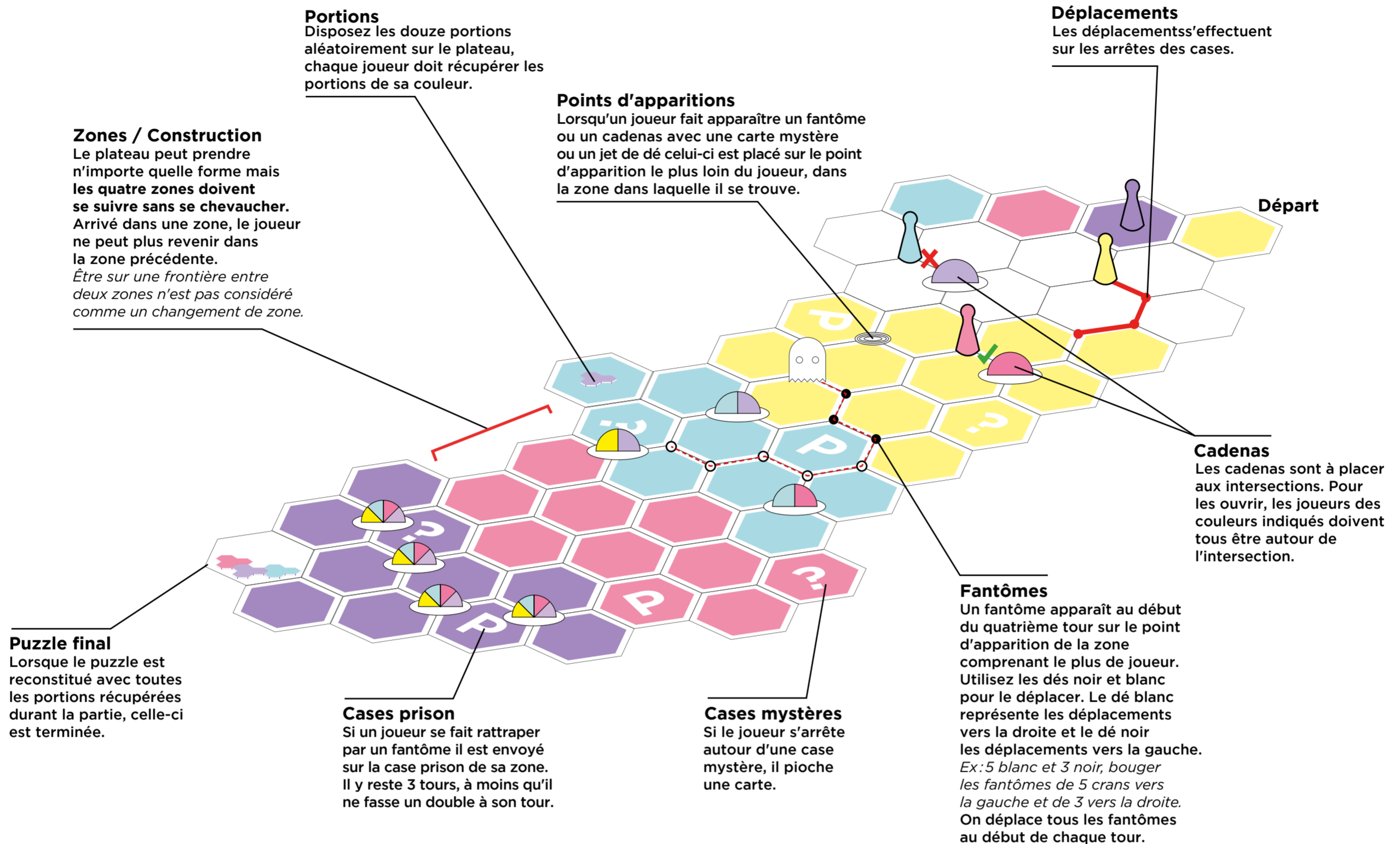


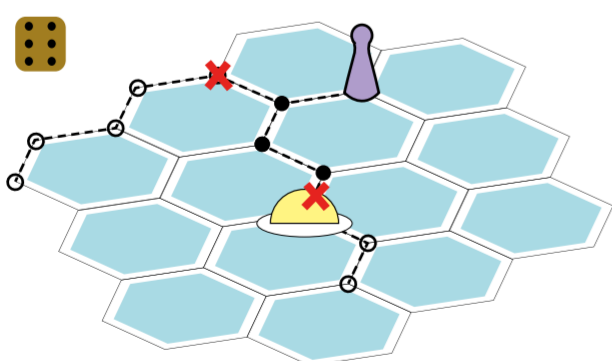
# COOLOCK

COLLABORATIVE GAME



**Déplacements**

Les déplacements se font sur les arrêtes, une arrête équivaut à un cran. Le joueur se déplace d'autant de crans qu'indique le dé, si il se retrouve bloqué devant un cadenas il perd la fin de son lancé de dé. Le joueur est obligé de lancer le dé à chaque tour même si il est bloqué devant un cadenas. Si le joueur n'est pas bloqué par un cadenas il est forcé de se déplacer lors de son tour. Il ne peut pas se déplacer sur les bord du plateau. Un joueur peut s'arrêter au même endroit qu'un autre joueur.



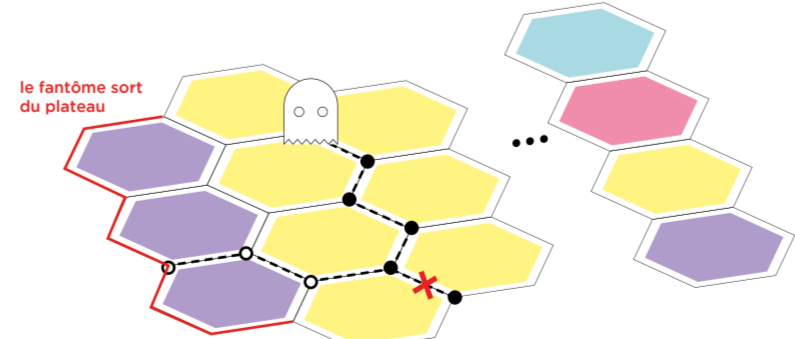
**Fantômes**

Le premier fantôme apparaît automatiquement au début du quatrième tour. Ensuite un fantôme apparaît à chaque fois qu'un 6 est fait par un joueur. Les fantômes se déplacent grâce aux dés blanc et noir, le dé blanc les fait aller à droite et le dé noir à gauche. On commence par déplacer le fantôme par le côté ayant le plus grand chiffre, si un double à été fait on commence par déplacer le fantôme par le côté que l'on veut. (Exemple: si le dé blanc = 4 et le dé noir = 3, 4 déplacements successifs sur la droite puis 3 sur la gauche)

Si le fantôme arrive sur un bord du plateau lors de son déplacement il s'arrête et ne termine pas son déplacement latéral, s'il ne l'a pas encore fait, il se déplace ensuite selon le deuxième dé.

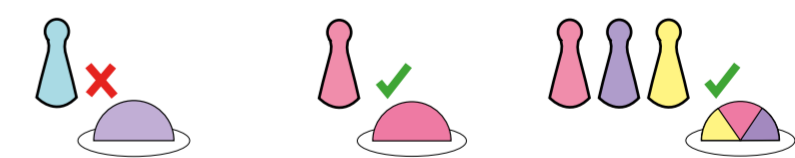
Deux niveau de difficultés  
Quand les fantômes arrivent sur un des bords de la zone la plus éloignée des bases ils peuvent être:

- éliminés (niveau de difficulté faible)
- replacés au début du plateau sur le point d'apparition de la première zone la plus proche des bases (niveau de difficulté élevé)



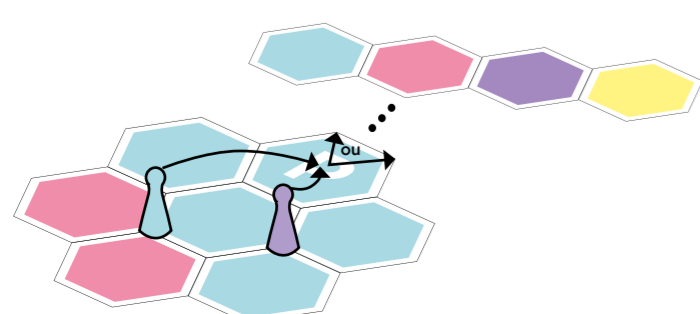
**Cadenas**

Les cadenas sont à placer aux intersections des arrêtes. Un joueur peut ouvrir un cadenas s'il est de sa couleur. Si plusieurs couleurs sont affichées, tous les joueurs correspondants sont nécessaires pour pouvoir passer. Une fois ouvert, les cadenas sont retirés du plateau. Les cadenas noir sont inviolable, personne ne peut les ouvrir. Il faut les placer aléatoirement sur le plateau, et en garder quatre de coté. Une carte mystère peut demander d'en placer sur le plateau.



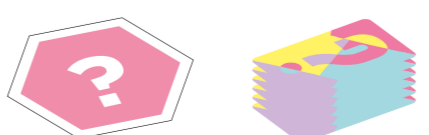
**Cases prison**

Si un joueur se fait rattraper par un fantôme, il est envoyé dans la case prison de la zone dans laquelle il se trouve. Il y reste 3 tour. Si le joueur était sur une frontière entre deux zones il va dans la prison de la dernière zone qu'il a fréquenté. Pour en sortir plus vite, il peut, essayer de faire un double avec les dés des fantômes, s'il il y arrive il peut alors reprendre sa route. Pour cela, il se place sur l'arrête de sa case la plus proche des bases.



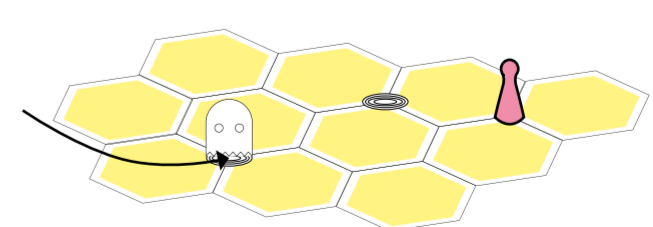
**Cases mystères**

Si un joueur fini son tour sur une arrête d'une case mystère il pioche une carte et réalise l'action qui y est inscrite. Si durant plusieurs tours le joueur reste le long de la même case mystère il ne repioche pas.



**Points d'apparitions**

Ils sont au nombre de deux par zone. Lorsqu'un joueur fait apparaître un fantôme ou un cadenas avec une carte mystère ou un jet de dé celui-ci est placé sur le point d'apparition le plus loin du joueur dans la zone dans laquelle il se trouve.



**Portions / Puzzle final**

Chaque joueur doit récupérer les différentes portions de sa couleur durant la partie. Toutes les portions une fois assemblées, forment un hexagone. La partie est terminée une fois que cet hexagone est reconstitué.

