



VAN
HAIM
SHAFIR



Aantal spelers: 2 - 10
Leeftijd: vanaf 5 jaar
Spelduur: ca. 15 min.

Inhoud: 112 speelkaarten
1 spelregelboekje

SPELIDEE

In dit turbulente spel is alles kleuriger, beestachtiger en gekker dan men in het verleden ooit gezien heeft. Bij iedere afgelegde kaart moet men het **bijbehorende** dierengeluid imiteren. Een speler die zich vergist, krijgt strafkaarten. Maar, als men een rode kaart aflegt, mag men helemaal geen geluid maken, behalve bij een rode haan, want bij hanen is het weer volkomen anders, zoals dat hoort in Cocotaki. De speler die als eerste al zijn kaarten heeft afgelegd, heeft gewonnen.

VOORBEREIDING

De oudste speler schudt de kaarten en verdeelt ze. Iedere speler krijgt **acht** kaarten die hij in zijn hand neemt. De rest van de kaarten vormen een **gedekte stapel** in het midden van de tafel. De bovenste kaart van deze stapel wordt gepakt en **open** naast deze stapel gelegd. Dit is de eerste kaart van de **open** aflegstapel.

SPEL VOOR BEGINNENDE SPELER(TJ)S

Cocotaki is een gek spel. Als men dit spel voor het eerst speelt, in het bijzonder met jonge kinderen, kan men het beste met de volgende basisregels spelen. Dat maakt het spelen

gemakkelijker. Als men de basisregels beheerst, dan kunnen stap voor stap de extra regels worden toegevoegd die de ware finesses in het spel brengen.

De speler links van de oudste speler begint. In de richting van de wijzers van de klok is steeds de volgende speler aan de beurt. Een speler die aan de beurt is, moet precies één kaart uitspelen, **nooit** meerdere. De bovenste kaart van de open aflegstapel bepaalt welke kaart mag worden gespeeld. De speler moet ofwel een kaart met **dezelfde kleur** ofwel een kaart met **hetzelfde dier** spelen. De uitgespeelde kaart wordt open op de aflegstapel gelegd.

Let op: Als de speler de kaart uitspeelt, moet hij daarbij het bijbehorende dierengeluid imiteren.



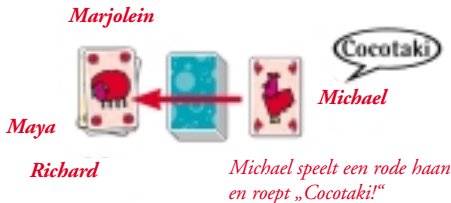
De nieuwe kaart op de aflegstapel geeft nu aan, welke kaart de volgende speler moet uitspelen. **De regel blijft altijd:** ofwel dezelfde kleur ofwel hetzelfde dier. Natuurlijk mag men ook een identieke kaart spelen, bijvoorbeeld een gele koe op een gele koe.



Let op: Als een speler een **rode kaart** speelt, mag hij geen dierengeluid maken!



Let nu nogmaals op: Een speler die echter een **rode haan** speelt, moet „Cocotaki“ roepen!



Dus nog even alles op een rijtje:

- ➔ Bij een rode haan „Cocotaki!“ roepen.
- ➔ Bij iedere andere rode kaart geen dierengeluid maken.
- ➔ Bij alle andere kleuren (het maakt niet uit welk dier) het betreffende dierengeluid imiteren.

Let op: Alleen de rode hanen roepen „Cocotaki“, alle andere roepen natuurlijk „Kukeleku!“.



De vlinders zijn **jokers**. Een vlinder kan men altijd uitspelen als men aan de beurt is (het maakt niet uit op welk dier, ook op een andere vlinder). Vlinders maken geen geluid! Met de uitgespeelde vlinder mag de speler een **kleur kiezen** die de volgende speler moet spelen.



Richard is aan de beurt. Hij moet eigenlijk een rode kaart of een kaart met een haan spelen. Hij speelt echter een vlinder en kiest de kleur groen. Maya is nu aan de beurt en moet een groen dier spelen.

Een speler die geen kaart kan (of wil) spelen, **moet** de bovenste kaart van de gedekte stapel pakken. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Men mag dus niet eerst een kaart trekken en dan nog een kaart spelen.

Belangrijk: Een speler die een fout maakt, moet **meteen twee strafkaarten** van de gedekte stapel pakken. **Fouten zijn:**

- ➔ Een verkeerd geluid maken (bijvoorbeeld een hond spelen en “Boeh” roepen).
- ➔ Geen geluid maken, terwijl dat moet (bijvoorbeeld een groene kat spelen en niets zeggen).
- ➔ Een rode haan spelen en geen „Cocotaki“ roepen.
- ➔ Een andere rode kaart spelen en tegelijkertijd geluid maken.

Als een fout niet wordt opgemerkt, krijgt de speler natuurlijk geen strafkaarten. Fouten moeten door de medespelers worden aangegeven, **voordat** de volgende speler een kaart speelt. Daarna is het onmogelijk om een medespeler nog aan te spreken op een fout. Alle spelers mogen fouten reclameren. Een speler die nog slechts **precies één** kaart bezit, moet **“laatste kaart”** zeggen. Als deze speler zich vergist, is dat ook een fout en krijgt hij dus twee strafkaarten.

EINDE VAN HET SPEL

Als een speler zijn laatste kaart heeft gespeeld, is het spel afgelopen en heeft deze speler gewonnen.

Let op: Ook bij het spelen van de laatste kaart kan men nog een fout maken en ook hiervoor incasseert de speler natuurlijk twee strafkaarten!

REGELS VOOR GEVORDERDEN

Nu wordt het chaotisch. Alle tot nu toe genoemde regels blijven van kracht. De volgende regels worden toegevoegd:



Als een speler een haan speelt (het maakt niet uit welke kleur), moet de volgende speler een beurt overslaan.



Maya

Richard



Marjolein Michael *blauwe haan en zegt "Kukeleku". Marjolein moet een beurt overslaan. Michael is nu aan de beurt. Hij moet ofwel een*

blauwe kaart ofwel een haan spelen.

Als een speler die een beurt moet overslaan toch een kaart speelt, dan is dat een fout. Hij moet de gespeelde kaart terugnemen en krijgt meteen twee strafkaarten.



Als een speler een ezel speelt (het maakt niet uit welke kleur), dan volgt een **ezelronde**. Dat betekent, dat **één complete ronde lang** alleen ezels mogen worden gespeeld, dus geen andere dieren of vlinders. Een speler die geen ezel kan spelen, moet een kaart van de gedekte stapel pakken. De speler die als eerste de ezel speelde, mag als hij weer aan de beurt is, spelen wat hij wil, dus een kaart met dezelfde kleur of hetzelfde dier. Als hij weer een ezel speelt, volgt er opnieuw een ezelronde. Als een speler in een ezelronde een ander dier speelt, maakt hij een fout

en moet hij twee strafkaarten pakken en zijn gespeelde kaart terugnemen. Als de fout niet wordt opgemerkt is de ezelronde voorbij en bepaalt het verkeerd gespeelde dier, welke kaart nu gespeeld moet worden.

COCOTAKI VOOR EXPERTS

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel tien kaarten. Een speler die aan de beurt is mag **meerdere** kaarten spelen. De **eerste** kaart moet weer (zoals beschreven) dezelfde kleur of hetzelfde dier tonen. Daarna mag hij zoveel kaarten met **hetzelfde dier** spelen als hij wil. Bij iedere gespeelde kaart moet hij echter het betreffende dierengeluid maken (of natuurlijk geen geluid als het om een rode kaart gaat).



Michael speelt een groene kat. Hij speelt daarna nog twee katten. Hij moet dus drie keer "Miauw" zeggen.

Let op: Als een speler meerdere hanen speelt, moeten het betreffende aantal spelers een beurt overslaan.



Richard speelt twee hanen, een gele en een rode haan. Bij de eerste zegt hij "Kukeleku", bij de tweede "Cocotaki". Maya en Marjolein moeten een beurt overslaan. Michael is aan de beurt.



Als iemand een leeuw speelt (het maakt niet uit welke kleur), dan verandert de speelrichting **direct**. Er wordt nu niet meer in de richting van de wijzers van de klok gespeeld, maar tegen de wijzers van de klok in. Dat betekent, dat na het spelen van een leeuw de linkerbuurman niet aan de beurt is, maar de rechterbuurman. Als later in het spel opnieuw een leeuw wordt gespeeld, dan verandert de richting uiteraard weer en gaat het in tegengestelde richting weer verder.

Let op: Als een speler in zijn beurt twee leeuwen speelt, blijft de speelrichting onveranderd. **Een handig ezelsbruggetje is:** bij een even aantal uitgespeelde leeuwen (twee leeuwen, vier leeuwen enz.) blijft de huidige speelrichting onveranderd. Bij een oneven aantal uitgespeelde leeuwen (één leeuw, drie leeuwen enz.) verandert de speelrichting. Als een speler de verandering van richting niet opmerkt en een kaart speelt, terwijl hij niet aan de beurt is, maakt hij een fout en moet hij uiteraard twee strafkaarten pakken en zijn gespeelde kaart terugnemen.



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

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