

- Il giocatore ha fatto crollare il muro o cadere la gallina prima dei 180 secondi

- I 180 secondi sono scaduti: alla fine dei due round (durante i quali i giocatori hanno giocato ciascuno il proprio turno), chi è riuscito a rimuovere il maggior numero di mattoncini vince.

Se questa regola risultasse troppo difficile, è possibile saltare la fase di costruzione del muro e dare il via al gioco solo quando i mattoncini e la gallina sono al proprio posto. In questo modo il giocatore ha più tempo per concentrarsi e per scegliere accuratamente quali mattoncini rimuovere.

Prima di iniziare la partita, il/i giocatore/i deve/devono montare il muro utilizzando i 40 mattoncini. Un adulto può intervenire nel caso in cui l'operazione dovesse risultare troppo difficile. Costruito il

## 游戏规则

**注意:** 在游戏中，玩家需要移除砖块时可以使用双手。如希望更具挑战性，您也可以在相同游戏规则下只用一只手。

### 1. 经典Cocoti

(1到4名玩家-3岁及以上)

开始游戏前，玩家必须用40块砖搭好墙。如果搭建墙太困难，父母可以提供帮助。墙搭建完毕，最小的孩子将鸡放在墙顶上。每一轮，玩家选择一块砖从墙中取出。移除砖时墙第一个倒塌或鸡第一个掉落的玩家结束游戏，另一名玩家获胜。

**幸运Cocoti游戏 (2名玩家):** 与上述游戏规则相同，但增加一个传统六面骰子。每一轮，玩家需要掷骰子。点数代表玩家必须移除的砖块数量，同时必须确保墙不会倒塌或鸡不掉落。游戏中，幸运与技巧并存。

### 2. 180秒定时Cocoti游戏

(1到2名玩家-5岁及以上)

此游戏需用到秒表。每一轮，玩家必须尽快用40块砖搭建好墙，并把鸡放到墙顶上。然后，必须

在180秒的时间内尽可能移除多的砖块。如果在搭建时墙倒塌，可以捡起砖块重新搭建，但这样非常浪费时间！墙搭建好后，必须在剩余时间内移除尽可能多的砖块。从这一步开始，出现以下情况游戏结束:

- 180秒结束前，玩家让墙倒塌或鸡从墙顶掉落。

- 180秒结束: 两场比赛结束时 (依次进行游戏)，移除最多砖块的玩家赢得比赛。

如果规则太复杂，可以在墙已搭建，砖和鸡都已就位的前提下开始游戏: 玩家可以细致专心地选择希望移除的砖块。

## قواعد اللعبة

**ملحوظة:** وفقًا لقواعد هذه اللعبة، يمكن للاعبين استخدام كلتا يديهما عند سحب أحد القوالب. بالنسبة للجولة الأولى من اللعبة، يمكنك تطبيق هذه القواعد ذاتها مع السماح لكل لاعب باستخدام يد واحدة فقط.

### 1. لعبة الكوكوتي التقليدية

(من 1 إلى 4 لاعبين - بدءًا من 3 سنوات)

قبل التمكن من بدء اللعبة، يجب على اللاعب أو اللاعبين بناء الجدار باستعمال الـ 40 طوبة. يمكن لأحد الوالدين مساعدة الطفل إذا كان بناء الجدار صعبًا للغاية. وبمجرد تركيب الجدار، يضع أصغر طفل الدجاجة فوق الجدار. وكل في دوره، يقوم اللاعبون باختيار طوب وإزالته من الجدار إن تسبب أحد اللاعبين في إسقاط الجدار أو الدجاجة عن طريق إزالة طوب، يعني ذلك نهاية اللعبة وفوز اللاعب الآخر.

طريقة أخرى للعب : لعبة كوكوتي للمحظوظين (2 لاعبان): تُمارس هذه اللعبة بنفس القواعد السابقة مع إضافة حجر نرد تقليدي ذي ستة أوجه. ويلقي كل لاعب حجر النرد في دوره. يُوافق الرقم الذي يحصل عليه عدد القوالب التي عليه سحبها دون إسقاط الجدار أو الدجاجة. وتعتمد هذه اللعبة على الحظ وعلى مهارة اللاعب.

### 2. لعبة الكوكوتي 180 ثانية زمنية

(من لاعب 1 إلى لاعبين 2 - بدءًا من

5 سنوات)

يجب استخدام ساعة التوقيت مع هذه اللعبة. وحده أو كل في دوره، يجب على اللاعب بناء الجدار

باستعمال الـ 40 طوبة في أسرع وقت ممكن مع وضع الدجاجة أعلى الجدار. ومن ثم، يجب إزالة أكبر عدد ممكن من الطوب خلال 180 ثانية. إذا انهار الجدار خلال محاولة اللاعب تركيبه، يمكنه استعادة الطوب من أجل إعادة وضعه في مكانه، ولكن ذلك يعني إضاعة للوقت! وبمجرد إنهاء تركيب الجدار، يجب إزالة أكبر عدد ممكن من الطوب في الوقت المتبقي. بدءًا من هذه المرحلة، تنتهي اللعبة عند:

- قيام اللاعب بتدمير جداره أو إسقاط الدجاجة قبل نهاية الـ 180 ثانية.

- انتهاء الـ 180 ثانية: في نهاية الجولتين (التي قام بها اللاعبون كل في دوره)، يفوز باللعبة اللاعب الذي استعاد أكبر عدد من الطوب.

إذا كانت القاعدة معقدة جدًا، يمكنك بدء اللعبة مع الجدار، والطوب والدجاجة كل في مكانه: يمكن للاعب عندها أخذ الوقت اللازم والتركيز على اختياره بعناية للطوب الذي يريد إزالته.



FAMILYbul

COCOTI



## UNE POULE SUR UN MUR A HEN ON A WALL

HUHN AUF EINER MAUER / KIP OP EEN MUUR  
GALLINA SOBRE UNA PARED / GALLINA SU UNA PARETE  
墙上有鸡 / الدجاجة على الجدار

### RÈGLES DU JEU

**Note :** dans ces règles de jeu, les joueurs peuvent utiliser leurs deux mains lorsqu'ils doivent enlever une brique. Pour pimenter la partie, vous pouvez mettre en application ces mêmes règles en autorisant seulement une main pour jouer.

#### 1. Le Cocoti classique (1 à 4 joueurs - dès 3 ans)

Avant de pouvoir commencer la partie, le ou les joueurs doivent monter le mur avec les 40 briques. Un parent peut aider si monter le mur est trop difficile. Une fois le mur en place, l'enfant le plus jeune pose la poule au-dessus du mur. Chacun son tour, les joueurs choisissent une brique et la retirent du mur. Le premier qui fait chuter le mur ou la poule en retirant une brique met fin à la partie et fait gagner l'autre joueur.

Variante le Cocoti chanceux (2 joueurs) : même règle que précédemment mais en ajoutant un dé traditionnel à six faces. Chacun son tour, le joueur lance le dé. La mise qu'il obtient correspond au nombre de briques qu'il doit enlever sans que le mur ou la poule ne s'effondrent. Ici, chance et adresse se rencontrent.

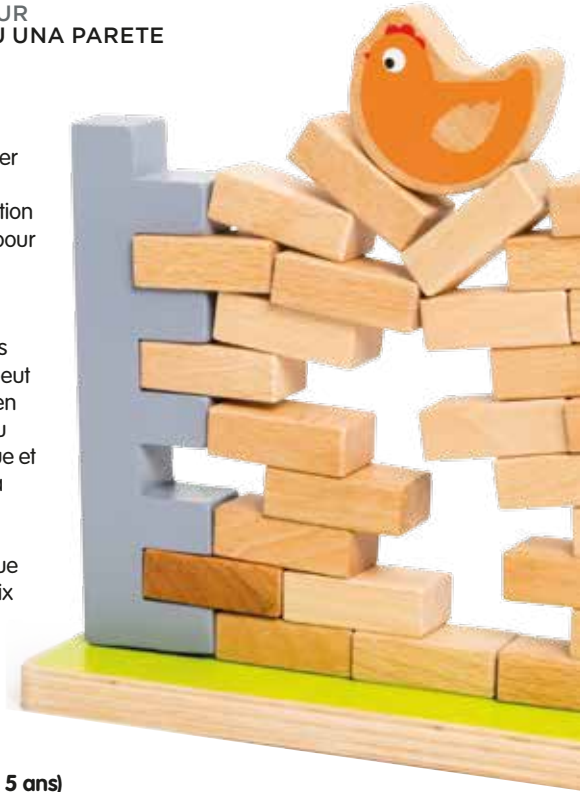
#### 2. Le Cocoti 180 secondes chrono (1 à 2 joueurs - dès 5 ans)

Pour cette règle de jeu, il faut un chronomètre. Seul ou chacun son tour, le joueur doit monter le mur avec les 40 briques le plus rapidement possible en mettant la poule au-dessus du mur. Puis, il doit retirer un maximum de briques en 180 secondes. Si le mur s'écroule alors qu'il essaie de le monter, il peut récupérer les briques pour les remettre en place, mais il perd du temps ! Une fois le mur en place, il doit retirer un maximum de briques dans le temps restant. A partir de cette étape, la partie se termine quand :

- Le joueur a fait s'effondrer son mur ou la poule avant la fin des 180 secondes

- Les 180 secondes sont écoulées : à l'issue des deux parties (jouées chacun son tour) le joueur qui a récupéré le plus de briques remporte la partie.

Si la règle est trop compliquée, on peut commencer la partie avec le mur, les briques et la poule déjà en place : le joueur peut alors prendre son temps et se concentrer pour choisir minutieusement les briques qu'il souhaite retirer.



319702

Oxybul éveil et jeux  
162 boulevard de Fourmies  
59100 Roubaix - FRANCE



## RULES OF THE GAME

**Note:** Players can use both hands when removing a block for the following games. To increase the level of difficulty, you can follow the same rules but only allow players to use one hand.

### 1. Classic Cocoti (1 to 4 players – from age 3)

Before starting the game, one or several players must build the wall with 40 bricks. A parent can help if the wall is too difficult to build. Once the wall is in place, the youngest child puts the chicken on top. Taking turns, the players select a brick and remove it from the wall. The first player to make the wall or the chicken fall by removing a brick ends the game and the other player wins. Variation of Lucky Cocoti (2 players): the same rules apply as for the previous game, but the game uses a traditional six-sided die. Each player takes a turn rolling the die. The number they roll is the number of blocks they must remove from the wall without it or the chicken falling. Here, luck and dexterity are the name of the game.

### 2. Cocoti in 180 seconds (1 to 2 players – from age 5)

For this game, you will need a stopwatch. On his own or taking turns, the player must build the wall with 40 bricks as quickly as possible, finally putting the chicken on top. Then, he must remove as many bricks as possible in 180 seconds. If the wall falls down while he's trying to build it, he can pick up the bricks to rebuild the wall, but he'll lose time! Once the wall is fully built, he must remove as many bricks as possible in the remaining time. From this stage, the game is over when:

- The player's wall or the chicken falls down before the end of the 180 seconds.
- The 180 seconds run out: after both goes (each player taking turns), the player who picked out the most bricks is the winner. If the rules are too complicated, you can start the game with the wall,

the bricks and the chicken already in place. The player can then take his time and concentrate, carefully choosing the bricks he wants to take out of the wall.

## SPIELREGELN

**Hinweis:** Im Rahmen dieser Spielregeln dürfen die Spieler beide Hände benutzen, um einen Baustein zu entfernen. Um das Spiel etwas spannender zu machen, kann beim Spielen nach diesen Regeln auch festgelegt werden, dass nur eine Hand verwendet werden darf.

### 1. Das klassische Cocoti-Spiel (1 bis 4 Spieler - ab 3 Jahre)

Bevor es losgeht, müssen der oder die Spieler die Mauer mit den 40 Bausteinen aufbauen. Ein Elternteil kann ihnen helfen, wenn sie beim Aufbau der Mauer noch Schwierigkeiten haben. Wenn die Mauer steht, setzt das jüngste Kind das Huhn auf die Mauer. Die Spieler wählen abwechselnd einen Baustein und entfernen ihn aus der Mauer. Das Spiel endet, wenn ein Spieler die Mauer beim Entfernen eines Bausteins zum Einsturz bzw. das Huhn zum Absturz bringt. Der jeweils andere Spieler gewinnt. Die Glücksvariante (2 Spieler): Die Regeln bleiben gleich, es wird jedoch ein herkömmlicher sechsseitiger Würfel hinzugefügt. Die Spieler würfeln, wenn sie an der Reihe sind. Die gewürfelte Augenzahl entspricht der Anzahl an Bausteinen, die aus der Mauer entfernt werden müssen, ohne dass diese ein- oder das Huhn abstürzt. Bei dieser Variante kommt es auf Glück und Geschicklichkeit an.

### 2. Cocoti 180 Sekunden mit Stoppuhr (1 bis 2 Spieler – ab 5 Jahre)

Für diese Spielvariante wird eine Stoppuhr benötigt. Die Spieler spielen nacheinander. Jeder Spieler muss die Mauer so schnell wie möglich aus den 40 Bausteinen aufbauen und das Huhn auf die Mauer setzen. Anschließend muss er so viele Bausteine wie möglich herausnehmen, bis 180 Sekunden verstrichen sind. Wenn die Mauer beim Aufbauen einstürzt, kann er die

heruntergefallenen Steine wiederverwenden, er verliert dabei jedoch Zeit! Nachdem die Mauer steht, muss der Spieler in der verbleibenden Zeit so viele Bausteine wie möglich herausnehmen. Das Spiel ist zu Ende, wenn:

- der Spieler vor Ende der 180 Sekunden seine Mauer zum Einstürzen oder das Huhn zum Abstürzen gebracht hat;
- die 180 Sekunden abgelaufen sind: Nach den zwei Spielen (die Spieler spielen nacheinander) hat der Spieler gewonnen, dem es gelang, die meisten Bausteine herauszunehmen. Wenn diese Regel zu kompliziert ist, kann das Spiel begonnen werden, wenn die Mauer bereits steht und das Huhn auf der Mauer sitzt: So kann sich der Spieler Zeit nehmen und sich konzentrieren, um die Bausteine, die er herausnehmen möchte, sorgfältig auszuwählen. Spiel etwas spannender zu machen, kann beim Spielen nach diesen Regeln auch festgelegt werden, dass nur eine Hand verwendet werden darf.

## SPELREGELS

**Opmerking:** in deze spelregels mogen de spelers hun twee handen gebruiken als ze een steen moeten wegnemen. Om het spel wat pittiger te maken, kunt u dezelfde regels toepassen, maar dan mag er maar één hand gebruikt worden om te spelen.

### 1. Het klassieke kippenspel (1 tot 4 spelers – vanaf 3 jaar.)

Voordat u kunt starten, moet(en) de speler(s) de muur opbouwen met 40 stenen. Een ouder mag helpen als het te moeilijk is om de muur op te bouwen. Zodra de muur opgebouwd is, zet het jongste kind de kip op de muur. De spelers kiezen elk om beurt een steen en halen die uit de muur. De eerste die de muur of de kip doet (om)vallen bij het wegnemen van een steen, valt af, waardoor de andere speler wint. Variant: het lucky kippenspel (2 spelers) : zelfde regels als hierboven,

maar hier wordt een traditionele dobbelsteen toegevoegd. Elke speler gooit om beurten met de dobbelsteen. Het aantal ogen komt overeen met het aantal stenen dat hij moet wegnemen uit de muur, zonder dat de muur of de kip (om)valt. Hier komen geluk en handigheid elkaar tegen.

### 2. Kippenspel in 180 seconden (1 tot 2 spelers – vanaf 5 jaar)

Voor deze spelregel hebt u een chronometer nodig. Alleen of elk om beurt: de speler moet zo snel mogelijk een muur maken met de 40 stenen en de kip er bovenop plaatsen. Daarna moet hij binnen de 180 seconden zoveel mogelijk stenen verwijderen. Als de muur instort terwijl hij hem aan het opbouwen is, mag hij de stenen terug plaatsen, maar hij verliest tijd! Zodra de muur opgebouwd is, moet hij zoveel mogelijk stenen verwijderen in de tijd die nog overblijft. Vanaf deze stap eindigt het spel wanneer:

- De speler zijn muur doet instorten of de kip laat vallen voor de 180 seconden om zijn:
- De 180 seconden voorbij zijn: na twee partijtjes (elk om beurten) is de speler die het meeste stenen heeft kunnen wegnemen, de winnaar. Indien de regel te ingewikkeld is, kan het spel gestart worden wanneer de muur, de stenen en de kip al op de juiste plaats staan: de speler kan dan zijn tijd nemen en zich concentreren om de stenen die hij wil wegnemen, zorgvuldig uit te kiezen.

## REGLAS DEL JUEGO

**Nota:** según las reglas de este juego, los jugadores pueden utilizar las dos manos para retirar un ladrillo. Para darle más chispa a la partida, puedes utilizar estas mismas reglas, pero limitando el uso a una sola mano durante el juego.

### 1. El Cocoti clásico (de 1 a 4 jugadores - a partir de 3 años)

Antes de comenzar la partida, el jugador el o los jugadores deben hacer un muro con los 40 ladrillos. Si resulta demasiado complicado,

pueden pedir ayuda a un adulto. Una vez construido el muro, el niño de menor edad coloca la gallina en lo alto. Por turnos, los jugadores eligen un ladrillo y lo retiran del muro. El primero que al retirar un ladrillo haga caer el muro o la gallina pone fin a la partida y convierte en ganador al otro jugador.

Variante llamada el Cocoti de los afortunados (2 jugadores): se aplican las mismas reglas que en el caso anterior, pero incorporando un dado tradicional con seis caras. En cada turno, el jugador lanza el dado. El número que sale corresponde al número de ladrillos que debe retirar sin que el muro se derrumbe y se caiga la gallina. Aquí, la suerte y la destreza se combinan.

### 2. El Cocoti de 180 segundos cronometrados (de 1 a 2 jugadores - a partir de 5 años)

Para jugar, hace falta un cronómetro. Solo o por turnos, el jugador debe construir el muro con los 40 ladrillos, lo más rápidamente posible y colocar encima la gallina. A continuación, debe retirar el mayor número posible de ladrillos en 180 segundos. Si el muro se derrumba cuando intenta montarlo, puede recuperar los ladrillos para volver a ponerlos en su lugar, ¡pero pierde tiempo! Una vez construido el muro, deberá retirar la mayor cantidad posible de ladrillos en el tiempo restante. A partir de este momento, la partida finaliza cuando:

- El jugador haya tirado la pared o la gallina antes de que acaben los 180 segundos.
- Los 180 segundos hayan transcurrido: al final de las dos partidas (jugadas por turnos), el jugador que haya retirado más ladrillos gana la partida. Si las reglas resultan demasiado complicadas, podemos empezar la partida con el muro, los ladrillos y la gallina ya colocados: el jugador podrá entonces tomárselo con más calma y concentrarse en elegir mejor los ladrillos que quiere retirar.

## REGOLE DEL GIOCO

**Nota:** il regolamento del gioco prevede la possibilità di utilizzare entrambe le mani per rimuovere un mattoncino. Per rendere la partita più avvincente, è possibile giocare applicando le stesse regole, utilizzando però una sola mano.

### 1. Cocoti classico (da 1 a 4 giocatori - a partire da 3 anni)

Prima di iniziare la partita, il/i giocatore/i deve/devono montare il muro utilizzando i 40 mattoncini. Un adulto può intervenire nel caso in cui l'operazione dovesse risultare troppo difficile. Costruito il muro, il bambino più piccolo posiziona la gallina in cima. A turno, ciascuno sceglie un mattoncino da rimuovere. Il primo che fa cadere il muro o la gallina pone fine alla partita e fa vincere gli altri giocatori.

Variante: Cocoti della fortuna (2 giocatori): alle regole precedentemente illustrate si aggiunge l'impiego di un dado tradizionale a sei facce. Ciascun giocatore, al suo turno, tira il dado. Il numero del dado corrisponde al numero di mattoncini da rimuovere, prestando attenzione a non far crollare il muro e la gallina. Questione di fortuna, ma anche di abilità!

### 2. Cocoti 180 secondi crono (da 1 a 2 giocatori - a partire da 5 anni)

Per questo gioco è necessario l'utilizzo di un cronometro. Da solo oppure arrivato il proprio turno, il giocatore deve usare i 40 mattoncini per costruire il muro nel più breve tempo possibile, e posizionare la gallina in cima. In seguito dispone di 180 secondi per rimuovere quanti più mattoncini possibili. Se il muro crolla durante la fase di costruzione, il giocatore può rimettere i mattoncini al proprio posto, ma avrà a disposizione meno tempo per la fase successiva! Quando il muro sarà completamente costruito, il giocatore dovrà rimuovere il maggior numero di mattoncini possibili nel tempo restante. A partire da questa tappa, la partita termina quando: