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

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4424

KIKERIKI

Cock-a-doodle-doo · Cocorico · Kukeluku Quiquiriqui · Chichirichi

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2001

Cocorico

Mes quatre premiers jeux

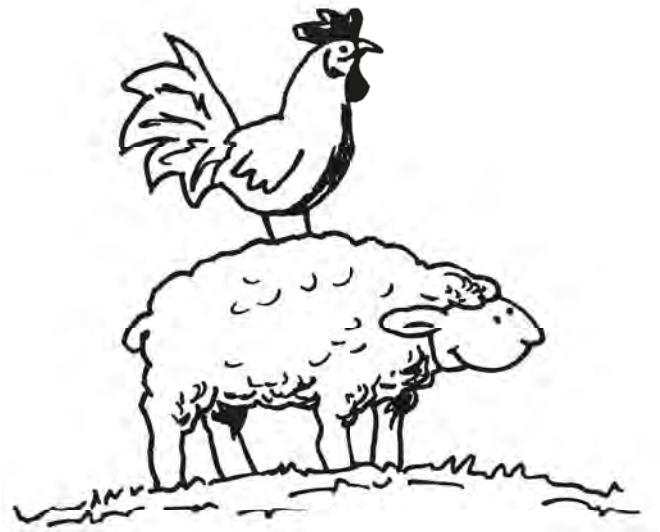
Pour 2 à 5 joueurs de 3 à 10 ans avec différents degrés de difficulté.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Anja Rieger
Durée d'une partie : env. 5 à 10 min. par jeu

Les enfants rendent visite à un ami qui habite à la ferme. Il y a beaucoup à faire : il faut réveiller les animaux et leur donner à manger, et parfois ce n'est pas facile car ils se cachent.

Contenu

5 pions
18 cartes d'animaux (2 x coqs, chiens, lapins, chats, vaches, chevaux, moutons, cochons et chèvres)
1 dé multicolore avec symbole



FRANÇAIS

Suggestion 1

Cocorico !

Pour 2 à 5 joueurs dès 3 ans.

But du jeu

Qui a de la chance au dé et va pouvoir réveiller le plus grand nombre d'animaux ?

Préparatifs

Poser les pions et le dé au milieu du jeu.
Faire une pile avec six cartes d'animaux prises au hasard, retourner la pile et la poser au milieu de la table. Les autres cartes ne seront pas utilisées.

Déroulement du jeu

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre chacun à tour de rôle.
Le joueur le plus endormi commence. Il prend la carte posée au-dessus de la pile et la pose sur la table en la retournant pour que les autres joueurs la voient. Ensuite, il lance le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **Un point en couleur :** cette couleur se trouve-t-elle aussi sur la carte ?
  → **Oui :** le joueur pose le pion de cette couleur sur la case correspondante de la carte et a le droit de relancer le dé.
  Si au cours du jeu, le dé tombe sur une couleur dont la case correspondante est déjà occupée par un pion, le joueur ne peut pas poser de pion et donne le dé au joueur suivant.
  → **Non :** le dé est passé au joueur suivant.
- **Le visage souriant :**
  le joueur pose un pion de son choix sur la case de la couleur correspondante.
  Il a le droit de jouer encore une fois.

Le joueur qui pose un pion sur la dernière case libre d'une carte, remet les trois pions qui s'y trouvent au milieu du plateau. Il doit alors prendre la carte et la poser devant lui.
Ensuite, le joueur suivant prend la carte posée au-dessus de la pile, la retourne en la posant au milieu de la table et lance le dé.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès que les six cartes d'animaux ont toutes été distribuées.
Le gagnant est celui qui a pu récupérer le plus de cartes.
Si plusieurs joueurs sont ex-æquo, ils gagnent tous ensemble.

Conseil : selon l'âge des enfants et le nombre de joueurs, on peut jouer avec plus de six cartes ou moins.

Suggestion 2

Miam Miam

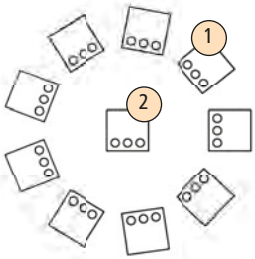
Pour 2 à 5 joueurs dès 3 ans.

But du jeu

Qui va avoir de la chance au dé et pourra donner à manger au plus grand nombre possible d'animaux ?

Préparatifs

Prendre une carte par animal.
Poser ces neuf cartes les unes à côté des autres pour en faire un cercle (1).
Les cases de couleur doivent être dirigées vers le centre du cercle.



Avec les neuf cartes restantes, faire une pile, la retourner et la poser à côté du cercle de cartes. Ensuite poser un pion sur n'importe quelle case de couleur d'une carte.
Les quatre autres pions ne sont pas utilisés pour ce jeu.

Déroulement du jeu

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre chacun à tour de rôle.
Le joueur qui a le plus faim commence. Il prend une carte de la pile et la pose au centre du cercle (2) en la retournant pour voir ce qu'il y a dessus. Ensuite, il lance le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **Un visage souriant :**
  Le joueur prend la carte posée au centre du cercle. Ensuite, il prend une nouvelle carte sur la pile et la pose au milieu du jeu. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.
- **Un point de couleur :**
  Il pose le pion sur la case de la couleur correspondante. Le pion est toujours déplacé dans le même sens que celui dans lequel les animaux sont tournés. Maintenant on compare les animaux
  → La carte posée au milieu du jeu représente le même animal que celui de la carte où se trouve le pion ? Le joueur a le droit de prendre la carte posée au milieu. Ensuite, il retourne une nouvelle carte qu'il met au milieu. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.
  → La carte posée au milieu du jeu représente un autre animal que celui de la carte où se trouve le pion ? C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin du jeu

Quand il n'y a plus de cartes dans la pile, le jeu est fini. Chaque joueur fait une pile avec ses cartes. Celui qui a la plus grande pile est le gagnant. Si des joueurs sont ex-æquo, ils sont tous gagnants.

Suggestion 3

Cache-cache

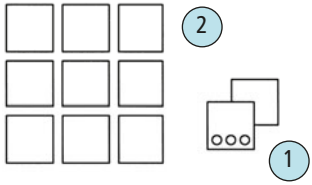
Pour 2 à 5 joueurs dès 4 ans.

But du jeu

Les animaux se sont cachés dans la ferme. Qui va avoir de la chance et une bonne mémoire pour les retrouver ?

Préparatifs

Empiler ces neuf cartes faces cachées au milieu de la table.
Mélanger les neuf cartes restantes et les poser faces cachées les unes à côté des autres (2).
On ne se servira pas ni du dé ni des pions.



Déroulement du jeu

Le joueur le plus curieux commence.
Il retourne la carte posée au-dessus de la pile et la pose sur la pile de manière à voir le motif.
Maintenant, il retourne l'une des cartes posées au milieu de la table.

Les deux cartes sont alors comparées :

- Les animaux sont identiques ? Le joueur prend la carte posée au-dessus de la pile et la garde pour lui. Il retourne à nouveau l'autre carte sur la table. Il a alors le droit de rejouer.
- Les animaux sont différents ? La carte posée au milieu de la table est à nouveau retournée. La carte de la pile est retournée et remise en dessous de la pile. C'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu

Une fois que toutes les cartes d'animaux ont été récupérées, le jeu est fini. Chaque joueur fait une pile avec ses cartes. Celui qui a la plus grande pile est le gagnant.
Si des joueurs sont ex-æquo, ils gagnent tous.

Suggestion 4

Bonne nuit

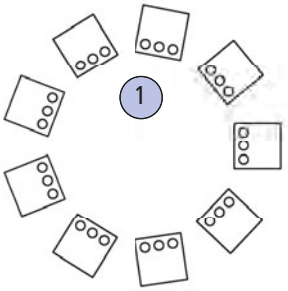
Pour 2 à 5 joueurs dès 4 ans.

But du jeu

Les animaux sont fatigués. Qui va avoir de la chance au dé et pourra amener en premier ses animaux à la ferme ?

Préparatifs

Prendre une carte par animal.
Poser ces neuf cartes les unes à côté des autres en cercle.
Les cases de couleur doivent être tournées vers le centre.
Les neuf autres cartes sont retournées et mélangées.
Chaque joueur prend une carte, la retourne pour voir quel animal y est représenté. Il pose la carte devant lui :
elle indique le point de départ et d'arrivée de son pion.



Chaque joueur pose son pion sur la case-couleur du milieu de sa carte de départ/arrivée. Les autres cartes ne sont pas nécessaires et sont mises de côté. Préparer le dé.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus fatigué commence en lançant une fois le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **Un point de couleur :**
  Avancer son pion jusqu'à la prochaine case libre de la couleur correspondante.
  C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.
- **Le visage souriant :**
  Avancer son pion jusqu'à la prochaine case libre de n'importe quelle couleur.
  C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Bien noter ce qui suit :

- Sur chaque case, il ne doit y avoir qu'un seul pion : passer par dessus les cases occupées.
- Les pions doivent toujours être avancés dans le même sens que les animaux.

Fin du jeu

Le premier qui atteint ou dépasse la case du milieu de sa carte départ/arivée a gagné.