

# COCO CRAZY

C 216 5



Pour 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans.

Auteur: H. Bücken Graphisme: B. Förth

Jeu Ravensburger® No. 26 010 2



Contenu:

|  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|---|
|  <p>6 noix<br/>de coco à<br/>ouvrir</p> |  <p>Les 36 petits<br/>singes rigolos<br/>s'appellent:<br/>«Bobbles»</p> |  <p>1<br/>dé</p> |  <p>1<br/>plan de jeu</p> |  <p>1<br/>règle du<br/>jeu</p> |
|--|--|--|--|---|

Editions Ravensburger · 24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller

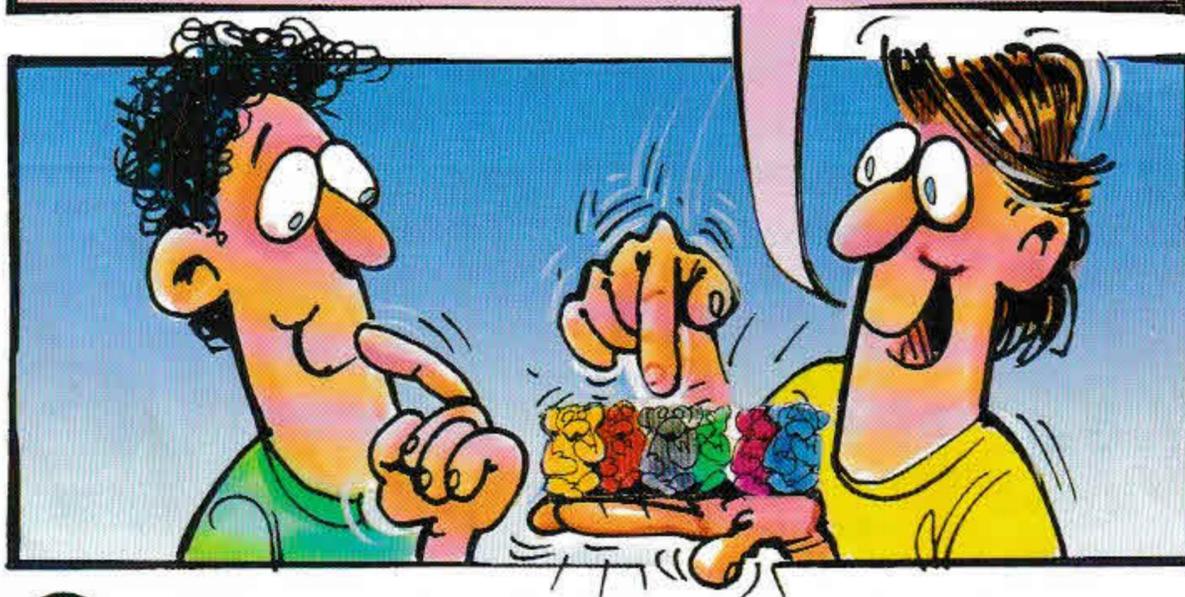
®

Ravensburger

De quoi s'agit-il en fait?



Le premier qui trouve 6 bobbles de 6 couleurs différentes, gagne la partie.



2



**ALLEZ  
on y va!**

Bon:

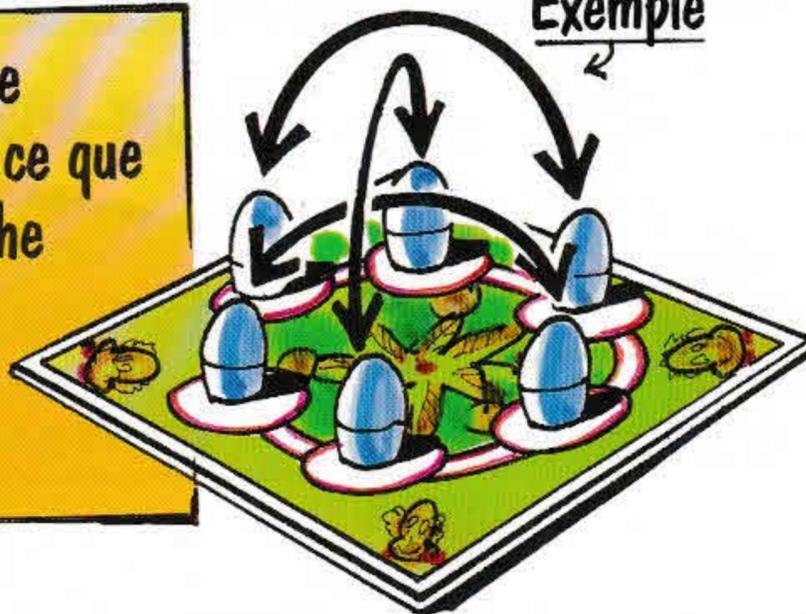
Dans chaque noix de coco, on introduit 6 bobbles de même couleur.



On ferme alors les 6 noix de coco et on les pose sur les 6 cases du plan de jeu.

Puis, on mélange les noix jusqu'à ce que personne ne sache plus quelle noix renferme quelle couleur.

Exemple



3

# Et maintenant à nous les BOBBLES!



Pour commencer, chacun à tour de rôle regarde dans une noix de coco et la remet à sa place. Aucun joueur ne doit révéler la couleur qu'il a vue!



## Joueurs:

Puis, on lance le dé à tour de rôle. Le joueur qui ressemble le plus à un bobble a le droit de commencer.



|                |                |
|----------------|----------------|
| <b>(A)</b><br> | <b>(B)</b><br> |
| <b>(C)</b><br> | <b>(D)</b><br> |

C'est donc le joueur D qui commence.



## Si la face supérieure du dé indique:



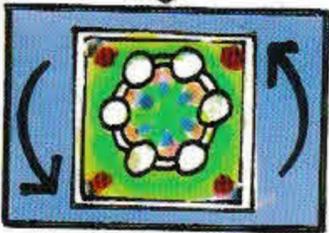
- Les yeux:  
Chaque joueur prend une noix et regarde à l'intérieur. Puis chacun remet sa noix de coco à sa place.



- La flèche en forme de cercle:  
Tous les joueurs, à tour de rôle et le plus vite possible, permutent deux noix de coco. Celui qui a lancé le dé, commence.



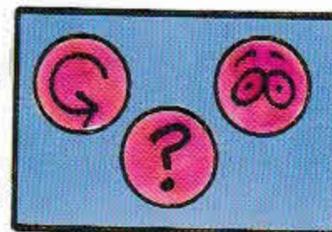
- La flèche avec le plan de jeu:  
Le joueur qui a lancé le dé, fait tourner le plan de jeu d'un quart de tour vers la gauche.



- Un point d'interrogation:  
Celui qui a lancé le dé, montre du doigt une noix de coco et désigne la couleur qui s'y trouve. Puis il ouvre la noix en question sans en montrer l'intérieur aux autres. S'il a deviné juste, il en sort un bobble. S'il s'est trompé, il referme la noix et la remet sur sa case.



- Le joker-bobble: quelle chance!  
Celui qui a lancé le dé, a le choix entre permuter deux noix de coco, regarder dans l'une d'elles ou deviner une couleur.



# Quoi, c'est déjà fini?



Dès qu'un joueur a devant lui 6 bobbles de couleur différente, la partie est terminée et il a gagné. Pas question de collectionner des bobbles de même couleur!

## Pour plus de 6 joueurs:

Si on joue à 7 ou 8, il suffit de collectionner 5 bobbles différents. Si on est encore plus nombreux, on réduit le nombre de bobbles à trouver à 4.



## Pour les «pros»:

Si on joue entre «pros», la couleur qui vient d'être devinée n'a pas le droit d'être désignée tout de suite après.



Amusez-vous bien!

6