COCOTAKI

De Haim Shafir

F

Joueurs : 2 à 10
Âge : à partir de 5 ans
Durée : environ 15 min.

Contenu : 112 cartes d'animaux
1 règle du jeu

Principe du jeu

Dans ce jeu vraiment animé, tout est plus coloré, plus génial et plus fou que tout ce que vous connaissez. À chaque fois qu'un joueur pose une carte, il doit imiter le cri **caractéristique** de cet animal. Celui qui oublie doit piocher des cartes. À moins que la carte posée soit rouge, car dans ce cas il ne faut pousser aucun cri… sauf avec le coq rouge, car là encore tout change : Cocotaki, justement ! Le vainqueur est le premier joueur qui se défausse de toutes ses cartes.

Préparation du jeu

Le joueur le plus âgé mélange les cartes et les distribue. Chacun reçoit **8** cartes qu'il prend en main. Les cartes restantes sont posées, **face cachée**, au milieu de la table et forment la pioche. La carte supérieure de la pile est alors retournée et posée à côté, **face visible** : elle forme le début de la pile de **défausse**.

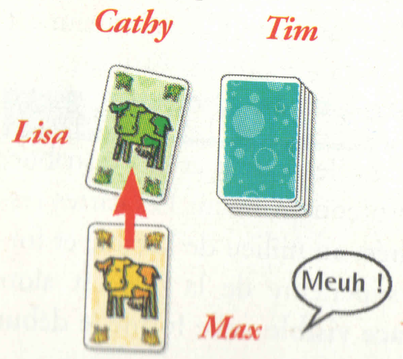
La variante pour débutants

Cocotaki est un jeu délirant. Pour la toute première partie, surtout avec de très jeunes enfants, il est recommandé de

commencer avec les règles de base qui suivent ; il est ainsi plus facile de découvrir le jeu. Lorsque les joueurs maîtriseront les règles de base, ils pourront alors ajouter d'autres règles petit à petit, pour donner au jeu toute sa saveur.

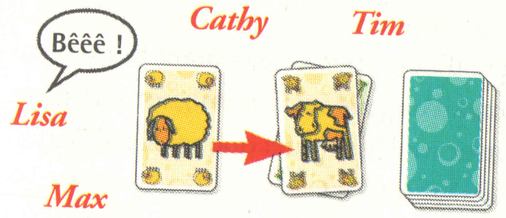
Le joueur assis à gauche du plus âgé commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur doit poser **une seule carte, jamais plusieurs**. La carte qu'il peut jouer dépend de la carte visible sur le dessus de la pile de défausse. Le joueur doit poser soit une carte de la **même couleur**, soit avec le **même animal**. La carte est alors placée, face visible, sur la pile de défausse.

Attention ! En posant sa carte, le joueur doit imiter le cri de l'animal correspondant.



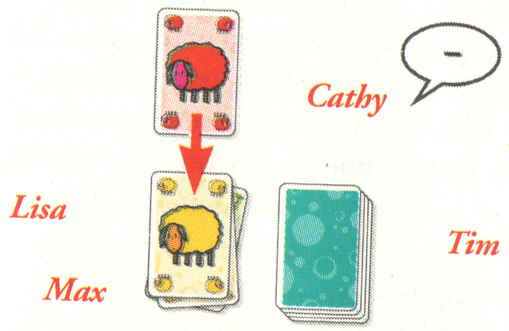
C'est à Max de jouer. Il doit poser soit une carte verte au choix, soit n'importe quelle carte Vache. Max joue une vache jaune et la pose sur la pile de défausse (voir illustration de gauche). Et Max crie : « Meuh ! ».

La nouvelle carte supérieure de la pile de défausse indique ce que doit poser le joueur suivant. **Toujours :** soit la même couleur, soit le même animal. Il est bien sûr permis de poser une carte identique : une vache jaune sur une vache jaune, par exemple.



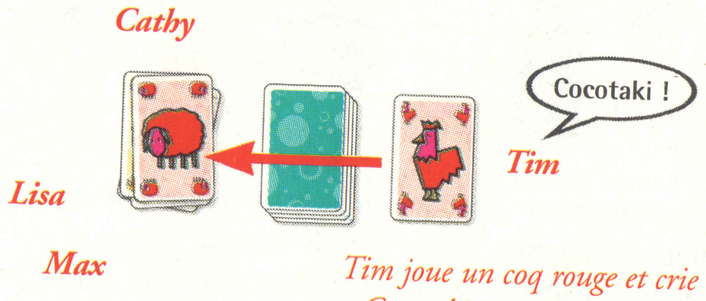
Lisa pose un mouton jaune sur la pile de défausse et crie : « Bêêê ! ».

Attention ! Si un joueur pose une **carte rouge**, il ne doit pousser aucun cri !



Cathy joue un mouton rouge et ne pousse aucun cri !

De nouveau, attention ! Celui qui pose un coq rouge doit cependant crier : « Cocotaki ! ».



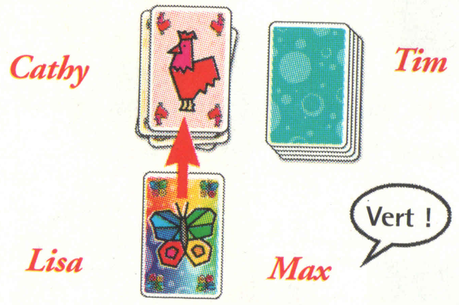
Tim joue un coq rouge et crie : « Cocotaki ! ».

Résumons :

- Avec un coq rouge, il faut crier : « Cocotaki ! ».
- Avec toute autre carte rouge, il ne faut pousser aucun cri.
- Avec toutes les autres couleurs (quel que soit l'animal), il faut imiter le cri de l'animal.

Attention ! Seuls les **coqs rouges** crient : « Cocotaki ! » ; tous les autres coqs font bien sûr : « Cocorico ! ».

Les papillons sont des **jokers**. Quand vient son tour, un joueur peut toujours poser un papillon (sur n'importe quel animal, même sur un papillon). Les papillons ne font aucun bruit ! Le joueur qui pose un papillon peut **choisir une couleur**, que le joueur suivant doit alors poser.



C'est à Max de jouer. Normalement, il devrait poser une carte rouge ou un coq. Mais il pose un papillon et choisit la couleur verte. Lisa doit maintenant poser un animal vert.

Le joueur qui ne peut (ou ne veut) poser aucune carte est **obligé** de prendre la carte supérieure de la pioche. C'est alors au joueur suivant de jouer. Il est donc interdit de piocher d'abord puis de poser.

Très important : Le joueur qui se trompe doit piocher **immédiatement 2 cartes** de pénalité. **Il se trompe s'il :**

- imite le mauvais cri (ex. : Il pose un chien et crie : « Meuh ! ».) ;
- ne pousse aucun cri alors qu'il aurait dû (ex. : Il pose une carte verte et ne dit rien.) ;
- pose un coq rouge et ne crie pas : « Cocotaki ! » ;
- pose une carte rouge (sauf un coq rouge) et pousse un cri.

Si les autres ne s'aperçoivent pas qu'un joueur s'est trompé, il n'est bien sûr pas obligé de piocher de cartes de pénalité. Les adversaires doivent signaler l'erreur **avant** que le joueur suivant n'ait posé une carte. Les réclamations tardives ne sont pas valables. Tout joueur peut signaler une erreur. Le joueur qui n'a plus **qu'une seule** carte en main doit annoncer immédiatement : « **Dernière carte !** ». S'il oublie, c'est une erreur, et il doit piocher tout de suite 2 cartes de pénalité.

Fin de la partie

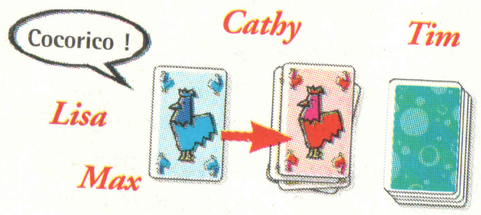
Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, la partie s'arrête ; il a gagné.

Attention ! Un joueur peut aussi se tromper en posant sa dernière carte. Dans ce cas, il pioche évidemment 2 cartes de pénalité !

Règles avancées

La partie s'anime vraiment ! Toutes les règles précédentes restent valables, plus…

Si un joueur pose un coq (quelle que soit sa couleur), le suivant doit passer son tour.



Lisa joue un coq bleu et crie : « Cocorico ! ». Cathy doit passer. C'est alors à Tim de jouer ; il doit poser soit une carte bleue, soit un coq.

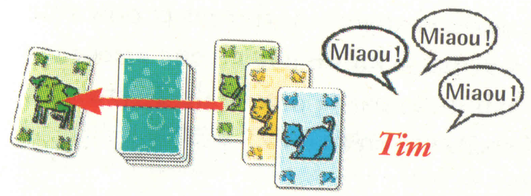
Si le joueur qui doit passer son tour pose une carte, c'est une erreur. Il doit reprendre sa carte et piocher immédiatement 2 cartes.

Si un joueur pose un âne (quelle que soit sa couleur), il déclenche un **tour d'ânes**. Ceci signifie que **durant un tour complet**, les joueurs ne peuvent poser que des ânes, aucun autre animal ni papillon. Celui qui ne peut pas poser d'âne doit piocher une carte. Quand c'est de nouveau au joueur qui a posé le premier âne du tour d'ânes de jouer, il peut recommencer à poser la carte de son choix, même animal ou même couleur. S'il pose un nouvel âne, un nouveau tour d'ânes commence. La pose d'un autre animal pendant un tour d'ânes est considérée comme une erreur. Ce joueur doit alors reprendre sa carte et piocher 2 cartes. Si personne ne s'aperçoit de l'erreur, le tour d'ânes est

terminé et l'animal posé à tort indique alors ce qui doit être joué ensuite.

Cocotaki pour les experts

Au début, chaque joueur reçoit 10 cartes. Quand vient son tour, le joueur peut poser **plusieurs** cartes. La **première** carte doit de nouveau (comme avant) être de la même couleur ou représenter le même animal que la carte supérieure de la pile de défausse. Ensuite, le joueur peut poser autant **d'animaux identiques** qu'il veut.
À chaque carte posée, le joueur doit pousser le cri correspondant (ou aucun, s'il s'agit d'une carte rouge).



Tim joue d'abord un chat vert. Il pose ensuite deux nouveaux chats. Il doit crier trois fois : « Miaou ! ».

Attention ! Si un joueur pose plusieurs coqs, autant de joueurs doivent passer.

Max pose deux coqs, un jaune et un rouge. Avec le premier, il crie : « Cocorico ! », avec le second : « Cocotaki ! ». Lisa et Cathy doivent passer et c'est au tour de Tim de jouer.

Si un joueur pose un lion (quelle que soit sa couleur), le sens de jeu change **immédiatement**. La partie ne se déroule plus dans le sens des aiguilles d'une montre mais dans le sens **inverse**. Cela signifie qu'après la pose d'un lion ce n'est pas au tour du joueur de gauche de jouer mais à celui de droite. Si un nouveau lion est posé, le sens de jeu change une nouvelle fois et la partie continue dans l'autre sens.

Attention ! Si un joueur pose deux lions d'un seul coup, le sens de jeu ne change pas. **Le principe est le suivant :** Un nombre pair de lions posés (2 lions, 4 lions…) ne modifie pas le sens de jeu. Un nombre impair de lions joués (1 lion, 3 lions…) modifie le sens de jeu immédiatement. Si un joueur ne s'aperçoit pas du changement de sens et pose une carte alors que ce n'était pas à lui de jouer, cette erreur est pénalisée, comme d'habitude, par la pioche de 2 cartes ; il doit en plus reprendre sa carte en main.

Avez-vous des questions ?
Nous vous aidons volontiers.
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

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