place. Aucun joueur ne doit révéler la couleur qu'il a vue ! Puis on lance le dé à tour de rôle. Le joueur qui ressemble le plus à un *bobble* a le droit de commencer.

Si la face supérieure du dé indique :



Les yeux :

Chaque joueur prend une noix et regarde à l'intérieur.
Puis chacun remet sa noix de coco à sa place.



La flèche en forme de cercle :

Tous les joueurs, à tour de rôle et le plus vite possible, permutent deux noix de coco. Celui qui a lancé le dé commence.



La flèche avec le plan de jeu :

Le joueur qui a lancé le dé, fait tourner le plan de jeu d'un quart de tour vers la gauche.



Un point d'interrogation :

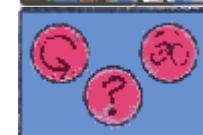
Celui qui a lancé le dé, montre du doigt une noix de coco et désigne la couleur qui s'y trouve. Puis il ouvre la noix en question sans en montrer l'intérieur aux autres. S'il a deviné juste, il en sort un *bobble*. S'il s'est trompé, il referme la boîte et la remet sur la case.



Le Joker-bobble : quelle chance !

Celui qui a lancé le dé, a le choix entre :

- permuter deux noix de coco,
- regarder dans l'une d'elles, ou
- deviner une couleur



Quoi, c'est déjà fini ?

Dès qu'un joueur a devant lui 6 *bobbles* de couleurs différentes, la partie est terminée et il a gagné. Pas question de collectionner des *bobbles* de même couleur !

Pour plus de 6 joueurs

Si on joue à 7 ou 8 joueurs, il suffit de collectionner 5 *bobbles* différents. Si on est encore plus nombreux, on réduit le nombre de *bobbles* à trouver à 4.

Pour les "pros"

Si on joue entre "pros", la couleur qui vient d'être devinée n'a pas le droit d'être désignée tout de suite après.
Amusez-vous bien !

Remerciements à Isabelle Frances qui m'a envoyé cette règle

Mise en ligne : François Haffner pour jeuxsoc.fr