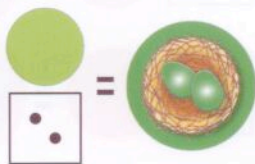




Een of meerdere spelers kunnen in hun kippenhok een nest hebben die overeenkomt met de kleur van de gegooide gekleurde dobbelsteen. Eens de dobbelsteen gegooid wordt, zal elke speler met een nest van de overeenkomende kleur (let wel op het nest mag geen broedende kip bevatten) zich zo snel mogelijk proberen meester te maken van het centraal gelegen ei. Soms zal geen enkele speler betrokken zijn, soms zal slechts één speler betrokken zijn, soms twee spelers, soms drie, soms 4 ...

De speler die het snelst het ei heeft genomen, neemt een kip en plaatst de kip op het nest dat aangeduid werd door de gekleurde dobbelsteen.

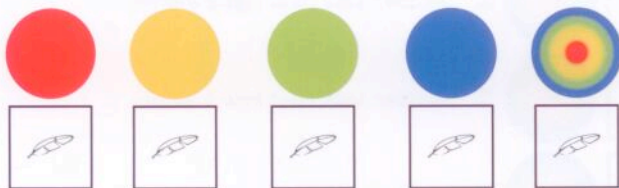
Voorbeeld: De dobbelstenen duiden groen en 2 aan. De speler met het ei zal zijn kip op het groene nest leggen met twee eieren. Als de gekleurde dobbelsteen de kant met de vele kleuren aanduidt en de andere dobbelsteen op 1 valt, dan zal de speler zijn kip neerzetten op een nest naar keuze met 1 ei. Als de dobbelstenen geel en joker aanduiden, dan zal de speler zijn kip leggen op een geel nest naar keuze.



Opgepast: als de speler zich meester maakt van het ei maar zich vergist heeft, dan moet hij een kip naar keuze weghalen (als hij over kippen bezit) uit zijn kippenhok en de kip terug in de doos leggen. Als je je niet op de correcte wijze meester maakt van het ei dan betekent dit dat je het ei genomen hebt, zonder dat je over het nest beschikt dat door de dobbelstenen gegooid werden of dat op je nest al een kip zat.

## 2) Met pluim

De dobbelstenen duiden één van de volgende 5 combinaties aan.



De kant met de pluim laat voor de speler die met de dobbelsteen heeft gegooid toe om een kip naar keuze bij zijn tegenspelers te stelen om de kip op het nest te zetten dat aangeduid werd door de gekleurde dobbelsteen. Als de speler geen nest ter beschikking heeft van de juiste kleur, dan houdt zijn beurt op.

Voorbeeld: Een speler gooit de combinatie blauw pluim, als hij nog een blauw nest in zijn kippenhok heeft zonder kip, dan mag hij een kip bij zijn tegenstander stelen om zijn blauw nest te bedekken. Als

de speler geen blauw nest heeft om te bedekken, dan geeft de speler de dobbelstenen aan de volgende speler.

Opgepast: als een speler zich meester maakt over het ei wanneer de dobbelsteen op de pluim kant valt, dan moet deze speler zich van één van zijn kippen uit zijn kippenhok ontdoen en de kip terugleggen in de doos.

## Einde van het spel

Winnaar van het spel is de speler die als eerste erin slaagt om in zijn kippenhok als eerste op zijn 9 nesten een kip te zetten om uit te broeden.



**Winning Moves**  
France

© 2008 Winning Moves France.

Alle rechten zijn voorbehouden.

Verdeeld door Winning Moves France

16 rue de Fontenay - 94300 Vincennes

# 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

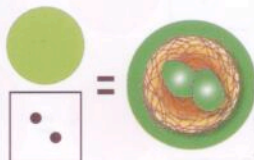
Le joueur obtient par exemple une des combinaisons suivantes :

		=	
		=	
		=	
<b>joker</b>		=	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
<b>joker</b>		=	n'importe quel nid
		=	nid bleu de 2 œufs
		=	nid jaune de 3 œufs
<b>joker</b>		=	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.

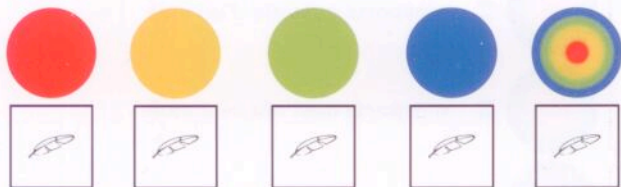
Exemple : les dés indiquent Vert 2, le joueur possédant l'œuf posera une poule sur son nid vert à deux œufs ; si les dés indiquent Multicolore 1, il posera la poule sur le nid à un œuf de son choix ; si les dés indiquent Jaune joker, il posera la poule sur un nid jaune de son choix etc.



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.



© 2008 Winning Moves France. Tous droits réservés.

Distribué par Winning Moves France

16 rue de Fontenay

94300 Vincennes

Garder l'adresse pour référence.