



LE COUCOU PICARD

Matériel :

- un damier de 9 x 12 cases avec deux nids opposés (représentés par des cercles)
- deux séries de 18 pions ou « œufs » de coucou.

Disposition des œufs :

Les joueurs choisissent une couleur et prennent chacun une série de 18 œufs assortis, puis ils placent de damier de façon à avoir chacun un nid devant soi.

Chaque joueur dispose ses 18 œufs dans les cases de la première et de la deuxième rangée en partant du bas.

But du jeu :

Le but du jeu est d'être le premier à mettre un œuf dans le nid de l'adversaire ; à ce moment on chante le chant de la victoire : « coucou ! » et on a gagné la partie.

Si aucun des deux ne parvient à ce but, le gagnant est celui qui a pris le plus d'œufs à l'adversaire quand la partie s'arrête.

Déplacement normal des œufs :

On joue chacun à son tour un œuf. Tout œuf touché doit être joué.

On regarde la colonne de droite où le déplacement possible des œufs est indiqué pour chaque joueur :



Ceci signifie que dans la première et la deuxième rangée l'on doit avancer d'une case en face.



Ceci signifie que dans la troisième et quatrième rangée l'on doit avancer d'une case en diagonale.



Ceci signifie que de la cinquième à la onzième rangée l'on doit avancer d'une case en face ou en diagonale.

Déplacement rapide des œufs :

De la cinquième à la onzième rangée on compte le nombre d'œufs que l'on a dans une rangée et on peut avancer d'autant de cases en face ou en diagonale, si la voie est libre. Ce déplacement rapide n'autorise ni à prendre ni à entrer dans le nid. Le déplacement rapide n'est pas obligatoire. On peut toujours avancer d'une seule case.

Prise des œufs :

On ne peut prendre qu'un seul œuf à chaque fois. Pour prendre un œuf adverse, on avance d'une seule case, en enlève l'œuf de l'adversaire et on se met à sa place.

On ne prend jamais en arrière ou sur les côtés, car les œufs ne vont jamais dans ces directions.

On ne peut pas passer par-dessus ses propres œufs ou ceux de l'adversaire pour accéder à une case.

La prise est obligatoire. En cas d'oubli, l'adversaire peut s'il le désire, obliger le joueur fautif à rejouer, mais si un joueur est entré dans le nid adverse alors qu'il aurait dû prendre un ou plusieurs œufs, il a perdu la partie.