



TERVEZTE: **HU**  
HAIM SHAFIR

Játékosok: 2 – 10  
Ajánlott: 5 kortól  
Játékidő: 15 perc

## A JÁTÉK

Ebben a lendületes játékban, sokkal színesebb a világ és telis-tele van vidám állatokkal!

Minden kártyaletétnél utánózni kell az állat hangját. Aki ezt elfelejti, az büntetőkártyákat kap! Hacsak nem piros kártyát teszünk le, mert akkor bizony csendben kell maradni! Kivéve a vörös kakast, mert itt megint csak egészen mást kell csinálnunk, hát ilyen ez a Cocotaki játék. Aki elsőként leteszi az összes kártyáját, az nyer.

## ELŐKÉSZÍTÉS

Válasszuk egy osztót, aki megkeveri és elosztja a lapokat. Mindenkinek **8 kártyát** ad a kezébe. A maradék lapokat pedig **lefordítva** egy pakliba rendezi. A pakli legfelső lapját **felfordítja** a pakli mellé – ez a felfordított lerakó pakli első lapja.

## KEZDŐRNEK

A Cocotaki egy örületes játék. Amikor elsőként játszunk, különösen, ha kisgyermekkel, akkor játszunk az alapszabály szerint, így könnyebben ismerjük ki a játékot.

Ha már ismerjük az alapszabályokat, akkor fokozatosan, lépésről-lépésre vigyünk több taktikát a kiegészítő szabályokkal a játékba.

Az osztótól balra ülő játékos kezd, innentől az óramutató járása szerint következünk. Aki soron van, **pontosan egy** lapot játszik ki, **többet nem** szabad. Hogy milyen lapot játszhatunk ki, azt a lerakó pakli legfelső lapja határozza meg. Vagy **ugyanolyan színű**, vagy **ugyanolyan állatos** lapot játszhatunk ki. A kijátszott lapot felfordítva a lerakó paklira tesszük.

**Figyelem!** Amikor kijátszol egy lapot, akkor a lap szerinti állat hangját utánóznod kell!



*Dani következik. Neki egy zöld lapot, vagy egy valamilyen színű tehenes lapot kell kijátszania. Dani egy sárga tehenes lapot tesz le (lásd az ábrát), miközben azt mondja, hogy „Múú!”*

A lerakó pakli új lapja megadja azt, hogy a következőnek mit kell letennie. **Mindig érvényes** az, hogy vagy ugyanolyan színt, vagy ugyanolyan állatot kell tenned. Természetesen ugyanolyan lapot mindig letehetsz. Például egy sárga tehenre tehetsz egy sárga tehenet.

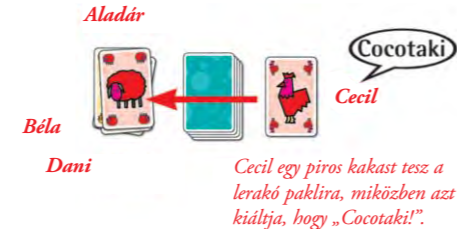


*Béla egy sárga birkát tesz a lerakó paklira, miközben azt mondja, hogy „Bee!”*

**Figyelem!** Aki piros kártyát tesz le, annak **csendben** kell maradnia!



**És megint csak figyelem!** Aki **piros kakas** kártyát tesz le, az azt kiáltja, hogy „Cocotaki!”



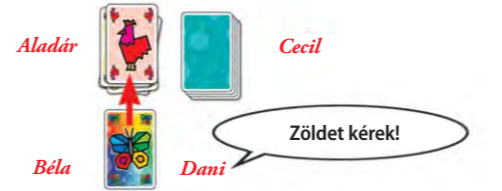
*Cecil egy piros kakast tesz a lerakó paklira, miközben azt kiáltja, hogy „Cocotaki!”*

- Vessünk még egy pillantást a szabályokra:**
- ➔ Piros kakasnál kiáltsd azt, hogy „Cocotaki!”.
  - ➔ Az összes többi piros kártyánál maradj csendben!
  - ➔ Az összes többi színű állatkártyánál utánózd az állat hangját!

**Figyelem!** Csak a piros kakas mondja azt, hogy „Cocotaki!”, az összes többi kakas azt mondja, hogy: „Kukurikú!”

A pillangók a **jokerek**. Őket bármelyik állatra leteheted, amikor te vagy a soron. A pillangóknak nincsen hangjuk. Ha pillangót teszel le, akkor kérhetsz egy színt és a következő játékosnak olyan színt kell letennie.

*Dani következik. Neki egy piros lapot, vagy egy valamilyen*



*színű kakast kellene kijátszania. Dani egy pillangót tesz le, miközben azt mondja, hogy „Zöldet kérek!” Béla a következő, akinek egy zöld színű állatot kell letennie.*

Ha nem tudsz, vagy nem akarsz lapot tenni, akkor fel **kell** venned a húzó pakli legfelső lapját. Ezt követően a következő játékos jön. Tehát nem lehet egy lépésünkön belül húzni és lapot letenni.

**Nagyon fontos!** Aki **hibázik**, az azonnal **2 büntetőlapot** húz a húzó pakliból! **A hibák:**

- ➔ Rossz hangot adsz. (Például egy kutyát teszel le és azt mondod, hogy „Múú!”)
- ➔ Nem adsz ki állathangot, pedig kellene. (Például, leteszel egy zöld macskát és nem mondasz semmit.)
- ➔ Piros kakast teszel le, és nem kiáltod, hogy „Cocotaki!”.
- ➔ Piros kártyát teszel le (piros kakason kívül) és valamilyen állathangot adsz ki.

Abban az esetben, ha egy hibát nem vesznek észre, és nem jeleznek, akkor a játékosnak nem kell büntetőkártyát húznia. A hibát a játékosársaknak észlelniük és jelezniük kell még **azelőtt**, hogy a következő játékos lapot tesz le. Minden későbbi reklamáció érvénytelen. Minden játékos jelezhet egy hibát. Akinek **egy lap** marad a kezében, annak azonnal azt kell kiáltania, hogy: **„Utolsó lap!”** Ha a játékos ezt elfelejti, akkor hibázik, amiért két büntetőkártyát kell húznia.

## A JÁTÉK VÉGE

Amint valaki az utolsó lapját teszi le, véget ér a játék és ő lesz a nyertes.

**Figyelem!** Az utolsó lap lerakásakor is hibázhatsz, és akkor büntetésül 2 lapot fel kell venned!

## HALADÓRNEK

Az eddig megismert alapszabályok a következő kiegészítésekkel maradnak érvényben:

**Ha valaki kakast tesz** (mindegy, hogy milyen színű), az öt követő játékos automatikusan kimarad a körből.



*Béla kitesz egy kék kakast és azt kiáltja, hogy „Kukurikú!” Aladár kimarad a játékból így Cecil következik. Neki vagy egy kék lapot, vagy egy kakast kell tennie.*

Ha a kimaradt játékos véletlenül letett egy lapot, akkor hibázott. A letett lapját vissza kell vennie, és büntetésül két lapot kell húznia a húzó pakliból.

Ha egy játékos csacsit tesz le, akkor **„csacsi-kör”** következik. Ez azt jelenti, hogy ebben a körben csak csacsit lehet letenni. Más állat nem tehető, még pillangó sem. Aki nem tud csacsit tenni, az húz egy lapot a húzó pakliból. Amikor a kör visszaér a csacsi-kört indító játékoshoz, akkor a játékos kijátszhat ugyanolyan színű lapot, vagy ugyanolyan állatot. Ha újra csacsit tesz le, akkor egy újabb csacsi-kör kezdődik. Aki véletlenül más állatot tesz egy csacsi-körben, annak a letett lapját vissza kell vennie, és büntetésül két lapot kell húznia a húzó pakliból. Ha a többiek nem veszik észre a hibát, akkor a csacsi-kör

véget ér és a hibás lap határozza meg, hogy milyen lapot kell tenni.

## COCOTAKI PROFIKNAK

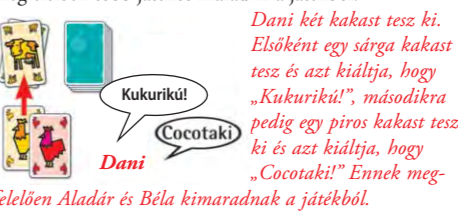
A játék kezdetén mindenki 10 lapot kap. A soron lévő játékos több lapot is letehet. Az elsőként letett lapnak ugyanolyan színűnek vagy ugyanolyan állatosnak kell lennie – ahogy ez az alapszabályban is áll – mint a lerakó pakli legfelső lapja.

Erre a játékos annyi ugyanolyan állatos kártyát tehet, amennyit csak szeretne. Minden letett laphoz ki kell adni a megfelelő állathangot.



*Cecil kitesz elsőként egy zöld macskát, amire további két macskát tesz, és háromszor kiáltja azt, hogy „Miaú!”*

**Figyelem!** Ha egy játékos több kakast is kitesz, akkor annak megfelelően több játékos marad ki a játékból.



*Dani két kakast tesz ki. Elsőként egy sárga kakast tesz és azt kiáltja, hogy „Kukurikú!”, másodikkra pedig egy piros kakast tesz ki és azt kiáltja, hogy „Cocotaki!” Ennek megfelelően Aladár és Béla kimaradnak a játékból.*

Ha valaki oroszlánt tesz (mindegy, hogy milyen színű), akkor **azonnal** megváltozik a játék iránya. Az óramutató járásával ellentétes irányban folytatódik a játék. Ez azt jelenti, hogy az oroszlánt kirakó játékos nem a baloldali, hanem a jobboldali szomszédja követi. Ha később valaki kijátszik egy oroszlánt, akkor a játék iránya újra megfordul.

**Figyelem!** Ha valaki egyszerre két oroszlánt játszik ki, akkor a játék iránya változatlan marad. Alapjában érvényes, hogy ha páros számú oroszlánt játszunk ki (kettő, négy...) a játék iránya változatlan marad. Páratlan számú oroszlán kijátszásakor (egy, három...) a játék iránya megváltozik. Ha egy játékos véletlenül kitesz egy kártyát és nem ő van a soron, akkor hibázik. A letett lapját vissza kell vennie, és büntetésül két lapot kell húznia a húzó pakliból.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

CE szabványnak megfelel. Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz! A gyermek a kis alkatrészeket beszippanthatja, lenyelheti, így azok fulladást okozhatnak. Az éles sarkok és hegyek sérülést okozhatnak.

Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk. A doboz tartalma színeiben és egyéb részleteiben eltérhet az illusztrációtól. Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122  
email: piatnik@piatnik.hu  
Szarmazási hely: EU



## IDEEA JOCULUI

La acest joc superb și turbulent totul devine cu mult mai colorat, mai animalic, mai trăsnit, decât în general. De fiecare dată când depui o carte, trebuie să scoți sunetul **caracteristic** al animalului reprezentat pe acea carte. Dacă uiți, trebuie să umfli cărți de penalizare. Asta însă numai dacă nu joci o carte roșie - fiindcă atunci este interzis să scoți orice fel de sunet. Dar dacă animalul de pe cartea roșie este un cocoș, trebuie să strigi total altceva, și anume: „Cocotaki!”. Câștigă cine reușește să scape primul de toate cărțile sale.

## PREGĂTIREA JOCULUI

Cel mai în vârstă jucător amestecă și împarte cărțile. Fiecare jucător primește câte **opt** cărți, pe care le ia în mână. Depuneți restul cărților în mijlocul mesei **drept teanc de rezervă cu fața în jos**. Ridicați cartea superioară și depuneți-o cu fața în sus lângă teancul acoperit. Cu această carte ați început **teancul descoperit de depunere**.

## REGULILE DE BAZĂ

Cocotaki este un joc trăsnit. Când jucați pentru prima dată, mai ales dacă participați și copii mai mici, este cel mai indicat să vă orientați după regulile de bază de mai jos. Așa învățați mai ușor jocul. Dacă stăpâniți deja regulile de bază, adăugați pas cu pas regulile

suplimentare. Astfel jocul va deveni și mai trăsnit și mai dinamic. Începe vecinul din stânga celui mai în vârstă jucător, apoi continuați în sensul acelor de ceasornic. Cine este la rând trebuie să joace **o singură carte, niciodată mai multe**. Cartea pe care o poți juca depinde de cartea superioară din teancul de depunere. Trebuie să joci fie o carte de culoare **identică**, fie una care reprezintă **același** animal. Trebuie să depui cartea jucată pe teancul de depunere. **Atenție:** Când un jucător joacă o carte, trebuie să imite și sunetul animalului desenat pe carte.



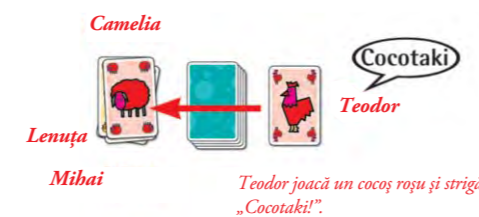
Cartea nouă de pe teancul de depunere determină acum ce fel de carte urmează să depună următorul jucător. **Regulă generală:** cartea trebuie să fie ori de aceeași culoare, ori trebuie să reprezinte același animal. Poți depune desigur și o carte identică: de exemplu o vacă galbenă pe o vacă galbenă.



**Atenție:** Dacă un jucător depune o carte roșie, nu are voie să scoată niciun sunet!



**Din nou atenție!** Cine joacă un cocoș roșu, trebuie să strige: „Cocotaki!”.



**Să recapitulăm:**  
 ➔ Dacă joci un cocoș roșu, trebuie să strigi „Cocotaki!”.  
 ➔ Dacă joci orice altă carte roșie, nu ai voie să scoți nici un sunet.  
 ➔ Dacă joci orice altă culoare (și orice alt animal), trebuie să imiți sunetul acelui animal.

**Atenție:** Numai cocoșii roșii strigă „Cocotaki!”, toți ceilalți spun „Cucurigu!”.

Fluturașii sunt jokeri. Poți juca un fluturaș oricând, dacă ești la rând. (Îl poți depune pe orice animal, chiar și pe un fluturaș). Fluturașii nu scot sunete! Când joci un fluturaș, poți să-ți dorești **orice fel de culoare**, iar următorul jucător trebuie să-ți respecte dorința.



**Mihai este la rând. De fapt ar trebui să joace o carte roșie sau o carte cu un cocoș. Mihai joacă însă un fluturaș și își dorește culoarea verde. Urmează Lenuța la rând și trebuie să joace o carte verde.**

Cine nu poate (sau nu dorește) să joace nicio carte, **trebuie** să tragă cartea superioară de pe teancul de rezervă. Apoi îi vine rândul următorului jucător. Nu se poate deci, să tragi mai întâi o carte, iar apoi să și depui una.

**Foarte important:** Cine greșește trebuie să tragă **imediat două cărți de penalizare** de pe teancul de rezervă. **Greșeli sunt:**

- ➔ Să imiți un sunet nepotrivit (să joci de exemplu un câine și să spui „Muuu”).
- ➔ Să nu scoți niciun sunet, deși ar trebui (de exemplu să joci o pisică verde și să nu spui nimic).
- ➔ Să joci un cocoș roșu și să nu spui „Cocotaki!”.
- ➔ Să joci o carte roșie (alta decât cocoșul) și să scoți un sunet.

Dacă adversarii nu îți observă greșeala, desigur că scapi nepedepsit și nu trebuie să tragi cărțile de penalizare. Jucătorii trebuie să reclame greșeala unui adversar **înainte** ca următorul jucător să-și joace cartea. Reclamațiile ulterioare nu au nicio consecință. Fiecare jucător are dreptul de a reclama o greșeală. Cine rămâne cu o **singură** carte în mână trebuie să strige imediat: „Ultima!”. Dacă jucătorul uită să anunțe ultima carte, a comis o greșeală pentru care este penalizat pe loc cu două cărți de penalizare.

## SFÂRȘITUL JOCULUI

După ce unul dintre jucători a depus și ultima carte pe care a avut-o în mână, jocul este încheiat și jucătorul rămas fără cărți este declarat câștigător.

**Atenție:** Și la depunerea ultimei cărți mai poți comite o greșeală. Desigur, și aceasta va fi penalizată cu două cărți de penalizare.

## REGULI PENTRU AVANSAȚI

Acum jocul devine și mai dinamic. Rămân în vigoare toate regulile prezentate până acum. La acestea se adaugă următoarele:

Dacă un jucător joacă un cocoș (de orice culoare), următorul jucător este eliminat din acea tură.



Dacă jucătorul care a fost eliminat dintr-un tur joacă totuși o carte, comite o greșeală. Trebuie să ia din nou în mână cartea depusă și mai primește imediat și două cărți de penalizare.

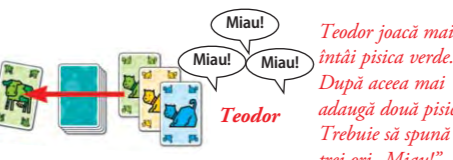
Dacă un jucător joacă un măgar (de orice culoare), urmează un **tur al măgarilor**. Asta înseamnă că: **în cursul întregului tur** trebuie să fie jucați exclusiv măgari, nu și celelalte animale, și nici fluturi. Cine nu are măgari în mână trebuie să tragă o carte de pe teancul de rezervă. Când urmează din nou la rând jucătorul care a jucat primul măgar, poate juca din nou ce dorește: poate depune fie același animal, fie aceeași culoare. Dacă joacă iar un măgar, urmează un nou tur al măgarilor. Cine joacă într-un tur al măgarilor orice fel de alt animal, comite o greșeală. Trebuie să ia din nou în mână cartea depusă și mai primește și două cărți de penalizare. Dacă nimeni nu observă greșeala, se încheie turul măgarilor și

animalul care a fost jucat din greșeală arată cu ce carte trebuie continuat jocul.

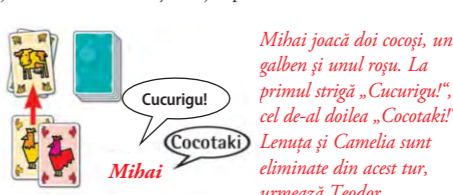
## COCOTAKI PENTRU PROFESIONIȘTI

Fiecare jucător primește la început zece cărți. Cine urmează la rând poate depune mai multe cărți simultan. **Prima** carte trebuie să fie (precum a fost descris mai sus) fie de culoarea cărții superioare de pe teancul de depunere, fie să reprezinte același animal. După aceea jucătorul are voie să depună atâtea **animale identice**, câte dorește.

La fiecare carte depusă trebuie să imite sunetul specific animalului (sau să nu scoată nici un sunet, dacă este o carte roșie).



**Atenție:** Dacă jucătorul joacă mai mulți cocoși, tot atâtea jucători sunt eliminați din joc pentru un tur.



Dacă cineva joacă un leu (de orice culoare), se inversează imediat direcția de joc. În loc de a juca în sensul acelor de ceasornic, veți juca în sens contrar acelor de ceasornic. În consecință, după ce a fost depus un leu, nu mai urmează la rând vecinul din stânga jucătorului, ci cel din dreapta lui. Dacă mai târziu este depus un alt leu, se schimbă din nou direcția jocului și veți juca iar în cealaltă direcție.

**Atenție:** Dacă un jucător depune simultan doi lei, nu se schimbă direcția de joc. În principiu: Dacă depui un număr par de lei (doi lei, patru lei etc.), nu se modifică direcția de joc. Dacă depui un număr impar de lei (un leu, trei lei etc.), se modifică imediat direcția de joc. Dacă unul dintre jucători nu observă că s-a modificat direcția de joc și joacă o carte, deși nu este la rând, a comis o greșeală și este penalizat ca de obicei cu două cărți de penalizare și trebuie să ia din nou în mână cartea pe care a depus-o din greșeală.