

CitronCoco

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



Justin, Nathan, Ugo & Olivier

Présentation

Ola moussaillon !

Vous venez d'être recruté pour un long voyage à la recherche de l'île de CitronCoco. Depuis vos dernières expéditions, votre réputation n'est plus à refaire. Cependant, serez-vous à la hauteur de cette nouvelle aventure ?

En équipe, mettez à profit votre rapidité, votre mémoire ainsi que vos capacités de coopération pour espérer remporter la bataille de CitronCoco !

Le jeu se joue en équipe. Pour des raisons de clarté, le terme «équipe» désigne 1, 2 ou 3 personnes en fonction du nombre total de joueurs. Voir tableau ci-dessous :

Nombre de joueurs total	2, 5 ou 7	3 ou 4	6	8
Nombre de joueurs par équipe	1	2	3	4

Découvrez tout d'abord les **règles de base p. 2-7**. Puis, ajoutez-y les **jeux rapides p. 8, 9** et les **pouvoirs p. 10, 11**. Les **subtilités de jeu** sont décrites **p. 12,13**. Retrouvez les **modes de jeu** dépendants du nombre de joueurs **p. 14-17**. Enfin, plongez-vous dans **l'histoire du jeu et nos récits p.18-21**.

Contenu du jeu

Le jeu CitronCoco est composé de :

56 cartes à jouer

52 cartes CitronCoco

32 cartes avec pouvoir

20 cartes sans pouvoir

4 cartes aide-mémoire

1 jeton maudit

1 parchemin de règles



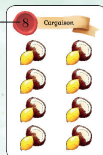
Valeur en CitronCoco

Nom de la carte

Pouvoir de la carte



Avec pouvoir



Sans pouvoir

Objectif

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

Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe atteint le score de **100 CitronCoco** au score total et coule ainsi dans les fonds marins. L'équipe ayant le **moins de citrons et noix de coco** à bord remporte la bataille.

Vous pouvez ajuster cet objectif (100 points) 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 !

Début d'une manche

Chaque nouvelle manche commence de la manière suivante :

- ❖ Les joueurs d'une même équipe s'alternent autour de la table. 
- ❖ Chaque joueur  reçoit 4 cartes inconnues  faces cachées devant lui.
- ❖ Les autres cartes forment la **pioche**  et sont placées faces cachées.
- ❖ Les cartes utilisées seront mises faces visibles sur la **défausse**. 
- ❖ Le **jeton**  est placé à côté de la pioche.



En début de partie, la dernière personne ayant mangé de la noix de coco commence. Puis, la personne à sa gauche pour la manche suivante.

Notez que la défausse est vide en début de manche et placée à égale distance de chaque joueur afin de n'avantager personne.

Un tour de jeu

Lorsque c'est son tour de jeu, chaque joueur doit :

1 - Piocher la première carte de la pioche ou de la défausse*.

2 - Regarder la carte piochée, puis effectuer une des deux actions suivantes au choix :

- ❖ **Remplacer** une de ses cartes par cette nouvelle et défausser votre ancienne carte.
- ❖ **Défausser** directement cette nouvelle carte

3 - La main passe dans le sens des aiguilles de votre montre.

** Piocher une carte de la défausse est autorisé uniquement si celle-ci n'est pas issue de votre jeu.*

Si vous piochez une carte dans la défausse vous ne pouvez la défausser immédiatement.

Attention : *Pour respecter l'ordre du jeu, il est interdit de trier ses cartes. Il est également interdit de passer son tour délibérément. Lorsqu'un joueur défausse une carte, il doit le faire de manière que tous les joueurs la voient en même temps (lui y compris).*

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, si un joueur pense que son équipe est celle qui a le moins de points, il peut activer le sortilège du CitronCoco en déclarant « 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.*

Décompte des points

À la fin d'un manche, chaque équipe compte son nombre de points en noix de coco restant.

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

Chaque équipe ajoute ses points à son score total.

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 points se fait comme ci-dessous :

2 - Si la manche s'est terminée parce qu'un joueur a annoncé « CitronCoco ! » :

L'équipe qui a le moins de points marque 0 et l'autre équipe ajoute ses points à son score total.

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 réalisé immédiatement par son propriétaire et dans l'ordre de pose.

***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).

Il existe deux types de jeu rapide :

❖ Valeur identique :

Un joueur peut se défausser d'une de ses cartes si celle-ci possède la même valeur que la carte du haut de la défausse.

À 3, 4 ou 6 joueurs, vous avez le droit de faire un jeu rapide par valeur identique à la place d'un de vos coéquipiers en défaussant vous-même une de ses cartes.

Le jeu rapide

❖ Somme de cartes :

Effectuer une somme de cartes consiste à défausser plusieurs cartes **issues de jeux différents** dont la somme est égale à la dernière carte de la défausse. Le joueur effectuant la somme peut alors défausser ces cartes simultanément.



En équipe de 1 joueur, une somme s'effectue avec deux cartes : une de **votre jeu** et une d'un **adversaire**.

En équipe de 2 joueurs, les sommes doivent s'effectuer avec une carte de **votre jeu** et une carte de **votre coéquipier**.

En équipe de 3 ou 4 joueurs, les sommes peuvent s'effectuer avec 2, 3 et jusqu'à 4 cartes (4 joueurs), de **membres différents de l'équipe**.

Attention : Lors d'une somme, seul le pouvoir de la carte placée sur le dessus de la pile de défausse sera activé.

Il est interdit de faire une somme avec deux cartes du même jeu !

Les cartes spéciales

Plusieurs cartes ont des pouvoirs spéciaux qui ne s'activent qu'au moment où elles sont défaussées. Le propriétaire de la carte défaussée peut effectuer son pouvoir s'il le souhaite.

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

2 (Compagnon) – Permet de regarder une carte d'un de ses coéquipiers ou d'un adversaire en équipe de 1.

7 (Loup de mer) – Permet de regarder n'importe quelle carte du jeu.

9 (Sorcière) – Permet de donner le jeton maudit 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 pioche.

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

Les cartes spéciales

Lorsqu'une carte spéciale est défaussée, le joueur qui a la main doit attendre que le pouvoir ait été effectué avant de jouer. Il peut néanmoins amorcer son tour de jeu en piochant.

11 (Ravitaillement) – Permet de rejouer. Un joueur qui défasse cette carte en jeu rapide attendra son prochain tour de jeu pour rejouer. Si le joueur n'a pas de prochain tour de jeu, le pouvoir est annulé.

12 (Dame) – Permet d'intervertir entre-elles deux cartes du jeu. Les cartes peuvent provenir de n'importe quel équipage. Si le joueur intervertit l'une de ses propres cartes avec une autre, il peut regarder sa nouvelle carte.

Attention : Lorsqu'une Dame est défaussée en jeu rapide par valeur identique, il est interdit de faire deux fois le même échange de cartes.

13 (Capitaine) – Fait passer le tour du prochain adversaire. Cette carte ne peut pas être reprise dans la défausse

-1 (Capitaine) – Permet de regarder la prochaine carte de la pioche.

Lorsque plusieurs pouvoirs sont à effectuer durant un même tour de jeu, vous devez les réaliser dans l'ordre de défausse.

Fautes de jeu

Une faute de jeu est **une action non autorisée faite par un joueur lui apportant un avantage**. Le joueur ayant commis une faute de jeu est pénalisé en **ajoutant la première carte de la pioche 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.

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 :** À son tour de jeu, un joueur pioche la première carte de la défausse.

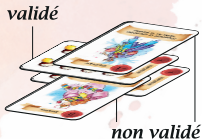
Les autres joueurs peuvent alors effectuer un jeu rapide sur la carte de la défausse qui est ainsi découverte.

- ❖ **Situation 2 :** Nathan est en train d'effectuer un jeu rapide. Olivier, dont c'est le tour de jouer, pioche la carte du haut de la défausse avant que Nathan termine son jeu rapide. La carte située sur le haut de la défausse a donc changé et son jeu rapide n'est plus possible.

Cela n'est pas considéré comme une faute de jeu, Nathan a juste été trop lent ! Il reprend alors sa carte.

- ❖ **Situation 3 :** Justin est en train d'effectuer un jeu rapide par somme pendant que Ugo effectue un jeu rapide par valeur identique.

Si la carte défaussée par Ugo (8) arrive entre la 1ère (9) et la 2ème carte (-1) de la somme de Justin, celle-ci n'a pas été complétée en premier. Elle est donc annulée et seul le jeu rapide de Ugo est validé.



Modes de jeu

Jeu à deux, cinq ou sept joueurs

Dans ces deux modes de jeu, 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 «CitronCoco» est annoncé, le joueur ayant le moins de points à l'issue du dernier tour marque 0 et les autres joueurs marquent leur nombre de points.

Petit conseil de pirate : Dans ces deux modes, tentez des sommes en ayant pour objectif de défausser les petites cartes à pouvoirs de vos adversaires et les grosses cartes de votre jeu.



Jeu à deux



Jeu à cinq

Modes de jeu

Jeu à 6 et 8 joueurs : « Pour les Citronnés du Coco »

- ❖ Chaque équipe est composée de 3 ou 4 joueurs.
- ❖ Les sommes doivent s'effectuer avec un minimum de 2 cartes et jusqu'à 3 ou 4 cartes en fonction du nombre total de joueurs par équipe. Toutes les cartes doivent toujours venir de jeux différents.



Exemple somme à 4



Jeu à six



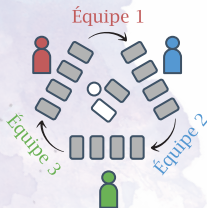
Jeu à huit

Modes de jeu

Jeu à trois joueurs : « Le Marin d'eau douce »

Dans ce mode, chaque marin est en équipe avec son voisin de gauche. Le voisin de droite est considéré unilatéralement comme un adversaire.

- ❖ Les sommes se font toujours avec son coéquipier (son voisin de gauche).
- ❖ Lorsqu'un joueur annonce «CitronCoco», chaque joueur doit faire en sorte d'être dans l'équipe qui a le moins de points pour gagner la manche.
Il faut donc aider son équipier en sachant qu'il aide notre adversaire !
- ❖ Chaque joueur compte alors les points de son équipe. Celle qui a le moins de points marque 0 et les autres équipes ajoutent leurs points à leur score total.
- ❖ Si le CitronCoco n'a pas été annoncé, chaque équipe ajoute ses points à son score total.



Jeu à trois

Modes de jeu

Jeu simplifié : « Le jeune flibustier »

Pour le rendre le jeu plus facile d'accès, les règles peuvent être ajustées de la manière suivante :

- ❖ Dans un premier temps, retirer du jeu les cartes de valeurs : -1, 9, 10 et 12
- ❖ En fonction du niveau de progression, rajouter ensuite progressivement dans l'ordre suivant les cartes : 10, 12, -1, 9.
- ❖ Débuter en utilisant uniquement le jeu rapide par valeur identique. Ajouter le jeu rapide par somme quand le jeune flibustier est suffisamment à l'aise avec ses cartes.

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 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.

La légende du CitronCoco

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**.

À 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 hérisse 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...

La Nano

Tous issus d'une spécialité Nanotechnologies en école d'ingénieurs, nous (Olivier, Nathan, Justin et Ugo) sommes depuis surnommés «Les Nanos».

« Nous avons choisi de vivre nos rêves pour ne pas rêver notre vie.
C'est pourquoi c'est avec passion que nous transformons nos rêves en projets afin de les réaliser ! »

Depuis 2020, 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 en 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 le détail de notre projet sur : <https://www.asbnc.fr/>

Remerciements

Le projet CitronCoco est né en 2017 et il prend vie grâce à vous !

Ce jeu vise à favoriser les rencontres, le partage et l'entraide.

C'est au travers des liens que vous créez que ce projet prend tout son sens ! Maintenant qu'il est entre vos mains, n'hésitez pas à continuer de partager ses valeurs et sa philosophie tout en continuant d'explorer les infinies possibilités tactiques. Nous en découvrons encore actuellement !

Nous souhaitons remercier **Clémence Hannebicq** pour tes magnifiques illustrations à l'aquarelle qui donnent vie à cet univers ! Merci **Cindy Ramparany** pour ton travail numérique de qualité et ton soutien en toutes circonstances ! Enfin, merci **Vincent Labis** pour ton accompagnement sans faille et ton aide précieuse sur la direction artistique du projet !

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

Justin, Nathan, Ugo & Olivier
- La Nano -



<https://citroncocojeu.com>



contact@citroncocojeu.com



[@citroncocogame](#)



[@citroncoco](#)

