

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



Cocorico

Jeux Ravensburger No 604 5 001 3
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans
par Heinz Wittenberg

Contenu : 22 œufs
22 billes de couleur
4 tablettes de jeu

But du jeu :

Chaque joueur tâche d'arriver le premier à remplir toutes les cases de sa tablette avec les six billes de couleur correspondante.

Règle du jeu :

Toutes les billes sont cachées dans les œufs. Ces œufs sont mis dans la boîte et mélangés. On tire au sort pour savoir qui commence.

Premier tour :

Le premier joueur ouvre un œuf. Il dépose la bille qui s'y trouve sur la case de couleur correspondante. La coquille vide est mise de côté. Le même joueur a le droit de rejouer et d'ouvrir autant d'œufs qu'il désire, mais dès qu'il tombe sur une bille d'une couleur qu'il possède déjà, il est obligé de retirer toutes les autres de sa tablette. Ces billes sont alors remises dans les œufs et mélangées avec les autres. C'est maintenant au suivant de jouer.

Si le premier joueur est prudent et renonce à rejouer, n'ayant, par exemple, qu'une ou deux billes sur sa tablette, le tour passe au suivant.

Deuxième tour :

Celui qui commence le deuxième tour ne court aucun risque en ouvrant le premier œuf : si la première bille est d'une couleur qu'il possède déjà, le joueur a le droit de la remettre dans la coquille, et le tour passe au suivant. Si la première bille correspond à une case encore libre, le joueur peut la placer et décider s'il veut rejouer. S'il continue à jouer et tombe sur une couleur qu'il possède déjà, il doit retirer toutes les billes de sa tablette. Elles seront remises dans les coquilles et mélangées avec les autres. Les billes blanches sont des jokers. Elles peuvent être posées sur n'importe quelle case de couleur. La bille blanche a encore un autre avantage : si elle se trouve, par exemple, sur une case verte et que le joueur pioche une bille de la même couleur, il peut remettre celle-ci sans retirer les autres billes de sa tablette. La boule blanche reste à sa place sur la case verte. Le tour passe au suivant.

La bille noire :

Il n'y a qu'une seule bille noire dans le jeu. Celui qui la trouve doit retirer toutes les billes déjà placées sur sa tablette.

Gagnant :

Gagnant est celui qui a réussi le premier à remplir toutes les cases de sa tablette avec les billes de couleur correspondante.

© 1976 by Otto Maier Verlag Ravensburg