

# KOTAKOTE

**Leeftijd:** 6-99 jaar

**Aantal spelers:** 2-6

**Inhoud:** 30 uitdaging斯卡arten (niveau Makkelijk met 1 afbeelding, niveau Moeilijk met 2 afbeeldingen), 6 sets van 4 Kotakote-kaarten.

**Doel van het spel:** 5 uitdaging斯卡arten winnen.

**Vorbereiding:** De spelers kiezen samen op welk spelniveau ze willen spelen: Niveau 1 – de uitdaging斯卡arten worden neergelegd met de kant met 2 afbeeldingen naar boven  
Niveau 2 – de uitdaging斯卡arten worden neergelegd met de kant met 1 afbeelding naar boven

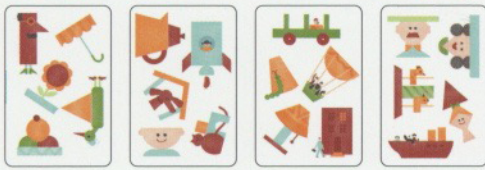
De uitdaging斯卡arten worden geschud en op een stapeltje gelegd (zie het gekozen spelniveau). Elke speler neemt een set van 4 Kotakote-kaarten en houdt deze vast in zijn hand.

4 Kotakote-kaarten

Voorzijde



Achterzijde



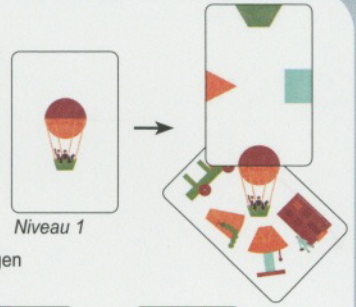
**Verloop van het spel:** De spelers nemen hun Kotakote-kaarten in hun hand. Alleen de kaarten die nodig zijn voor de uitdaging kunnen op tafel gelegd worden, de andere moeten in de hand worden gehouden.

De 1e uitdaging斯卡art wordt omgedraaid en neergelegd op het midden van de tafel, zodat alle spelers hem kunnen zien. Op deze kaart zijn 1 of 2 afbeeldingen te zien, afhankelijk van het gekozen spelniveau.

Alle spelers proberen tegelijkertijd en met behulp van hun Kotakote-kaarten de afbeelding op de uitdaging斯卡art na te maken.

Ze moeten hiervoor een geometrische vorm (van de juiste kleur) en de helft van de bijbehorende afbeelding tegen elkaar aan leggen.

Niveau 1



Als er op de uitdaging斯卡art 2 afbeeldingen te zien zijn, moeten er 2 afbeeldingen nagemaakt worden.



Niveau 2



Zodra een speler denkt dat het hem gelukt is, roept hij "KOTAKOTE".

Samen wordt er gecontroleerd:

- Als de afbeelding(en) op de juiste manier nagemaakt is(zijn), wint de speler de uitdaging斯卡art en houdt hij deze in zijn hand tot het einde van de partij.
- Als er een fout is gemaakt, verliest hij de uitdaging. De speler geeft een eerder gewonnen uitdaging斯卡art (als hij deze heeft) terug. Deze kaart en de uitdaging斯卡art van deze spelronde worden onder de andere kaarten van de pot gelegd.

Elke speler neemt zijn Kotakote-kaarten weer in zijn hand (plus de eventueel gewonnen uitdaging斯卡arten) en schudt ze.

Een nieuwe spelronde begint en een nieuwe uitdaging斯卡art wordt omgedraaid.

**Einde van het spel:** De speler die als eerste 5 uitdaging斯卡arten heeft gewonnen, wint het spel.

Een spel van Sébastien Decad.

DJECO

Opgepast. Kleine onderdelen.

# KOTAKOTE

**Age:** 6-99 ans

**Nb de joueurs:** 2-6

**Nb de cartes:** 30 cartes défi (niveau Facile avec 1 dessin, niveau Difficile avec 2 dessins), 6 sets de 4 cartes Kotakote.

**But du jeu:** Gagner 5 cartes défi.

**Préparation du jeu:** les joueurs choisissent ensemble à quel niveau de jeu ils souhaitent jouer :

Niveau 1 – les cartes défi sont posées face 2 dessins visibles

Niveau 2 – les cartes défi sont posées face 1 dessin visible

Les cartes défi sont mélangées et posées en pile (cf. niveau de difficulté choisi). Chaque joueur prend un set de 4 cartes Kotakote qu'il garde en main.

4 Cartes Kotakote

Recto



Verso



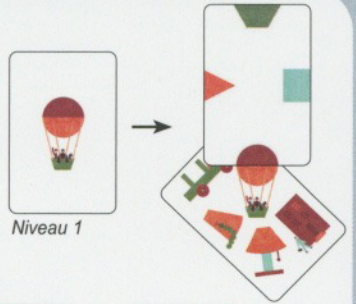
**Déroulement du jeu:** Les joueurs prennent leurs cartes Kotakote en main. Seules les cartes nécessaires à la réalisation du défi pourront être posées sur la table, les autres devront rester en main.

La 1<sup>ère</sup> carte défi est retournée puis posée au centre de la table afin que tous les joueurs puissent la voir. Cette carte montre 1 ou 2 dessins selon le niveau de jeu choisi.

En même temps et à l'aide de leurs cartes Kotakote, tous les joueurs tentent de reproduire le dessin de la carte défi.

Pour cela ils doivent placer côte à côte une forme géométrique (de la bonne couleur) et la moitié du dessin correspondant.

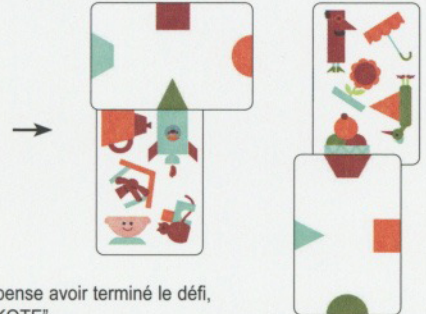
Niveau 1



Si la carte défi montre 2 dessins, il faut reproduire les 2 dessins.



Niveau 2



Dès qu'un joueur pense avoir terminé le défi, il annonce "KOTAKOTE".

On vérifie ensemble :

- Si le ou les dessin(s) est/sont correctement réalisé(s), le joueur gagne la carte défi et la garde dans sa main jusqu'à la fin de la partie.
- S'il y a une erreur, le défi est perdu. Le joueur rend une carte défi précédemment gagnée s'il en a une. Cette carte et la carte défi de ce tour sont remises sous la pioche.

Chaque joueur reprend ses cartes Kotakote en main (plus les éventuelles cartes défi remportées) et les mélange.

Un nouveau tour démarre et une nouvelle carte défi est retournée.

**Fin du jeu:**

Le premier joueur à avoir gagné 5 cartes défi remporte la partie.

Un jeu de Sébastien Decad.

DJECO

Attention. Petits éléments.