

KOTAKOTE



Età: 6-99 anni



N. di giocatori: 2-6



Contenuto: 30 carte sfida (livello Facile con 1 disegno, livello Difficile con 2 disegni), 6 mazzi di 4 carte Kotakote.



Scopo del gioco: Vincere 5 carte sfida.



Preparazione: I giocatori decidono insieme con quale livello di difficoltà giocare:

Livello 1 - le carte sfida sono disposte sul tavolo con il lato con i 2 disegni verso l'alto

Livello 2 - le carte sfida sono disposte sul tavolo con il lato con 1 disegno verso l'alto

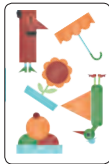
Le carte sfida sono mescolate e riposte impilate sul tavolo (vedi livello di difficoltà scelto). Ogni giocatore prende e tiene in mano un mazzo di 4 carte Kotakote.

4 carte Kotakote

Fronte



Retro



Svolgimento del gioco: I giocatori prendono e tengono in mano le proprie carte Kotakote. Solo le carte necessarie al completamento della sfida possono essere posate sul tavolo, le altre carte devono rimanere in mano.

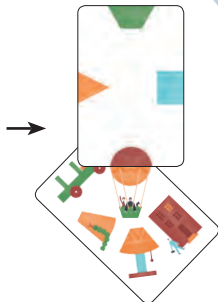
Si gira la 1a carta sfida e la si mette al centro tavolo, in modo che tutti i giocatori possano vederla. Questa carta mostra 1 o 2 disegni in base al livello di difficoltà scelto.

Tutti i giocatori, contemporaneamente, cercano di riprodurre il disegno della carta sfida con le proprie carte Kotakote.

Per riuscirci, devono posizionare fianco a fianco una forma geometrica (del giusto colore) e la metà del disegno corrispondente.



Livello 1



Se la carta sfida mostra 2 disegni, si devono riprodurre entrambi i disegni.



Livello 2



Non appena un giocatore pensa di aver portato a termine la sfida, pronuncia "KOTAKOTE". Si procede alla verifica tutti insieme:

- Se il o i disegni sono riprodotti correttamente, il giocatore vince la carta sfida e la tiene in mano fino alla fine della partita.
- Se c'è un errore, perde la sfida. Il giocatore restituisce una carta sfida vinta in precedenza (se ne possiede una), rimettendola insieme alla carta sfida del turno appena concluso sotto il mazzo.

Ogni giocatore riprende in mano le proprie carte Kotakote (oltre alle eventuali carte sfida vinte) e le mescola.

Inizia un nuovo turno e viene rigirata un'altra carta sfida.

Fine del gioco:

Il primo giocatore che si aggiudica 5 carte sfida vince la partita.

Un gioco di Sébastien Decad.

DJECO