

CitronCoco

« Mettez le cap sur CitronCoco et plongez au cœur d'une intense bataille fruitée »

En équipe ou chacun pour soi, sachez que le jeu mettra à rude épreuve votre mémoire, votre rapidité ainsi que vos capacités de coopération, de calcul mental et vos talents de stratégie.

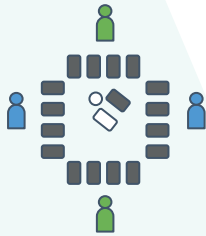


Justin, Nathan, Ugo & Olivier

Début d'une manche

Chaque nouvelle manche commence de la manière suivante :

- ❖ Chaque joueur reçoit 4 cartes qu'il ne connaît pas. Ces cartes forment son **équipage** et sont placées faces cachées devant lui.
- ❖ Les autres cartes forment la **taverne (pioche)** et sont placées faces cachées.
- ❖ Les cartes utilisées seront défaussées faces ouvertes dans le **champ de bataille (défausse)**.
- ❖ Le **jeton ensorcelé** est placé à côté de la taverne.



En début de partie, la dernière personne ayant mangé de la noix de coco commence. Puis, le perdant d'une manche commence la suivante.

Deux joueurs de la même équipe ne doivent pas jouer l'un après l'autre.

Notez que le champ de bataille est vide en début de manche. Il est important qu'il soit placé à distance égale de chaque joueur afin de n'avantager personne.

Le jeu rapide

Durant le jeu, les joueurs peuvent à tout moment se défausser de leurs cartes à l'aide d'un « jeu rapide » sans interrompre le déroulement de la partie. L'éventuel pouvoir de la carte ainsi défaussée est activé immédiatement (excepté le pouvoir du 11, voir section sur « les cartes spéciales »).

Il existe deux types de jeu rapide :

- ❖ Valeur identique
- ❖ Somme de deux cartes

Attention : Un jeu rapide ne peut s'effectuer que si la carte du haut de la défausse n'est pas elle-même issue d'un « jeu rapide ».

Si plusieurs joueurs souhaitent effectuer un « jeu rapide » au même moment, seul le premier réalisé sera validé. Les plus lents reprennent leurs cartes (sans que cela ne soit considéré comme une faute de jeu).

Présentation

Né des esprits loufoques de quatre ingénieurs, le CitronCoco est idéal pour jouer en équipe à partir de 4 joueurs (deux équipes de deux joueurs).

Sur cette page, vous pouvez trouver les règles du CitronCoco. Au verso, découvrez l'histoire du jeu ainsi que ses variantes permettant de jouer en individuel ou de simplifier les règles pour un public plus jeune. Vous y trouverez également les fautes de jeu et les cas spéciaux.

Si vous avez la moindre question ou remarque, n'hésitez pas à nous contacter par mail à contact.citron.coco@gmail.com.

Si vous n'avez pas le courage de lire toutes les règles, rendez-vous sur notre site web pour retrouver nos vidéos explicatives : <https://citroncocogame.com/>

Suivez CitronCoco sur facebook et instagram pour en savoir plus sur la création du jeu, son développement et ne manquer aucune actualité.

Amusez-vous bien !
- La Nano -

Un tour de jeu

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous devez :

1 - **Piocher** la première carte de la taverne ou du champ de bataille*.

2 - **Regarder** la carte piochée (nouvelle recrue) puis effectuer une des deux actions suivantes au choix :

- ❖ **Remplacer** une de vos cartes par cette nouvelle recrue et défausser votre ancienne carte en l'envoyant au champ de bataille.
- ❖ **Défausser** directement cette nouvelle recrue en l'envoyant au champ de bataille.

3 - **La main passe** dans le sens des aiguilles d'une montre.

* Piocher une carte du champ de bataille est autorisé uniquement si la dernière carte défaussée n'est pas issue de votre équipage.

Remarque : Une recrue piochée dans le champ de bataille ne peut être défaussée immédiatement.

Attention : Pour respecter l'ordre du jeu, il est interdit de trier ses cartes. Il est également interdit de passer son tour délibérément.

Lorsque vous défaussez une carte, vous devez le faire de manière que tous les joueurs la voient en même temps (vous y compris).

Contenu du jeu

Le jeu CitronCoco se compose de 52 cartes. Chacune ayant une valeur en noix de coco comprise entre -1 et 13.

- ❖ Les cartes entre 1 et 12 sont en 4 exemplaires chacune
- ❖ Les cartes -1 et 13 ne sont qu'en 2 exemplaires chacune

Toutes les cartes ont une valeur mais certaines représentent des personnages emblématiques de la bataille de CitronCoco qui permettent aux joueurs d'effectuer des actions spéciales.

Exemple : Les quatre cartes « Loup de mer » valent 7 noix de coco et permettent de regarder une carte d'un joueur.

Découvrez les autres personnages dans la section « cartes spéciales ».

A tout cela, vous ajoutez le jeton ensorcelé et vous avez un jeu CitronCoco !

Facile non ?

Fin d'une manche

Une manche peut prendre fin de deux manières différentes :

1 - **Lorsqu'un joueur s'est défaussé de toutes ses cartes :**

La manche prend fin immédiatement.

2 - **Lorsqu'un joueur utilise le sortilège du CitronCoco* :**

À la fin de son tour de jeu, un joueur peut activer le sortilège du CitronCoco en disant « CitronCoco » avant que le joueur suivant ait pioché. Chaque joueur - excepté le lanceur du CitronCoco - joue alors une dernière fois puis la manche s'arrête.

Attention : Il est possible d'effectuer un jeu rapide sur la dernière carte défaussée.

Si la dernière carte défaussée possède un pouvoir, celui-ci est activé et la manche prend fin après que ce pouvoir ait été réalisé.

* Il est interdit d'utiliser le sortilège du CitronCoco lors des deux premiers tours de table.

Les cartes spéciales

Plusieurs cartes ont des pouvoirs spéciaux qui ne s'activent qu'au moment où elles sont envoyées au champ de bataille. Le joueur ayant défaussé la carte peut effectuer le pouvoir s'il le souhaite.

1 (Assaut) - Permet de donner la première carte de la taverne à un joueur au choix sans que personne ne la voit.

2 (Compagnon) - Permet de regarder une carte de son coéquipier.

7 (Loup de mer) - Permet de regarder une carte d'un équipage (le sien ou celui d'un autre joueur).

9 (Sorcière) - Permet de donner le jeton ensorcelé à un joueur au choix (même si le jeton est déjà sur un autre joueur ou sur vous-même).

Lorsqu'un joueur possédant le jeton joue une carte spéciale (autre que la sorcière), le pouvoir de la carte n'est pas activé et le jeton retourne à côté de la taverne.

10 (Espion) - Permet de positionner face visible une carte d'un joueur. La carte reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit défaussée.

Objectif

Vous êtes le capitaine d'un navire en pleine bataille. Durant la partie, constituez judicieusement votre équipage afin de bombarder les navires adverses de noix de coco. Une partie se joue en plusieurs manches. A chaque manche, les équipes vont accumuler des noix de coco à bord de leurs navires.

Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe accumule 200 noix de coco au score total et coule ainsi dans les abysses océaniques. L'équipe ayant le moins de noix de coco à bord remporte la bataille.

Vous pouvez ajuster cet objectif (200 noix de coco) afin de modifier la durée de la partie.

Veillez noter quelques principes de base :

- ❖ Le fair-play est de mise. Jamais on n'a vu un pirate vaincre sans honneur !
- ❖ Il est interdit de donner des informations sur le jeu aux autres joueurs. Jamais on n'a vu un pirate bavard !
- ❖ Plus le jeu est rythmé, plus il est drôle. Jamais on n'a vu un pirate las et lent !

Décompte des points

1 - La manche s'est terminée parce qu'un joueur s'est défaussé de toutes ses cartes et que personne n'a dit « CitronCoco » :

Chaque équipe effectue la somme des valeurs des cartes de ses membres et ajoute le résultat à son score total.

Veillez donc à ne pas vous défausser de toutes vos cartes si votre coéquipier semble avoir beaucoup de noix de coco dans son équipage...

Attention : Si un joueur se défausse de toutes ses cartes après qu'un autre joueur ait dit CitronCoco, la manche s'arrête immédiatement et le décompte des noix de coco se fait comme expliqué ci-dessous :

2 - La manche s'est terminée parce qu'un joueur a lancé le sortilège du CitronCoco :

L'équipe qui a alors le moins de noix de coco* remporte la manche et ajoute zéro à son score total. L'autre équipe perd la manche et ajoute à son score total son nombre de noix de coco*. En cas d'égalité, l'équipe ayant pris le risque de dire « CitronCoco » remporte la manche.

* En additionnant les valeurs des cartes de ses membres

Fautes de jeu

Est considérée comme faute de jeu, toute action non autorisée d'un joueur lui apportant un avantage. Le joueur ayant commis une faute de jeu ajoute la première carte de la taverne à son jeu sans la regarder.

Voici une liste des fautes de jeu possibles :

- ❖ **Se tromper** lors d'un «jeu rapide». (Exemple : se défausser d'un 4 sur une carte de valeur 11 : Le joueur récupère son 4 et pioche une nouvelle carte en guise de pénalité.)
- ❖ **Regarder une carte sans y être autorisé.**
- ❖ **Ne pas effectuer le bon pouvoir** après avoir défaussé une carte spéciale.
- ❖ **Donner une information sur le jeu** à un autre joueur.
- ❖ **Effectuer un pouvoir spécial** tout en possédant le jeton ensorcelé.

Nous avons essayé de couvrir les fautes de jeu les plus classiques mais certains pirates sont fourbes ! Parfois, ce sera peut-être à vous de juger si un joueur a fait une faute de jeu ou non...

Cas spéciaux

Voici quelques situations de jeu qui peuvent arriver.

- ❖ **Situation 1** : Un joueur (A) est en train d'effectuer un jeu rapide par somme et un autre joueur (B) effectue en même temps un jeu rapide par valeur identique.

Si la carte défaussée par le joueur (B) est défaussée entre la 1ère et la 2ème carte de la somme du joueur (A), la somme est annulée et uniquement le jeu rapide du joueur (B) est validé.

- ❖ **Situation 2** : Un joueur (A) est en train d'effectuer un jeu rapide et le joueur (B) dont c'est le tour de jouer pioche la carte du haut de la défausse avant que le jeu rapide n'ait été effectué. La carte située sur le haut de la défausse a donc changé.

Le jeu rapide n'est plus valide. Cela n'est pas considéré comme une faute de jeu, le joueur (A) a juste été trop lent. Il reprend alors sa carte.

- ❖ **Situation 3** : A son tour de jeu, un joueur pioche la première carte de la défausse.

Les autres joueurs peuvent alors effectuer un jeu rapide sur la carte de la défausse qui est ainsi découverte.

La légende du CitronCoco

1716 : La piraterie Atlantique est à son apogée. L'océan est loin d'être un havre de paix. Tandis que les forçats des mers parcourent ces eaux sans fin à la recherche de navires à piller et à couler, une petite île du nom de CitronCoco reste encore inconnue des cartes.

L'épaisse brume qui borde l'île avait jusqu'alors rebuté les flottes à s'y aventurer. Bien que personne ne puisse affirmer l'avoir vue de ses propres yeux, la légende perdure et fait écho dans les tavernes.

Alors que le commerce maritime devient presque suicidaire, l'intrépide gouverneur Colson prend la décision de partir en exploration à travers ces brumes océanes dans l'espoir de découvrir un itinéraire loin des eaux ensanglantées. Il demande alors à l'amiral Corplot, réputé pour sa réussite et ses talents de meneur d'hommes de l'accompagner dans cette expédition.

C'est ainsi que ces deux explorateurs renommés, accompagnés de leurs intrépides matelots, mettent les voiles, déterminés à prouver l'existence de la mystérieuse île de CitronCoco.

Après de longues semaines de navigation, la brume s'épaissit à vue d'œil. Le champ de vision est désormais réduit à quelques mètres forçant les colons à avancer lentement.

BOOM !

Le gouverneur se réveille en sursaut ! Un choc assourdissant a fracassé le pont juste à côté de lui. Il sonde les alentours et aperçoit à ses pieds une noix de coco, brisée en deux par le choc. Le gouverneur scrute l'horizon tout en se protégeant des noix qui continuent de tomber.

C'est alors qu'il aperçoit un navire pirate ! L'équipage, dressé sur le pont, observe les navires du gouverneur et de l'amiral. Debout sur la proue se dresse le tristement célèbre Capitaine Cid.

A la barre d'un second navire, stoïque et le regard dans le vide, se tient le Docteur Neutron, bourreau et homme de main du capitaine. Le poil du gouverneur se hérissé alors qu'il distingue les mythiques noms inscrits sur les coques de leurs bateaux.

Le gouverneur ordonne à son équipage de riposter en se munissant de tous les projectiles possibles... Après ces longs mois d'expédition, il ne leur reste que quelques noix de coco, simples mais efficaces. Dans la brume striée de projectiles fruités,

la bataille de CitronCoco commence...

Variantes du jeu

Jeux à deux joueurs : « Le fantôme de Davy Jones »

Votre coéquipier est à présent un fantôme inactif possédant initialement et au plus 3 cartes.

- ❖ Il est interdit de repiocher les cartes de valeur 1 dans la défausse.
- ❖ Le sortilège du CitronCoco dure 3 tours de jeu (le joueur A lance : B-A-B)
- ❖ L'ensemble des autres règles restent identiques à la version de base.



« Le dernier duel de Barbe Noire »

Vous jouez maintenant en face à face.

- ❖ L'ensemble des actions concernant le coéquipier se rapportent ici à l'adversaire (compagnon et sommes)
- ❖ Le sortilège du CitronCoco dure 3 tours de jeu (le joueur A lance : B-A-B)



Jeu à 6 joueurs : « Pour les Citronnés du Coco »

- ❖ Chaque équipe est composée de 3 joueurs.
- ❖ Il est autorisé de faire des sommes à 3 cartes (une carte de chaque joueur de l'équipe).
- ❖ Pour éviter les fins de manche trop rapides, chaque joueur peut commencer avec un équipage de 5 cartes.



Réveillez le stratège qui sommeille en vous !

Jeu chacun pour soi : « Le Marin d'eau douce »

Dans ce mode, chaque marin joue seul et contre tous !

- ❖ La carte de valeur 2 (Compagnon) permet de voir une carte d'un adversaire.
- ❖ Les sommes doivent se faire avec une de vos cartes et une carte d'un adversaire uniquement.
- ❖ Lorsqu'un joueur remporte une manche en ayant dit «CitronCoco», il retire de son score total 5 points par adversaire. Gagner en disant «CitronCoco» devient beaucoup plus difficile et risqué !

Idéal pour un nombre impair de joueurs, pour apprendre les bases du jeu ou pour défier vos amis et révéler le capitaine qui est en vous !

Jeu simplifié : « Le jeune flibustier »

Si vous souhaitez simplifier le jeu pour le rendre plus facile d'accès, vous pouvez ajuster les règles de la sorte :

- ❖ Retirer les cartes de valeurs : -1, 9, 10 et 12 du jeu. En fonction de votre niveau de progression, vous pouvez ensuite les ajouter progressivement dans l'ordre suivant : 10, 12, -1, 9.
- ❖ N'autoriser que le jeu rapide par valeur identique. Les sommes sont interdites.

L'univers fantastique et les personnages colorés fascineront les plus jeunes ! Proposez-leur le jeu avec ces règles simplifiées pour qu'ils deviennent un jour de grands pirates !

La Nano

Diplômés de l'Institut Supérieur de L'Electronique et du Numérique (ISEN) en 2018, issus de la spécialité Nanotechnologies et Micro-Mécatronique, nous sommes depuis surnommés «Les Nanos».

C'est avec passion que nous transformons nos rêves en projets afin de les réaliser !

Les bénéfices du CitronCoco nous permettent de financer notre association de solidarité internationale :

- ❖ **Actions Solidaires pour le Bernhard Nordkamp Center (ASBNC)**

Le BNC est un centre éducatif qui accueille quotidiennement une centaine d'enfants des quartiers défavorisés de Windhoek (Namibie). Nous y avons été bénévoles durant deux mois de l'été 2019. De retour en France, nous avons créé l'association ASBNC afin d'envoyer de nouveaux volontaires en service civique aider le centre et accompagner les enfants.

Retrouvez nos récits de mission en Namibie ainsi que l'actualité de nos projets sur : <https://projet4nano.com/>

Justin pratique la trompette, mais ce qui l'anime avant tout c'est la batterie. Une paire de baguettes ou un défi mathématique et vous l'occupez pour la soirée.

Doté d'un cœur en or, c'est sur lui qu'on peut compter quand les choses ne vont pas.

Nathan est un grand amoureux du violoncelle, il consacre la majeure partie de son temps à la musique. Les heures restantes lui permettent de faire vivre sa passion pour la nature et la permaculture.

Diplomate et pragmatique, il sait guider l'équipe lors des décisions importantes.

Ugo est un sportif dans l'âme. Après des années de rugby, il se passionne à présent pour le Roller Derby. Sur scène, vous pourrez l'entendre virevolter à l'harmonica.

A l'écoute des autres, Ugo est notre pilier relationnel. C'est lui qui vous régale de petits articles et posts sur les réseaux sociaux.

Olivier, voyageur intrépide, a choisi le grand air après son diplôme : six mois à vélo autour de l'Europe ! Il a tout de même avoué en rentrant que sa guitare lui avait manqué.

Énergique et flamboyant, il sait motiver et stimuler ses troupes à toute heure. Avec lui, pas question de faire du sur place !

Remerciements

Un très grand MERCI pour votre soutien. Le projet CitronCoco, né en 2017, prend vie grâce à vous !

Ce jeu vise à favoriser les rencontres et le partage. Maintenant qu'il est entre vos mains, jouez, rejouez, emmenez-le en voyage, explorez les infinies possibilités tactiques et envoyez-nous chacune de vos propositions d'améliorations (ainsi que des photos) ! C'est à travers vos parties que ce projet prend tout son sens et c'est grâce à vous que nous pouvons continuer à améliorer le CitronCoco.

Un grand merci à **Clémence Hannebicq** pour ses magnifiques illustrations à l'aquarelle qui donnent vie à cet univers !

Merci à **Cindy Ramparany** pour son travail numérique de qualité, ses belles retouches ainsi que pour son professionnalisme !

Merci à **Vincent Labis** pour son accompagnement sans faille, son aide précieuse, sa réactivité lors des mises en page et ses retouches !

Merci à toutes les personnes qui nous accompagnent et nous soutiennent, de près ou de loin. Sans vous, rien ne serait possible !


N'hésitez pas à apprendre le jeu à vos proches, vous êtes le premier vecteur de partage du jeu !

Si vous avez des questions ou des retours, n'hésitez surtout pas à nous contacter, nous serons ravis de vous répondre et vous aider.

Nous ne pouvons que vous conseiller de jouer et de vous entraîner. Après plus de deux ans, nous découvrons encore de nouvelles stratégies et de nouvelles mécaniques qui rendent le jeu compétitif et extrêmement durable.

Dès à présent, si vous souhaitez nous contacter pour des questions, des propositions d'améliorations, pour nous envoyer des photos, etc. nous vous laissons nos coordonnées ci-dessous :

 <https://citroncocogame.com>

 @citroncocogame

 contact.citron.coco@gmail.com

 @citroncoco

MERCI !

**Justin, Nathan, Ugo & Olivier
- La Nano -**