



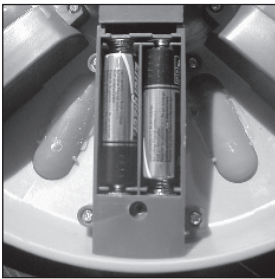
COCOT FOLIE®



Contenu du jeu

1 piste de jeu électrique, 4 poules différentes,
32 "graines" (billes), 1 mangeoire, 1 couvercle,
2 volets d'alimentation et les règles du jeu.

Notice de Montage



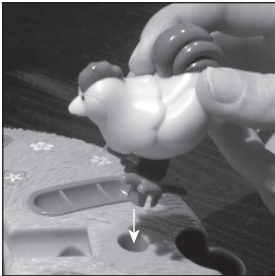
ALIMENTATION

Ce jeu fonctionne avec 2 piles alcalines LR6 (non fournies) de 1,5V.

INSTALLATION DES PILES

Ouvrez le compartiment situé sous l'écuelle. Installez 2 piles alcalines LR6 de 1,5V en respectant le sens des polarités. Refermez le compartiment à piles.

- La recharge d'accumulateurs doit se faire sous la surveillance d'un adulte,
- Ne pas remplacer les piles sans la présence d'un adulte,
- Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité,
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés lorsque cela est possible,
- Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés,
- Différents types de piles ou accumulateurs ne doivent pas être mélangés,
- Utiliser le type de pile ou accumulateurs recommandé,
- Les piles ou accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet,
- Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit,
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables,
- Ne pas essayer de brûler les piles.
- Jeter les piles d'une façon correcte et sécuritaire.



INSTALLATION DU JEU

1. Dépose le jeu sur une surface plane. Place les poules dans les évidements de la piste de jeu.

2. NB : la languette de la patte de la poule s'insère parfaitement dans la rainure de l'évidement de la piste de jeu (voir illustration).

3. Fais tourner la mangeoire légèrement dans le sens opposé des aiguilles d'une montre afin que les ouvertures soient fermées et que les billes ne puissent en sortir avant que le jeu commence.

4. Mets tout le grain (les billes) dans le panier.

5. Placez l'interrupteur Marche/Arrêt en position ON (Marche).





COCOT FOLIE®



Règle du jeu

BUT DU JEU

Être le premier joueur à avoir « picoré » les 6 billes de sa couleur.

PREPARATIFS

Dépose le jeu sur une surface plane. Place les poules dans les évidements de la piste de jeu. Attention : la languette de la patte de la poule s'insère parfaitement dans la rainure de la piste de jeu (voir illustration). Fais tourner la mangeoire légèrement dans le sens opposé des aiguilles d'une montre afin que les ouvertures soient fermées et que les billes ne puissent en sortir avant que le jeu commence. Mets tout le grain (les billes) dans le panier.

LE JEU

Chaque joueur choisit une poule de couleur. Si vous êtes moins de quatre joueurs, lisez les règles spéciales et consultez les illustrations s'y rapportant. Un des joueurs met le jeu en marche en plaçant l'interrupteur sur « ON » (marche) et le jeu commence. La mangeoire se met à tourner, les volets s'ouvrent et le grain roule vers les poules ! Lorsque du grain se trouve devant une poule, elle tire vite sa queue vers l'arrière et relâche la queue afin qu'elle puisse picorer le grain et le guider vers toi en le faisant passer par la rigole. Parfois tu devras picorer plus d'une fois pour amener tes billes, tu dois donc rester attentif et rapide et continuer de picorer ! Lorsqu'une bille sort de ta rigole, tu la prends. Si c'est une bille de ta couleur, dépose-la vite dans une des cases à gauche ou à droite de ta poule. Sinon, remets-la directement dans la mangeoire. Vite, vite, vite... parce que la mangeoire continue de tourner !

LE VAINQUEUR

Le premier joueur qui a picoré les six billes de sa couleur et les a placées dans les cases de part et d'autre de sa poule a gagné ! Quand le jeu est terminé, place l'interrupteur du jeu en position « OFF » (arrêt) et fais tourner la mangeoire légèrement dans le sens opposé des aiguilles d'une montre. La mangeoire est maintenant fermée. Remets toutes les billes dans la mangeoire et tu es prêt à jouer une nouvelle partie ! Allume le jeu et c'est reparti, les poules peuvent à nouveau picorer !

LE JEU S'IL Y A MOINS DE QUATRE JOUEURS

Utilise les volets de la mangeoire pour fermer les ouvertures pour lesquelles il n'y a pas de joueur. Pour deux joueurs, ferme deux volets se trouvant face à face.

RANGEMENT :

Arrête le jeu, mets toutes les billes dans la mangeoire, fais tourner la mangeoire légèrement dans le sens opposé des aiguilles d'une montre et place le couvercle.

Ce jeu est déconseillé pour les enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés. Risques d'étouffement. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration.



© Goliath BV, NL 8051 KR Hatten

© Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.
www.goliathgames.nl

© 2002 Albert Stubbmann Associates

Fabriqué sous la licence de The Michael Kohner Corporation