

Cot cot panik

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект

X 42



X 12



X 8



X 2



X 6



X 2

NL Spelregels

Cot cot panik



Inhoud :

2 'kippenhok'-borden, 12 'kip'-pionnen, 2 'vos'-pionnen, 6 lange afsluithekken, 8 korte afsluithekken, 42 'uitdaging'-kaarten in 3 moeilijkheidsniveaus.

1 bloem : beginnerviveau 
2 bloemen : halfgevoerd niveau 
3 bloemen : gevorderd niveau 

Doel van het spel:

Met 1 speler: kaart na kaart in de uitdaging slagen.

Met 2 spelers: in 5 'uitdaging'-kaarten slagen en als eerste de uitdaging afronden.

Spelregels:

Elke speler krijgt 1 bord, 6 'kip'-pionnen, 1 'vos'-pion, 3 lange afsluithekken en 4 korte afsluithekken.

De 'uitdaging'-kaarten liggen in het midden van de tafel met de afbeelding naar onder. De jongste speler begint en trekt een 'uitdaging'-kaart.

Hij legt ze met de afbeelding naar boven op de tafel zodat de 2 spelers ze goed kunnen zien.

De spelers zetten de kippen en/of vossen op hun bord zoals aangegeven op de 'uitdaging'-kaart.

Ze nemen ook het aantal afsluithekken zoals aangegeven op de 'uitdaging'-kaart.

Zodra de spelers klaar zijn, gaat het spel van start: de spelers spelen tegelijkertijd.



Ze moeten al hun afsluithekken op hun bord zetten zodat:

1/ de vos niet bij de kippen kan, indien er een vos is.

2/ je omheinde vakken kunt maken met in elk van de vakken hetzelfde aantal kippen (behalve het omheinde vak van de vos).

De eerste die al zijn afsluithekken heeft opgesteld, stopt het spel.

Dan wordt gekeken naar de positie van de hekken:

- als hij in de uitdaging is geslaagd, wint de speler de partij en haalt de 'uitdaging'-kaart binnen.
- als hij niet in de uitdaging is geslaagd, verliest de speler een eerder gewonnen 'uitdaging'-kaart en gaat de partij verder tot een speler het spel opnieuw stopt.



Wanneer de partij afgelopen is, moet de tweede speler een kaart omdraaien.

De eerste speler die 5 'uitdaging'-kaarten binnenhaalt, is de winnaar.

Spelregels voor het zetten van de afsluithekken:

- Een hekken moet volledig op de lijnen gezet worden die de vakjes van het terrein afbakenen. Het mag niet buiten het bord staan.
- De hekken mogen kruisen.
- Ze mogen niet overlappen, zelfs niet gedeeltelijk.
- Ze mogen niet op de buitenlijnen van het bord staan.



Een spel van Valéry Fourcade.

F Règle du jeu

Cot cot panik



6



1 - 2



Contenu :

2 plateaux « poulailler », 12 pions « poule », 2 pions « renard »,
6 barrières longues, 8 barrières courtes, 42 cartes défi de 3 niveaux de difficulté.

1 fleur : niveau facile

2 fleurs : niveau intermédiaire

3 fleurs : niveau expert



But du jeu :

A 1 joueur : réussir les défis carte après carte

A 2 joueurs : Gagner 5 cartes défi en étant le premier à terminer le challenge.

Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit 1 plateau, 6 pions « poule », 1 pion « renard », 3 barrières longues et 4 barrières courtes.

Les cartes défis sont placées au centre de la table, faces cachées.

Le plus jeune joueur commence et tire une carte défi.

Il la pose face découverte sur la table afin que les 2 joueurs puissent bien la regarder.

Les joueurs positionnent sur leur plateau les poules et/ou renards comme indiqué sur la carte défi.

Ils se munissent également du nombre de barrière indiqué sur la carte défi.



Une fois que les joueurs sont prêts la manche commence :

Les joueurs jouent en même temps. Il doivent poser toutes leurs barrières sur leur plateau de façon à :

1/ isoler le renard des poules, s'il y en a un.

2/ créer des enclos contenant chacun le même nombre de poule (hormis l'enclos du renard)

Le premier à avoir posé toutes ses barrières stoppe le jeu.

On vérifie le positionnement des barrières:

- Si le défi est réussi : le joueur gagne la manche et remporte la carte défi
- Si le défi n'est pas réussi : le joueur perd une carte défi précédemment gagnée et la manche continue jusqu'à ce qu'un joueur stoppe à nouveau le jeu.



Lorsque la manche est terminée, c'est au deuxième joueur de retourner une carte.

Le premier joueur à avoir remporté 5 cartes défi gagne la partie.

Règle de positionnement des barrières :

- Une barrière se pose entièrement sur les lignes qui délimitent les cases du terrain. Elle ne peut pas dépasser du plateau.
- Les barrières peuvent se croiser.
- Elles ne peuvent pas se chevaucher, même partiellement.
- Elles ne peuvent pas se poser sur les lignes extérieures.



Un jeu de Valéry Fourcade

