



Gloria Picktoria

Le jeu de cartes à collectionner plein de panache pour 2 à 5 volatiles amateurs d'art

COQ COLLEC

Quel concert de gloussements dans le poulailler ! Depuis que Gengis Coq d'outre-mer a annoncé sa visite, toutes veulent être des « poules du monde ». Gonfler ses plumes ne suffit plus. Pour être à la page, une poule doit avoir ses collections particulières d'œuvres d'art : des graines jaunes d'or et des bagues de patte en platine de luxe, des descentes de lit en renard, des queues de renards et même des colliers en dents de renards. Gengis Coq trouvera-t-il à son goût à la crotte en or dans la vitrine ... ?

Vous trouverez dans la boîte du jeu :



90 cartes à collectionner

1 bloc pour compter les points



10 cartes de Gengis Coq



5 cartes de doublement



5 jokers



1 renard

... et ces règles - comme tu l'as certainement remarqué !

P-S. : si ces règles ne se trouvent pas dans la boîte, préviens-nous !

C'est votre but du jeu :

Le joueur qui a les collections les plus grandes et les plus originales, et qui, de cette manière, a obtenu le **plus grand nombre de points de collection**, gagne la partie.

Voici comment préparer le jeu :

Mettez de côté les **10 cartes de Gengis Coq** et les **5 cartes de doublement**. Mélangez ensuite les 95 cartes restantes. Placez 3 cartes au milieu de la table, face visible, l'une à côté de l'autre. Chaque joueur reçoit 4 cartes qu'il prend en main avec une **carte de doublement** de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas les voir. S'il reste des cartes de doublement, elles sont remises dans la boîte du jeu.

Mélangez les **cartes de Gengis Coq** avec les cartes restantes et posez ce tas face cachée sur la table : c'est la **pioche**. Le renard, placé à côté, attend de pouvoir entrer en action.



Comment jouer :

Le dernier des participants à avoir vu une poule vivante commence la partie. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à toi de jouer, tu choisis **trois actions** que tu exécutes dans un **ordre quelconque**. Tu peux aussi exécuter une même action plusieurs fois.

Tu choisis parmi ces 4 actions :

- A. Placer une carte, face cachée (« Créer un coffre à trésors »)
- B. Placer une carte, face visible (« Commencer ou agrandir une collection »)
- C. Prendre une carte en main (« Prendre une pièce de collection »)
- D. Déplacer le renard (seulement 1 fois par tour)

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

Tu montres l'une des cartes que tu as en main à tous les autres joueurs, puis tu la places devant toi sur la table, face cachée. De cette manière, tu transformes cette carte en coffre à trésors. Désormais, personne ne doit plus voir le côté recto de ce coffre à trésors. Avec cette carte, tu t'assures la possibilité de commencer une collection (rangée de cartes).

IMPORTANT : la première carte d'une collection **DOIT** être une carte face cachée. On ne peut pas commencer une collection sans coffres à trésors. À partir du moment où la carte est posée, le recto n'a plus d'importance et peut être différent des cartes de collection que le joueur y placera au cours de la partie.

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

Tu poses l'une des cartes que tu as en main, face visible, pour agrandir ta collection. Tu la places soit à côté d'une carte avec des coffres à trésors encore libre (« commencer une collection »), soit dans une rangée déjà existante du **même motif** (« agrandir une collection »). Chaque collection est donc constituée d'une première carte avec des coffres à trésors et d'une rangée de pièces de collection **identiques**. Tu ne peux commencer qu'une seule rangée de chaque motif. Tu ne peux pas placer dans ta collection des cartes avec d'autres motifs. Seul le motif sur le recto des « coffres à trésors » (première carte d'une collection, face cachée) peut être d'un autre motif et est sans importance pour le placement des pièces de collection.

Le **dernier** joueur à poser sa première carte à côté d'un coffre à trésors, **face visible**, place immédiatement le renard sur cette « collection » (rangée de cartes). Aussi longtemps que le renard se trouve sur une collection, celle-ci est sans valeur. Mais on peut quand même l'agrandir.

Illustration: Léa place une carte « bague » sur la table, face cachée, et la transforme de cette manière en coffre à trésors. Puis, elle place une carte « vitrine » à côté de celle-ci, face visible. Elle aurait pu choisir n'importe quelle carte comme carte cachée pour commencer sa collection de « vitrines ». Cependant, elle ne peut placer que des vitrines dans sa collection de vitrines. Comme Léa était le dernier joueur à placer une carte face visible sur la table, elle place le renard sur cette rangée de cartes.



C. Prendre une carte en main (« Prendre une pièce de collection »)

Tu prends en main l'une des trois cartes visibles qui se trouvent au milieu de la table. Ensuite, tu retournes **tout de suite** la première carte de la pioche, de manière à ce qu'il y ait toujours trois cartes visibles (même entre les différentes actions du tour d'un joueur).

Tu peux aussi prendre la première carte de la pioche. (De cette manière, les autres joueurs ne voient pas quel motif tu reçois.) Mais si tu choisis cette action, cela te coûte deux actions - tu ne peux donc exécuter qu'**une seule** autre action pendant ce tour. Pour cette raison, tu ne peux pas choisir cette action si tu as déjà exécuté deux autres actions. Tu ne peux **pas** non plus prendre **deux** cartes de la pioche pendant un même tour.

D. Déplacer le renard

Si le renard se trouve sur l'une de tes collections, tu peux le placer sur une autre de tes propres collections ou sur une collection quelconque de ton voisin de gauche.

Tu peux le faire pendant ton tour. Pour cela, tu as deux possibilités:

1. Tu utilises l'une des trois actions de ton tour pour enlever le renard d'une de tes collections et pour le placer sur une autre de tes propres collections.
 2. Tu utilises **deux** des trois actions de ton tour pour placer le renard sur une collection quelconque de ton voisin de **gauche**. Dans ce cas-là, il ne te reste qu'une **seule** action à exécuter. Si tu as déjà exécuté deux actions, tu ne peux pas passer le renard à ton voisin de gauche.
- Pendant un seul et même tour, tu ne peux déplacer le renard qu'**une seule fois** !

Il est aussi possible de se débarrasser du renard **après ton tour** sans utiliser l'une de tes actions. Tu exécutes d'abord tes trois actions sans passer le renard à ton voisin de gauche. Ensuite, tu te débarrasses du renard (en plus) en le plaçant sur une collection quelconque de ton voisin de gauche. Tu peux aussi le faire dans le cas où tu as déjà déplacé le renard d'une de tes collections sur une autre propre collection pendant ton tour.

Les **jokers** peuvent remplacer n'importe quel motif (mais pas les cartes de doublement !). On peut aussi les utiliser face cachée (comme cartes de coffres à trésors). Mais on ne peut pas les placer comme première carte visible d'une collection (directement à côté des coffres à trésors).

On peut placer une **carte de doublement** dans chaque rangée dans laquelle se trouve déjà au moins une pièce de collection visible. Mais la carte ne compte pas comme pièce de collection. Par contre, elle double la valeur de cette collection lors de chaque évaluation suivante. La carte de doublement termine la rangée, c'est-à-dire qu'une fois qu'elle est posée, on ne peut plus placer d'autres pièces dans cette collection. Si on utilise la carte de doublement comme coffres à trésors, elle ne double **pas** la valeur de cette collection.



Il n'est pas possible de reprendre, retourner ou déplacer des cartes.

Comment recevoir des points de collection - les trois évaluations :

Gengis Coq n'est plus très loin ! Si un joueur retourne de la pioche une **carte de Gengis Coq**, il la place tout de suite à côté des cartes au milieu de la table, face visible - de manière à ce qu'on puisse toujours vérifier combien de cartes de Gengis Coq s'y trouvent déjà.

Au moment où la quatrième carte de Gengis Coq se trouve sur la table, la partie est **immédiatement interrompue** pour exécuter la **première évaluation**.

La deuxième évaluation a lieu après avoir retourné **trois autres cartes de Gengis Coq**.

La troisième et dernière évaluation a lieu après avoir retourné de nouveau **trois autres cartes de Gengis Coq (donc 10 au total)**.

Si la première ou la deuxième évaluation se produisent pendant le tour d'un joueur, son tour est interrompu. S'il peut encore exécuter d'autres actions, il le fait après l'évaluation. Par contre, au moment de la troisième évaluation, toutes les autres actions sont annulées, puisque cette évaluation termine la partie.

Lors des évaluations, les joueurs reçoivent les points de collection tant convoités :

- Un joueur reçoit **4 points** de collection pour chaque collection qu'aucun autre joueur n'a réalisé.
- Un joueur reçoit **3 points** de collection pour chaque collection dont il a la rangée la plus longue.
- Un joueur reçoit **1 point** de collection pour chaque collection pour laquelle il se trouve en deuxième position pour le nombre de cartes de ce motif.
- Si deux joueurs sont à égalité en ce qui concerne la rangée la plus longue, il n'y a pas de deuxième position pour les collections de ce motif. Dans ce cas-là, tous les joueurs avec la rangée la plus longue reçoivent 2 points de collection.
- Si deux joueurs sont à égalité en ce qui concerne la deuxième rangée la plus longue, aucun d'eux ne reçoit de points.
- Les cartes de doublement multiplient par deux le rendement de la rangée correspondante.
- **Mais ATTENTION** : la collection sur laquelle se trouve le **renard** est **sans valeur**. On la considère comme inexistante. Il est donc possible que pour cette raison des collections d'autres joueurs sont revalorisées.

Lors de la **dernière évaluation**, on peut aussi perdre des points de collection :

- Un joueur perd 2 points par carte cachée (coffres à trésors) qui se trouve seule, c'est-à-dire sans pièce de collection, devant lui sur la table.
- Un joueur perd 1 point de collection par carte qu'il a encore en main à la fin de la partie.

On note tous les résultats des évaluations sur le bloc ci-joint.

Après trois évaluations, le joueur qui a obtenu **le plus grand nombre de points** de collection au total **gagne la partie**.

* * * * *