

# Cot cot panik

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

X42



X12



X2



X8



X6



X2

## 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