

Le bois des

COWAZ SOUS



RÈGLES DU JEU

1. D'OÙ SORTENT CES COUA2SOUS ?

SALUT !

NOUS, C'EST ANNE-SOPHIE, MICHAËL, JEANNINE ET MEHDI, POUR VOUS SERVIR ! EN FAIT, NON, POUR NOUS SERVIR, PARCE QU'ON A LA DALLE ET QUE C'EST UN PEU LA MISÈRE DE PAR CHEZ NOUS... LES TEMPS SONT DURS ET ON SE FAIT EXPULSER DE PARTOUT... ON ÉTAIT BIEN OÙ ON ÉTAIT DEPUIS TOUJOURS, MAIS LA MÉTÉO A COMMENCÉ À SE DÉGLINGUER ET ON A DÛ MIGRER VERS LE NORD, SOUS DES AUSPICES PLUS PROPICES À NOTRE PHYSIOLOGIE... ET UNE RIME RICHE AVEC UN MOT COMPLIQUÉ DANS UNE MÊME PHRASE, J'AURAIS PAS PENSÉ LE FAIRE EN ME LEVANT... BREF !

EN PLUS DE ÇA, LES TARÉS DE SAPIENS SE SONT MIS À COUPER NOS BOIS D'UN PEU PARTOUT, ET À BOUSILLER À CHAQUE FOIS NOS PIAULES...



SEULE CONSOLATION, ON CRAINT DE MOINS EN MOINS DE
SE FAIRE TIRER DESSUS, LES CHASSEURS S'EN
PRENNENT MAINTENANT AUX GARS EN VTT OU AUX
CHEVAUX DANS LES PRÉS !

ET JE NE VOUS PARLE PAS DES GAULOIS POTIONNÉS...
ON EST DES VRAIES BÊTES NOIRES, PIRE QUE
DES COCHONS ! ON NOUS FAIT BIEN COMPRENDRE
QU'ON ARRIVE APRÈS LES AUTRES...
JE VOUS LE DIS, C'EST LAID !

ALORS ON MIGRE, ON ERRE, ET QUAND ON A
LA TROUILLE, ON DÉCARRE EN CLAQUANT
DES DENTS. LES SAPIENS DISENT QU'ON
CASSE LA NOISETTE, DRÔLE DE HASARD !

ON ARRIVE ENFIN À BON PORT DANS CE BOIS
QUI SEMBLE FOURMILLER DE GLANDS. ET JE NE
PARLE PAS DES AUTOCHTONES, ME FAITES
PAS DIRE CE QUE JE N'AI PAS GROGNÉ.

BREF, C'EST PAS SI SIMPLE DE S'Y RETROUVER
QUAND ON CONNAÎT PAS TRÈS BIEN LES LIEUX... MAIS
COMME ON EST DES GENS BONS, VOUS ALLEZ BIEN NOUS
FILER UN P'TIT COUP DE MAIN ? OU AUJOURD'HUI, MÊME ?



2. Y'A QUOI D'DANS ?

- 9 CARTES FORÊT recto/verso présentant sur chacune des faces une forme (champignon, feuille ou caillou) de couleur jaune, rouge ou bleue.



- 12 GRANDES CARTES GRANDS GLANDS (DITES-LE 12 FOIS RAPIDEMENT...) :

RECTO :

1 gland ou 2 glands

VERSO :

Feuilles



- 4 CARTES COUA2SOUS :

avec indication

formes d'un côté et couleurs de l'autre .



3. BUT DU JEU

ÊTRE LE PREMIER À GAGNER AU MOINS 5 GLANDS.

4. MISE EN PLACE

Poser au hasard les 9 cartes Forêt en un carré de 3 x 3 cartes.

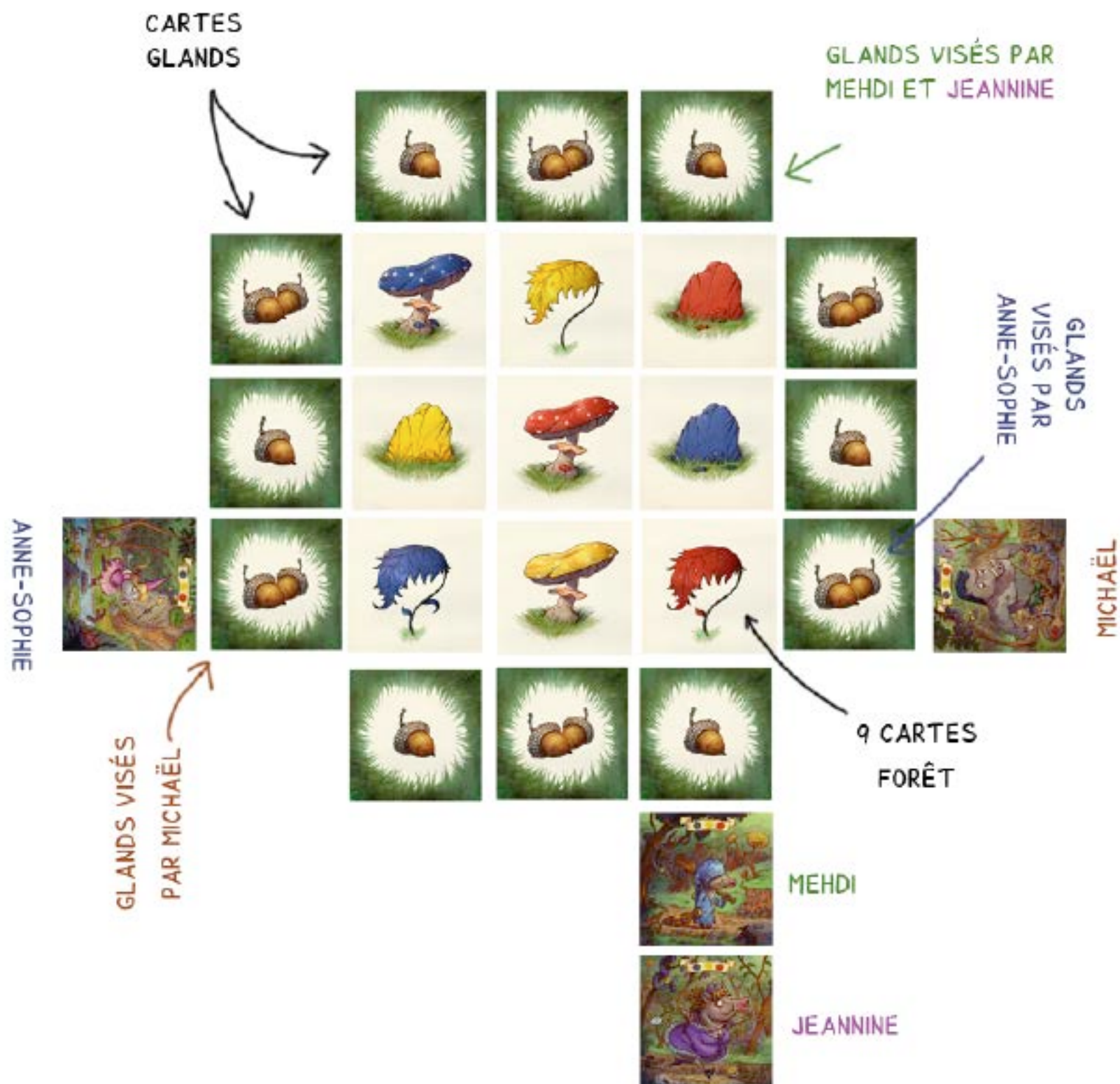
Disposer aléatoirement une carte Glands en face de chaque ligne et colonne. Le mieux est d'alterner un et deux glands.

Distribuer une carte Coua2sou à chaque joueur. A moins de 4 joueurs, les cartes restantes retournent dans la boîte !
Chaque joueur pose sa carte Coua2sous (côté Formes ou Couleurs, selon son choix, mais après on ne retourne la carte que quand on vous le dira, donc pas touche !) sur le bord d'une ligne ou d'une colonne. Il visera donc à gagner la carte Glands située à l'opposé (regarde sur l'exemple à côté, → c'est plus clair).

C'est d'abord Jeannine qui s'installe, puis Mehdi, Anne-Sophie et enfin Michaël (sauf si vous n'êtes pas quatre, évidemment !).

Il est possible que des Coua2sous se trouvent l'un en face de l'autre, ou même visant les mêmes glands !

EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE À 4 JOUEURS :



5. DÉROULEMENT

Le pire perdant de votre dernière partie de n'importe quel jeu sera le premier joueur. Ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre, à aiguilles, sinon ça marche pas.

Chaque joueur, à son tour, tente de gagner les glands situés en face de son Coua2sou. Il a donc 3 cartes Forêt à franchir pour cela ! Il commence par la première (la plus près de son Coua2sou) : si son Coua2sou est côté Couleurs, il annonce une couleur, et s'il est côté Formes, il annonce une forme. Il retourne la première carte Forêt, qu'il laissera retournée.

S'il a annoncé la bonne couleur (ou forme), alors il peut tenter la même chose avec la deuxième, puis la troisième carte. Si ses trois annonces sont justes, il gagne la carte Glands en face de son Coua2sou. Il prend cette carte et la pose devant lui : les glands présentes dessus sont gagnées ! Mais aussitôt qu'une carte Forêt retournée ne correspond pas à l'annonce du joueur, le tour passe au joueur suivant. Quand un joueur gagne comme cela des glands, il se passe des choses : d'abord il déplace son Coua2sou d'une case à gauche ou d'une case à droite (une seule case, hein), et tous les autres joueurs doivent retourner leur Coua2sou !

Donc ceux qui jouaient avec les couleurs joueront avec les formes, et vice-versa (sauf l'heureux gagnant du tour qui se déplace simplement) ! Puis c'est au tour du joueur suivant.

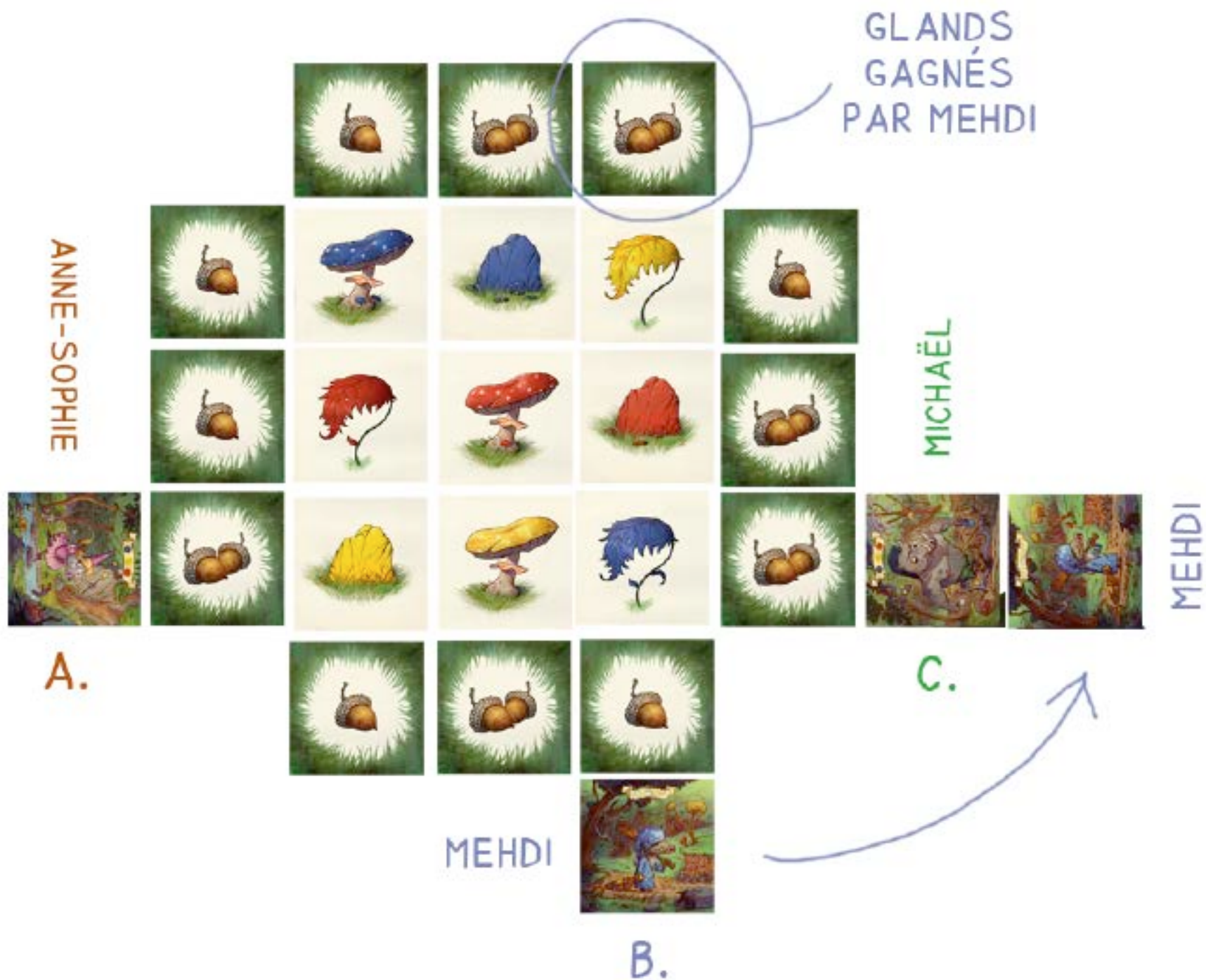
Quoi qu'il en soit, on commence toujours sa tentative par la première des 3 cartes Forêt.

Et quand c'est notre tour de jeu, on peut ne pas tenter de gagner des glands et plutôt déplacer notre Coua2sou d'une case à droite ou d'une case à gauche (et toujours une seule case !). Mais dans ce cas on se contente de se déplacer, on n'annonce rien et on ne retourne aucune carte Forêt !



ICI, À MON TOUR, JE PEUX DÉPLACER
MON COUA2SOU D'UNE CASE À
GAUCHE OU D'UNE CASE À DROITE.
JE NE FAIS QUE ÇA ET JE NE
RETOURNE AUCUNE CARTE FORÊT.

EXEMPLE DE PARTIE EN COURS À 3 JOUEURS :



A - A SON TOUR, ANNE-SOPHIE A RETOURNÉ LA PREMIÈRE CARTE EN ANNONÇANT « BLEU » MAIS... ELLE ÉTAIT JAUNE ! SON TOUR EST DONC TERMINÉ.

B - C'EST MAINTENANT À MEHDI DE JOUER. IL A ANNONCÉ « FEUILLE » POUR LA PREMIÈRE CARTE : GAGNÉ. « CAILLOU » POUR LA DEUXIÈME : GAGNÉ. ET « FEUILLE » POUR LA TROISIÈME : BIEN JOUÉ ! IL A DONC TROUVÉ CE QU'IL Y AVAIT DERRIÈRE CHACUNE DES 3 CARTES ET GAGNE AINSI LES 2 GLANDS QUI SE TROUVENT AU BOUT ! IL OBLIGE DONC ANNE-SOPHIE ET MICHAËL À SE RETOURNER (ILS JOUERONT DONC TOUS DEUX DÉSORMAIS AVEC LES FORMES). QUANT À MEHDI, IL SE DÉPLACE D'UNE CASE À GAUCHE OU À DROITE. HA, BEN IL A CHOISI À DROITE, POUR EMBÊTER MICHAËL ET TENTER DE GAGNER 2 GLANDS LE PROCHAIN TOUR (SAUF SI MICHAËL LES GAGNE À SON TOUR) !

C - C'EST MAINTENANT À MICHAËL DE JOUER.

6. FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur gagne 5 glands (et pas 5 cartes Glands), il a gagné et la partie est terminée ! Bien ouej le roi des glands !



Retrouvez la règle du jeu en
vidéo sur notre site Internet

www.jeux oppla.fr

7. VARIANTES

■ Y'A QUOI D'SOUS ?

En début de partie, mélangez toutes les cartes Glands et disposez-les aléatoirement côté feuilles, vous ne saurez pas si vous allez gagner 1 ou 2 glands !

■ GLANDEUR NATURE !

Toutes les cartes Glands valent un point et le vainqueur est le premier à gagner 3 cartes.



= 1



= 1



■ MARCASSIN ! (DÈS 3 ANS)

Faites juste un petit carré avec seulement 4 cartes Forêt, et ne considérez pour toute la partie et pour tout le monde que les couleurs ou alors que les formes, sans jamais retourner votre Coua2sou !

ee

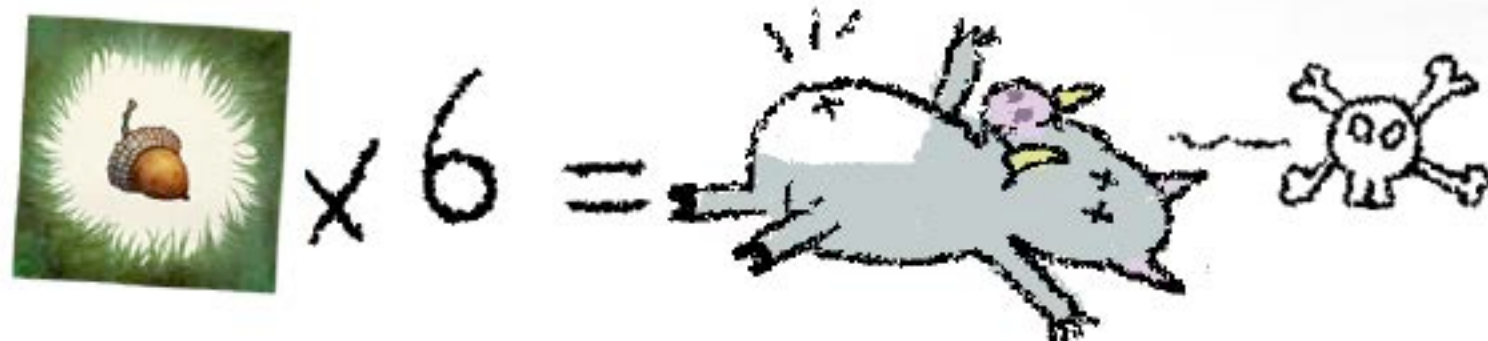


■ COMME UN GLAND ! (UN JOUEUR)

Mettez 5 cartes Forêt en ligne face à vous. Faites à côté un tas avec les 12 cartes Glands. Vous devez trouver l'enchaînement des versos des 5 cartes Forêt. A chaque erreur, vous perdez une carte Glands et recommencez à la première carte Forêt. Parvenez à trouver les 5 cartes en utilisant le minimum de cartes Glands. Vous êtes fort ? Alors faites la même chose avec 6 cartes Forêt, puis 7, puis...

■ LES CINQ SAINTS GLANDS CINGLANTS !

Pour gagner, il faut obtenir exactement 5 glands ! Si on en gagne 6, on doit remettre en jeu où on le souhaite 2 cartes Glands préalablement gagnées !



■ RAZZIA SUR LA BOUFFE !

La partie ne sera terminée que quand toutes les cartes Glands auront été gagnées. Celui qui a le plus de glands a gagné (une indigestion).



C'EST DU PROPRE !

CE JEU EST RÉALISÉ,
ILLUSTRÉ, ÉDITÉ ET
FABRIQUÉ INTÉGRALEMENT
EN FRANCE : LES CARTES
DANS LE DOUBS, LE LIVRET
EN CORRÈZE ET LA BOÎTE
DANS LA DRÔME !
ET IL EST ENTièrement
ÉCO-FABRIQUÉ, AFIN DE TOUT
BIEN RESPECTER LE BOIS DES
COUA2SOUS ET DE LEURS
PETITS !



UN PEU DE COPINAGE AVEC NOS COUA2SOUS
PRÉFÉRÉS...

JONATHAN MUNOZ : JONATHANMUNOZ.WIXSITE.COM/
BLAISE MULLER : [HTTP://ALES-BLAISE.PERSO.SFR.FR/](http://ALES-BLAISE.PERSO.SFR.FR/)
PAILLE EDITIONS : WWW.PAILLE-EDITIONS.COM
GERONIMO : WWW.GERONIMOGAMES.COM
DELIRIUM LUDENS : WWW.DELIRIUMLUDENS.CH

ET WWW.JEUX-OPLA.FR !



REMERCIEMENTS

L'AUTEUR EST RAVI DE PARTICIPER À CETTE NOUVELLE EXCURSION EN FORÊT. RIEN DE PLUS VIVIFIANT QUE DE PARTAGER UN AIR PUR AVEC CES DIX PRÉCIEUX CAMARADES (LES COUADSOUS, LES COUA₂SOUS, JONATHAN ET FLORENT).

L'ILLUSTRATEUR REMERCIE FLORENT TOSCANO ET BLAISE MULLER POUR LEUR CONFIANCE. SA FAMILLE, LE TREMLIN, SES AMIS(E)S ET SES PIEDS D'EXISTER. ET ADRIEN MARIANI DE LUI AVOIR PERMIS DE RÉALISER SON RÊVE EN METTANT SON NOM DANS UNE BOÎTE DE JEUX.

L'ÉDITEUR FLORENT TOSCANO REMERCIE LES 50 000 FAMILLES AYANT ADOPTÉ LES COUADSOUS EN NOUS MOTIVANT POUR DÉVELOPPER CETTE SUITE/EXTENSION ! ET MERCI À BLAISE ET JONATHAN POUR CETTE AMITIÉ ET CE LUDISME. MERCI À TOUS CEUX SANS QUI RIEN N'EXISTERAIT. CE JEU EST POUR JEAN...





COLVREZ VITE
S AUTRES JEUX
OPLA !



TÉL. : 06 84 48 42 12
CONTACT@JEUX-OPLA.FR
WWW.JEUX-OPLA.FR

