

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 ★★☆☆ modulaire 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



COCOTTE PARTY

2 à 4 joueurs - A partir de 5 ans - Durée de la partie : 15 minutes

Jeu d'observation et de réflexes

But du jeu

Grâce à tes réflexes et ton sens de l'observation, sois le premier à amener 9 poules à couvrir les 9 nids de ton poulailler : si les deux dés désignent un nid vide de ton poulailler, empare-toi le premier du gros œuf, et tu pourras choisir une poule pour couvrir ton nid...Mais gare à toi si tu prends l'œuf par erreur, tu perdras une de tes poules ! Les dés permettront parfois à tes voisins de venir voler dans ton poulailler... mais rassure-toi : tu auras l'occasion d'en faire autant !

Matériel :

4 plateaux « Poulailler »

de 9 nids garnis d'œufs de différentes couleurs

36 poules

1 dé « chiffres » : les faces 1, 2, 3 et joker représentent le nombre d'œufs dans les nids. Les deux faces « plumes » permettent de voler une poule d'un autre poulailler pour la mettre à couvrir sur un de ses nids.

1 dé « couleurs » : les faces jaune, verte, rouge et bleue représentent la couleur du nid. Les deux faces multicolores offrent le choix de la couleur du nid.

Préparation

Chaque joueur place un plateau « poulailler » devant lui. L'œuf est placé au centre de la table. Les poules restent sagement dans la boîte. Chaque joueur, à son tour, lance le dé « couleurs », qui va lui indiquer la couleur du nid (de son poulailler) sur lequel il va poser une poule. Chaque joueur a ainsi une première poule couvant sur son poulailler et la partie peut commencer.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence et l'on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance les deux dés.

1) cas sans obtenir de plume

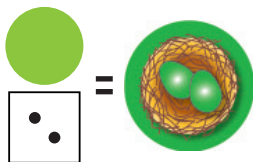
Le joueur obtient par exemple une des combinaisons suivantes :

		=	
		=	
		=	
		=	n'importe quel nid rouge
		=	n'importe quel nid d'un œuf
		=	n'importe quel nid de 2 œufs
		=	n'importe quel nid de 3 œufs
		=	n'importe quel nid
		=	nid bleu de 2 œufs
		=	nid jaune de 3 œufs
		=	n'importe quel nid vert

Un ou plusieurs joueurs peuvent avoir dans leurs poulaillers un nid correspondant au lancer de dés. Une fois les dés lancés, chaque joueur ayant le nid concerné (non couvé) dans son poulailler va s'efforcer d'être le plus rapide pour s'emparer de l'œuf. Parfois, aucun joueur n'est concerné, parfois un, parfois deux, parfois trois, parfois quatre...

Le joueur qui s'est emparé de l'œuf prend une poule de la boîte (la basse cour) et la pose dans son poulailler sur le nid indiqué par les dés.

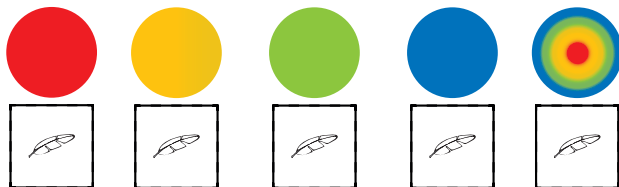
Exemple : les dés indiquent Vert 2, le joueur possédant l'œuf posera une poule sur son nid vert à deux œufs ; si les dés indiquent Multicolore 1, il posera la poule sur le nid à un œuf de son choix ; si les dés indiquent Jaune joker, il posera la poule sur un nid jaune de son choix etc.



Attention : si un joueur s'empare de l'œuf à tort, il doit enlever une poule de son choix (s'il en possède) de son poulailler et la remettre dans la boîte. S'emparer à tort de l'œuf signifie que le joueur n'avait pas le nid indiqué par les dés dans son poulailler, ou bien que ce nid était déjà couvé.

2) cas avec plume

Ce cas correspond aux 5 combinaisons de dés suivantes :



La face plume permet au joueur qui a lancé les dés de voler une poule de son choix chez un adversaire pour la mettre sur un nid de son poulailler de la couleur indiquée par le dé. Si le joueur ayant lancé les dés n'a pas de nid disponible de cette couleur, son tour s'arrête.

Exemple : un joueur obtient la combinaison Bleu plume ; s'il lui reste un nid bleu non couvé, il peut voler une poule de son choix chez un adversaire pour couvrir son nid bleu. S'il ne lui reste pas de nid bleu à couvrir, il passe les dés au joueur suivant.

Attention : si un joueur s'empare de l'œuf lorsque le dé indique une plume, ce joueur doit enlever une poule de son choix (s'il en possède) de son poulailler et la remettre dans la boîte.

Fin de la partie.

Gagne la partie le joueur qui, le premier, réussit à réunir 9 poules sur les 9 nids de son poulailler.



Winning Moves
France

© 2008 Winning Moves France. Tous droits réservés.

Distribué par Winning Moves France

16 rue de Fontenay

94300 Vincennes

Garder l'adresse pour référence.