



VON HAIM SHAFIR



amigo-spiele.de/02931

Spieler: 2–10 Personen

Alter: ab 5 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt: 110 Spielkarten

1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Bei diesem herrlich turbulenten Spiel ist alles viel bunter, tierischer, verrückter, als man das sonst so kennt. Bei jeder abgelegten Karte muss man das zugehörige **charakteristische** Tiergeräusch nachahmen; wer das vergisst, bekommt Strafkarten. Es sei denn, man legt rote Karten ab, dann darf man nämlich überhaupt kein Geräusch machen – außer bei einem roten Hahn, denn hierbei ist es wiederum völlig anders, Cocotaki eben. Wer zuerst alle seine Karten abgelegt hat, ist Sieger.

SPIELVORBEREITUNG

Der älteste Spieler mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder bekommt **acht** Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden als **verdeckter Nachziehstapel** in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird abgehoben und **offen** danebengelegt – sie bildet den Beginn des **offenen Ablagestapels**.

DIE ANFÄNGERVARIANTE

Cocotaki ist ein verrücktes Spiel. Wenn man zum allerersten Mal spielt, insbesondere mit jüngeren Kindern, dann fängt

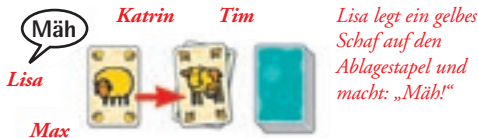
man am besten mit den folgenden Grundregeln an, so findet man leichter ins Spiel. Wenn man die Grundregeln beherrscht, dann fügt man Schritt für Schritt die Zusatzregeln ein, die den richtigen Pfiff ins Spiel bringen.

Der linke Nachbar des ältesten Spielers beginnt, anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an die Reihe kommt, muss **genau eine** Karte ausspielen, **niemals mehrere**. Welche Karte ausgespielt werden darf, richtet sich nach der obersten Karte des offenen Ablagestapels. Der Spieler muss entweder eine Karte mit der **gleichen Farbe** oder mit dem **gleichen Tier** spielen. Die ausgespielte Karte wird offen auf den Ablagestapel gelegt.

Beachte: Wenn der Spieler die Karte ausspielt, dann muss er dazu den passenden Tierlaut nachahmen.



Die neue Karte des Ablagestapels gibt nun vor, was der nächste Spieler legen muss. **Es gilt immer:** entweder die gleiche Farbe oder das gleiche Tier. Natürlich kann man auch eine identische Karte legen, z. B. eine gelbe Kuh auf eine gelbe Kuh.



Aufgepasst: Legt ein Spieler eine **rote Karte**, dann darf er kein Tiergeräusch nachahmen!



Nochmals aufgepasst: Wer allerdings einen **roten Hahn** legt, der muss „Cocotaki“ rufen!



Noch einmal alles auf einen Blick:

- ➔ Bei einem roten Hahn „Cocotaki!“ rufen.
- ➔ Bei jeder anderen roten Karte kein Tiergeräusch nachahmen.
- ➔ Bei allen anderen Farben (egal welches Tier) das Geräusch des Tieres nachahmen.

Beachte: Nur die roten Hähne rufen „Cocotaki“, alle anderen machen natürlich „Kikeriki“.



Die Schmetterlinge sind **Joker**. Einen Schmetterling darf man immer legen, wenn man an der Reihe ist (egal auf welches Tier, auch auf einen Schmetterling). Schmetterlinge machen keine Geräusche! Mit dem gelegten Schmetterling darf man sich **eine beliebige Farbe** wünschen, die der nächste Spieler dann legen muss.



Max ist dran. Er müsste eigentlich eine rote Karte oder eine Karte mit einem Hahn legen. Max legt jedoch einen Schmetterling und wünscht sich die Farbe Grün. Nun ist Lisa dran und muss ein grünes Tier legen.

Wer keine Karte legen kann (oder will), **muss** sich die oberste Karte vom Nachziehstapel nehmen. Dann ist der nächste Spieler dran. Man darf also nicht erst ziehen und dann noch etwas legen.

Ganz wichtig: Wer einen Fehler macht, muss **sofort zwei Strafkarten** vom Nachziehstapel nehmen. **Fehler sind:**

- ➔ Ein falsches Geräusch nachahmen (z. B. einen Hund legen und „Muh“ sagen).
- ➔ Kein Geräusch nachahmen, obwohl man dies müsste (z. B. eine grüne Katze legen und nichts sagen).
- ➔ Einen roten Hahn legen und nicht „Cocotaki“ sagen.
- ➔ Eine rote Karte (außer einem roten Hahn) legen und irgendein Geräusch machen.

Sollte ein Fehler nicht bemerkt werden, so braucht der Spieler natürlich keine Strafkarten zu nehmen. Fehler müssen von den Mitspielern reklamiert werden, **bevor** der nächste Spieler eine Karte legt. Spätere Reklamationen sind ungültig. Jeder Spieler darf einen Fehler reklamieren. Wer nur noch **eine einzige** Karte auf der Hand hat, muss sofort **„letzte Karte“** ansagen. Vergisst dies ein Spieler, so ist das ein Fehler, für den es sofort zwei Strafkarten gibt.

SPIELLENDE

Sobald ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat, ist das Spiel beendet und dieser Spieler hat gewonnen.

Achtung: Auch beim Ablegen der letzten Karte kann man noch einen Fehler machen, und auch hierfür kassiert man dann natürlich zwei Strafkarten!

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Jetzt wird's turbulent. Alle bisher genannten Regeln gelten weiterhin. Hinzu kommt:



Legt ein Spieler einen Hahn (egal welcher Farbe), dann muss der nächste Spieler aussetzen.



Katrin

Tim

Lisa

Max



Lisa spielt einen blauen Hahn und sagt „Kikeriki“. Katrin muss aussetzen. Nun ist Tim dran. Er muss entweder eine blaue Karte oder einen Hahn legen.

Legt der Spieler, der aussetzen muss, eine Karte ab, so ist dies ein Fehler. Er muss seine gelegte Karte wieder aufnehmen und kassiert sofort zwei Strafkarten.



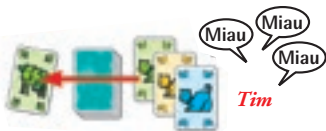
Legt ein Spieler einen Esel (egal welcher Farbe), gibt es eine **Eselrunde**. Danach muss **eine komplette Runde lang** jeder nachfolgende Spieler einen Esel spielen, keine anderen Tiere einschließlich der Schmetterlinge. Kommt der Spieler, der den ersten Esel in der Eselrunde gelegt hat, wieder an die Reihe, darf er wieder spielen, was er möchte, also gleiches Tier oder gleiche Farbe. Legt er erneut einen Esel, gibt es eine weitere Eselrunde. Der erste Spieler, der in einer Eselrunde keinen Esel spielen kann, beendet die Eselrunde und zieht so viele Karten, wie Esel in dieser Runde gespielt wurden (inkl. des ersten Esels).

Der nachfolgende Spieler spielt wieder normal, also gleiches Tier oder gleiche Farbe.

COCOTAKI FÜR PROFIS

Jeder Spieler bekommt am Anfang zehn Karten. Wer an die Reihe kommt, darf mehrere Karten ablegen. Die **erste** Karte muss wieder (wie beschrieben) die gleiche Farbe oder das gleiche Tier zeigen, wie es die oberste Karte des Ablagestapels vorgibt. Danach darf der Spieler noch so viele **gleiche Tiere** ablegen, wie er möchte.

Bei jeder abgelegten Karte muss der Spieler das entsprechende Tiergeräusch dazu machen (oder eben keines, wenn es sich um eine rote Karte handelt).



Tim spielt zunächst eine grüne Katze. Dann legt er noch zwei weitere Katzen dazu. Er muss dreimal „Miau“ sagen.

Achtung: Legt ein Spieler mehrere Hähne, dann müssen entsprechend viele Spieler aussetzen.



Max legt zwei Hähne, einen gelben und einen roten Hahn; beim ersten sagt er „Kikeriki“, beim zweiten „Cocotaki“. Lisa und Katrin müssen aussetzen, Tim ist an der Reihe.



Spielt jemand einen Löwen (egal welcher Farbe), dann ändert sich **sofort** die Spielrichtung. Es wird nun nicht mehr im Uhrzeigersinn gespielt, sondern **gegen** den Uhrzeigersinn. Das bedeutet, dass nach einem gespielten Löwen nicht der linke Nachbar des Spielers an der Reihe ist, sondern der rechte Nachbar. Wird später erneut ein Löwe gespielt, dann ändert sich die Richtung natürlich erneut und es geht wieder andersrum weiter.

Achtung: Sollte ein Spieler zwei Löwen auf einen Schlag legen, dann bleibt die Spielrichtung unverändert. **Grundsätzlich gilt:** Bei einer geraden Anzahl ausgespielter Löwen (zwei Löwen, vier Löwen usw.) bleibt die bisherige Spielrichtung erhalten. Bei einer ungeraden Anzahl ausgespielter Löwen (ein Löwe, drei Löwen usw.) ändert sich sofort die Spielrichtung. Bemerkt ein Spieler einen Richtungswechsel nicht und legt eine Karte, obwohl er nicht an der Reihe ist, so wird dieser Fehler natürlich wie immer mit zwei Strafkarten belegt und der Spieler muss seine fälschlicherweise gelegte Karte wieder auf die Hand nehmen.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMII



BY
HAIM
SHAFIR



Players: 2–10

Duration: about 15 minutes

Age: 5 and up

Contents: 110 playing cards
1 set of rules

THE GOAL OF THE GAME

This fantastically topsy-turvy game makes everything more colorful and crazy than you're used to! Every time you play a card, you have to imitate the animal on it by making its **animal noise**—if you forget, you get penalty cards. *Unless* you play a red card, because then you're not allowed to make any noise—except for the red rooster, because that one changes everything up again and makes it all go **Cocotaki!** The first player to get rid of all their cards is the winner.

GETTING READY TO PLAY

The oldest player shuffles the cards and deals **eight** cards to each player. Hold your cards in your hands. The rest of the cards go **face down** in the middle of the table, making a **draw pile**. Turn over the top card and put it next to the draw pile **face up**: this is the beginning of the **discard pile**.

THE BEGINNER'S GAME

Cocotaki is a crazy game. If you're playing it for the very first time, especially with younger kids, we recommend you start with these Basic Rules to get a better grip on the game at first. Once you've mastered the Basic Rules, add the Additional Rules one after the other for even more thrills!

The player to the left of the dealer goes first, then play continues to the left.

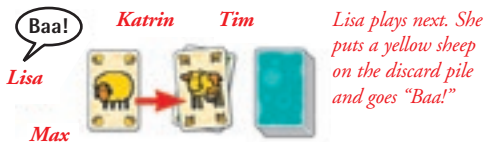
When it's your turn, play **exactly one card**—never more than that. The cards you can play depends on the top card of the **discard pile**: You either have to play a card that is the **same color** or one showing the **same animal**. To play a card, put it face up on the discard pile.

Important: When you play a card, you have to make the matching animal noise!



It's Max's turn. He can either play any green card or any card with a cow. Max decides to play a yellow cow and puts it on the discard pile. When he does, he goes "Moo!".

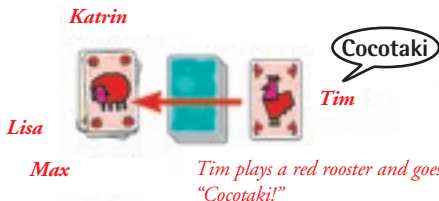
The new card on the discard pile now determines which cards the next player can play. It also **has to be** either the same color or the same animal. Of course, you are allowed to play an identical card, such as a yellow cow on top of another yellow cow.



But: If you play a red card, you mustn't make any animal noise!



And if you play a **red rooster**, you have to call out "Cocotaki!"



The Rules at a Glance:

- ➔ Call out “Cokotaki!” **only** when playing a red rooster.
- ➔ If you play any other red card, don’t make any noise.
- ➔ If you play any other color (no matter which animal), make the noise of that animal.

Remember: Only red roosters go “Cocotaki!”, all others go “cock-a-doodle-doo”!

Butterflies are **wild**. You can always play a butterfly when it’s your turn—it doesn’t matter which animal is on the discard pile (even another butterfly).

Butterflies don’t make a sound! When you play a butterfly, **pick any color**. The next player has to play a card of this color.



Katrin



Tim

Lisa



Max

I want green.

It’s Max’s turn. He’s supposed to play a red card or a rooster. Instead, he plays a butterfly and asks for the color green. Next up is Lisa, who has to play a green animal (or a butterfly).

If you can’t (or don’t want to) play a card, you **must** take the top card from the draw pile and add it to your hand.

Then it's the next player's turn. You can't draw a card and then play it on the same turn.

Very Important: If you make a mistake, you have to take **two penalty cards** from the draw pile **immediately**.

Mistakes are:

- ➔ Making the wrong noise (like playing a dog and going “moo”).
- ➔ Not making a noise when you're supposed to (like playing a green cat and staying silent).
- ➔ Playing a red rooster and not going “Cocotaki”.
- ➔ Playing any red card (other than the red rooster) and making any sound.

If you make a mistake and nobody notices, you don't have to take any cards.

If you think someone has made a mistake, you have to say so **before** the next player plays a card.

If you **only have one card** left in your hand, you have to call out **“last card”** immediately. If you forget, that counts as a mistake and you have to take two penalty cards.

THE END OF THE GAME

When a player plays their last card, the game is over and that player wins!

Of course, it's possible to make a mistake when you play your last card, which would earn you two penalty cards and the game keeps going!

ADDITIONAL RULES FOR EXPERIENCED PLAYERS



Now it gets really exciting! All the Basic Rules remain in place. In addition:

Roosters: If you play a rooster (of any color), the next player loses their turn.

cock-a-
doodle-doo!

Katrin

Tim

Lisa

Max



Lisa plays a blue rooster and goes "cock-a-doodle-doo". Katrin loses her turn. Now, it's Tim's turn. He has to play a blue card or a rooster.

If you play a card when you're supposed to miss a turn, it counts as a mistake. You have to take your played card back and draw two penalty cards.



Donkeys: If you play a donkey (of any color), it starts a **donkey round**. For one **whole round**, each player has to play a donkey instead of any other animal, including butterflies! When it's your turn again, you can play any card you like, as long as it's the same animal or color as the top discard. If you play another donkey, it starts another donkey round! The donkey round ends if a player can't play a donkey on their turn. That player has to draw a number of cards from the draw pile equal to the number of donkeys played in the donkey round (including

the first donkey)! The next player continues the game as usual, playing the same animal or same color.

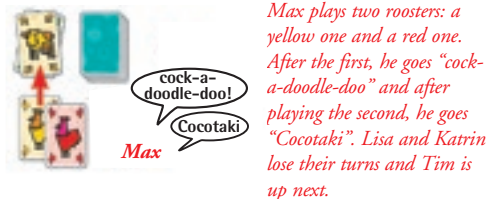
COCOTAKI FOR PROS

Playing Multiple Cards: At the start of the game, deal each player ten cards. When it's your turn, you may play more than one card. The **first** card you play has to have the same color or animal as the top card of the draw pile, as normal. After that, you can play as many cards as you want **with the same animal**.

Each time you play a card, you have to make the matching animal noise (or not, if it's a red card).



If you play several roosters, that many players lose their turns!





Lions: If you play a lion (of any color), the direction of play is immediately **reversed**. Instead of going to the left, players take turns to the **right**.

This means that when you play a lion, your neighbor to the left doesn't take the next turn. Instead the player to your right does. If another lion is played later, the direction changes again and you go back to playing to the left.

Note: If you play two lions on the same turn, the direction of play remains unchanged. The basic rule is: if the number of lions played is even (two lions, four lions, and so on), the game continues in the same direction as before. If the number of lions played is odd (one lion, three lions, and so on), the direction changes **immediately**. If you don't notice the change of direction and play a card when it's not your turn, you have to draw two penalty cards and take back the card you tried to play.



Do you have any questions or comments?

We're here to help you!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMII



DE
HAIM
SHAFIR



Joueurs : 2 à 10
Âge : à partir de 5 ans
Durée : environ 15 min.

Contenu : 110 cartes d'animaux
1 règle du jeu

PRINCIPE DU JEU

Dans ce jeu vraiment animé, tout est plus coloré, plus génial et plus fou que tout ce que vous connaissez. À chaque fois qu'un joueur pose une carte, il doit imiter le cri **caractéristique** de cet animal. Celui qui oublie doit piocher des cartes. À moins que la carte posée soit rouge, car dans ce cas il ne faut pousser aucun cri... sauf avec le coq rouge, car là encore tout change : Cocotaki, justement ! Le vainqueur est le premier joueur qui se défause de toutes ses cartes.

PRÉPARATION DU JEU

Le joueur le plus âgé mélange les cartes et les distribue. Chacun reçoit **8** cartes qu'il prend en main. Les cartes restantes sont posées, **face cachée**, au milieu de la table et forment la pioche. La carte supérieure de la pile est alors retournée et posée à côté, **face visible** : elle forme le début de la pile de **défausse**.

LA VARIANTE POUR DÉBUTANTS

Cocotaki est un jeu délirant. Pour la toute première partie, surtout avec de très jeunes enfants, il est recommandé de

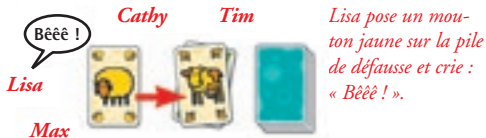
commencer avec les règles de base qui suivent ; il est ainsi plus facile de découvrir le jeu. Lorsque les joueurs maîtriseront les règles de base, ils pourront alors ajouter d'autres règles petit à petit, pour donner au jeu toute sa saveur.

Le joueur assis à gauche du plus âgé commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur doit poser **une seule carte, jamais plusieurs**. La carte qu'il peut jouer dépend de la carte visible sur le dessus de la pile de défausse. Le joueur doit poser soit une carte de la **même couleur**, soit avec le **même animal**. La carte est alors placée, face visible, sur la pile de défausse.

Attention ! En posant sa carte, le joueur doit imiter le cri de l'animal correspondant.



La nouvelle carte supérieure de la pile de défausse indique ce que doit poser le joueur suivant. **Toujours** : soit la même couleur, soit le même animal. Il est bien sûr permis de poser une carte identique : une vache jaune sur une vache jaune, par exemple.



Attention ! Si un joueur pose une **carte rouge**, il ne doit pousser aucun cri !



De nouveau, attention ! Celui qui pose un coq rouge doit cependant crier : « Cocotaki ! ».



Résumons :

- ➔ Avec un coq rouge, il faut crier : « Cocotaki ! ».
- ➔ Avec toute autre carte rouge, il ne faut pousser aucun cri.
- ➔ Avec toutes les autres couleurs (quel que soit l'animal), il faut imiter le cri de l'animal.

Attention ! Seuls les **coqs rouges** crient : « Cocotaki ! » ; tous les autres coqs font bien sûr : « Cocorico ! ».



Les papillons sont des **jokers**. Quand vient son tour, un joueur peut toujours poser un papillon (sur n'importe quel animal, même sur un papillon).

Les papillons ne font aucun bruit ! Le joueur qui pose un papillon peut **choisir une couleur**, que le joueur suivant doit alors poser.

Cathy



Lisa



Max

Vert !

Tim

C'est à Max de jouer. Normalement, il devrait poser une carte rouge ou un coq. Mais il pose un papillon et choisit la couleur verte. Lisa doit maintenant poser un animal vert.

Le joueur qui ne peut (ou ne veut) poser aucune carte est **obligé** de prendre la carte supérieure de la pioche. C'est alors au joueur suivant de jouer. Il est donc interdit de piocher d'abord puis de poser.

Très important : Le joueur qui se trompe doit piocher **immédiatement 2 cartes** de pénalité. **Il se trompe s'il :**

- ➔ imite le mauvais cri (ex. : Il pose un chien et crie : « Meuh ! ».) ;
- ➔ ne pousse aucun cri alors qu'il aurait dû (ex. : Il pose une carte verte et ne dit rien.) ;
- ➔ pose un coq rouge et ne crie pas : « Cocotaki ! » ;
- ➔ pose une carte rouge (sauf un coq rouge) et pousse un cri.

Si les autres ne s'aperçoivent pas qu'un joueur s'est trompé, il n'est bien sûr pas obligé de piocher de cartes de pénalité. Les adversaires doivent signaler l'erreur **avant** que le joueur suivant n'ait posé une carte. Les réclamations tardives ne sont pas valables. Tout joueur peut signaler une erreur. Le joueur qui n'a plus **qu'une seule** carte en main doit annoncer immédiatement : « **Dernière carte !** ». S'il oublie, c'est une erreur, et il doit piocher tout de suite 2 cartes de pénalité.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, la partie s'arrête ; il a gagné.

Attention ! Un joueur peut aussi se tromper en posant sa dernière carte. Dans ce cas, il pioche évidemment 2 cartes de pénalité !

RÈGLES AVANCÉES

La partie s'anime vraiment ! Toutes les règles précédentes restent valables, plus...



Si un joueur pose un coq (quelle que soit sa couleur), le suivant doit passer son tour.



Cathy

Tim

Lisa

Max



Lisa joue un coq bleu et crie : « Cocorico ! ».

Cathy doit passer. C'est alors à Tim de jouer ; il doit poser soit une carte bleue, soit un coq.

Si le joueur qui doit passer son tour pose une carte, c'est une erreur. Il doit reprendre sa carte et piocher immédiatement 2 cartes.



Si un joueur pose un âne (quelle que soit sa couleur), il déclenche un **tour d'ânes**. Ceci signifie que **durant un tour complet**, les joueurs ne peuvent

poser que des ânes, aucun autre animal ni papillon. Quand c'est de nouveau au joueur qui a posé le premier âne du tour d'ânes de jouer, il peut recommencer à poser la carte de son choix, même animal ou même couleur. S'il pose un nouvel âne, un nouveau tour d'ânes commence. Le tour d'ânes est terminé si un joueur ne peut pas poser d'âne. Ce joueur doit alors piocher autant de cartes que d'ânes posés pendant ce tour (premier âne posé inclus). Le joueur suivant

continue de jouer normalement, c'est-à-dire même animal ou même couleur.

COCOTAKI POUR LES EXPERTS

Au début, chaque joueur reçoit 10 cartes. Quand vient son tour, le joueur peut poser **plusieurs** cartes. La **première** carte doit de nouveau (comme avant) être de la même couleur ou représenter le même animal que la carte supérieure de la pile de défausse. Ensuite, le joueur peut poser autant **d'animaux identiques** qu'il veut.

À chaque carte posée, le joueur doit pousser le cri correspondant (ou aucun, s'il s'agit d'une carte rouge).



Tim joue d'abord un chat vert. Il pose ensuite deux nouveaux chats. Il doit crier trois fois : « Miaou ! ».

Attention ! Si un joueur pose plusieurs coqs, autant de joueurs doivent passer.



Max pose deux coqs, un jaune et un rouge. Avec le premier, il crie : « Cocorico ! », avec le second : « Cocotaki ! ». Lisa et Cathy doivent passer et c'est au tour de Tim de jouer.



Si un joueur pose un lion (quelle que soit sa couleur), le sens de jeu change **immédiatement**. La partie ne se déroule plus dans le sens des aiguilles d'une montre mais dans le sens **inverse**. Cela signifie qu'après la pose d'un lion ce n'est pas au tour du joueur de gauche de jouer mais à celui de droite. Si un nouveau lion est posé, le sens de jeu change une nouvelle fois et la partie continue dans l'autre sens.

Attention ! Si un joueur pose deux lions d'un seul coup, le sens de jeu ne change pas. **Le principe est le suivant :** Un nombre pair de lions posés (2 lions, 4 lions...) ne modifie pas le sens de jeu. Un nombre impair de lions joués (1 lion, 3 lions...) modifie le sens de jeu immédiatement. Si un joueur ne s'aperçoit pas du changement de sens et pose une carte alors que ce n'était pas à lui de jouer, cette erreur est pénalisée, comme d'habitude, par la pioche de 2 cartes ; il doit en plus reprendre sa carte en main.



Avez-vous des questions ?

Nous vous aidons volontiers.

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMII



BY
HAIM
SHAFIR



人数：2～10人
年齢：5才から
時間：約15分

セット内容
カード：110枚
説明書：1冊

ゲームのアイデア

色とりどりの動物が登場する楽しくて賑やかなゲームです。プレイヤーは赤色以外のカードを出す時は、その動物の**鳴き真似**をし、ニワトリ以外の赤色の動物を出す時は、何も言ってははいけません。

「赤いニワトリ」を出す時は、『ココタキ!!』と叫びます。鳴き真似を忘れたり、間違ったりするとカードを2枚取らなければなりません。

いち早く手札を、全て使い切ったプレイヤーが勝者です。

ゲームの準備

最年長のプレイヤーがカードを裏向きでよく混ぜ、各プレイヤーに**8枚ずつ**配ります。

残りは山札として机の中央に置きます。

そして山札から一番上のカードを1枚めくり、**表向き**にしてその横に置きます。これが最初の場札となります。

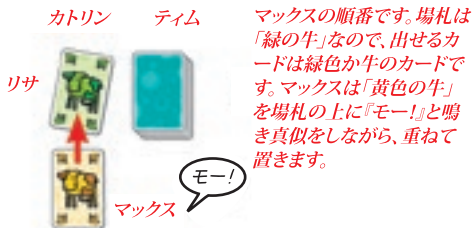
基本ルール

ココタキはいくつかのルールがある、とてもおもしろいゲームです。初めて遊ぶ時や、小さなお子さんと一緒に遊ぶ時は慣れる為にまずは基本ルールから始めましょう。この基本ルールをマスターできたら、中級、上級ルールでさらに楽しみましょう。

最年長のプレイヤーの左隣から始め、時計回りに順番を交代していきましょう。

順番が来たら、場札と**同じ色か同じ動物カード**を手札の中から**1枚**選び、その動物の鳴き真似をしながら場札の上に表向きで重ねて置きます。

注意：カードを出す時は、必ずそのカードに描かれた動物の鳴き真似をしましょう。



次のプレイヤーは新しい場札と同じ色か同じ動物カードを出さなければなりませんが、もちろん「黄色の牛」の上に「黄色の牛」というように、同一のカードを出すこともできます。



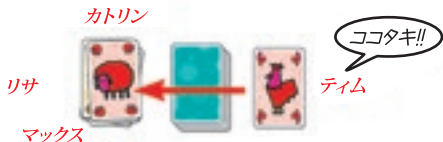
リサは「黄色の羊」を場札の上に『メー!』と鳴き真似をしながら、重ねて置きます。

注意：赤い動物を出す時は、何も言ってはいけません。



カトリンは「赤い羊」を場札の上に何も言わずに、重ねて置きます。

注意：ただし、「赤いニワトリ」を出す時は『ココタキ!!』と叫ばなければなりません。



ティムは「赤いニワトリ」を場札の上に『ココタキ!!』と叫びながら、重ねて置きます。

まとめ：

- ➡ 「赤いニワトリ」の時は、『ココタキ!!』と叫ぶ。
- ➡ 「ニワトリ」以外の赤色の動物の時は、何も言わない。
- ➡ 赤以外の動物の時は、絵柄の動物の鳴き真似をする。

注意：「赤いニワトリ」の時は、『ココタキ!!』ですが、赤以外の「ニワトリ」の時は『コケコッコー』と鳴き真似をします。



「ちょうちょ」はラッキーカードです。

「ちょうちょ」は何も言わずに、どのカードの上にも置くことができ、更に自分の希望する色を指定することができます。

カトリン



ティム

リサ

マックス

次は緑色です。

マックスの順番です。場札は「赤いニワトリ」なので、出せるカードは赤色かニワトリのカードですが、「ちょうちょ」を持っていたので、そのカードを出して、緑色を指定しました。次のプレイヤーのリサは、緑色の動物を出さなければなりません。

手札に出せるカードがない、あるいは出したくない場合は山札から**1枚取らなければなりません**。そのカードはその場で出すことはできません。そして次のプレイヤーと交代します。

最重要：次の場合、ペナルティとしてすぐに山札から2枚取らなければなりません。

- ➡ 鳴き声を間違えた(例:犬なのに『モー』と鳴く)。
- ➡ 鳴き真似を忘れた(例:「緑の猫」の時に何も言わない)。
- ➡ 「赤いニワトリ」の時に『ココタキ!!』と言わなかった。
- ➡ ニワトリ以外の赤色の動物の時に何かの鳴き真似をした。

間違いに気付かれなかった場合は、カードを取る必要はありません。どのプレイヤーも間違いを指摘することはできますが、必ず次のプレイヤーが**カードを出す前**に指摘しなければなりません。

手札が最後の1枚になったらすぐに『**最後の1枚です。**』と言いましょう。言い忘れた時も、すぐに山札から2枚取らなければなりません。

ゲームの終了

一番早く手札を、全て使い切ったプレイヤーが勝者です。

注意：最後のカードを出す時も、間違ってしまうとすぐに山札から2枚取らなければなりません。

中級ルール

下記のルールを付け加えるとさらに面白くなります。



ニワトリカード：

どの色のニワトリカードでも場に出すと、次のプレイヤーは1回休みとなります。



リサは「青いニワトリ」を場札の上に『コケッコー』と鳴き真似をしながら、重ねて置きます。次のカトリンは1回休みとなり、ティムの番になります。出せるカードは青色か「ニワトリ」です。

1回休まなければならないのに、間違えてカードを出してしまったプレイヤーはペナルティとしてすぐに山札から2枚取り、出したカードも引き取らなければなりません。



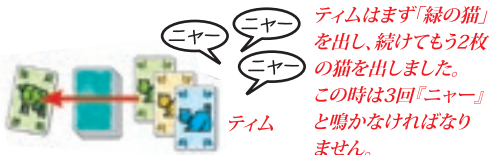
ロバカード：

どの色のロバカードでも場に出すと、《ロバラウンド》が始まります。

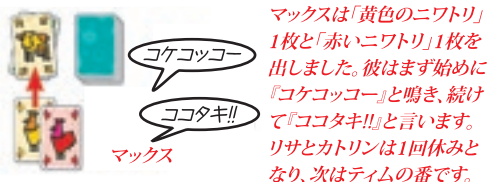
出せるカードは「ロバ」のみになります。「ちょうちょ」を出すことも出来ません。「ロバ」を出せない場合は、場に出された「ロバ」の枚数分（最初の1枚も含む）山札からカードを取ります。この時点で《ロバラウンド》は終了し、次のプレイヤーの順番となり、通常ルールに戻ります。また最初に「ロバ」を出したプレイヤーに順番が回って来た時点でも《ロバラウンド》は終了し、通常ルールに戻りますが、もう一度「ロバ」を出すと再度《ロバラウンド》が始まります。

上級ルール

最初の手札を8枚から10枚に変更します。これまで同様、場札と同じ色か同じ動物カードを出しますが、その際、**同じ動物**であれば色に関係なく何枚でも重ねて出せます。どのカードの場合もその動物の鳴き真似を枚数分しなければなりません(赤いカードのときは何も言いません)。



注意：ニワトリカードを複数出した場合は、その枚数と同数のプレイヤーが1回休みとなります。





ライオンカード：

どの色のライオンカードでも場に出すと、
順番が方向転換します。

時計回りに交代していた場合は、反時計回りになります。
再度ライオンカードが出ると、また方向転換します。

注意：もし、あるプレイヤーが一度に2枚のライオンカードを出した場合は方向転換しません。

つまり、偶数枚(2枚、4枚等)の場合は今までのままで、
奇数枚(1枚、3枚等)の場合のみ方向転換します。

方向転換に気付かず順番を間違えてカードを出したプレイヤーは、これまでと同様ペナルティとしてすぐに山札から2枚取り、出したカードも引き取らなければなりません。



Do you have any questions ? We'll be glad to help you:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMII



HAIM
SHAFIR



Giocatori: 2 – 10
Età: a partire dai 5 anni
Durata: circa 15 minuti

Contenuto: 110 carte da gioco
1 istruzioni per il gioco

IDEA DEL GIOCO

In questo gioco meravigliosamente turbolento tutto è più variopinto, animalesco e pazzesco di ciò che si conosce normalmente. Ad ogni carta deposta bisogna imitare il verso caratteristico dell'animale corrispondente.; chi lo dimentica riceve carte di punizione. A meno che non si depongano carte rosse: infatti in tal caso non si devono fare i versi – ad eccezione di quanto vale per il gallo rosso, perché qui tutto è diverso, dato che si tratta appunto di Cocotaki. Vince colui che depone per primo tutte le sue carte.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il giocatore più vecchio mescola le carte e le distribuisce. Ciascuno riceve otto carte e le prende in mano. Le carte restanti vengono collocate come **mazzo coperto** al centro del tavolo. La carta superiore viene sollevata e depostavi accanto scoperta – essa costituisce l'inizio del **mazzetto di deposizione scoperto**.

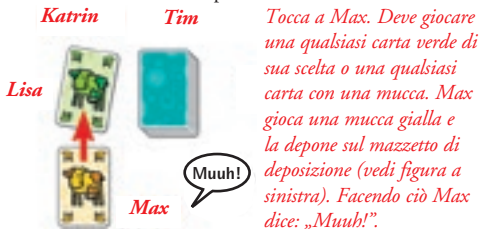
LA VARIANTE PER I PRINCIPIANTI

Cocotaki è un gioco pazzo. Quando si gioca per la prima volta, in particolare con bambini piccoli, è bene iniziare

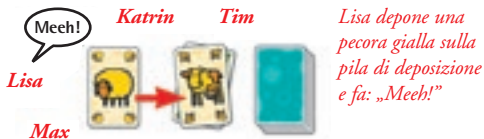
con le regole di base esposte qui di seguito per facilitare l'introduzione al gioco. Quando si conoscono bene le regole di base, si aggiungono passo dopo passo le regole aggiuntive che rendono il gioco veramente sfizioso.

Inizia il vicino sinistro del giocatore più anziano, successivamente a ciò si continua facendo il giro in senso orario. Colui che è di turno deve giocare precisamente una carta, mai di più. La carta che può essere giocata dipende dalla carta superiore del mazzetto di posizione scoperto. Il giocatore deve giocare una carta con il medesimo colore o una carta con il medesimo animale. La carta giocata viene deposta scoperta sul mazzetto di deposizione.

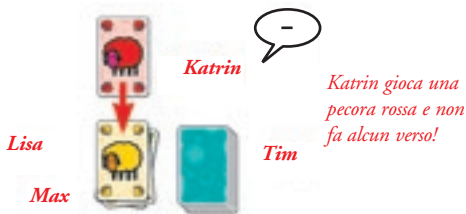
Si osservi quanto segue: quando il giocatore gioca la carta, deve imitare il verso corrispondente al relativo animale.



La nuova carta del mazzo di deposizione determina ciò che deve posare il prossimo giocatore. **Vale sempre quanto segue:** o il medesimo colore o il medesimo animale. Naturalmente si può deporre anche una carta identica, p. es. una mucca gialla su una mucca gialla.



Attenzione: se un giocatore depone una **carta rossa**, non deve fare alcun verso di animale!



Attenzione ancora una volta: chi depone tuttavia un **gallo rosso**, deve gridare „Cocotaki”!



Ancora una volta tutto insieme:

- ➔ per il gallo rosso gridare „Cocotaki!”.
- ➔ Per tutte le altre carte rosse non imitare alcun verso di animale.
- ➔ Per tutti gli altri colori (indipendentemente dall'animale) imitare il verso dell'animale.

Si osservi quanto segue: solamente i **galli rossi** gridano „Cocotaki”, tutti gli altri fanno naturalmente „chicchirichì”.



Le farfalle sono **jolly**. Si può deporre sempre una farfalla quando è il proprio turno (indipendentemente dall'animale su cui si depone, che può essere anche una farfalla). Le farfalle non fanno alcun verso! Con la farfalla posata si può desiderare un **colore a piacere** che il giocatore successivo deve poi posare.

Katrin



Tim

Lisa



Max

Desidero il verde.

Tocca a Max. Egli dovrebbe deporre una carta rossa o una carta con un gallo. Max depone invece una farfalla e desidera il colore verde. Ora tocca a Lisa che deve deporre un animale verde.

Chi non può (o non vuole) deporre alcuna carta, **deve** prendere la carta superiore dal mazzo. Poi tocca al giocatore successivo. Quindi non si può prima prendere una carta e poi deporre carte.

Molto importante: chi commette un errore deve prendere **immediatamente due carte di punizione** dal mazzo.

Errori sono:

- ➔ l'imitare un verso errato (p. es. posare un cane e dire „muuh”).
- ➔ Non imitare un verso nonostante il fatto che lo si dovrebbe fare (p. es. posare un gatto verde e non dire nulla.
- ➔ Posare un gallo rosso e non dire „Cocotaki”.
- ➔ Posare una carta rossa (al di fuori del gallo rosso) e fare un verso.

Qualora non ci si dovesse accorgere di un errore, il giocatore, naturalmente, non deve prendere carte di punizione. Gli errori devono essere reclamati dai compagni di gioco prima che il giocatore successivo posi una carta. I reclami successivi non sono validi. Ciascun giocatore può reclamare un errore. Chi ha solamente ancora **un'unica** carta in mano, deve annunciare immediatamente **„ultima carta”**. Se un giocatore se ne dimentica, questo è un errore per il quale vengono date immediatamente due carte di punizione.

FINE DEL GIOCO

Non appena uno dei giocatori ha posato la sua ultima carta, il gioco è terminato e questo giocatore ha vinto.

Attenzione: anche quando viene deposta l'ultima carta si può fare ancora un errore e anche per questo si incassano naturalmente due carte di punizione!

REGOLE PER GLI AVANZATI

Ora le cose divengono turbolente! Tutte le regole note fino a questo punto continuano ad essere valide. A ciò si aggiunge quanto segue:



Se un giocatore posa un gallo (indipendentemente dal colore), il giocatore successivo salta il turno.



Katrin

Tim

Lisa gioca un gallo blu e dice „Chicchirichi”.

Katrin salta il turno.

Ora tocca a Tim. Egli deve posare una carta blu o un gallo.

Lisa

Max



Se il giocatore che salta il turno depone una carta, questo è un errore. Egli deve riprendere la carta deposta ed incassa immediatamente due carte di punizione.



Se un giocatore depone un asino (indipendentemente dal colore), vi è un **turno di asini**. Questo significa che per un intero turno possono essere posati unicamente asini, nessun altro animale e nessuna farfalla. Quando tocca nuovamente al giocatore che ha posato il primo asino nel turno di asini, egli può nuovamente giocare quello che desidera, quindi un animale uguale o un colore uguale. Se egli depone nuovamente un asino, vi è un secondo turno di asini. Il primo giocatore che non è in grado di

giocare un asino in un turno di asini termina questo turno e prende tante carte dal mazzo come sono stati giocati asini in questo turno (incluso il primo asino). il giocatore successivo gioca di nuovo normalmente, vuol dire deve giocare una carta con il medesimo animale o una carta con il medesimo colore.

COCOTAKI PER GLI ESPERTI

Ogni giocatore riceve all'inizio dieci carte. Il giocatore di turno può deporre diverse carte. La **prima** carta deve presentare nuovamente (come descritto) lo stesso colore o lo stesso animale determinati dalla carta superiore del mazzetto di deposizione. Successivamente a ciò il giocatore può deporre ancora quanti **animali uguali** desidera. Con ciascuna carta deposta il giocatore deve fare il corrispondente verso dell'animale (o nessun verso se si tratta di una carta rossa).



Tim gioca dapprima un gatto verde. Successivamente a ciò aggiunge altri due gatti. Deve dire tre volte „Miao”.

Attenzione: se un giocatore posa più galli, salta il turno il numero corrispondente di giocatori.



Max posa due galli, un gallo giallo ed un gallo rosso; al primo dice „Chicchirichi”, al secondo „Cocotaki”. Lisa e Katrin saltano il turno, tocca a Tim.



Se qualcuno gioca un leone (indipendentemente dal colore), cambia **immediatamente** la direzione di gioco. Ora non si gioca più in senso orario, ma in senso antiorario. Questo significa che dopo un leone giocato non tocca al vicino sinistro del giocatore, ma al vicino destro. Se più tardi viene giocato nuovamente un leone, la direzione cambia naturalmente di nuovo e si prosegue nuovamente in senso inverso.

Attenzione: qualora un giocatore dovesse posare due leoni in una volta, la direzione di gioco rimane invariata. **In linea di massima vale quanto segue:** con un numero pari di leoni giocati (due leoni, quattro leoni ecc.) la direzione di gioco osservata finora rimane invariata. Con un numero dispari di leoni giocati (un leone, tre leoni ecc.) la direzione di gioco cambia immediatamente. Qualora un giocatore non dovesse accorgersi di un cambio di direzione e dovesse posare una carta nonostante il fatto non tocca a lui, questo errore viene punito naturalmente, come sempre, con due carte di punizione e il giocatore deve riprendere in mano la carta che ha posato erroneamente.



Avete ancora dei quesiti? Vi assistiamo volentieri!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMII