

L'ŒUF DU COUCOU (Homo Ludens 2001)

Contenu

- 1 gros nid, en osier tressé
- 6 plus petits
- 1 sac de rangement des œufs
- 1 règle de jeu
- 6 x 5 œufs (bleu/rouge/jaune/vert/orange/noir)
- 1 œuf du coucou (bleuâtre)
- 1 dé de couleurs (bleu/rouge/jaune/vert/orange/noir)

Quaden's

idens



Timm Lossen

KuckucksEi

l'oeuf du coucou

L'oeuf du coucou

5 règles différentes avec variantes



"Coucou, coucou"

4-6 joueurs à partir de 5 ans

durée: 5-15 mn
avec variantes



"Le coucou endormi"

4-6 joueurs à partir de 8 ans

durée: 5-15 mn
avec variantes



"Dans quelle main?"

2-10 joueurs à partir de 3 ans

durée: 10-15 mn



"Les mains sous le foulard"

2-10 joueurs à partir de 3 ans

durée: 10-15 mn



"Les verts pour le coucou"

Jeu de coopération pour 2-5 joueurs à partir de 5 ans

durée: 10-15 mn



HOMO ludens
D-91235 Velden



"Coucou ! Coucou !"

4-6 joueurs à partir de 5 ans durée: 5-15 mn

BUT DU JEU	Celui qui possède, le premier, quatre oeufs d'une même couleur dans son nid, gagne le jeu.
PREPARATION	Chacun pose devant lui un petit nid vide. Le grand nid est mis au milieu de la table et contient tous les oeufs du jeu. Le plus jeune reçoit le dé. Il sera le premier à jouer. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
DEROULEMENT	Le joueur dont c'est le tour, lance le dé et prend un oeuf de la couleur correspondante dans le grand nid.
S'il n'y en a plus...	<ol style="list-style-type: none">1. Le joueur prend un oeuf de cette couleur dans le petit nid de son voisin de gauche.2. Si ce voisin de gauche n'en possède pas, le joueur prend un oeuf de cette couleur dans le petit nid de son voisin de droite mais, dans ce cas, il doit donner un de ses oeufs en échange. C'est lui qui choisit lequel.3. Si le voisin de droite ne possède pas lui-même un oeuf de cette couleur, le joueur reçoit l'oeuf du coucou qui est encore dans le nid central et tous les enfants crient "Coucou ! Coucou !"
L'oeuf du coucou...	Si un autre joueur n'a pas la possibilité de prendre l'oeuf de la couleur correspondante soit dans le nid central, soit dans celui de son voisin, tous les joueurs crient " Coucou ! Coucou ! " et le joueur qui a l'oeuf du coucou le met dans le nid de cet autre joueur et lui prend un oeuf de son choix.
Mais attention !	<ul style="list-style-type: none">- Si le coucou lui-même ne peut rien prendre, il doit passer son tour.- Le coucou n'a pas le droit de prendre le quatrième oeuf d'une couleur, à moins qu'il ne se débarrasse à cette occasion de l'oeuf du coucou. Sans cela il passe son tour.
FIN DU JEU	<ul style="list-style-type: none">- Lorsqu'un joueur reçoit le quatrième oeuf de la même couleur dans son nid, le jeu est terminé. Celui qui, à ce moment là, a l'oeuf du coucou, a perdu.- Si l'oeuf du coucou n'a pas été mis en jeu, le vainqueur est celui qui a terminé le jeu.
VARIANTES	Si vous jouez à 4 ou 5, vous pouvez éliminer une couleur. Si un joueur obtient au dé cette couleur, selon convention de départ, soit il passe son tour, soit il peut prendre un oeuf de la couleur de son choix.



"Le coucou endormi"

4-6 joueurs à partir de 8 ans durée: 5-15 mn
avec variantes

BUT DU JEU, PREPARATION ET DEROULEMENT...	comme pour "Coucou ! Coucou !" jusqu'à ce que l'oeuf du coucou soit en jeu.
Si maintenant...	<p>un joueur ne trouve pas d'oeuf de la couleur correspondante dans le milieu ou chez le voisin, tous les joueurs crient "Coucou !"</p> <ul style="list-style-type: none">- Celui qui a crié le premier prend dans le nid du "Coucou qui dort" l'oeuf du coucou, le met dans le nid du joueur qui ne pouvait pas se servir et prend un oeuf de son choix dans le nid de celui-ci.- Le coucou lui-même peut participer (s'il ne dort pas)- Celui qui crie par erreur ou par précaution "Coucou", perd sa chance lors du prochain "véritable" cri du coucou. Il n'a donc pas le droit de prendre l'oeuf même s'il a crié le premier.- Dans le cas de divergences c'est la majorité qui décide.
FIN DU JEU ET VARIANTES...	ainsi que toutes les autres règles, se reporter à "Coucou ! Coucou !"



"Dans quelle main?"

2-10 joueurs à partir de 3 ans durée: 10-15 mn

- PREPARATION**
- Mettez au centre de la table le grand nid avec un nombre d'oeufs divisibles par le nombre de joueurs + l'oeuf du coucou. La couleur des oeufs choisis est sans importance.
 - Chaque participant recoit un petit nid vide qu'il pose devant lui.
 - Ce jeu se joue sans le dé.
 - S'il y a plus de 6 joueurs, compléter les nids par de petites coupes p.c.
- DEROULEMENT**
- "Quelle main choisis-tu?" - Le voisin choisit une des deux mains. S'il tombe sur l'oeuf du coucou, il n'a pas de chance et l'oeuf coloré est pour celui qui a posé la question. S'il tombe, par contre, sur l'oeuf coloré, il a de la chance et cet oeuf est pour lui.
- Les oeufs acquis vont dans le petit nid du joueur.
 - Criez "Coucou ! Coucou!" quand quelqu'un choisit la mauvaise main.
 - C'est maintenant au tour de celui qui avait dû choisir : il puise un nouvel oeuf coloré dans le nid central, le mélange avec l'oeuf du coucou et les cache dans ses mains. Il se tourne ensuite vers le joueur suivant... et le jeu continue: "Quelle main choisis-tu ?"
- FIN DU JEU**
- Celui qui obtient le plus d'oeufs dans son nid, gagne. Veillez à finir le tour pour que les chances soient égales.



"Les mains sous le foulard"

2-10 joueurs à partir de 3 ans durée: 10-15 mn

- PREPARATION**
- Mettez au centre de la table le grand nid avec tous les oeufs colorés, l'oeuf du coucou y compris. Couvrez ce grand nid avec un linge assez large (par exemple un essuie de vaisselle).
 - Chaque participant recoit un petit nid vide qu'il pose devant lui.
 - Ce jeu se joue avec le dé multicolore.
 - S'il y a plus de 6 joueurs, compléter les nids par de petites coupes p.c.
- DEROULEMENT**
- Un enfant lance le dé. S'il obtient **bleu**, il déclare: "Si vous pêchez un bleu, c'est pour moi !" Cette règle est valable pour toute couleur qui apparaît sur le dé.
 - Tous les **autres** enfants plongent une main sous le foulard et puisent un oeuf. Chacun montre ensuite l'oeuf qu'il a pêché.
 - Ceux qui ont pêché un oeuf **bleu** (dans cet exemple), doivent le donner à celui qui avait lancé le dé. Il les met dans son petit nid.
 - Ceux qui ont pêché un oeuf d'une autre couleur, le mettent dans leur propre nid.
 - Si quelqu'un a pêché l'oeuf du coucou, tous crient "**Coucou ! Coucou !**" Ce joueur va subir un gage. Il ferme les yeux et doit deviner qui imite le coucou parmi les autres enfants. S'il reconnaît bien celui dont c'est la voix, il est quitte. S'il ne reconnaît pas la voix, il perd un oeuf qui retourne dans le nid central, sous le foulard. L'oeuf du coucou est également remis au milieu.
- 2 joueurs**
- Si vous n'êtes que deux joueurs, prenez comme gage le geste du jeu antérieur : "Dans quelle main ?"
- FIN DU JEU**
- Le jeu s'arrête quand plus personne ne veut pêcher au milieu. Celui qui a obtenu le plus d'oeufs, gagne la partie.



"Les verts pour le coucou"

Jeu de coopération pour 2-5 joueurs à partir de 5 ans durée: 10-15 mn

- BUT DU JEU** Alors que tous les oeufs sont au départ dans le nid central, la partie ne se gagne que si chaque joueur possède, au terme de celle-ci, un nid avec des oeufs de couleurs différentes, quel que soit leur nombre. Les joueurs doivent en outre avoir réussi cette performance avant que le coucou n'ait jeté en hors de son nid les cinq oeufs verts qui s'y trouvent au début du jeu.
- PREPARATION** - Donnez un petit nid à chaque joueur.
- Mettez au centre de la table le grand nid + un petit nid. dans le petit nid, mettez les cinq oeufs verts + l'oeuf du coucou. Dans le grand nid, mettez trois sets d'oeufs de couleurs différentes (cela veut dire 3 rouges, 3 bleus, 3 jaunes, 3 oranges et trois violets). Si vous n'êtes que deux joueurs, ne mettez que deux sets dans le nid central.
- DEROULEMENT** - Si le joueur obtient **vert**, il a de la malchance: il sort un oeuf vert du nid du coucou. Si les cinq oeufs verts sont sortis du nid du coucou, le jeu est perdu par tous.
- Quand un joueur obtient une autre couleur que le vert, il prend un oeuf de cette couleur dans le grand nid central et le dépose dans son propre nid. Il peut, de cette manière, obtenir plusieurs oeufs d'une même couleur.
- S'il tombe sur une couleur qui n'existe plus, mais si un autre joueur a cette couleur plusieurs fois, il prend du nid de celui-ci l'oeuf de la couleur correspondante et le met dans un autre nid quelconque où il n'y a pas encore cette couleur. En outre il a la possibilité de remettre un oeuf vert dans le nid du coucou.
- Si la couleur jouée n'est dans aucun nid plusieurs fois, le joueur passe son tour et donne le dé au voisin.
- FIN DU JEU** Le jeu est gagné par tous les joueurs si les oeufs sont bien arrivés (couleurs différentes et pas de double) dans tous les petits nids avant que le coucou n'ait éjecté les cinq oeufs verts et l'oeuf du coucou de son nid.
- Attention !** Il n'est pas nécessaire d'avoir un même nombre d'oeufs dans le nid de chaque joueur.
- En sens inverse, les joueurs perdent tous ensemble si le coucou a été plus rapide qu'eux.