

Cokoro

blitz battle



Règles du jeu



★ Introduction

Les Cokoros débarquent... et ils ne sont pas venus en paix ! Cokoros Oranges ou verts, qui dominera l'Univers ? La guerre s'installe... sur ta table de salon !



★ Choisis ton camp

Cache un pion « dent » dans une main. Si l'adversaire désigne la main contenant le pion, il devient Chef Suprême des Cokoros oranges, joue avec eux et commence la partie. Sinon, c'est toi qui joue avec les Cokoros oranges et il prendra Cokoros verts.

★ Objectif

En tant que Chef Suprême, votre rôle est de mener votre faction à la victoire. Pour cela, contrôlez le terrain grâce à une planification précise, optimisez le placement de vos pions Cokoros et imposez votre domination par la formation d'une colonie, des prises adverses ou la présence majoritaire de vos pions sur le terrain.

★ Matériel pour chaque joueur



pion force 3 : face Cokoro 3 dents, dos couleur adverse



pions force 1 : face Cokoro sans dent, dos couleur adverse



pion force 2 : face Cokoro 2 dents, dos couleur adverse



pion piège : face Cokoro sans dent, dos Cokoro 3 dents



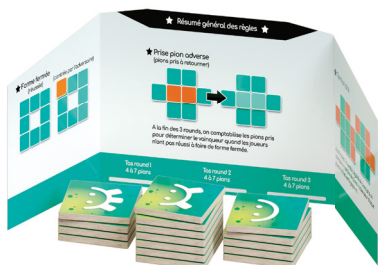
écran pour constituer les tas de pions en secret accessible gratuitement en Print'N Play pour la version Pocket et incluse dans la boîte pour la version famille.

★ Déroulement de la partie

« Cokoro Blitz Battle » se joue en 2 phases : stratégique puis tactique.

★ Phase 1 – Stratégie

- ★ Chaque joueur constitue secrètement 3 tas de 4 à 7 pions Cokoros.
- ★ Placés de gauche à droite, ils représentent les rounds 1, 2 et 3 de la partie tactique.
- ★ Une fois les tas révélés, leur composition devient définitive.



★ Phase 2 – Tactique

- ★ On joue uniquement avec le tas du round en cours.
- ★ Les joueurs posent chaque pion Cokoro à tour de rôle.
- ★ Round 1 : Les pions « piège » et « Cokoro 3 dents » sont interdits au 1er tour de chaque joueur.

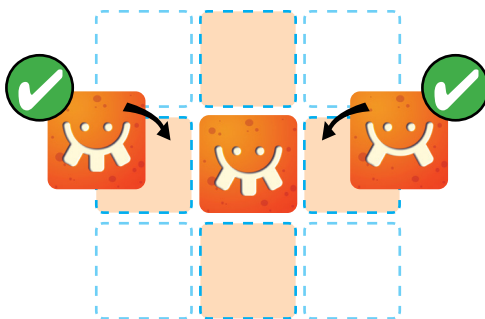
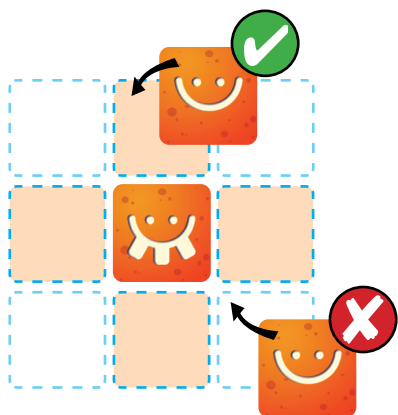


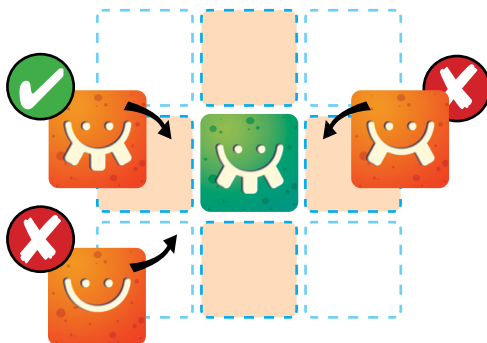
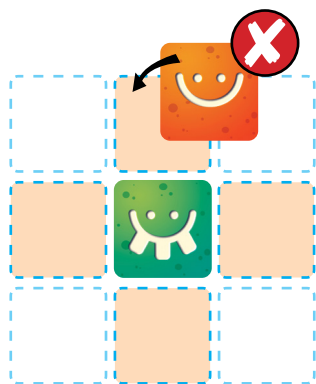
- ★ Un round se termine quand un joueur a posé tous ces pions Cokoros de son tas ou ne peut plus poser ses pions Cokoros restants. L'autre joueur continue jusqu'à épuisement de son tas.

★ Règles de pose

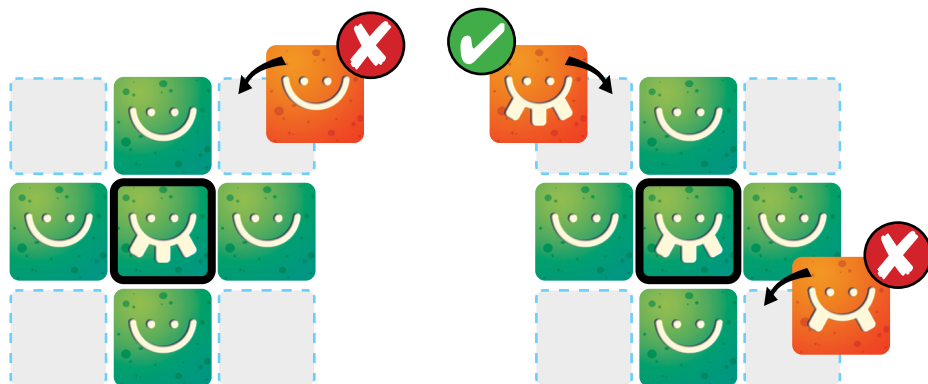
★ 1. Placement autorisé

Un pion Cokoro peut être posé orthogonalement à côté de n'importe quel pion Cokoro tant que ce pion n'est pas un pion adverse plus fort que lui.





Nota : même si la pose autour d'un pion est toujours orthogonale à ce pion, la zone d'action du pion est aussi active en diagonale. Dans l'exemple ci-dessous, **le pion vert 3 empêche la pose de tout pion orange inférieur à 3**, tout autour de lui à une case, même en diagonale.



Exception : au démarrage du jeu, la première pose du joueur orange qui pose un pion sans être à côté d'un autre pion.

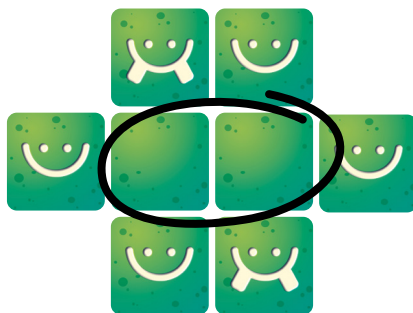
★ 2. **Recouvrir une pion Cokoro adverse :** Un pion Cokoro peut être posé sur un pion Cokoro adverse si sa force est supérieure. Le pion recouvert est neutralisé et ne compte plus.



★3. **Prises** : Un pion Cokoro ou une suite adjacente de pions Cokoros complètement entourés orthogonalement par l'adversaire est capturé. La(Le)s pion(s) Cokoro(s) capturé(s) est(sont) retourné(es) et devient(deviennent) définitivement de la couleur adverse...



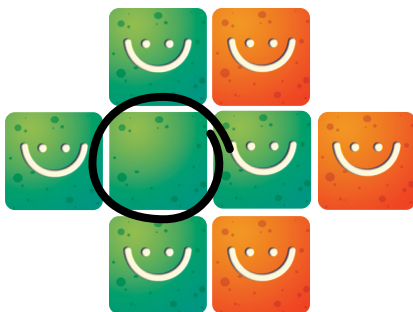
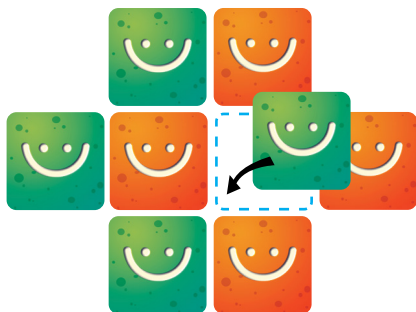
... même si au cours du jeu, le joueur recouvre certains pions Cokoros adverses qui entourent ses pions Cokoros capturés !



Le joueur qui a perdu le/les pion(s) Cokoro(s) ne peut pas poser de pion Cokoro sur ses pions pris.



Cas spécial : Si un joueur pose un pion Cokoro à une place déjà entourée par des pions adverses, et que cette pose permet de capturer un ou des pions adverses, son pion ne peut pas être pris et la capture du/des pions adverses est valide.

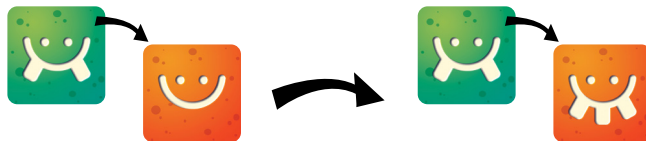


Evidemment, si un joueur pose un pion Cokoro à une place déjà entourée par des pions adverses, sans que cette pose ne permette une capture, son pion est capturé par l'adversaire.

★4. **Tas épuisé** : Si un joueur n'a plus de pions Cokoro lors du round :

- ★ L'adversaire pose librement le reste de son tas,
- ★ Puis on passe au round suivant ;
- ★ Le joueur orange commence toujours le round suivant.

- ★ **5. Impossibilité de jouer :** Si un joueur ne peut plus poser de pion Cokoro (forces insuffisantes), tous les pions Cokoro restants de son tas sont éliminés. L'adversaire continue seul jusqu'à épuisement de son tas.
- ★ **Pion Cokoro spécial :** Le joueur peut choisir d'utiliser ce pion de 2 façons différentes. Ce choix est définitif pour la partie.
 - ★ **soit il l'utilise comme un piège :**
 - ★ Il se pose face sans dent (force 1).
 - ★ Le piège se déclenche dès qu'un adversaire pose à côté ou dessus.
 - ★ Il est immédiatement retourné face 3 dents.



Effets :

- ★ Si l'adversaire a posé un pion Cokoro sur le piège, il est détruit.



- ★ S'il a posé un pion Cokoro de force inférieure à 3 à côté du piège, il est détruit.

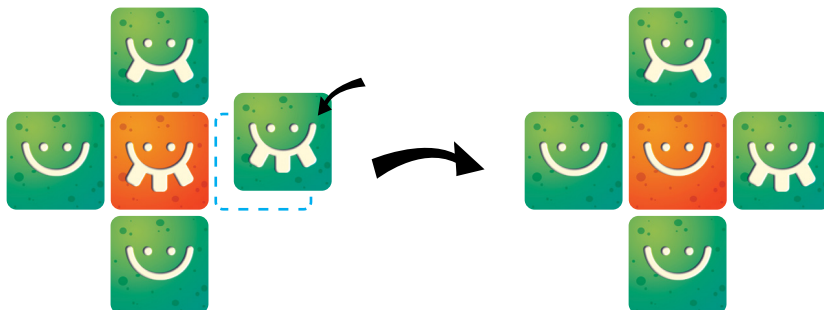


- ★ Un pion Cokoro de force 3, posé à côté du piège, reste en jeu.



Important : Si un joueur oublie de déclencher le piège lorsqu'il le doit, il ne peut plus le déclencher pour le reste de la partie. L'adversaire peut donc poser un pion Cokoro par dessus lui sans le déclencher. Si par contre, le piège oublié est pris par l'adversaire, il est retourné face 3 dents et redevient actif et est donc soumis aux règles évoquées ci-dessus.

- ★ Un piège entouré ne peut être capturé : il est simplement retourné face « sans dent ».

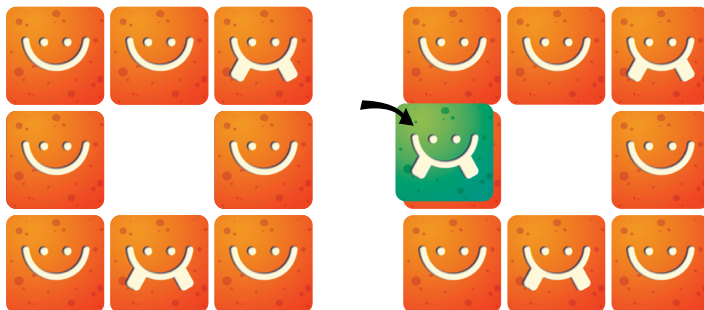


★soit il l'utilise comme un pion de force 3 normal et le pose donc face 3 dents visible (force 3). si l'adversaire tente de le capturer pendant la partie, il est retourné et devient un pion de force 1.

Conditions de victoire

★ 1. Crée une colonie :

Former une structure fermée minimale de 3×3 Pions Cokoros de même couleur.
L'adversaire doit casser la forme immédiatement en posant sur l'un des pions de la forme. S'il échoue, la partie s'arrête : vous gagnez.



★ 2. Si aucune forme n'est créée :

Celui avec le plus de prises gagne. Ci-dessous les verts gagnent 2 à 1.



★ 3. En cas d'égalité :

En cas d'égalité, celui avec le plus de pions Cokoros visibles l'emporte. Ci-dessous, les oranges gagnent 10 à 9.



Si toujours ex-æquo, c'est un match nul.

Modes de jeu :

Mode de jeu normal

- ★ Vous jouez directement sur la table, sans le plateau de jeu avec les règles précédentes.

Mode de jeu Solo avec le plateau :

Mise en place

- ★ Placez le plateau côté solo.
- ★ Mélangez les pions Cokoros oranges et placez-les à l'aveugle sur les cases « oranges » avec une croix blanche non numérotées.
- ★ Prenez 3 pions Cokoros verts : 1 de force 3, 1 de force 2 et 1 de force 1. Tirez un de ses pions au hasard : il indique la case (1,2 ou 3) où placer le pion spécial orange (face 3 dents visible).
- ★ Retournez les 7 pions Cokoros oranges centraux (cadre bleu foncé).
- ★ Formez vos 3 tas selon les règles habituelles.
- ★ Retournez les autres pions Cokoros oranges du plateau.

Accessible gratuitement en Print'N Play pour la version Pocket et inclus dans la boîte pour la version famille.



Déroulement des rounds

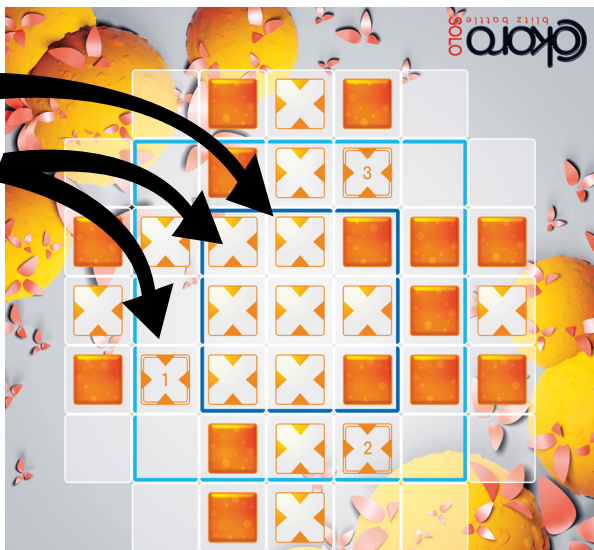
- ★ Vous posez l'ensemble de votre tas à chaque round à l'intérieur des zones appropriées sur le plateau :

- ★ **Round 1** : zone active à l'intérieur du cadre bleu foncé uniquement.

- ★ **Round 2** : zone active à l'intérieur des cadres bleu foncé et bleu ciel uniquement.

- ★ **Round 3** : zone active sur tout le plateau de jeu.

- ★ Les pions impossibles à poser sont définitivement perdus.



Règles spéciales

- ★ **1.** Les cases oranges pleines sont des territoires ennemis (comptent comme pour un pion orange de force 0 et sont donc recouvrables par un pion de force 1).
- ★ **2.** Les pions Cokoros n'agissent que dans la zone active du round. Une forme orange fermée, une ligne, n'existe que si la zone est débloquée. Par contre pour les prises, si le joueur place un pion Cokoro vert dans une configuration où il sera entouré au round suivant, son pion est pris automatiquement immédiatement après sa pose.
- ★ **3.** Une ligne (droite ou brisée orthogonalement) d'au moins 6 pions Cokoros adjacents de la même couleur reliant 2 bords est équivalent à une prise en fin de partie.



Conditions de victoire

- ★ Le joueur qui crée une forme fermée non contrée au round en cours a gagné.
- ★ Sinon, en fin de partie, celui qui a le plus de prises et de lignes constituées d'au moins 6 pions Cokoros adjacents de la même couleur a gagné.
- ★ S'il y a égalité, celui qui a le plus de cases de sa couleur (territoires inclus) l'emporte.

Mode de jeu Duo avec le plateau

Accessible gratuitement en Print'N Play pour la version Pocket et inclus dans la boîte pour la version famille.

Mise en place

- ★ Place le plateau sur sa face duo.
- ★ Les 2 joueurs font leurs tas respectifs, derrière leur cache, comme une partie normale.
- ★ Le joueur orange place son pion Cokoro sur la case centrale au démarrage.



Règles spéciales

- ★1. Les cases pleines oranges ou vertes sont des territoires ennemis (comptent comme pour un pion orange de force 0 et sont donc recouvrables par un pion de force 1).
- ★2. Une ligne (droite ou brisée orthogonalement) d'au moins 6 pions Cokoros adjacents de la même couleur reliant 2 bords est équivalent à une prise en fin de partie.

Conditions de victoire

- ★ Le joueur qui crée une forme fermée non contrée au round en cours a gagné.
- ★ Sinon, en fin de partie, celui qui a le plus de prises et de lignes constituées d'au moins 6 pions Cokoros adjacents de la même couleur a gagné.
- ★ S'il y a égalité, celui qui a le plus de cases de sa couleur (territoires inclus) l'emporte.

Mode par équipe

Tu pensais que le jeu se limitait à la stratégie et la tactique ? Erreur ! Ici, l'ambiance explose : quiproquos, surprises et coups de maître coopératifs vont enflammer ton terrain de jeu !

- ★ Formez 2 équipes de 2 joueurs.
- ★ Placez-vous en alternant les couleurs autour de la table.
- ★ Tour de jeu : joueur équipe orange , joueur équipe vert, joueur équipe orange... en suivant les règles à 2 joueurs.

★ Astuces d'équipe :

Avant de créer vos tas, accordez-vous sur une stratégie commune avant de constituer les tas. Mais en secret...

Quand vous placez le pion Cokoro piège sur le terrain, adoptez un signe secret : mot, regard, position des mains... Cela permettra de coordonner votre tactique d'équipe.

Nota : la pose d'un pion Cokoro d'un co-équipier autour d'un pion Cokoro piège de votre équipe, ne permet pas de déclencher le piège. Seule la pose d'un pion Cokoros de l'équipe adverse le permet.

Avec 2 boîtes, vous pouvez jouer à 2 équipes de 3 ou 4 joueurs.

Variantes (duo ou équipe) – La chasse aux dents

- ★ La partie se joue en 3 parties de 3 rounds.
- ★ Chaque partie remportée rapporte des pions dents selon le type de victoire :
 - ★ 3 pions dents : victoire avec une forme fermée non contrée
 - ★ 2 pions dents : victoire avec le plus grand nombre de prises
 - ★ 1 pion dent : victoire avec le plus de pions Cokoros visibles

À la fin des 3 parties, le joueur avec le plus de dents gagne.

Accessible gratuitement en Print'N Play pour la version Pocket et inclus dans la boîte pour la version famille.



Auteur :
Estelle Emonnot

Illustrations :
Estelle Emonnot
Sharlène Emonnot

