

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# JEUX VOLUMETRIX

## LE JEU DU COQ

Réf. 6007

Le jeu se compose de :

- 8 pions de couleur (2 rouges - 2 jaunes - 2 bleus - 2 verts)
- 1 dé
- Volu-Points (valeur de 1 - 2 - 3 - 5 points)
- 1 plaque jeu

### RÈGLE DU JEU

Chaque joueur reçoit deux pions, à sa couleur, qu'il placera dans les cercles correspondants (aux angles de la plaque jeu).

L'ordre du départ est donné par le jet du dé pour chaque joueur : celui qui obtient le chiffre le plus élevé, commence.

Les joueurs vont, chacun à leur tour, lancer le dé (une seule fois par tour).

#### IMPORTANT :

Pour pénétrer sur la piste, il faudra obligatoirement et pour chaque pion, « sortir » le 1, afin de pouvoir se placer sur la case départ.

A chaque coup de dé, on avance un pion suivant le chiffre obtenu et l'on gagne les points correspondant à la case d'arrêt (chiffres en rouge). Chaque fois que le dé « sort » au N° 6, le joueur a droit à un deuxième coup de dé.

Lorsqu'un joueur a ses deux pions en course, il peut avancer l'un ou l'autre de ses pions suivant que le nombre de points à gagner est plus important dans un cas ou dans l'autre, ou suivant que l'on risque d'être renversé ou de renverser un pion adverse.

#### Pions renversés :

Les pions circulant sur la piste peuvent doubler d'autres pions.

Par contre, lorsqu'un pion arrive sur une case déjà occupée, le joueur gagne d'abord les points de la case et peut :

- 1°) Soit renverser le pion en station et le renvoyer à la case N° 1.
- 2°) Soit demander, au joueur renversé, de payer le nombre de points correspondant au numéro de la case (chiffres noirs).

Si un joueur ne peut payer, il est renversé et retourne à la case 1.

Le ou les joueurs renversés gagnent, de nouveau, les points des cases au fur et à mesure qu'ils avancent.

Pour arriver au COQ, il faut obtenir le nombre de points correspondant exactement au nombre de cases à franchir. Si le chiffre obtenu est supérieur, on revient en arrière d'autant de cases **mais à partir de cet instant on ne gagne plus les points des cases.**

Le joueur qui, le premier, amène un pion au COQ, a son gain doublé soit 10 + 10. Les joueurs suivants ne gagnent que 10 points.

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur aura amené ses deux pions au COQ.

Le gagnant est le joueur qui a obtenu le plus de points.