

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



Design: Dick Bruna

Le jeu du coucou

Un jeu de dé à couleur, pour 2 à 4 enfants.

Age: 4 à 7 ans.

Jeux Ravensburger® No. 601 5 510 0

Contenu:

un plan de jeu, 12 cartes événements, 4 coucous
en bois, 40 oeufs en 4 couleurs, 1 dé couleur, 4
petits oeufs de remplacement pour
chaque couleur, 1 règle de jeu

Avant la première partie, on aura défilé et assemblé les oeufs, et les cartes événements du support.

Préparation du jeu:

Chacun choisit son coucou, et prend les 6 oeufs de la même couleur. Les cartes événements, après avoir été mélangées, sont mises en tas à côté du plan de jeu, face cachée. Pour démarrer le jeu, chaque joueur choisit un arbre avec un nid, sur lequel il pose son oiseau. Au début de la partie, il ne peut y avoir, par arbre, qu'un seul oiseau.

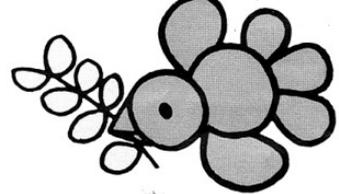
Déroulement du jeu:

Le plus jeune commence la partie, en lançant son dé. Selon la couleur amenée par le dé, et en suivant une ligne de même couleur, il se pose sur le prochain nid. Si par exemple, il amène avec son dé, la couleur rouge, il

suivra le ligne de cette couleur, et volera à un nid. Il dépose, alors, un oeuf sur la case de sa couleur. Par exemple: il a choisi le coucou bleu. Il pose donc un oeuf bleu sur la case avec le bord bleu. Puis, c'est au tour du suivant. Il lance le dé, vole à un nid, et y dépose un oeuf. Si dans un nid, se trouve déjà un oeuf à sa couleur, il ne peut déposer un deuxième oeuf. Il ne peut, non plus, aller à un autre nid. Il attendra le tour suivant. Le vainqueur sera celui, qui le premier, aura déposé, dans les 6 nids différents, ses 6 oeufs. Ainsi, il aura posé tous ses oeufs.

Coucou:

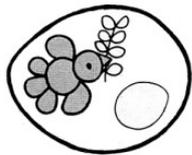
Si le dé amène le coucou, le joueur tire une carte événements, et la place à côté de la pile. Si les cartes événements sont



épuisées, elles ne seront pas réintroduites dans le jeu. Si le dé amène, après cela, un coucou, le jet est annulé, et c'est au suivant de jouer.

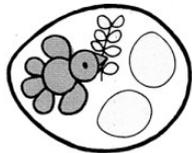
Signification des cartes évènements

Les cartes évènements n'ont pas d'incidence sur les lignes de couleur.



La carte représente un coucou et un œuf

Le coucou volera sur un nid au choix, et y déposera un œuf.



Si la carte représente un coucou et 2 œufs

Le joueur fera voler son coucou sur 2 nids au choix, pour y déposer chaque fois un œuf.

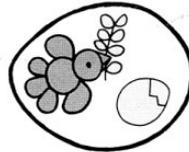
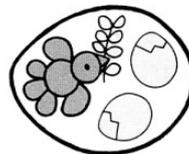


Image du coucou et un œuf cassé

Le coucou vole vers un nid de son choix, et jette dehors un œuf d'un adversaire. (Celui-ci est remis à son propriétaire).



Coucou et 2 œufs cassés

Le coucou vole sur 2 nids différents, et jette dehors 2 œufs au choix. Au début de la partie, il se peut qu'il n'y a pas encore d'œufs dans les nids, et de ce fait, l'effet de la carte est annulé.



Le coucou dort

Si le coucou dort, rien ne se passe. C'est au joueur suivant de lancer son dé.