



Leikmenn: 2 – 10
Aldur: 5 +
Lengd: 10-15 mín.
Innihald: 112 spil

TILGANGUR LEIKSINS

Þessi leikur er skemmtilegri og litríkari en allt annað sem þú þekkir. Þegar þú lætur spil á borðið þá verður þú að hrópa upp dýrahljóð. Ef þú gleymir að hrópa dýrahljóðið þá færðu refsispil. Ef þú spilar út rauðu spili, þá áttu ekki að hrópa neitt dýrahljóð - nema þegar þú setur út rauða hanann. Sá leikmaður sem er fyrstur til losa sig við spilin á hendi vinnur.

UNDIRBÚNINGUR

Elsti leikmaðurinn stokkar og gefur spilin. Hver leikmaður fær **8 spil** á hendi. Þau spil sem eru eftir, eru sett í bunka á miðju borðsins. Efstá spilinu er velt og sett við hliðina á bunkanum og snýr upp.

FYRIR BYRJENDUR

Cocotaki er skemmtilegur leikur. Þegar þú spilar hann í fyrsta skiptið (sérstaklega með ungum krökkum), þá er best að byrja á eftirfarandi grundvallar reglum. Þegar leikmaður kann grundvallar reglurnar nógu vel þá er hægt að bæta við viðbótar reglum einni af annari.

Leikmaður sem situr vinstra megin við elsta leikmanninn byrjar leikinn svo næsti koll af kalli réttisælis. Þegar leikmaður á að gera þá má hann setja niður eitt spil af hendi. Það spil sem hann má setja út fer eftir efsta spilinu í bunkanum. Leikmaðurinn verður að setja út spil sem er í sama lit eða er með sama dýri og á spilinu sem er efst í bunkanum. Spilið sem leikmaður setur út, snýr upp í bunkanum sem er í miðjunni.



Athugið: Þegar spil er sett á borðið þá verður leikmaðurinn að segja dýrahljóðið sem myndin er af á spilinu.

Þetta spil sem er núna komið í bunkann, segir til um næsta spil sem næsti leikmaður má setja út. **Mundu:** Þú getur aðeins sett út spil sem er með sama lit eða með sama dýri og er í bunkanum. Auðvitað máttu líka spila út nákvæmlega eins spili þ.e. gul kú ofan á gula kú.



Athugið: Þegar leikmaður setur rautt spil á bunkann. Þá má hann ekki gera segja neitt dýrahljóð.

Athugið: Þegar leikmaður setur rauðann Hana á bunkann, þá verður hann að segja: **“COKOTAKI!”** Tim setur spil með rauðum hana á bunkann og segir: **“COKOTAKI!”**

YFIRLIT:

- Þegar þú spilar út rauðum Hana þá verður þú að segja COKO-TAKI!
- Þegar þú spilar út öðru rauðu spili þá máttu ekki segja neitt hljóð.
- Þegar þú spilar út öðrum litum þá verður þú að segja það dýrahljóð sem myndin á spilinu segir til um.



Athugið: Aðeins rauði Haninn segir “COKOTAKI!” Hanar í öðrum litum segja “Gagga-lagú”. Fiðrildin eru jókerar. Þú mátt setja út Fiðrildi í staðinn fyrir að setja út það sem á að spilast, það er jafnvel hægt að setja það ofan á annað Fiðrilda spil. Fiðrildi gefa ekki frá sér hljóð. Þegar spilað er út Fiðrilda spili á bunkann, þá má sá leikmaður ákveða hvaða lit næsti leikmaður á að setja út.



Þegar leikmaður á ekkert til að setja út í bunkann (eða vill einfaldlega ekki setja út) þá þarf hann að draga nýtt spil í bunkanum sem er á grúfu. Svo á sá næsti að gera. Þú mátt ekki draga spil og spila út spili í sömu umferð.

ATHUGIÐ: Leikmaður sem gerir mistök verður

- að draga 2 spil strax. Mistök eru eftirfarandi:
- Að gefa frá sér rangt dýrahljóð (þ.e. setja út spil með hundi og segja “meeee!”)
 - Að gefa frá sér ekkert hljóð (þ.e. að setja út grænann kött og segja ekkert).

- Að setja út rauðann Hana og segja ekki “COCOTAKI!”
- Að setja út rautt spil (nema rauðann Hana) og segja eitthvert hljóð.

Þegar mistök uppgötvast ekki af hinum leikmönnum, þá þarf leikmaður ekki að draga 2 spil. Mistök verða að uppgötvast áður en næsti leikmaður gerir. Að setja fram kvörtun seinna er ekki hægt. Allir leikmenn geta kvartað þegar þeir koma auga á eða heyra mistök hjá öðrum leikmönnum.

Leikmaður sem á aðeins eitt spil eftir á hendi verður að segja “síðasta spilið”. Þegar hann gleymir að segja þetta þá verður hann að draga 2 refsispil.

ENDIR SPILSINS

Þegar leikmaður hefur sett síðasta spilið sitt út (og gerir engin mistök) þá endar leikurinn og hann vinnur. **ATHUGIÐ:** ef hann gerir mistök þegar hann setur síðasta spilið sitt út þá þarf hann að draga 2 refsispil.

ÍTARLEGRI REGLUR

Nú verður þetta flóknara. Allar grundvallar reglur gilda. Bættu við neðangreindum reglum:

Þegar leikmaður spilar út Hana (sama hvaða lit) þá missir næsti leikmaður úr umferð.

Lisa setur út blánn Hana og segir “Gaggala-gú”
Katrin missir af einni umferð
Næst setur Tim út spil
Hann verður að setja út blátt spil eða Hana.



Þegar leikmaður sem hefur misst úr umferð setur út spil, þá hefur hann gert mistök

Hann verður að taka spilið sem hann setti út ásamt því að draga 2 refsispil.

Þegar leikmaður setur út Asna (hvaða lit sem er) þá byrjar svokölluð Asna umferð. Í þeirri umferð í heilann hring má aðeins má spila út Asna spilum. Það má ekki spila út öðrum spilum (ekki heldur Fiðrildi) Leikmaður sem ekki á Apa spil verður að draga spil úr bunkanum. Þegar leikmaður sem fyrstur setti út Asna spilið á næst að gera þá má hann setja út hvaða spil sem hann vill (sama lit eða sama dýr). Ef hann spilar út Asna spili aftur þá byrjar annar Asna hringur. Leikmaður sem setur út annað spil en Asna í Asna umferðinni gerir mistök. Hann verður að taka spilið sem hann setti út ásamt því að draga 2 refsispil. Ef enginn annar leikmaður tekur eftir mistökunum, þá endar Asna umferðin og það spil sem er í borði gefur til kynna nýjann lit eða dýr fyrir næsta spil.

AÐEINS ÍTARLEGRI REGLUR

Hver leikmaður fær 10 spil í byrju á staðinn fyrir átta. Þegar leikmaður á að setja út, þá má hann setja nokkur spil út í einu. Fyrsta spilið verður að vera sami litur eða sama dýr og spilið í borði. Eftir fyrsta spilið má hann setja eins mörg spil með sama dýri og hann vill. Leikmaður verður að segja dýrahljóð sem passar spilinu sem hann setur út (eða ekkert hljóð fyrir rautt spil).

Tim setur fyrst út spil með grænum ketti. Næst setur hann úr 2 soil í viðbót með köttum á. Hann verður þá að segja “Mjá” þrisvar sinnum.

ATHUGIÐ: Þegar leikmaður setur út nokkra Hana þá missir sá fjöldi leikmanna á eftir úr sína umferð. Max setur út 2 Hana. Með fyrsta segir hann “gaggala-gú” Svo með því næsta segir hann “COKOTAKI!”.

Þegar leikmaður setur út Ljón (sama hvaða lit) þá breytist stefnan á hringnum. Leikurinn er ekki lengur spilaður réttisælis heldur fer öfugan hring. Þetta þýðir að þegar Ljón er sett út þá er það ekki leikmaður á vinstri hönd við leikmanninn sem setti Ljónið út heldur leikmaður á hægri hönd. Þegar annað Ljón er sett út þá breytist stefna hringins aftur.

ATHUGIÐ: Þegar leikmaður setur út tvö Ljón í sömu umferð, þá helst stefna hringins eins og hún er. Slétt tala af Ljónum sett út (tvö Ljón, fjögur Ljón o.þ.h.) þýðir að stefna hringins helst sú sama, oddatala á spilum Ljónum út (eitt Ljón, þrjú Ljón o.þ.h.) þýðir að stefnan á hringnum breytist. Þegar leikmaður tekur ekki eftir því að stefna hringins hefur breyst og setur út spil þrátt fyrir að hann eigi ekki að gera, þá hefur hann gert mistök og þarf að draga tvö refsispil ásamt því að taka spilið sem hann setti út aftur.