

RÈGLES DU JEU

COCOONS

La boîte mystérieuse

*Vous avez trouvé une étrange boîte
dans le magasin d'un vieil antiquaire.*

*Il n'a pas trop su vous expliquer à quoi elle sert,
mais la boîte vous plaît tellement que vous l'avez achetée.*

*Elle regorge de mécanismes à tourner et à actionner,
et sous des trappes se trouvent des animaux
gardiens égarés... qui vous demandent de les aider
à retrouver chacun leur cocon!*

BUT DU JEU

Libérez les gardiens égarés sous les trappes, puis replacez-les dans le cocon (*cocoon* en anglais) leur appartenant. Enfin, rendez visible le jeton de départ pour sceller votre victoire. Mais le temps presse : vous devez y parvenir avant d'arriver à court de jetons d'action !

Cocoons se joue en 5 niveaux de difficulté croissante. La mise en place et les règles telles que décrites ici s'appliquent au premier niveau. Vous découvrirez ensuite les particularités des autres niveaux !

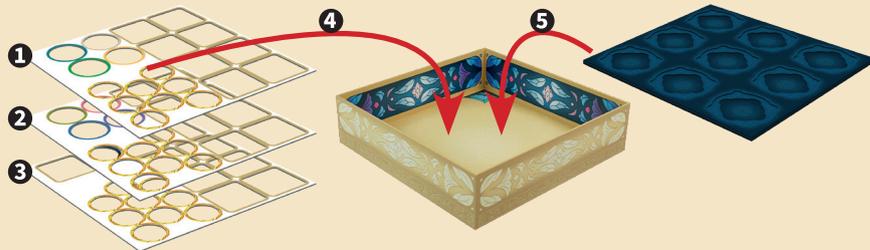
MATÉRIEL

AVANT DE COMMENCER À JOUER!

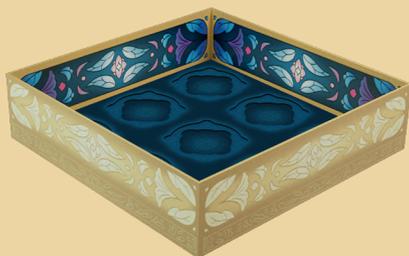
Avant votre première partie, enlevez tous les éléments des planches **1**, **2** et **3**.

Puis placez toutes ces planches vides dans le fond de la boîte **4**.

Par-dessus, placez la planche des trappes et Animaux gardiens **5**.



La boîte du jeu



Au fond de la boîte se trouve la planche des trappes et Animaux gardiens.

Elle est composée de 9 emplacements pouvant contenir chacun un jeton Animal gardien et une trappe.

9 cocons



Sur l'un des côtés extérieurs du cocon est indiqué à quel Animal gardien il correspond.

À l'intérieur du cocon, un symbole rose indique le côté où se trouve cette information.



Ce cocon ne correspond à aucun Animal gardien. Il vous permet de stocker les jetons d'action pendant la partie!

8 jetons Animal gardien



L'Animal gardien est représenté sur une face.

Dos commun

1 jeton de départ



25 Trappes

Leur face représente une icône correspondant à un effet. Leurs effets sont expliqués dans les différents niveaux du jeu.



Dos commun



x8
différentes



x2



x4



x1



x2



x8
différentes

25 jetons d'action



MISE EN PLACE

- 1** Mélangez les **8 jetons Animal gardien** et le **jeton de départ**. Placez-les aléatoirement, face cachée, un dans chaque emplacement au fond de la boîte.

- 2** Mélangez les **8 Trappes Rune** et placez-en une face cachée dans chaque emplacement prévu, au-dessus des jetons Animal gardien. Seul le jeton de départ ne doit pas être recouvert.

Trappes Rune:



- 3** Placez les **8 cocons** dans la boîte du jeu, **sans en regarder les côtés**. Leur **position** et leur **orientation** doivent être **aléatoires**.

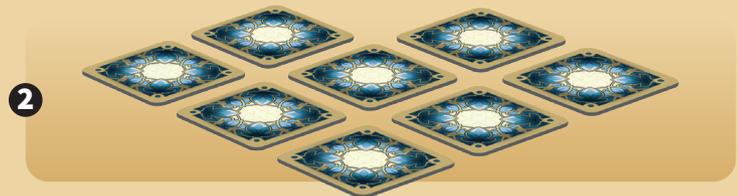
Attention: pendant cette étape, il est crucial que personne ne voie à quel gardien correspond chaque cocon.

- 4** Posez les **25 jetons d'action** dans le **cocon dédié**, hors de la boîte, à portée de tout le monde. Ceci constitue la réserve.

- 5** Placez la boîte de jeu au milieu de la table, de manière que **chaque joueur se trouve en face d'un coin de la boîte**.

Dans une partie à deux, vous devez être face à face.

- Chacun voit les informations en face de lui et au fond des cocons.
- Personne ne doit se lever ou se pencher pour essayer de voir les informations sur les autres faces des cocons.
- Vous êtes cependant libres de communiquer les informations dont vous disposez!



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La personne la plus jeune commence et joue son tour.

Ensuite, c'est à la personne à sa gauche, et ainsi de suite.

À votre tour, vous avez le choix entre deux actions :

- **Une action principale**
- **Une action de correction**

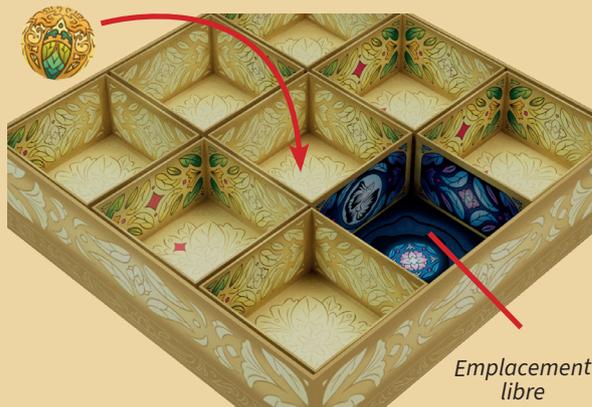
L'**action principale** permet de déplacer un cocon et peut-être de révéler de nouvelles informations, de nouvelles trappes et un Animal gardien à replacer dans son cocon.

Remplaçant l'action principale, l'**action de correction** permet de rectifier les éventuelles erreurs des joueurs.



Action principale

- 1. Prenez un jeton d'action** dans la réserve et posez-le dans le cocon que vous souhaitez déplacer. **Ce cocon doit se trouver à côté de l'emplacement libre.**



- 2. Faites glisser le cocon vers l'emplacement libre.**

Note: vous ne pouvez donc pas pousser plusieurs cocons en une même action.

Si ce déplacement a permis de révéler l'information se trouvant sur le côté d'un ou plusieurs cocons, **partagez cette information avec le groupe.**

Information révélée



- 3. L'emplacement libéré peut alors contenir :**



- **Une trappe** : prenez celle-ci, retournez-la et appliquez l'éventuel effet associé. Sauf effet contraire, révélez l'Animal gardien qui était dessous.

Note: lorsque vous jouez le niveau 1 (ou votre première partie), vous utilisez les 8 trappes Rune qui n'ont pas d'effet particulier. Lorsque vous déplacez un cocon et révélez une trappe Rune, défaissez-la simplement dans le couvercle de la boîte.



- **Un jeton Animal gardien** : si ce jeton est face cachée, retournez-le.

Si vous le souhaitez, vous pouvez mettre le jeton Animal gardien dans le cocon de votre choix. Sinon, laissez-le là où il est.



- **Le jeton de départ** : il ne se passe rien, sauf si le groupe décide d'un commun accord de mettre fin à la partie.



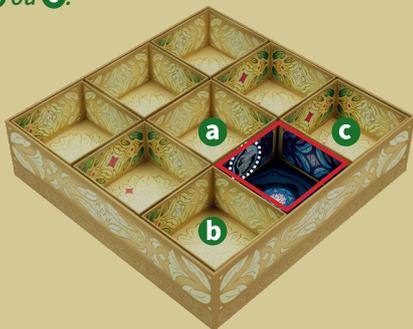
- **Rien** : il ne se passe rien.



Exemple d'un tour de jeu

C'est le début de partie et Manon est la première joueuse.

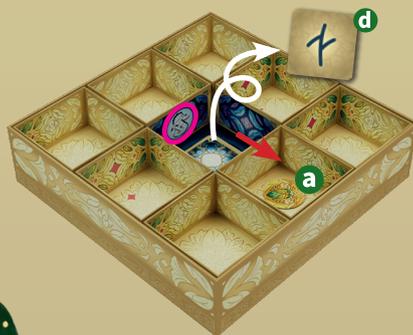
Elle a la possibilité de déplacer les cocons **a**, **b** ou **c**.



Elle pose un jeton d'action dans le cocon **a** pour le déplacer vers l'emplacement libre.

Elle révèle ainsi l'information précédemment cachée (l'iguane) par le cocon déplacé.

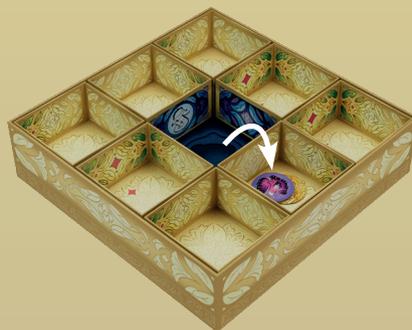
Elle révèle également une nouvelle trappe **d**, avec une Rune. Les trappes Rune n'ayant pas d'effet pour le niveau joué, elle la défausse simplement.



Elle révèle alors l'Animal gardien qui était caché sous la trappe. Il s'agit du poisson. Les autres joueurs lui rappellent que le cocon du poisson est le cocon **a**.



Elle pose donc le jeton Animal gardien du poisson dans son cocon.



Action de correction

Cette action permet de prendre un jeton Animal gardien présent dans un cocon et de le déplacer dans n'importe quel autre cocon.

Vous pouvez ainsi rectifier vos éventuelles erreurs et déplacer les gardiens précédemment placés dans un mauvais cocon, mais attention: cette action coûte cher.



Pour effectuer cette action, à la place de réaliser une action principale, prenez trois jetons d'action dans la réserve et défaussez-les dans le couvercle de la boîte de jeu. Ceux-ci ne seront plus utilisés jusqu'à la fin de la partie.



FIN DE LA PARTIE

Pour remporter la partie, le groupe doit replacer **chaque Animal gardien dans son cocon** puis **rendre le jeton de départ visible**.

Si le jeton de départ est visible et que le groupe pense que l'objectif est accompli, les joueurs peuvent, d'un commun accord, décider de mettre fin à la partie. Sortez alors chaque cocon de la boîte. Si chaque Animal gardien se trouve dans son cocon, la partie est gagnée!

La partie est perdue si le groupe arrive à court de jetons d'action avant d'avoir remis un Animal gardien dans chaque cocon et d'avoir rendu visible le jeton de départ.

Elle est également perdue si, lors de la révélation, au moins un Animal gardien n'est pas dans le bon cocon.



NIVEAUX ET EFFETS DES TRAPPES

Le jeu comporte plusieurs niveaux.
Chacun utilise des trappes différentes.

Niveau 1

Simplets couvercles

*Du fond de la boîte,
les Animaux gardiens vous parlent...*

Mise en place

8 Trappes Rune



Déroulement

Il s'agit du niveau de base, décrit dans les règles! Les trappes Rune n'ont donc pas d'effet. Une fois révélées, défaussez-les dans le couvercle de la boîte.

Niveau 2

Mécanismes glissants

*À peine touchez-vous à un cocon
que des trappes glissent
et propulsent d'autres cocons!*

Mise en place

4 Trappes Rune



4 Trappes Glissade



Mélangez les trappes et placez-les face cachée sur les Animaux gardiens lors de la mise en place.

Déroulement

Lorsque vous révélez une trappe Glissade, vous devez la défausser, sans pouvoir retourner le jeton Animal gardien qui se trouve en dessous. Faites ensuite glisser un autre cocon de votre choix vers l'emplacement libre. Si cela fait apparaître une autre trappe, révélez-la et appliquez normalement son effet.



Niveau 3

Verrous magiques

L'antiquaire vous a dit qu'il ne servait à rien de tirer trop fort sur les trappes verrouillées... Il suffit de trouver les bonnes Runes!

Mise en place

2 Trappes Cadenas



6 Trappes Rune correspondant aux cadenas



Mélangez les trappes et placez-les face cachée sur les Animaux gardiens lors de la mise en place.

Déroulement

Pour pouvoir retirer une trappe Cadenas de la boîte de jeu, il vous faudra d'abord avoir retiré les trois trappes Rune correspondantes.

Niveau 4

Boîte tournante

La boîte se met à tourner sur elle-même! Vous espérez qu'elle ne va pas faire ça quand vous serez en train de manipuler les cocons... Si ?

Mise en place

5 Trappes Rune au hasard



2 Trappes Rotation



1 Trappe Action



Mélangez les trappes et placez-les face cachée sur les Animaux gardiens lors de la mise en place.

Déroulement

Lorsque vous révélez une trappe Rotation, défaissez-la et faites pivoter la boîte du jeu d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous vous retrouvez ainsi chacun et chacune face à un nouveau coin de boîte.

Lorsque vous révélez la trappe Action, posez-la dans n'importe quel cocon. Pour le restant de la partie, ne dépensez pas de jeton d'action lorsque vous déplacez ce cocon via votre action principale.

Niveau 5

Puzzle

Aucune trappe ne bouge. Hé, mais il y a des symboles que vous n'aviez pas vus... Des chiffres ?

Mise en place

8 Trappes Numéro



Mélangez les trappes et placez-les face cachée sur les Animaux gardiens lors de la mise en place.

Déroulement

Vous ne pouvez retirer les trappes qu'en suivant l'ordre croissant: d'abord la 1, puis la 2, la 3, et ainsi de suite sans sauter de valeur. Si vous découvrez une trappe qui ne poursuit pas la séquence, reposez-la à la même place, face visible.

Les chiffres, une fois assemblés, forment un motif.



Attention!

N'utilisez les règles de cette page que lorsque vous aurez remporté le niveau 5 en reconstituant son puzzle et chacun des niveaux précédents !

Mode Difficile

Vous pourrez découvrir les niveaux 1 à 5 sous un autre jour avec une difficulté supplémentaire.



Dans ce mode, si vous révélez un emplacement vide (ne contenant ni trappe ni jeton) en faisant glisser un cocon, vous devez placer un jeton d'action dans l'emplacement où se trouve habituellement un jeton Animal gardien.

Composer vos propres niveaux

Vous pouvez créer de nouveaux niveaux en sélectionnant les trappes et les règles de votre choix!

Attention cependant à ne pas créer de combinaison impossible! Pour éviter cela, vous devez seulement respecter les deux règles suivantes:

- Si vous utilisez des trappes numérotées, assurez-vous de bien les prendre en ordre croissant et continu, en partant de la trappe 1.
- Si vous utilisez un cadenas, assurez-vous de bien prendre les trappes Rune correspondantes.



Crédits

Auteurs et autrice: Julien Griffon, Marie Fort, Wilfried Fort

Illustratrice: Camille Chaussy

Maquettiste: Alexis Vanmeerbeeck

Règles: Mathieu Rivero

Communication : Matthieu Bonin

Relecture: Camille Mathieu

Gestion de la production: Nicolas Aubry (Synergy Games)

Édition: Bertrand Arpino



Adresses sur quefairedemesdechets.fr