




KOTAKOTE

 **Alter:** 6-99 Jahre

 **Anzahl der Spieler:** 2-6

 **Inhalt:** 30 Aufgabenkarten (Schwierigkeitsstufe Leicht mit 1 Bild, Schwierigkeitsstufe Schwierig mit 2 Bildern), 6 Sets mit je 4 Kotakote-Karten.

 **Ziel des Spiels:** 5 Aufgabenkarten gewinnen.

 **Vorbereitung:** Die Spieler entscheiden gemeinsam, welche Schwierigkeitsstufe sie spielen möchten:
Schwierigkeitsstufe 1 – die Aufgabenkarten werden mit den 2 Bildern nach oben auf den Tisch gelegt.
Schwierigkeitsstufe 2 – die Aufgabenkarten werden mit dem 1 Bild nach oben auf den Tisch gelegt.

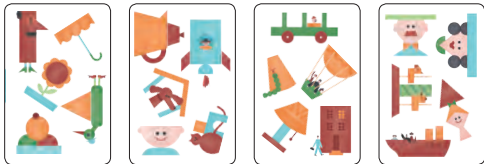
Die Aufgabenkarten werden gemischt und als Stapel auf den Tisch gelegt (s. gewählte Schwierigkeitsstufe). Jeder Spieler nimmt ein Set mit 4 Kotakote-Karten, die er in der Hand hält.

4 Kotakote-Karten

Vorderseite



Rückseite

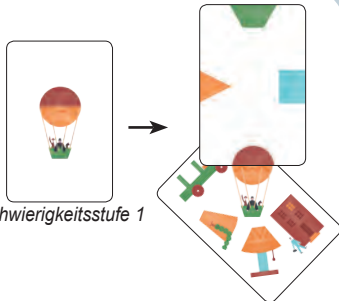


Spielverlauf: Die Spieler nehmen ihre Kotakote-Karten in die Hand. Es dürfen nur die Karten auf den Tisch gelegt werden, die für die Lösung der Aufgabe erforderlich sind. Die anderen Karten müssen weiterhin in der Hand gehalten werden.

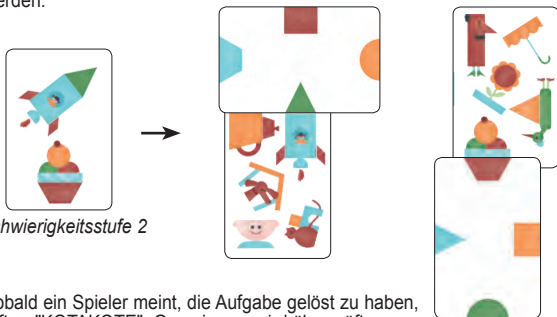
Die erste Aufgabenkarte wird umgedreht und in die Mitte des Tisches gelegt, so dass alle Spieler sie sehen können. Diese Karte zeigt je nach gewählter Schwierigkeitsstufe 1 oder 2 Bilder.

Gleichzeitig versuchen nun alle Spieler mithilfe ihrer Kotakote-Karten, das Bild auf der Aufgabenkarte nachzubilden.

Dazu müssen sie eine geometrische Form (in der richtigen Farbe) an die Hälfte des entsprechenden Bildes legen.



Wenn die Aufgabenkarte 2 Bilder zeigt, müssen beide Bilder nachgebildet werden.



Sobald ein Spieler meint, die Aufgabe gelöst zu haben, ruft er "KOTAKOTE". Gemeinsam wird überprüft:

- Wenn das oder die Bilder richtig nachgebildet wurde(n), erhält der Spieler die Aufgabenkarte und hält sie bis zum Ende des Spiels in seiner Hand.
- Wenn ein Fehler vorliegt, hat er die Aufgabe verloren. Der Spieler gibt eine zuvor gewonnene Aufgabenkarte zurück (falls er eine hat). Diese Karte und die Aufgabenkarte dieser Runde werden unter den Nachziehstapel zurückgelegt.

Jeder Spieler nimmt seine Kotakote-Karten (und seine eventuell gewonnenen Aufgabenkarten) wieder auf die Hand und mischt sie.

Eine neue Runde beginnt und eine neue Aufgabenkarte wird umgedreht.

Spielende: Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 5 Aufgabenkarten gesammelt hat.

Ein Spiel von Sébastien Decad.

DJECO