

Coucou Cocotte!

Cache-cache à la ferme

2 à 5 joueurs, dès 4 ans, durée d'une partie : 15 à 20 mn.

Principe du jeu

Chaque joueur est propriétaire... d'un tas de fumier ! Les animaux de la ferme sont cachés tout autour de la table, près d'un des tas de fumier ou dans la grange. A chaque tour de jeu, il faut être le premier à retrouver « qui est où ». Le plus rapide gagne l'animal correspondant, et le cache dans son propre tas de fumier. En fin de partie, le joueur qui aura la plus grande basse-cour remportera la partie. **Coucou Cocotte**, un jeu de cache-cache qui fait marcher les réflexes et la mémoire, caquetant et très amusant !

Matériel

Les cartes :



1 carte
Grange



6 cartes Buzzer
illustrées avec une
main, de 5 couleurs
distinctes plus la
Grange.



5 cartes Tas
de fumier de 5
couleurs distinctes



15 cartes
Cachette
représentant
chacune un
animal caché



32 cartes Recherche
(15 à dos rouge, 17 à
dos vert) représentant
un animal ou une crotte
de poule

Préparation

Mélanger les 15 cartes Cachette puis les répartir en les alignant, faces visibles, à côté de la Grange et des Tas de fumier :

- à 2 joueurs, chacun reçoit 5 cartes Cachette à côté de son fumier et 5 sont placées à côté de la Grange;
- à 3 joueurs, chacun reçoit 4 cartes Cachette et 3 sont placées à côté de la Grange;
- à 4 joueurs, chacun reçoit 3 cartes Cachette et 3 sont placées à côté de la Grange;
- à 5 joueurs, chacun reçoit 3 cartes Cachette et la Grange est vide en début de partie.

Chaque joueur prend une carte Tas de fumier et la pose devant lui.



La Grange est installée entre deux des joueurs

Remettre dans la boîte, sans les regarder, 5 cartes Recherche à dos rouge, puis mélanger les 27 autres cartes Recherche et les empiler, faces cachées, au centre de la table (pour le premier tour de jeu, en début de partie, veiller à ce que la carte supérieure de la pile ait un dos rouge). Autour de cette pile, chaque joueur place la carte Buzzer de sa couleur et on y ajoute la carte Grange. À moins de 5 joueurs, les cartes Buzzer non utilisées sont remises dans la boîte.

À la première partie, placer les cartes Buzzer de manière à ce que chacun soit à côté de sa propre carte. Par la suite, il sera possible de disposer les cartes Buzzer n'importe où pour pimenter les parties.

Déroulement du jeu

Tout le monde est prêt ? Le joueur le plus âgé retourne la première carte de la pile, de manière à ce que tout le monde découvre la carte en même temps : et maintenant, où s'est caché l'animal retourné ? Il faut vite le repérer, puis taper sur la carte Buzzer dont la couleur correspond à la couleur du Tas de fumier (ou de la Grange) à côté du quel est effectivement caché l'animal recherché.

Bien joué, à moi l'animal ! Le premier qui tape sur la bonne carte Buzzer gagne la carte Cachette de l'animal recherché : selon le cas, il la prend à côté du Tas de fumier de l'adversaire correspondant ou à côté de la Grange et la place près de son propre Tas de fumier.

L'oie est à côté du Tas de fumier rouge :



Si le joueur possédait déjà cette carte près de son Tas de fumier, il la garde et la partie continue...

le premier joueur qui tape sur la carte Buzzer rouge gagne l'oie !

Attention : Un joueur n'a le droit de taper qu'une seule fois à chaque tour.

Aie ! Raté ! Un joueur qui tape sur une mauvaise carte Buzzer est pénalisé : il doit rendre l'un de ses animaux. Il choisit l'animal qu'il souhaite retirer de son Tas de fumier et le place près de la Grange. Un joueur qui s'est trompé mais qui n'a plus d'animal dans son Tas de fumier n'en perd aucun. Il peut arriver qu'un animal se trouve près du Tas de fumier d'un joueur et que celui-ci tape sur la mauvaise carte Buzzer. Il perd alors deux animaux : il doit en mettre un près de la Grange pour avoir tapé sur la mauvaise carte et il en perd un autre (l'animal recherché) qu'il donne au joueur qui a tapé sur la bonne carte. Si ce joueur ne possède qu'un seul animal à ce moment de la partie, il le donne à l'adversaire.

Camille



Alice



Exemple : les joueurs cherchent la chenille. Camille tape sur la carte Buzzer bleue de Louis. Mais ça n'est pas la bonne carte parce que la chenille est cachée chez Jules, à côté du tas de fumier vert. Camille s'en aperçoit mais ne peut plus taper sur la bonne carte. Alice tape la première sur la carte Buzzer verte de Jules : elle gagne la chenille qu'elle va mettre près de son tas de fumier. Camille doit retirer un de ses animaux de son Tas de fumier et la place près de la Grange.

Oh, là, là ... Grotte ! Deux des cartes Recherche à dos vert représentent une crotte de poule au lieu d'un animal. Lorsque l'une de ces cartes est retournée, les joueurs doivent chercher le même animal qu'au tour précédent (attention : cet animal a donc changé de place entre temps !).

Nouvelle recherche ... La carte Recherche qui vient d'être révélée est écartée, puis celui qui a gagné le tour retourne la carte Recherche suivante pour un nouveau tour de jeu...

Fin De Partie

Quand on retourne la dernière carte Recherche, c'est le dernier tour : la partie est ensuite terminée. Le joueur qui possède le plus d'animaux près de son Tas de fumier est déclaré vainqueur. Il peut y avoir des ex-aequo.

Variante Pour les joueurs aguerris

Le joueur qui gagne une carte Cachee peut ensuite, s'il le souhaite, intervenir la carte Buzzer sur laquelle il vient de taper avec une autre carte Buzzer.

Auteur : Marek Zoschl - Illustrations : Doris Matthäus
Édité par Zoch Verlag - Munich - Allemagne



© Zoch GmbH
www.zoch-verlag.com



BP 30 - F62930
Wimereux - France

www.gigamic.com



Données et adresse à conserver.