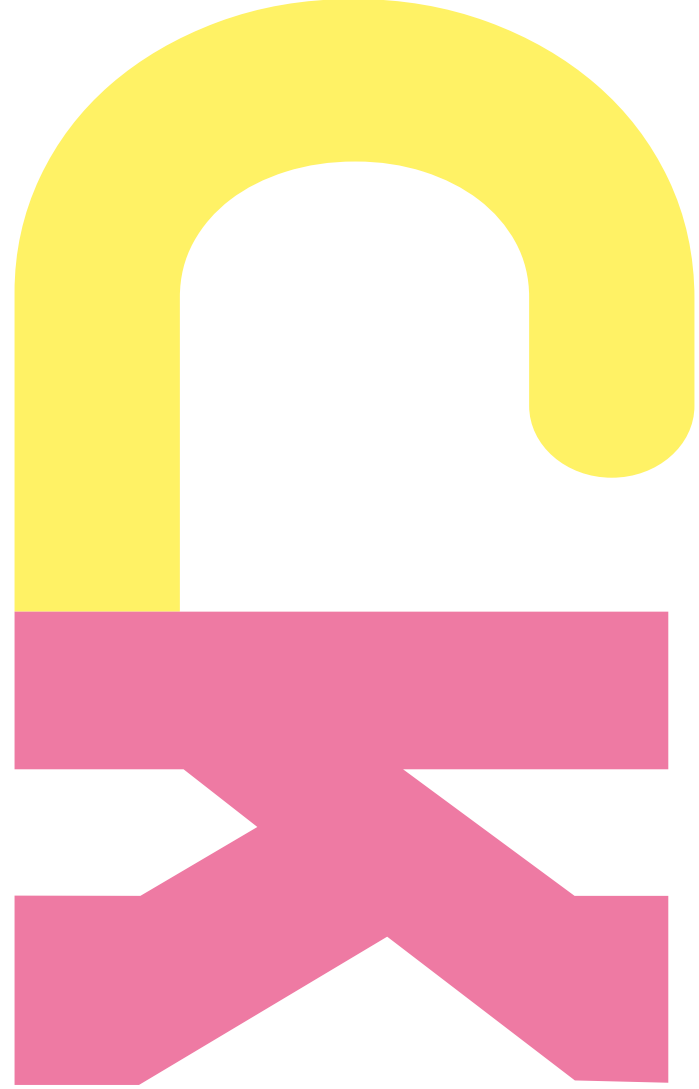


**COOLOCK**  
COLLABORATIVE GAME





COO  
LOCK

# SOMMAIRE

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Avant de jouer  
Début d'une partie  
Fin de partie

## SIMULATION

Schéma annoté

## RÈGLES

Déplacements  
Cases prison  
Cadenas  
Cases mystères  
Points d'apparitions  
Portions / Puzzle final  
Fantômes








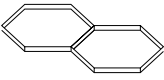


Coolock est un jeu de plateau prévu pour 4 joueurs.  
À partir de 12 ans.  
La durée d'une partie est d'environ 30 minutes.

## Principe

Coolock est un jeu collaboratif dont le but est de se frayer un chemin jusqu'à la victoire, pour cela, il faut s'entraider afin de débloquent les cadenas bloquants la route. Ainsi, tout le monde gagne ou tout le monde perd.

## Éléments

4	6	35	30
			
30	3	12	1
			

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

### Avant de jouer

Créez un plateau à l'aide des pièces modulaires. Il peut prendre n'importe quelle forme tant que les différentes zones de couleurs **se suivent**. Placez la pièce comprenant les bases et le puzzle de victoire aux deux opposés du jeu.

Disposez ensuite les **jetons** sur les différentes intersections du plateau. La zone argentée se place après le départ, elle est neutre, ne pas y placer de cadenas. Dans la première zone colorée, placez uniquement **des cadenas** d'une couleur. Dans la deuxième zone placer des cadenas d'une et de deux couleurs. Dans la troisième placer des cadenas d'une, de deux et de trois couleurs et dans la dernière zone des cadenas d'une, de deux, de trois et de quatre couleurs. Placez les cadenas noir, et en garder quatre de côté. Placez les différentes **portions** aléatoirement sur le jeu. La partie peut commencer !

### Début d'une partie

Le joueur le plus jeune lance le dé doré et commence à se déplacer le long des arrêtes des différentes cases. Si un cadenas de sa couleur bloque le chemin il l'ouvre et le récupère, si le cadenas est d'une autre couleur ou en affiche plusieurs il doit attendre ses partenaires pour le débloquent.

### Fin de partie

La partie est terminée lorsque tous les joueurs se trouvent sur la case victoire et que le puzzle final est reconstitué. Si tous les joueurs se trouvent en prison en même temps la partie est perdue. Si un joueur change de zone sans attendre ses camarades, ces derniers risquent d'être bloqués par les cadenas de la couleur du premier joueur, la partie peut alors être perdue.



# SIMULATION

## Zones / Construction

Le plateau peut prendre n'importe quelle forme mais les quatre zones doivent se suivre sans se chevaucher. Arrivé dans une zone, le joueur ne peut plus revenir dans la zone précédente.

*Être sur une frontière entre deux zones n'est pas considéré comme un changement de zone.*

## Portions

Disposez les douze portions aléatoirement sur le plateau, chaque joueur doit récupérer les portions de sa couleur.

## Points d'apparitions

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.

## Déplacements

Les déplacements s'effectuent sur les arrêtes des cases.

Départ

## Cadenas

Les cadenas sont à placer aux intersections. Pour les ouvrir, les joueurs des couleurs indiquées doivent tous être autour de l'intersection.

## Fantômes

Un fantôme apparaît au début du quatrième tour sur le point d'apparition de la zone comprenant le plus de joueur. Utilisez les dés noir et blanc pour le déplacer. Le dé blanc représente les déplacements vers la droite et le dé noir les déplacements vers la gauche.  
*Ex: 5 blanc et 3 noir, bouger les fantômes de 5 crans vers la gauche et de 3 vers la droite.*  
On déplace tous les fantômes au début de chaque tour.

## Cases mystères

Si le joueur s'arrête autour d'une case mystère, il pioche une carte.

## Cases prison

Si un joueur se fait rattraper par un fantôme il est envoyé sur la case prison de sa zone. Il y reste 3 tours, à moins qu'il ne fasse un double à son tour.

## Puzzle final

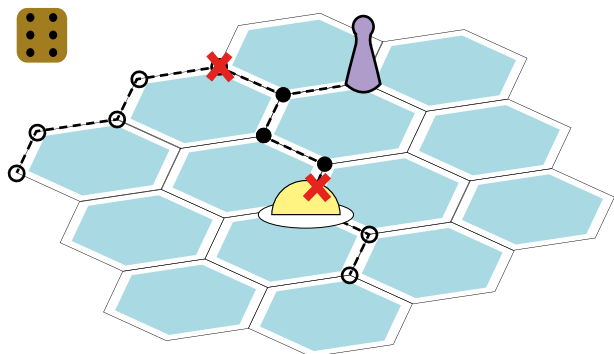
Lorsque le puzzle est reconstitué avec toutes les portions récupérées durant la partie, celle-ci est terminée.



# RÈGLES

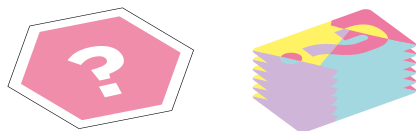
## Déplacements

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 lancé 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.



## 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.



## 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.

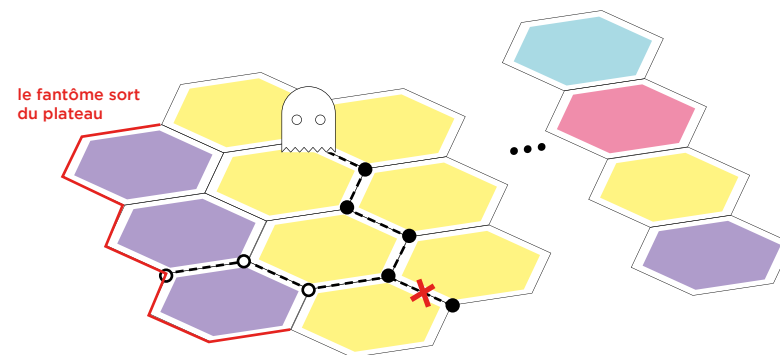
Les fantômes se déplacent grâce aux dés blanc et noir, le dé blanc les fait aller à droite et le dé noir à gauche. On commence par déplacer le fantôme par le côté ayant le plus grand chiffre, si un double a été fait on commence par déplacer le fantôme par le côté que l'on veut. (Exemple: si le dé blanc = 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:*

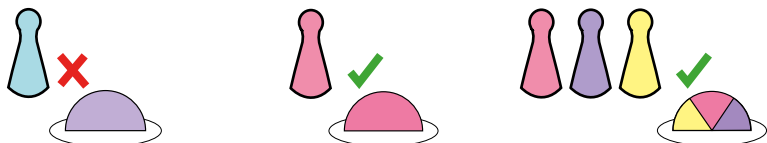
- éliminés (niveau de difficulté faible)
- replacés au début du plateau sur le point d'apparition de la première zone le plus proche des bases (niveau de difficulté élevé)





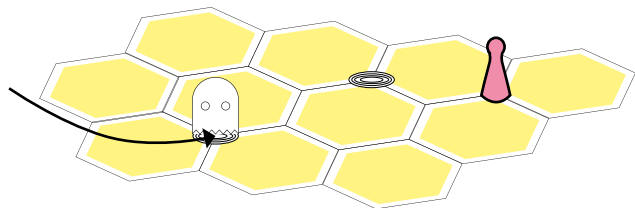
## Cadenas

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 noirs sont inviolable, personne ne peut les ouvrir. Il faut les placer aléatoirement sur le plateau, et en garder quatre de côté. Une carte mystère peut demander d'en placer sur le plateau.



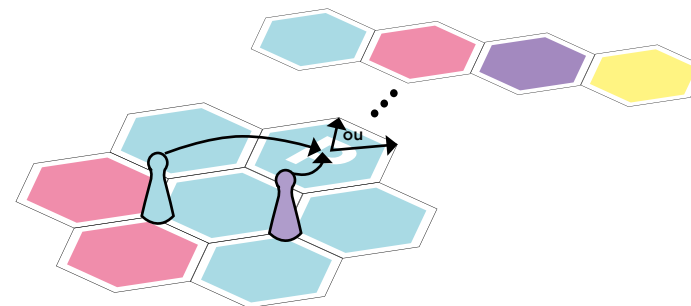
## Points d'apparitions

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.



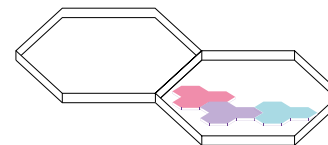
## Cases prison

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.



## 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.





**Coolock / 2017**  
développé par Arianne Loizon  
Joana Vara / Gaëtan Olias

