

## Djeco kártyajáték: **KOTAKOTE**



Cikkszám: **DJ05148**

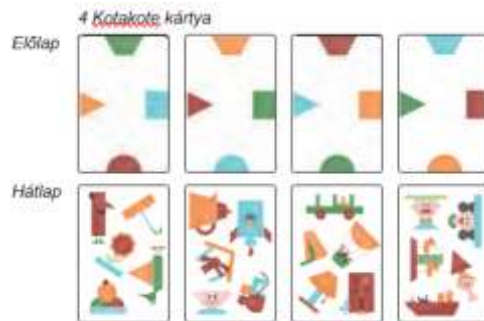
Megfigyelés, utánzás, gyorsaság játéka

<b>Ajánlott életkor:</b>	6-99 éves korig
<b>Játékosok száma:</b>	2-6 játékos
<b>A játék tartalma:</b>	30 kihívás kártya (a Könnyű szinten 1 rajzzal, a Nehéz szinten 2 rajzzal), 6 csomag Kotakote kártya (6x4)
<b>A játék célja:</b>	Megszerezni 5 kihívás kártyát.

**Előkészületek:** A játékosok közösen eldöntik, milyen szinten szeretnének játszani:

1. Szint - a kihívás kártyák 2 rajzzal ellátott oldala néz felfelé
2. Szint - a kihívás kártyák 1 rajzzal ellátott oldala néz felfelé

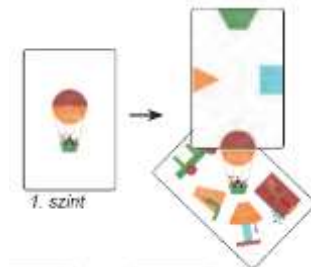
A játékosok a kihívás kártyákat megkeverik, és egy pakliba rendezik (a kiválasztott szintnek megfelelően). Minden játékos választ egy 4 db Kotakote kártyából álló csomagot.



**A játék menete:** A játékosok kézbe veszik a Kotakote kártyákat. Csak azokat a kártyákat lehet az asztalra rakni, melyek a kihívás teljesítéséhez szükségesek, a többit kézben kell tartani.

A játékosok felfordítják és az asztal közepére teszik az első kihívás kártyát, hogy mindenki jól láthassa. A kártyán a játék szintjétől függően 1 vagy 2 rajz látható.

A játékosok Kotakote kártyáik segítségével megpróbálják kirakni a kihívás kártyán lévő rajzot. Ehhez egymás mellé kell rakniuk egy (megfelelő színű) geometriai formát és a hozzá tartozó rajz felét.



**Játékszabály:** A legidősebb játékos kezd. Felhúzza a pakli felső kártyáját. Az asztal közepén lévő többi kártya mellé teszi képpel felfelé. Ezután egy második „titkos kártyát” húz, amit csak ő néz meg.

- Ha az asztalon látható szörnyek egyike sem egyezik a "titkos kártya" szörnyével, akkor ezt a kártyát képpel felfelé teszi a többi lap mellé, és új "titkos kártyát" húz. (És így tovább, amíg olyan kártyát húz, amely megegyezik az asztalon lévők egyikével.)

- Ha az egyik szörny az asztalon megegyezik a húzott "titkos kártyán" lévővel, akkor megjegyzi a szörny karjának helyzetét, majd a kártyát képpel lefelé maga elé az asztalra helyezi.

Miután ellenőrizte, hogy a többi játékos figyel, hármat számol, majd feláll és utánozza a szörny mozdulatát úgy, hogy a többi játékos kitalálhassa melyik, asztalon kiterített kártyát utánozza. A többi játékos megpróbálja kitalálni, hogy az asztalon lévő kártyák közül melyik az utánzott a szörny. Amint egy játékos felismeri az utánzott szörnyet, a kezével letakarja a kártyát.

**Megjegyzés:** A szörnyek mindegyike több kártyán is szerepel, így az utánzott szörny megjelenhet az asztalon kirakva több kártyán. Ebben az esetben több játékos is lefedhet egy-egy kártyát, és / vagy egy játékos két kártyát is lefedhet.

Ezután a játékosok ellenőrzik az eredményt:

- Ha egy játékos a megfelelő kártyára csapott, akkor megnyeri a kártyát, és maga elé helyezi (egy játékos két kártyát is nyerhet, ha a kezeit két helyes kártyára teszi).
- Ha egy játékos hibát követett el, nem nyeri meg a kártyát. A hibásan megjelölt kártya az asztalon marad.
- Ha egy utánzott kártya nem lett megjelölve, akkor az asztalon marad a játék következő fordulójára.

Az "utánzott" titkos kártyát az asztal közepére képpel felfelé helyezzük a többi mellé.

Az a játékos, aki egy (vagy több) lapot nyert, új fordulót indít, és felhúzza a pakli felső kártyáját. Ha több játékos nyert egy kártyát, akkor a legidősebb játékos folytatja a húzást, vagy aki a legtöbb lapot nyerte.

**Nyertes:** Az első játékos, aki 5 lapot gyűjtött, megnyeri a játékot.

**Változat szakértők számára:** Ha az "imitátor" utánozza a szörnyet, akkor utánozni kell kar és láb tartását is. A többi játékosnak ugyanabban a helyzetben kell megtalálnia a szörnyet.

*Anja Wrede által létrehozott játék*