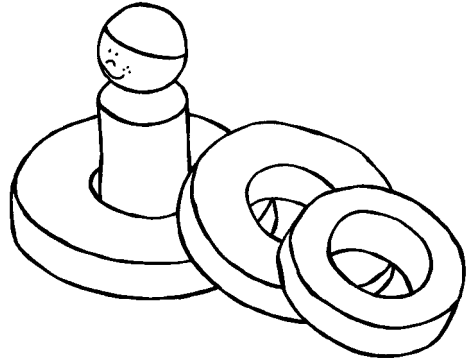


# Ringelrei

Eine kunterbunte Spielesammlung  
für 1 - 3 Kinder ab 2 Jahren.



**Spielidee:** designdirect

**Spieldauer:** je Spiel ca. 5 - 10 Minuten

## Liebe Eltern,

dieses Spiel bietet Ihrem Kind vier Spiel- und Beschäftigungsmöglichkeiten:

- Freies Spiel ohne Regeln für die Kleinsten.
- Drei einfache Würfelspiele in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

## Spielinhalt

---

- 3 Ringelrei-Männchen (in drei Farben)
- 3 rote Holzringe (in drei Größen)
- 3 blaue Holzringe (in drei Größen)
- 3 gelbe Holzringe (in drei Größen)
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung

## Spielmöglichkeit: Freies Spiel

---

Im Freien Spiel üben die Kinder ihre feinmotorischen Fähigkeiten: Sie greifen nach dem speziell für Kinderhände gemachten Spielmaterial, bewegen und stecken die Ringe auf die Männchen. Spielen Sie mit! Stapeln und stecken Sie die Ringe zusammen mit Ihrem Kind auf die Männchen. Sprechen Sie über Farben und Formen der Holzteile und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn und Spielfreude Ihres Kindes.

# Würfelspiel 1: „Welche Farbe passt zu mir?“

---

Die Ringelrei-Männchen werden in die Tischmitte gestellt. Legt die neun Ringe und den Würfel daneben. Achtet darauf, dass keine Ringe übereinander liegen.

## Spielablauf

Wer sich am besten im Kreis drehen kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen, dann beginnt das kleinste Kind und würfelt.

Nimm einen farblich passenden Ring und stecke ihn auf das Männchen mit der farblich passenden Mütze. Gibt es keinen farblich passenden Ring mehr, darfst du ein zweites und letztes Mal würfeln.

Anschließend würfelt das im Uhrzeigersinn nächste Kind.

## Spielende

Sind alle Ringe verteilt, endet das Spiel. Jetzt dürft ihr euch zur Belohnung alle an den Händen fassen und im Kreis zusammen einen kleinen Ringelreigen tanzen.

**Tipp:** Das Spiel wird etwas schwerer, wenn die Ringe nicht nur mit der richtigen Farbe, sondern zusätzlich auch in der richtigen Größe (von Groß nach Klein) gestapelt werden müssen.

# Würfelspiel 2: „Ringlein zu mir!“

---

Jedes Kind sucht sich ein Ringelrei-Männchen aus und stellt es vor sich. Die farblich passenden Ringe werden in die Tischmitte gelegt. Überzählige Ringe und Männchen kommen zurück in die Schachtel.

## Spielablauf

Wer die buntesten Kleidungsstücke trägt, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen, dann beginnt das älteste Kind und würfelt.

- **Ist die gewürfelte Farbe identisch mit der Farbe des eigenen Männchens?**  
Prima, du darfst dir einen farblich passenden Ring aus der Tischmitte nehmen und auf dein Ringelrei-Männchen stecken.
- **Stimmt die gewürfelte Farbe nicht mit der Farbe des eigenen Männchens überein?**  
Schade, du darfst dir leider keinen Ring nehmen.

Anschließend würfelt das im Uhrzeigersinn nächste Kind.

## Spielende

Stecken bei einem Kind alle drei Ringe auf seinem Ringelrei-Männchen, endet das Spiel. Dieses Kind hat das Spiel gewonnen.

## Würfelspiel 3: „Bunter Ringturm“

---

Sucht euch ein beliebiges Ringelrei-Männchen aus und stellt es in die Tischmitte. Steckt fünf beliebige Ringe farblich bunt gemischt auf das Männchen. Alle übrigen Ringelrei-Männchen und Ringe kommen zurück in die Schachtel.

### Spielablauf

Das Kind, das seine Hände am höchsten in die Luft strecken kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen, dann beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Jetzt wird die gewürfelte Farbe mit dem obersten Ring des Männchens verglichen:

- **Ist die gewürfelte Farbe identisch mit dem obersten Ring?**  
So ein Glück, du darfst dir den Ring vom Männchen nehmen und vor dir ablegen.
- **Stimmt die Farbe nicht mit der des Würfels überein?**  
Schade, du darfst dir leider keinen Ring nehmen.

Anschließend würfelt das im Uhrzeigersinn nächste Kind.

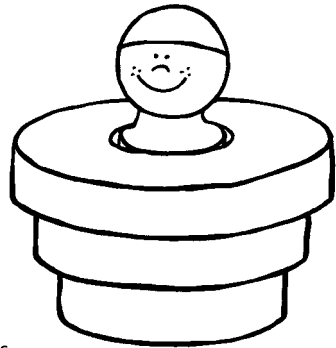
### Spielende

Sobald der letzte Ring vom Ringelrei-Männchen genommen wurde, endet das Spiel. Jetzt stapelt jedes Kind die Ringe, die es vor sich liegen hat. Das Kind mit dem höchsten Turm gewinnt.



# Ring-a-thing

A colorful game collection  
for 1 - 3 players ages 2 and up.



**Author:** designdirect  
**Length of the game:** each game approx. 5 - 10 minutes

## Dear Parents:

This game contains four variations on which your child can play and learn.

- Free game without rules for very little ones.
- Three simple dice games of different degrees of difficulty.

## Contents

---

- 3 ring-a-thing manikins (in three colors)
- 3 red wooden rings (in three sizes)
- 3 blue wooden rings (in three sizes)
- 3 yellow wooden rings (in three sizes)
- 1 color die
- 1 set of game instructions

## Variation: Free game

---

The free game stimulates your child's motor skills as they clutch at the game material especially designed for children's hands; moving the rings, grabbing them and sticking them onto the manikins.

Play with you child! Let them pile the rings and stick them on to the manikins. Talk about the colors and shapes of the wooden pieces thus fostering language, comprehension and pleasure through play.

## Die game 1: "Which colors suit me?"

---

The ring-a-thing manikins are placed in the center of the table. Put the nine rings and the die next to them. Make sure that no rings are on top of each other.

### How to Play

Whoever is best at turning round on the spot may start. If you cannot agree the smallest player starts and rolls the die.

Take a ring of the same color as on the die and stick it onto the manikin with the same colored cap. If there is no matching ring left, you can roll the die a second time. Then the turn passes in a clockwise direction to the next player.

### End of the Game

If all the rings have been distributed, the game is over. As a reward you can hold hands and perform a little ring-a-ring dance in a circle.

**Hint:** The game gets a bit more difficult if the rings have to be inserted not just by color but also by size (from big to small).

## Die game 2: "Ring up to me!"

---

Each player chooses a ring-a-thing manikin and puts it in front of them. The rings of the corresponding colors are placed in the center. Extra rings and manikins are returned to the game box.

### How to Play

Whoever is wearing the most colorful clothes may start. If you cannot agree the oldest player starts and rolls the die.

- **Is the color on the die the same as the color of your manikin?**  
Well done! Take the matching ring from the center and stick it on the manikin.
- **Is the color on the die not the same as the color of your manikin?**  
Pity! You cannot take a ring.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction.

### End of the Game

As soon as the three rings stick on a manikin, the game ends. The corresponding player has won the game.

## Die Game 3: "Colorful ring tower"

---

Choose a ring-a-thing manikin and put it into the center. Stick any five rings of different colors on the manikin. The remaining ring-a-thing manikins and rings are kept in the box.

### How to Play

The player who can stretch their hand the furthest in the air may start. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls the die.

Compare the color on the die with the color of the top ring:

- **The colors are identical?**

What luck! Take the ring from the manikin and place it in front of you.

- **The colors are different?**

Pity, you cannot take a ring.

Then the next player in a clockwise direction rolls the die.

### End of the Game

As soon as the last ring has been taken from the manikin, the game ends. Each player piles the rings in front of them and the player with the tallest tower wins the game.

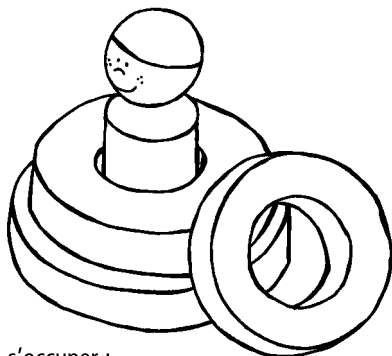




# A nous les anneaux

Une collection de jeux  
pour 1 à 3 enfants dès 2 ans.

**Idée :** designdirect  
**Durée de la partie :** env. 5 à minutes par jeu



**Chers parents,**  
Ce jeu offre à votre enfant quatre possibilités de jouer et de s'occuper :

- un jeu libre sans règles à suivre, pour les tout-petits ;
- trois jeux de dé simples, de différents degrés de difficulté.

## Contenu

---

- 3 bonhommes (de trois couleurs)
- 3 anneaux rouges en bois (de trois tailles)
- 3 anneaux bleus en bois (de trois tailles)
- 3 anneaux jaunes en bois (de trois tailles)
- 1 dé multicolore
- 1 règle du jeu

## Suggestion : jeu libre

---

Dans ce jeu libre, les enfants s'exerceront à des activités développant leur motricité fine : ils saisiront les différents objets conçus spécialement pour les mains d'enfant, les transporteront, les prendront et poseront les anneaux sur les bonhommes.

Jouez avec votre enfant ! Empilez les anneaux et posez-les sur les bonhommes en prenant sa main. Dites-lui la couleur et la forme des objets en bois pour éveiller son langage et son ouïe et initiez-le au plaisir des jeux.

## **Jeu de dé n° 1 : « Quelle couleur me convient ? »**

---

Les bonhommes sont posés au milieu de la table. Mettre les neuf anneaux et le dé à côté. Faire attention à ce que les anneaux ne soient pas posés les uns sur les autres.

### **Déroulement de la partie**

Celui qui pourra le mieux tourner sur lui-même commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus petit qui commence.

Prends un anneau de couleur correspondant au bonnet d'un bonhomme et pose-le dessus. S'il n'y a pas d'anneau de la bonne couleur, tu as le droit de lancer le dé une deuxième et dernière fois.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Fin de la partie**

Une fois que tous les anneaux ont été distribués, la partie est finie. En récompense, vous vous prenez tous par la main et dansez tous ensemble en faisant une ronde.

**Conseil** : le jeu sera un peu plus compliqué si les anneaux sont empilés non seulement selon la bonne couleur mais aussi selon la bonne taille (par ordre croissant).

## **Jeu de dé n° 2 : « Le bonhomme aux anneaux »**

---

Chaque joueur choisit un bonhomme et le pose devant lui. Poser les anneaux aux couleurs correspondantes au milieu de la table. Les anneaux et les bonhommes en trop sont remis dans la boîte.

### **Déroulement de la partie**

Celui dont les vêtements auront le plus de couleurs différentes commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

- **Est-ce que la couleur sur laquelle le dé est tombé est identique à celle de ton bonhomme ?**

Bravo, tu prends un anneau de la couleur correspondante dans le tas posé au milieu de la table et tu le poses sur ton bonhomme.

- **La couleur sur laquelle le dé est tombé n'est pas la même que celle de ton bonhomme ?**

Domage, tu ne prends pas d'anneau.

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Fin de la partie

Dès d'un joueur aura posé les trois anneaux sur son bonhomme, la partie est finie. C'est lui qui gagne la partie.

## Jeu de dé n° 3 : « Tour d'anneaux »

---

Choisir l'un des bonhommes et le poser au milieu de la table. Mettre cinq anneaux de n'importe quelles couleurs sur le bonhomme. Les bonhommes et les anneaux en trop sont remis dans la boîte.

### Déroulement de la partie

Le joueur qui pourra tendre ses bras le plus haut possible commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence : il lance le dé.

On compare alors la couleur sur laquelle le dé est tombé avec la couleur de l'anneau posé tout en haut :

- **Est-ce que la couleur est identique à celle de l'anneau posé tout en haut ?**  
Quelle chance tu as ! Tu retires l'anneau du bonhomme et le poses devant toi.
- **La couleur n'est pas identique à celle de l'anneau ?**  
Dommage, tu ne prends pas l'anneau.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Fin de la partie

Dès que le dernier anneau est retiré du bonhomme, la partie est terminée. Chaque joueur empile alors les anneaux qu'il a récupérés. Celui qui aura la pile la plus haute gagne la partie.

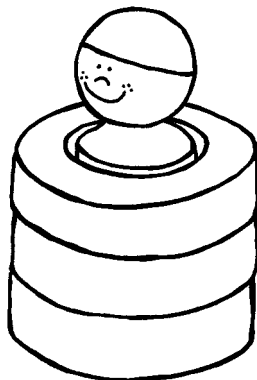


# Ringeling

Een kakelbonte verzameling spelletjes voor 1 - 3 kinderen vanaf 2 jaar.

**Spelidee:** designdirect

**Speelduur:** ieder spel ca. 5 - 10 minuten



**Lieve ouders,**

dit spel biedt uw kind vier speel- en bezigheidsmogelijkheden:

- Vrij spel zonder regels voor de allerkleinsten.
- Drie eenvoudige dobbelspelen in verschillende moeilijkheidsgraden.

## Spelinhoud

---

- 3 ringeling-mannetjes (in drie kleuren)
- 3 rode houten ringen (in drie grootten)
- 3 blauwe houten ringen (in drie grootten)
- 3 gele houten ringen (in drie grootten)
- 1 gekleurde dobbelsteen
- spelregels

## Spelmogelijkheid: Vrij spel

---

In het vrije spel oefenen de kinderen hun fijne motorische vaardigheden: ze grijpen naar het speciaal voor kinderhanden gemaakte speel materiaal en bewegen en steken de ringen op de mannetjes.

Speel toch vooral mee! Stapel en steek de ringen samen met uw kind op de mannetjes. Spreek over de kleuren en vormen van de houten onderdelen en bevorder zodoende spraak, gehoor en spelplezier van uw kind(eren).

# Dobbelspel 1: „Welke kleur hoort bij mij?“

---

De ringeling-mannetjes worden in het midden van de tafel gezet. Leg de negen ringen en de dobbelsteen ernaast. Let erop dat er geen ringen op elkaar liggen.

## Spelverloop

Wie het best in een kringetje kan ronddraaien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint het kleinste kind en gooit met de dobbelsteen.

Pak een ring van de gegooidde kleur en steek hem op het mannetje met de muts van dezelfde kleur. Als er geen ring van de gegooidde kleur meer is, mag je een tweede en laatste keer gooien.

Daarna gooit kloksgewijs het volgende kind met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Als alle ringen verdeeld zijn, is het spel afgelopen. Nu mogen jullie als beloning elkaar allemaal bij de hand nemen en samen een rondedansje maken.

**Tip:** het spel wordt iets moeilijker als de ring niet alleen met de juiste kleur, maar ook in de juiste grootte (van groot naar klein) moet worden opgestapeld.

# Dobbelspel 2: „Ringetje kom hier!“

---

Ieder kind kiest een ringeling-mannetje uit en zet het voor zich neer. De ringen in de bijpassende kleuren worden in het midden van de tafel gelegd. Overgebleven ringen en het mannetje gaan terug in de doos.

## Spelverloop

Wie de bontste kleren draagt, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint het oudste kind en gooit met de dobbelsteen.

- **Is de gegooidde kleur dezelfde als de kleur van je eigen mannetje?**  
Goed zo, je mag een ring in dezelfde kleur van tafel pakken en op je ringeling-mannetje steken.
- **Komt de gegooidde kleur niet met de kleur van je eigen mannetje overeen?**  
Helaas, je mag jammer genoeg geen ring pakken.

Daarna gooit kloksgewijs het volgende kind met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Wanneer bij een van de kinderen al de drie ringen op zijn ringeling-mannetje steken, is het spel afgelopen.

Dit kind heeft het spel gewonnen.

## Dobbelspel 3: „Bonte ringentoren”

---

Jullie kiezen een willekeurig ringeling-mannetje uit en zet het in het midden van de tafel. Steek vijf willekeurige ringen van elkaar afwisselende kleuren op het mannetje. Alle overige ringeling-mannetjes en ringen gaan terug in de doos.

### Spelverloop

Het kind dat zijn handen het hoogst in de lucht kan steken, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Nu wordt de gegooide kleur met de bovenste ring van het mannetje vergeleken:

- **Is de gegooide kleur dezelfde als degene van de bovenste ring?**  
Wat een geluk, jij mag de ring van het mannetje nemen en voor je neerleggen.
- **Komt de kleur niet met degene op de dobbelsteen overeen?**  
Helaas, je mag jammer genoeg geen ring pakken.

Daarna gooit kloksgewijs het volgende kind met de dobbelsteen.

### Einde van het spel

Zodra de laatste ring van het ringeling-mannetje is gepakt, is het spel afgelopen. Nu stapelt ieder kind de ringen die het voor zich heeft liggen, op elkaar. Het kind met de hoogste toren wint.





# Enanito de anillas

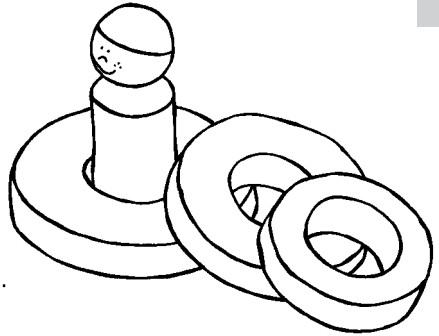
Un juego de colores para 1 a 3 jugadores para edades superiores a los 2 años.

**Idea del juego:** designdirect  
**Duración una partida:** aprox. 5-10 minutos

## Queridos papás;

Este juego contiene cuatro variantes donde vuestros hijos podrán jugar y aprender a la vez.

- Juego libre sin reglas para los más pequeños.
- Tres simples dados de diferentes grados de dificultad.



## Contenido

---

- 3 enanitos de tres colores
- 3 aros rojos de madera (de 3 medidas)
- 3 aros azules de madera (de 3 medidas)
- 3 aros amarillos de madera (de 3 medidas)
- 1 dado de colores
- instrucciones del juego

## Variación: Juego libre

---

El juego libre estimula a sus hijos la habilidad para tratar de agarrarse al material de juego especialmente diseñado para las manos de los niños; moviendo los aros, agarrándolos y poniéndolos rodeando los enanitos.

¡Jugad con vuestros hijos! Ayudadles a apilar los anillos y luego a ponerlos en los enanitos. Hablad de los colores y de las formas de las piezas de madera, educando así el lenguaje, la comprensión y el placer mientras se juega.

## Juego dado 1: ¿Qué colores me gustan?

---

Los enanitos están situados en el centro de la mesa. Poned los nueve aros cerca de ellos. Mirad que los aros no estén unos encima de otros.

### Cómo se juega

El que pueda dar vueltas sobre sí mismo y lo haga mejor será el que empiece. Si no os ponéis de acuerdo empieza el jugador más pequeño tirando el dado.

Coge un aro del mismo color que el que salga en el dado e introdúcelo en el enanito del mismo color. Si no hay ningún aro aún en el enanito puedes volver a tirar el dado. Ahora el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

### Fin del juego

Si todos los aros han sido distribuidos el juego se ha acabado. Como celebración os podéis coger de la mano y bailar en forma de círculo.

**Consejo:** El juego es un poco más difícil si no se colocan los aros solo por el color si no también por el tamaño, de mayor a menor.

## Juego dado 2: ¡Colócame!

---

Cada jugador elige un enanito y lo pone delante suyo. Los aros del correspondiente color están situados en el centro. Los enanitos y aros que sobran se devuelven a la caja.

### Cómo se juega

El que lleve ropa con más colores empieza el juego y si no os ponéis de acuerdo empieza el más mayor tirando el dado.

- **¿El color del dado es el mismo que el de tu enanito?**  
¡Bien hecho! Coge el aro correspondiente y colócalo en tu enanito.
- **¿El color del dado no es el mismo que el de tu enanito?**  
¡Mala suerte! No puedes coger ningún aro.

Ahora es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

### Fin del juego

Tan pronto como en un enanito haya tres aros colocados el juego se ha acabado. El jugador correspondiente es el ganador.

## Juego dado 3: Torre de colores

---

Elige un enanito y ponlo en medio de la mesa. Colócale 5 aros de distinto color. El resto de enanitos y aros los devuelves a la caja.

### Cómo se juega

El jugador que pueda estirar la mano más lejos en el aire empieza la partida. Si no os ponéis de acuerdo, empieza el jugador más joven tirando el dado.

Compara el color del dado con el aro que hay encima de la torre de aros:

- **¿Son iguales los colores?**  
¡Qué suerte! Coge el aro del enanito y te lo quedas.
- **¿Son diferentes los colores?**  
¡Mala suerte! No puedes coger ningún aro.

Ahora el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj tira el dado.

### Fin del juego

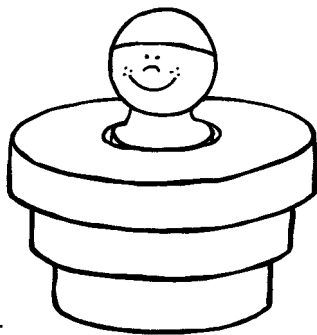
Cuando se coge el último aro del enanito el juego se acaba. Cada jugador hace una torre con sus aros y el jugador con la torre más alta gana la partida.



# Il gioco degli Anelli

Una raccolta di giochi multicolore  
per 1-3 bambini a partire dai 2 anni.

**Ideazione:** designdirect  
**Durata del gioco:** ogni gioco circa 5-10 minuti



**Cari genitori,**  
questo gioco offre al vostro bambino quattro attività diverse:

- Per i più piccoli la possibilità di giocare in libertà, senza regole.
- Tre semplici varianti con diversi gradi di difficoltà.

## Contenuto

---

- 3 omini porta anelli (in tre colori)
- 3 anelli rossi in legno (in tre grandezze)
- 3 anelli blu in legno (in tre grandezze)
- 3 anelli gialli in legno (in tre grandezze)
- 1 dado colorato
- 1 istruzioni di gioco

## Variante gioco libero

---

In questa variante i bambini esercitano le proprie capacità motorie: afferrano il materiale di gioco pensato appositamente per le mani dei bambini, muovono e infilano gli anelli negli omini. Giocate insieme ai vostri bambini. Parlate dei colori e delle forme in legno in modo da stimolare il linguaggio, l'udito e la voglia di giocare.

## Variante 1:

### “Qual è il colore che mi si addice di più?”

---

Gli omini vengono messi al centro del tavolo. Preparare i nove anelli e il dado. Fare attenzione che nessun anello sia sovrapposto ad un altro.

#### Come si gioca

Il più bravo a fare un giro su sé stesso può dare inizio al gioco. Se non riuscite a mettervi d'accordo inizia il più piccino, che può tirare il dado.

Prendi l'anello del colore indicato dal dado e infilalo nell'omino con il cappellino di colore corrispondente. Se gli anelli di quel colore sono finiti puoi tirare il dado una seconda ed ultima volta.

Poi tira il dado il bambino che segue in senso orario.

#### Fine del gioco

Quando tutti gli anelli sono stati distribuiti, il gioco finisce. Ora, come ricompensa, prendetevi tutti per mano e fate un girotondo.

**Suggerimento:** per rendere il gioco un po' più impegnativo, infilare gli anelli non solo in base al colore ma anche in base alla grandezza (dal più grande al più piccolo).

## Variante 2: “A me gli anelli!”

---

Ogni bambino sceglie un omino e lo mette di fronte a sé. Gli anelli di colore corrispondente vengono messi al centro del tavolo. Gli anelli e gli omini che avanzano vengono riposti nella scatola.

#### Come si gioca

Chi indossa il vestito più colorato può dare inizio al gioco. Se non riuscite a mettervi d'accordo, allora inizia il più grande, che tira il dado.

- **Il colore del dado corrisponde a quello del proprio omino?**  
Perfetto! Puoi prendere un anello dal centro del tavolo e infilarlo nel tuo omino.
- **Il colore del dado non corrisponde a quello del proprio omino?**  
Peccato, non puoi prendere nessun anello.

Poi è il turno del bambino che segue in senso orario, che tira il dado.

## Fine del gioco

Il gioco finisce quando un bambino è riuscito ad infilare tutti i tre anelli nel proprio omino. Sei tu il vincitore!

## Variante 3: "La torre colorata"

---

Scegli l'omino porta anelli che più ti piace e mettilo al centro del tavolo. Infila nell'omino cinque anelli di colore diverso. Gli omini e gli anelli che avanzano vengono riposti nella scatola.

### Come si gioca

Il bambino che riesce ad alzare le mani più in alto di tutti può iniziare il gioco. Se non riuscite a mettervi d'accordo inizia il bambino più piccolo, che tira il dado.

Ora confronta il colore del dado con il primo anello dell'omino a partire dall'alto:

- **Il colore del dado corrisponde al colore dell'anello?**  
Che fortuna! Puoi prendere l'anello dall'omino e metterlo di fronte a te.
- **Il colore non corrisponde a quello indicato dal dado?**  
Peccato, purtroppo non puoi prendere nessun anello.

Ora è il turno del bambino che segue in senso orario, che può tirare il dado.

### Fine del gioco

Il gioco termina non appena è stato preso dall'omino l'ultimo anello colorato. Ogni bambino fa una torre colorata con tutti gli anelli che ha accumulato. Chi ha la torre più alta vince il gioco!