



HAIM
SHAFIR



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

Contenuto: 112 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**.

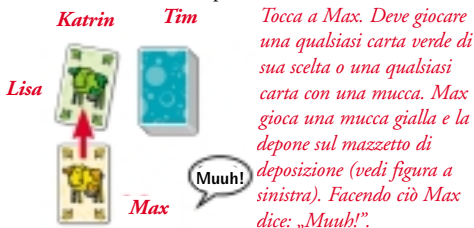
LA VARIANTE PER I PRINCIPIANTI

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

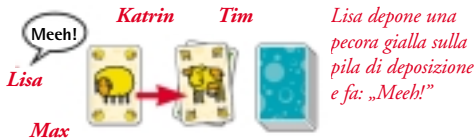
le regole di base esposte qui di seguito per facilitare l'introduzione al gioco. Quando si conoscono bene le regole di base, si aggiungono passo dopo passo le regole addizionali che rendono il gioco veramente sfizioso.

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.



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:

- ➔ 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. Chi non è in grado di posare un asino deve prendere una carta dal mazzo. 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. Colui che in un turno di asini posa un'altra carta di animale, commette un errore. Deve riprendere la carta posata ed incassa due carte di posizione. Se non ci si accorge dell'errore, il turno di asini è terminato e l'animale posato per errore determina ciò che si deve giocare.

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 „Chicchirichì”, 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: redaktion@amigo-spiele.de

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