

# COT-COT CONQUÊTE!



## MATÉRIEL



1 carte Initiative



4 cartes Départ  
(avec un crâne de piaf au centre)



4 cartes Général



4 cartes Santé



43 cartes Armée

## INTRODUCTION

Dans *Cot-cot Conquête!*, vous recrutez une armée de poulets et les mettez en formation pour vaincre les troupes des autres généraux et conquérir leurs poulaillers.

Chacun leur tour, les joueurs prennent une carte dans la réserve de recrues et la disposent stratégiquement sur leur grille d'armée, où elle rejoint les guerriers et sorciers du même type. Vos valeurs d'attaque et de défense – en combat physique ou magique – sont déterminées par le nombre de poulets du type correspondant placés côte à côte sur votre grille.

Les joueurs s'affrontent ensuite pour tenter de réduire à 0 les points de santé de leurs ennemis. La victoire est remportée par l'ultime survivant, ou par le joueur qui détient le plus de points de santé au moment où la fin de partie est déclenchée.

## MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend une carte Départ, Général et Santé de la même couleur. Rangez dans la boîte les cartes inutilisées de ces trois types.
- Chacun pose sa carte Départ devant lui, en affichant la face identique pour tous les joueurs (qui comporte un poulet de chaque type). Visible de tous, cette carte constitue le point de départ de la grille sur laquelle chacun va bâtir son armée.
- Chacun place sa carte Général (en affichant la face sans icône Poulet encadrée) par-dessus sa carte Santé, de sorte que la grosse flèche pointe

vers la case 30. Les joueurs la déplaceront au cours de la partie pour tenir le compte de leurs points de santé.

- Mélangez les cartes Armée et empilez-les face visible à portée des joueurs. Révélez les 3 premières cartes et alignez-les près du paquet pour former la réserve de recrues.
- Déterminez un premier joueur au hasard (celui qui a le plus peur des poulets, par exemple). Il prend la carte Initiative et la place près de sa carte Santé.



## LA PARTIE

Le jeu se déroule en une succession de rounds divisés en trois phases : Recrutement, Bataille et Repli. Les joueurs effectuent un tour chacun par phase, l'un après l'autre et dans le sens horaire à partir de celui qui détient la carte Initiative.

**Remarque :** le terme « cot-cot » employé tout au long de ces règles signifie « côte à côte, adjacent » (pour plus d'informations, voir section B. Bataille).

### A. Recrutement

À votre tour, suivez ces étapes pour agrandir votre armée.

- Sélectionnez une carte parmi les recrues disponibles.
  - Deux cartes peuvent être recrutées gratuitement : la première du paquet (face cachée) et celle à l'autre extrémité de la réserve (face visible).
  - Pour recruter les deux autres cartes de la réserve, votre grille d'armée doit comporter des icônes Pièce visibles ; au moins 1 pièce pour la carte centrale, et au moins 2 pièces (n'importe où sur votre grille) pour celle qui se trouve à côté du paquet.

Vous ne tirez aucun bénéfice des icônes Pièces excédentaires sur votre grille.



- Si vous avez pris l'une des cartes face visible, réapprovisionnez la réserve de recrues.

- Faites glisser les cartes restantes vers la droite, révélez-en une nouvelle et posez-la près du paquet (à l'emplacement coûtant 2 pièces). La réserve doit toujours comporter 3 cartes face visible, à portée de tous les joueurs.



- Positionnez la carte recrutée sur votre grille.

- Les cartes Armée sont divisées en 4 cases. Une nouvelle carte ajoutée à votre grille doit couvrir au moins 1 case de l'une des cartes déjà en place. Elle peut couvrir 1 à 4 cases, mais jamais 0. Elle ne peut pas non plus être glissée sous une autre carte.
- Vous pouvez positionner la nouvelle carte selon l'orientation de votre choix ; mais une fois en place, elle ne pourra plus pivoter ni être retirée, seulement recouverte par une autre carte.



Lorsque tous les joueurs ont recruté et positionné une carte Armée sur leur grille, passez à la phase de Bataille.

### B. Bataille

À votre tour, suivez ces étapes pour livrer bataille aux autres joueurs.

- Comptez le nombre de poulets cot-cot sur votre grille – y compris s'ils appartiennent à des groupes séparés, le cas échéant. Pour être cot-cot, des poulets doivent :

- être du même type ;
- apparaître sur des cases adjacentes les unes aux autres.





Dans cet exemple, les poulets suivants sont cot-cot :

- 8 poulets sur fond orange (3 en A1 et 5 en A2) ;
- 2 poulets sur fond bleu (en B1).

En revanche, les deux poulets en B2 ne sont pas cot-cot car leur paire apparaît sur la même case, qui n'est adjacente à aucune autre du même type.

2. Annoncez vos valeurs d'attaque.

- **Attaque physique** : poulets guerriers d'attaque (armés d'épées, sur fond rouge)
- **Attaque magique** : poulets sorciers d'attaque (armés de baguettes, sur fond bleu)

3. Les autres joueurs annoncent leurs valeurs de défense.

- **Défense physique** : poulets guerriers de défense (équipés de boucliers, sur fond orange)
- **Défense magique** : poulets sorciers de défense (invoquant une barrière, sur fond violet)

4. Chaque autre joueur calcule les dégâts qu'il subit en soustrayant ses valeurs de défense à vos valeurs d'attaque correspondantes.

- La défense physique bloque l'attaque physique ; la défense magique bloque l'attaque magique.
- Une fois ces dégâts calculés, chaque défenseur les subit en faisant glisser sa carte Général sur sa carte Santé, pour que la grosse flèche indique son nouveau total de points.



Valeurs d'attaque A = 2 vs Valeurs de défense B = 7 = 0 dégât

Valeurs d'attaque A = 8 vs Valeurs de défense B = 2 = 6 dégâts

Votre valeur d'attaque n'est PAS divisée entre les autres joueurs. Chaque défenseur calcule individuellement les dégâts qu'il subit.

Si un joueur tombe à 0 point de santé, il continue de participer à la phase de Bataille en cours.

- Il tourne sa carte Général à 180° afin d'utiliser la petite flèche (avec un crâne de piaf) pour indiquer ses points de santé négatifs.
- Il peut encore être attaqué et subir des dégâts.
- Il effectue son tour, si ce n'est pas encore fait.
- Il ne sera éliminé qu'au début de la phase de Repli.

Lorsque tous les joueurs ont effectué un tour d'attaque chacun, passez à la phase de Repli.

### C. Repli

1. Les joueurs dont la santé est inférieure ou égale à 0 sont éliminés.
2. Si vous êtes encore en jeu, récupérez 1 point de santé par icône Potion visible sur votre grille, même si elles ne sont pas adjacentes entre elles.
3. Le premier joueur transmet la carte Initiative à son voisin de gauche (non éliminé) pour lancer un nouveau round.



La partie peut prendre fin de trois façons différentes.

1. Si un seul joueur est encore en jeu après l'étape éliminatoire d'une phase de Repli, il remporte la victoire et conquiert tous les poulaillers !
2. Si tous les joueurs restants sont éliminés au début d'une phase de Repli, comparez leurs points de santé respectifs (indiqués par la petite flèche à crâne de piaf). Celui dont la santé est la plus proche de 0 gagne la partie !
3. S'il ne reste pas assez de cartes Armée dans la réserve pour que chaque joueur en recrute une au début d'un round, la victoire revient à celui dont la santé est la plus élevée !

En cas d'égalité, décernez la victoire au joueur qui possède la carte Initiative !



Une fois que vous maîtriserez les règles de base, vous pourrez essayer ces variantes – séparément ou de façon combinée.

### Départ asymétrique

Au début de la partie, chaque joueur retourne sa carte Départ afin d'afficher la face qui est différente pour tous.

### Jusqu'à la dernière plume

Lorsqu'un joueur retourne sa carte Santé après avoir épuisé la moitié de ses points de santé, il doit aussi retourner sa carte Général sur la face comportant une icône Poulet encadrée. Cette dernière lui accorde +1 poulet du type indiqué à chaque calcul de la valeur correspondante. Par la suite, si le joueur remet la carte Santé sur sa face de départ après avoir récupéré des points de santé, il doit faire de même avec sa carte Général (perdant ainsi son poulet supplémentaire).



Un jeu créé par Detestable Games, av. Beethoven 5162, Zapopan, Jal. MX CP45030, Mexique.

Édité et distribué par Draco Studios.

Conception : Alejandro Pazarán

Graphismes et illustrations : Gnomosapiens

Développement : Pepe Macba

Production : William Burgos

Édition française par Lucky Duck Games

Traducteur et responsable éditorial : Elric Rozet

Relecture : Elodie Nelow

Maquette : Sandra Tessieres (« Good Heidi »)



© 2022 Draco Gaming Inc., 848 Brickell Avenue, Suite 950, Miami, 33131, FL, USA. Tous droits réservés.

Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

