

CotCotCollec'

la basse-cour joue à la haute société !
Pour 2 à 5 joueurs

Gengis Coq est annoncé et c'est un concert de gloussements dans le poulailler: les poules se prennent pour des dames de la haute société! Bagues rutilantes, descentes de lit, trophées ou colliers en dents de renards: c'est à qui arborera la plus délirante collection, car Gengis Coq choisira la poule munie des plus beaux atours!

CONTENU :



90 cartes à collectionner



10 cartes Gengis Coq



5 cartes compte double «x2»



5 cartes jokers



1 renard

1 bloc de score



1

BUT DU JEU:

rassembler les plus grandes collections, en diversifiant leurs contenus, pour optimiser ses points.

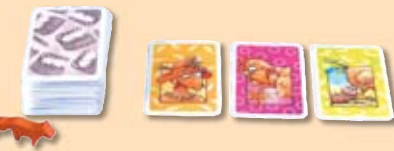
PRÉPARATION:

Mettez de côté les 10 cartes Gengis Coq et les 5 cartes « x2 ». Mélangez ensuite les 95 cartes restantes. Placez 3 cartes au milieu de la table, faces visibles, l'une à côté de l'autre. Chaque joueur reçoit 1 carte « x 2 » plus 4 cartes qu'il ne montre pas aux autres. S'il reste des cartes « x2 », elles sont remises dans la boîte.

Mélangez les 10 cartes Gengis Coq avec les cartes objets restantes afin de former la pioche, que vous posez face cachée au centre de la table. Le renard est placé à côté, en attendant son entrée en jeu.

COMMENT JOUER :

Le joueur qui imite le mieux le gloussement d'une poule commence, puis on joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur choisit trois actions parmi les quatre possibles et les exécute dans l'ordre de son choix. Une même action (sauf l'action D) peut-être exécutée plusieurs fois.



2

Les 4 actions possibles :

- A. Placer une carte face cachée pour créer un coffre à trésor
- B. Placer une carte face visible pour commencer ou agrandir une collection
- C. Ajouter une carte à sa main
- D. Déplacer le renard.

A. Placer une carte, face cachée (« Créer un coffre à trésor »)

Le joueur montre aux autres joueurs une des cartes qu'il a en main, puis la pose devant lui, face cachée, transformant ainsi cette carte en coffre à trésor. Désormais, personne ne peut voir le côté recto de cette carte. Cette carte retournée permet ainsi de commencer une collection.

IMPORTANT : la première carte d'une collection doit être face cachée. Une collection doit obligatoirement commencer par un coffre à trésor.

B. Placer une carte, face visible (« Commencer ou agrandir une collection »)

Le joueur pose l'une des cartes de sa main, face visible, sur l'un des coffres à trésor libre (pour commencer une collection) ou sur une collection existante du même objet. Chaque collection est donc constituée d'une première carte coffre à trésor et d'une suite d'objets strictement identiques.

Un joueur ne peut constituer qu'une seule collection par objet.

Le premier joueur qui pose une première carte à la suite d'un coffre à trésor, face visible, place immédiatement le renard sur cette première collection. Tant que le renard se trouve sur une

3

collection, celle-ci est sans valeur. Le joueur peut cependant continuer de l'agrandir.

Illustration: Léa place une carte « bague » sur la table, face cachée. Puis, elle place une carte « vitrine », face visible, sur ce coffre à trésor. Désormais, elle ne peut rajouter que des vitrines dans cette collection. Léa étant la première à entamer une collection, elle doit placer le renard sur cette rangée de cartes.



C. Ajouter une carte à sa main

Le joueur prend en main l'une des trois cartes visibles au centre de la table. Cette carte est remplacée par une carte de la pioche : il y en a toujours 3.

Le joueur peut aussi prendre la première carte de la pioche, sans la montrer aux autres joueurs, mais il lui en coûte 2 actions (il ne peut faire que 2 actions au lieu de 3).

D. Déplacer le renard

Si le renard se trouve sur l'une de ses propres collections, un joueur dont c'est le tour de jouer peut le déplacer selon 2 possibilités:

1. Pour un point d'action, il déplace le renard sur une autre de ses propres collections.
2. Pour deux points d'action, il place le renard sur une des collections de son voisin de gauche. Dans ce cas, il ne lui reste qu'une seule action à exécuter.

4

Attention, ces 2 possibilités ne peuvent se succéder : on ne peut pas utiliser ses 3 points d'action sur le seul renard.

Par contre, il est possible de se débarrasser du renard sans utiliser aucun point d'action, à condition de le faire à la fin de son tour de jeu: le joueur exécute d'abord ses 3 actions, puis il déplace le renard sur une collection de son voisin de gauche. On peut procéder ainsi même si on a préalablement fait l'action de bouger le renard de l'une à l'autre de ses propres collections.



Les cartes compte double

Une carte compte-double peut être placée sur une collection entamée (commencée par un objet au moins). Elle ne compte pas comme objet de collection, mais double la valeur de cette collection à chaque décompte. Une carte compte-double termine la rangée : une fois cette carte posée, on ne peut plus agrandir la collection.



Cette carte peut être utilisée comme coffre à trésor mais dans ce cas, elle est invisible et ne double donc pas la valeur de la collection.

Les jokers

Les jokers peuvent remplacer n'importe quel objet et peuvent être utilisés comme coffre à trésor. Mais ils ne peuvent pas être placés comme première carte d'une collection.



Il est interdit de reprendre, retourner ou déplacer des cartes déjà posées.

DÉCOMPTE DES POINTS - LES TROIS ÉVALUATIONS :

Quand un joueur pioche une carte de Gengis Coq, il la place immédiatement, face visible, à côté de la pioche, de manière à ce que chacun puisse vérifier le nombre de Gengis Coq déjà sortis.

- Quand la 4ème carte de Gengis Coq est piochée, la partie est immédiatement interrompue pour le premier décompte.
- Le deuxième décompte a lieu quand sort la 7ème carte Gengis Coq.
- Quand vient la 10ème et dernière carte Gengis Coq, on procède au dernier décompte: la partie est terminée.

Si le premier ou le deuxième décompte ont lieu pendant le tour d'un joueur, son tour est interrompu : il terminera son tour après le décompte des points.

Par contre, au troisième décompte, la partie se termine immédiatement : plus aucune action ne peut être réalisée.

Le décompte des points s'effectue comme suit:

- un joueur marque 4 points pour chaque collection que nul autre joueur n'a réalisé.
- un joueur marque 3 points pour chaque collection dont il a la plus longue rangée ; si 2 ou plusieurs joueurs sont à égalité pour la plus grande collection d'un même objet, chacun d'eux marque 2 points.
- un joueur marque 1 point pour chaque collection dont il a la deuxième plus longue rangée ; si 2 ou plusieurs joueurs sont à égalité pour la deuxième plus grande collection, ils ne marquent rien.

ATTENTION : une collection sur laquelle se trouve le renard ne vaut rien : on la considère comme inexistante. Il est donc possible que certaines collections soient alors revalorisées.

Lors du dernier décompte, à la fin de la partie, des points négatifs sont attribués comme suit:

- 2 points par carte coffre à trésor posée sans aucune pièce de collection ;
- 1 point pour chaque carte toujours en main (non posée).

A chaque décompte, les résultats sont reportés sur le bloc de score et en fin de partie, le joueur qui totalise le plus de points l'emporte.



Auteur : Alan R. Moon/Mick Ado
Édité par Zoch Verlag – Munich – Allemagne
Adaptation française: Gigamic © 2007
BP 30 – 62930 Wimereux - France

Gigamic
www.gigamic.com