

# COCOTAKI

VON  
HAIM  
SHAFIR



Spieler: 2 – 10 Personen  
Alter: ab 5 Jahren  
Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt: 112 Spielkarten  
1 Spielanleitung

## SPIELIDEE

Bei diesem herrlich turbulenten Spiel ist alles viel bunter, tierischer, verrückter als man das sonst so kennt. Bei jeder abgelegten Karte muss man das zugehörige **charakteristische** Tiergeräusch nachahmen; wer das vergisst, bekommt Strafkarten. Es sei denn, man legt rote Karten ab, dann darf man nämlich überhaupt kein Geräusch machen – außer bei einem roten Hahn, denn hierbei ist es wiederum völlig anders, Cocotaki eben. Wer zuerst alle seine Karten abgelegt hat, ist Sieger.

## SPIELVORBEREITUNG

Der älteste Spieler mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder bekommt **acht** Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden als **verdeckter Zugstapel** in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird abgehoben und **offen** daneben gelegt – sie bildet den Beginn des **offenen Ablagestapels**.

## DIE ANFÄNGERVARIANTE

Cocotaki ist ein verrücktes Spiel. Wenn man zum allerersten Mal spielt, insbesondere mit jüngeren Kindern, dann fängt

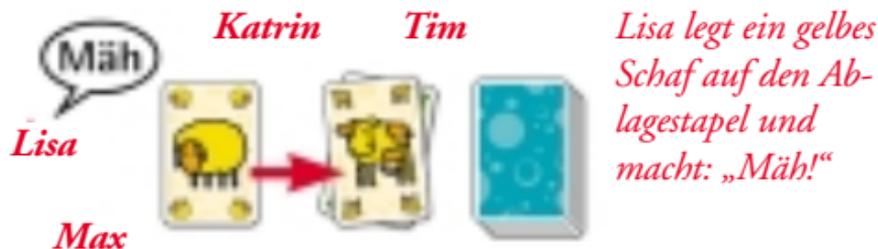
man am besten mit den folgenden Grundregeln an, so findet man leichter ins Spiel. Wenn man die Grundregeln beherrscht, dann fügt man Schritt für Schritt die Zusatzregeln ein, die den richtigen Pfiff ins Spiel bringen.

Der linke Nachbar des ältesten Spielers beginnt, anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an die Reihe kommt, muss **genau eine** Karte ausspielen, **niemals mehrere**. Welche Karte ausgespielt werden darf, richtet sich nach der obersten Karte des offenen Ablagestapels. Der Spieler muss entweder eine Karte mit der **gleichen** Farbe oder mit dem **gleichen** Tier spielen. Die ausgespielte Karte wird offen auf den Ablagestapel gelegt.

**Beachte:** Wenn der Spieler die Karte ausspielt, dann muss er dazu den passenden Tierlaut nachahmen.



Die neue Karte des Ablagestapels gibt nun vor, was der nächste Spieler legen muss. **Es gilt immer:** entweder die gleiche Farbe oder das gleiche Tier. Natürlich kann man auch eine identische Karte legen, z.B. eine gelbe Kuh auf eine gelbe Kuh.



**Aufgepasst:** Legt ein Spieler eine **rote Karte**, dann darf er kein Tiergeräusch nachahmen!



**Nochmals aufgepasst:** Wer allerdings einen **roten Hahn** legt, der muss „Cocotaki“ rufen!



## Noch einmal alles auf einen Blick:

- ➔ Bei einem roten Hahn „Cocotaki!“ rufen.
- ➔ Bei jeder anderen roten Karte kein Tiergeräusch nachahmen.
- ➔ Bei allen anderen Farben (egal welches Tier) das Geräusch des Tieres nachahmen.

**Beachte:** Nur die roten Hähne rufen „Cocotaki“, alle anderen machen natürlich „Kikeriki“.



Die Schmetterlinge sind **Joker**. Einen Schmetterling darf man immer legen, wenn man an der Reihe ist (egal auf welches Tier, auch auf einen Schmetterling). Schmetterlinge machen keine Geräusche! Mit dem gelegten Schmetterling darf man sich **eine beliebige Farbe** wünschen, die der nächste Spieler dann legen muss.



*Max ist dran. Er müsste eigentlich eine rote Karte oder eine Karte mit einem Hahn legen. Max legt jedoch einen Schmetterling und wünscht sich die Farbe Grün. Nun ist Lisa dran und muss ein grünes Tier legen.*

Wer keine Karte legen kann (oder will), **muss** sich die oberste Karte vom Zugstapel nehmen. Dann ist der nächste Spieler dran. Man darf also nicht erst ziehen und dann noch etwas legen.

**Ganz wichtig:** Wer einen Fehler macht, muss **sofort zwei Strafkarten** vom Zugstapel nehmen. **Fehler sind:**

- ➔ Ein falsches Geräusch nachahmen (z.B. einen Hund legen und „Muh“ sagen).
- ➔ Kein Geräusch nachahmen, obwohl man dies müsste (z.B. eine grüne Katze legen und nichts sagen).
- ➔ Einen roten Hahn legen und nicht „Cocotaki“ sagen.
- ➔ Eine rote Karte (außer einem roten Hahn) legen und irgendein Geräusch machen.

Sollte ein Fehler nicht bemerkt werden, so braucht der Spieler natürlich keine Strafkarten zu nehmen. Fehler müssen von den Mitspielern reklamiert werden, **bevor** der nächste Spieler eine Karte legt. Spätere Reklamationen sind ungültig. Jeder Spieler darf einen Fehler reklamieren. Wer nur noch **eine einzige** Karte auf der Hand hat, muss sofort **„letzte Karte“** ansagen. Vergisst dies ein Spieler, so ist das ein Fehler, für den es sofort zwei Strafkarten gibt.

## SPIELLENDE

Sobald einer der Spieler seine letzte Karte abgelegt hat, ist das Spiel beendet und dieser Spieler hat gewonnen.

**Achtung:** Auch beim Ablegen der letzten Karte kann man noch einen Fehler machen, und auch hierfür kassiert man dann natürlich zwei Strafkarten!

## REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Jetzt wird's turbulent. Alle bisher genannten Regeln gelten weiterhin. Hinzu kommt:



Legt ein Spieler einen Hahn (egal welcher Farbe), dann muss der nächste Spieler aussetzen.

*Katrin*

*Tim*

*Lisa spielt einen blauen Hahn und sagt „Kikeriki“. Katrin muss aussetzen. Nun ist Tim dran. Er muss entweder eine blaue Karte oder einen Hahn legen.*



*Lisa*

*Max*



Legt der Spieler, der aussetzen muss, eine Karte ab, so ist dies ein Fehler. Er muss seine gelegte Karte wieder aufnehmen und kassiert sofort zwei Strafkarten.



Legt ein Spieler einen Esel (egal welcher Farbe), dann gibt es eine **Eselrunde**. Das heißt: **Eine komplette Runde** lang dürfen nur Esel gelegt werden,

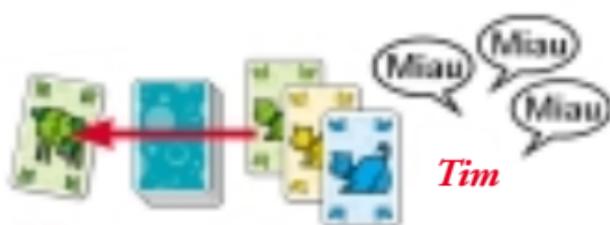
keine anderen Tiere oder Schmetterlinge. Wer keinen Esel legen kann, muss eine Karte vom Zugstapel nehmen. Kommt der Spieler, der den ersten Esel in der Eselrunde gelegt hat, wieder an die Reihe, dann darf er wieder spielen, was er möchte, also gleiches Tier oder gleiche Farbe. Legt er erneut einen Esel, dann gibt es eine weitere Eselrunde. Wer in einer Eselrunde eine andere Tierkarte legt, macht damit ein Fehler. Er muss die gelegte Karte wieder aufnehmen und kassiert zwei Strafkarten. Wird der Fehler nicht bemerkt,

dann ist die Eselrunde beendet, und das fälschlicherweise gelegte Tier gibt vor, was gespielt werden muss.

## COCOTAKI FÜR PROFIS

Jeder Spieler bekommt am Anfang zehn Karten. Wer an die Reihe kommt, darf mehrere Karten ablegen. Die **erste** Karte muss wieder (wie beschrieben) die gleiche Farbe oder das gleiche Tier zeigen, wie die oberste Karte des Ablagestapels vorgibt. Danach darf der Spieler noch so viele **gleiche Tiere** ablegen, wie er möchte.

Bei jeder abgelegten Karte muss der Spieler das entsprechende Tiergeräusch dazu machen (oder eben keines, wenn es sich um eine rote Karte handelt).



*Tim spielt zunächst eine grüne Katze.*

*Dann legt er noch zwei weitere Katzen dazu. Er muss dreimal „Miau“ sagen.*

**Achtung:** Legt ein Spieler mehrere Hähne, dann müssen entsprechend viele Spieler aussetzen.



*Max legt zwei Hähne, einen gelben und einen roten Hahn; beim ersten sagt er „Kikeriki“, beim zweiten „Cocotaki“. Lisa und Katrin müssen aussetzen, Tim ist an der Reihe.*



Spielt jemand einen Löwen (egal welcher Farbe), dann ändert sich **sofort** die Spielrichtung. Es wird nun nicht mehr im Uhrzeigersinn gespielt, sondern **gegen** den Uhrzeigersinn. Das bedeutet, dass nach einem gespielten Löwen nicht der linke Nachbar des Spielers an der Reihe ist, sondern der rechte Nachbar. Wird später erneut ein Löwe gespielt, dann ändert sich die Richtung natürlich erneut und es geht wieder andersrum weiter.

**Achtung:** Sollte ein Spieler zwei Löwen auf einen Schlag legen, dann bleibt die Spielrichtung unverändert. **Grundsätzlich gilt:** bei einer geraden Anzahl ausgespielter Löwen (zwei Löwen, vier Löwen, usw.) bleibt die bisherige Spielrichtung erhalten. Bei einer ungeraden Anzahl ausgespielter Löwen (ein Löwe, drei Löwen, usw.) ändert sich sofort die Spielrichtung. Bemerkt ein Spieler einen Richtungswechsel nicht und legt eine Karte, obwohl er nicht an der Reihe ist, so wird dieser Fehler natürlich wie immer mit zwei Strafkarten belegt und der Spieler muss seine fälschlicherweise gelegte Karte wieder auf die Hand nehmen.



---

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach  
E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

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