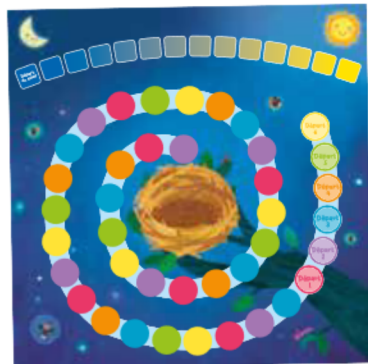


Coucou Hibou Coucou!



Contenu



1 plateau de jeu



50 cartes (14 cartes Soleil
et 36 cartes Couleur)



1 jeton Soleil



6 hiboux (avec un support)



1 enveloppe
de rangement

But du jeu

La nuit, les jeunes hiboux se sont aventurés au cœur de la sombre forêt pour l'explorer. Ils se sont bien amusés et maintenant il est temps de retourner dans leur nid. Peux-tu les aider à rentrer chez eux en sécurité, avant que le soleil ne se lève ? Le but du jeu est de coopérer pour permettre à tous les hiboux de regagner le nid avant le lever du soleil.

Coucou Hibou Coucou ! est un jeu coopératif, ce qui veut dire que tous les joueurs travaillent ensemble pour atteindre le même but : tout le monde gagne ou perd ensemble. Dans un jeu coopératif, un joueur peut parfois choisir de faire une action qui va aider le joueur suivant. C'est ça, le travail d'équipe !

Mise en place

Il y a trois niveaux de jeu possibles pour une partie :

- **Débutant** : placez 3 hiboux sur les points de départ 1, 2 et 3.
- **Intermédiaire** : placez 4 hiboux sur les points de départ 1, 2, 3, et 4.
- **Difficile** : placez 6 hiboux sur les points de départ 1 à 6.

Quel que soit le niveau de la partie, placez le jeton Soleil sur le point de départ du soleil. Mélangez les cartes et distribuez-en trois à chaque joueur. Les joueurs gardent leurs cartes face visible devant eux. Faites une pile avec les cartes restantes (face cachée). Vous commencerez la défausse à côté de la pile. Le joueur le plus jeune commence et la partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comment jouer

Puisque c'est un jeu coopératif et que tous les joueurs cherchent à atteindre le même but, les joueurs peuvent bouger n'importe quel Hibou pendant leur tour. Les joueurs peuvent parler des cartes qu'ils ont en main et établir un plan pour que tous les Hiboux retrouvent leur nid.

Chaque tour comporte trois étapes :

1. Jouez une carte de votre main et placez-la dans la défausse.
2. Déplacez soit un hibou, soit le jeton Soleil.
3. Piochez une nouvelle carte.

Si vous avez une carte Soleil en main, **vous devez la jouer à votre tour**. Lorsque vous la jouez, déplacez le jeton Soleil d'une case vers la droite sur le parcours du lever de soleil, puis piochez une carte. Vous avez fini de jouer pour ce tour.

Si vous n'avez pas de carte Soleil en main, jouez une carte Couleur et déplacez un Hibou sur la prochaine case inoccupée de la même couleur (le Hibou avance toujours vers le nid). Par exemple, si vous avez une carte Couleur jaune, déplacez n'importe quel Hibou sur la prochaine case jaune libre du plateau.

Si la prochaine case de la couleur jouée est occupée par un autre Hibou, le Hibou que vous avez en main le survole et va se poser sur la prochaine case libre de cette couleur. Il est ainsi possible de parcourir de longues distances, et même de survoler plusieurs Hiboux s'ils occupent des cases de la couleur voulue. C'est un bon moyen de faire rentrer rapidement les Hiboux chez eux.

Un Hibou vole directement dans le nid lorsqu'il n'y a aucune case libre de la couleur de la carte jouée.

Fin de partie

Si tous les Hiboux arrivent dans le nid avant que le jeton Soleil n'atteigne la fin du parcours (avant le lever du Soleil), vous avez gagné ! Si le jeton Soleil atteint la dernière case avant que tous les Hiboux ne soient rentrés, le Soleil s'est levé et vous avez perdu. Si cela se produit, déplacez tous les Hiboux sur leur case de départ et recommencez la partie.

Quelques conseils stratégiques

Ne laissez pas de Hiboux prendre trop de retard. Il sera plus difficile de leur faire rattraper les autres Hiboux. N'hésitez pas à jouer plusieurs fois la même couleur d'affilée. Cela permet aux Hiboux de survoler d'autres Hiboux et ainsi de regagner le nid plus vite. Travaillez ensemble et communiquez pour décider des meilleures actions pour que les Hiboux retournent dans leur nid.



Un bon jeu aussi pour la planète :

Les éléments carton sont issus de papier certifié FSC® et imprimés avec des encres de soja. Le plastique utilisé est un plastique de Maïs biodégradable. L'ensemble du jeu est recyclable.

Auteur : Susan McKinley Ross
Illustrations : Betsy Snyder
Traduction Française : Isabelle Creton



Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - WIMEREUX
FRANCE
www.gigamic.com



MindWare
"brainy toys for kids of all ages"
for other MindWare products visit
www.mindware.com

© 2017 Mindware
2140 West County Road C
Roseville, MN 55113
Ph 800.274.6123



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 02-2020