

KOTAKOTE



Kor: 6-99



Játékosok 2-6 fő



Kártyák száma: 30 kihívás kártya (a Könnyű szinten 1 rajzzal, a Nehéz szinten 2 rajzzal), 6 csomag Kotakote kártya (csomagonként 4 Kotakote)



A játék célja: Megszerezni 5 kihívás kártyát.



Előkészületek:

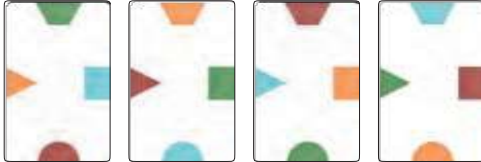
A játékosok közösen eldöntik, milyen szinten szeretnének játszani:

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

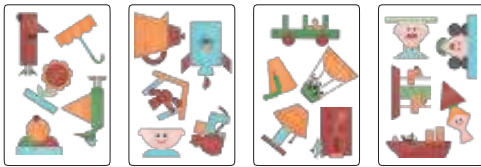
A játékosok a kihívás kártyákat megkeverik, és egy pakliba rendezik (a kiválasztott szintnek megfelelően). Minden játékos választ egy 4 db Kotakote kártyából álló csomagot.

4 Kotakote kártya

Előlap



Hátlap

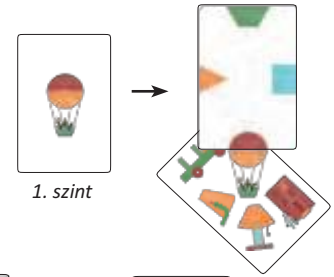


A játék menete: A játékosok kézbe veszik a Kotakote kártyákat. Csak azokat a kártyákat lehet az asztalra rakni, melyek a kihívás teljesítéséhez szükségesek, a többi kézben kell tartani.

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.

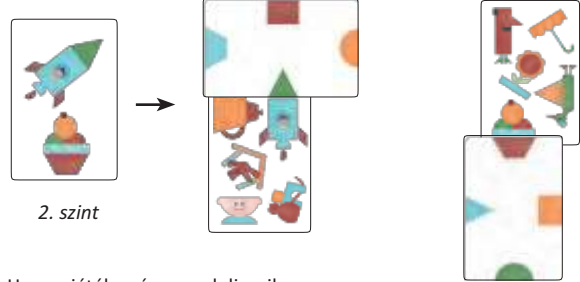
A játékosok Kotakote kártyáik segítségével megpróbálják kirakni a kihívás kártyán lévő rajzot.

Ehhez egymás mellé kell rakniuk egy (megfelelő színű) geometriai formát és a hozzá tartozó rajz felét.



1. szint

Ha a kihívás kártyán 2 rajz látható, mindkét rajzot ki kell rakni.



2. szint

Ha egy játékos úgy gondolja, sikeresen teljesítette a kihívást, azt mondja: „KOTAKOTE”.

Ezután közösen ellenőrzik:

- Ha a rajz(ok) helyes(ek), a játékos megszerzi és játék végéig a kezében tartja a kihívás kártyát.

- Ha a játékos hibásan rakta ki a rajzot, elveszítette a kihívást. A korábban megszerzett kihívás kártyák közül vissza kell raknia egyet (ha van ilyen).

A visszarakott kártya és az elvesztett kihívás kártyája a pakli aljára kerül.

A játékosok kézbe veszik Kotakote kártyáikat (és az esetlegesen megszerzett kihívás kártyákat), majd megkeverik őket. Új kör kezdődik, a játékosok egy újabb kihívás kártyát fordítanak fel.

A játék vége:

Az a játékos nyer, akinek először sikerül 5 kihívás kártyát összegyűjteni.

Alkotó: Sébastien Decad.

DJECO

Figyelem: Apró alkatrészeket tartalmaz!

KOTAKOTE



Kor: 6-99



Játékosok 2-6 fő



Kártyák száma: 30 kihívás kártya (a Könnyű szinten 1 rajzzal, a Nehéz szinten 2 rajzzal), 6 csomag Kotakote kártya (csomagonként 4 Kotakote)



A játék célja: Megszerezni 5 kihívás kártyát.



Előkészületek:

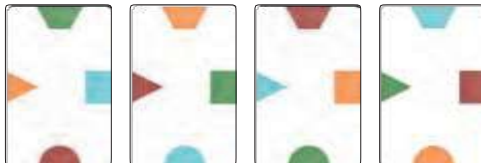
A játékosok közösen eldöntik, milyen szinten szeretnének játszani:

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

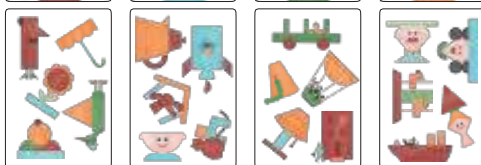
A játékosok a kihívás kártyákat megkeverik, és egy pakliba rendezik (a kiválasztott szintnek megfelelően). Minden játékos választ egy 4 db Kotakote kártyából álló csomagot.

4 Kotakote kártya

Előlap



Hátlap

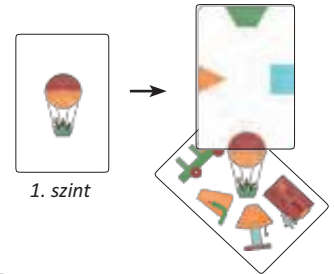


A játék menete: A játékosok kézbe veszik a Kotakote kártyákat. Csak azokat a kártyákat lehet az asztalra rakni, melyek a kihívás teljesítéséhez szükségesek, a többi kézben kell tartani.

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.

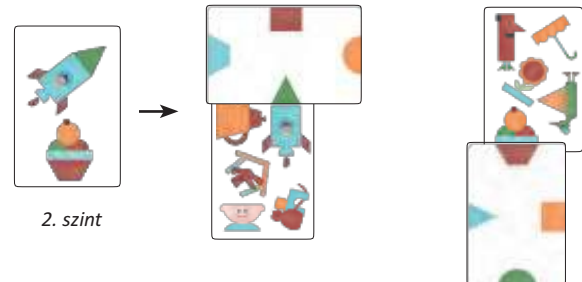
A játékosok Kotakote kártyáik segítségével megpróbálják kirakni a kihívás kártyán lévő rajzot.

Ehhez egymás mellé kell rakniuk egy (megfelelő színű) geometriai formát és a hozzá tartozó rajz felét.



1. szint

Ha a kihívás kártyán 2 rajz látható, mindkét rajzot ki kell rakni.



2. szint

Ha egy játékos úgy gondolja, sikeresen teljesítette a kihívást, azt mondja: „KOTAKOTE”.

Ezután közösen ellenőrzik:

- Ha a rajz(ok) helyes(ek), a játékos megszerzi és játék végéig a kezében tartja a kihívás kártyát.

- Ha a játékos hibásan rakta ki a rajzot, elveszítette a kihívást. A korábban megszerzett kihívás kártyák közül vissza kell raknia egyet (ha van ilyen).

A visszarakott kártya és az elvesztett kihívás kártyája a pakli aljára kerül.

A játékosok kézbe veszik Kotakote kártyáikat (és az esetlegesen megszerzett kihívás kártyákat), majd megkeverik őket. Új kör kezdődik, a játékosok egy újabb kihívás kártyát fordítanak fel.

A játék vége:

Az a játékos nyer, akinek először sikerül 5 kihívás kártyát összegyűjteni.

Alkotó: Sébastien Decad.

DJECO

Figyelem: Apró alkatrészeket tartalmaz!