

COCO FORS



RÈGLES
DU JEU



Auteur :
Thomas Lario

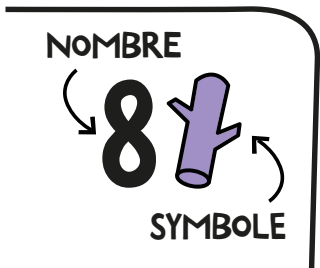
 **linclusif**
facilitateur de liens

Illustrations :
Rael-Miguel Boj

MATÉRIEL



- > **40 cartes de jeu « Ccofors »** réparties en 4 groupes numérotés de 1 à 10.
Les 4 groupes sont « Branche », « Champignon », « Feuille » et « Pierre »



- > **4 cartes rappel « Chifumi des Ccofors »** et **4 cartes rappel « Actions Spéciales »** pour permettre à chaque joueur d'avoir un rappel des règles du jeu sous les yeux



BUT DU JEU

Pour chaque manche, le but du jeu est d'être le premier à jouer toutes ses cartes. Le joueur ayant gagné la manche marque des points en additionnant les nombres présents sur les cartes que les autres joueurs ont encore en main.

PRÉPARATION D'UNE MANCHE



Une manche commence lors de la distribution des cartes et se termine quand un joueur a joué toutes ses cartes. Pour démarrer une nouvelle manche, mélanger les cartes et c'est parti !

Etape 1 : Distribuer une carte de rappel « Chifumi des Cocofors » à chaque joueur. Les cartes « Chifumi des Cocofors » sont identiques.

Etape 2 : Choisir les « Actions Spéciales » avec lesquelles vous souhaitez jouer, ces « Actions Spéciales » s'appliquent à tous les joueurs.

Les cartes de rappel des « Actions Spéciales » choisies restent visibles tout au long de la partie.

Etape 3 : Un joueur est désigné pour mélanger les 40 cartes « Cocolors » et distribuer 8 cartes à chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, il retourne la première carte au-dessus du paquet de cartes non distribuées. Cette carte est visible de tous les joueurs, c'est le point de départ !

Le reste des cartes représente la pioche.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE



Le joueur situé à la gauche du joueur ayant distribué les cartes, joue en premier.

Tour à tour, chaque joueur doit choisir une carte dans son jeu et la poser sur la dernière carte jouée. Si aucune carte ne peut être posée, le joueur pioche une nouvelle carte et peut la jouer si cela est possible.

MÉCANIQUE PRINCIPALE : TROIS POSSIBILITÉS POUR JOUER UNE CARTE

Possibilité n°1 :

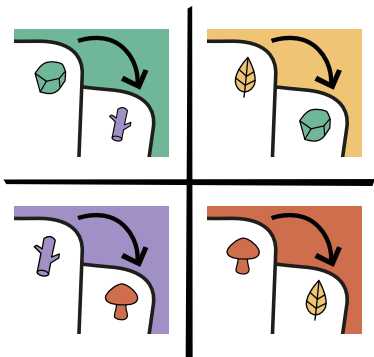
Jouer une carte ayant le même symbole ET un nombre plus grand que la dernière carte jouée.



Possibilité n°2 :

LE « CHIFUMI DES COCOFORS ».

- Si la dernière carte jouée a le symbole *Branche* vous pouvez jouer une carte avec le symbole *Pierre*, quel que soit son nombre
- De même vous pouvez jouer une carte *Feuille* sur une carte *Pierre*
- Une carte *Champignon* sur une carte *Feuille*
- Une carte *Branche* sur une carte *Champignon*



Possibilité n°3 :

Jouer une carte contenant un diamant, quand vous le souhaitez. Cette carte peut être jouée sans conditions.



*Si vous avez choisi des actions spéciales,
soyez vigilants et observez bien les Cocofors !*

A noter :

- Si la pioche est épuisée avant la fin d'une manche, mélanger les cartes situées en dessous de la dernière carte jouée afin de reconstituer la pioche.
- Le joueur ayant joué en premier, sera le distributeur de la manche suivante.

ACTIONS SPÉCIALES

Si vous jouez un...

- **Personnage assis** : tous les autres joueurs doivent piocher une carte dans le sens du jeu en cours !
- **Personnage avec des lunettes** : vous devez rejouer. Attention, si ce Cocofor est joué en dernier, vous devrez piocher...
- **Personnage de profil** : alors le sens du jeu s'inverse.*
- **Personnage avec un chapeau** : tous les autres joueurs doivent « taper » le plus vite possible sur cette carte. Le dernier à avoir tapé doit montrer son jeu pendant 10 secondes.*

* Les deux dernières « actions spéciales » sont à partir de 3 joueurs

A noter : Pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer sans les actions spéciales. Cela vous permet de vous habituer à la mécanique principale décrite dans le paragraphe « Déroulement d'une manche »

FIN D'UNE MANCHE



La manche est finie quand un joueur a joué toutes ses cartes. Il est le gagnant de cette manche.

Il marque autant de points que la somme des nombres figurants sur les cartes des autres joueurs.



$$4 + 8 + 1$$

TOTAL DES POINTS = 13

GAGNANT DE LA PARTIE



Une partie est composée de 5 manches. C'est le joueur ayant le plus de points qui gagne la partie.



Vous voulez faire plus de 5 manches par partie ? Ou moins ? C'est possible !

Mettez-vous d'accord sur le nombre de manches avant de commencer la partie et amusez-vous bien !



COCOFORS

LES DÉFIS INCLUSIFS

www.linclusif.fr/cocofors



linclusif
facilitateur de liens