

ココタキ Cocotaki



人数 2~10人 年齢 5歳位から
時間 約15分
カード 110枚
4色のにわとり、ろば、ネコ、みつばち、うし、いぬ、ひつじ、ライオン、ちょうちょ



ゲームの目的

とてもにぎやかで、カラフルで、動物的な、突拍子もないゲームです。場のカードにしたがって、その鳴き声をまねしていくのです。鳴き声を忘れたらペナルティとしてカードを2枚もらわなくてははいけません。赤いカードをひらいたときは、鳴き声をまねしてはいけません。でも赤い「にわとり」だけは例外です。その場合は「ココタキ」と言います。手持ちのカードをすべて場に出した人が勝ちです。

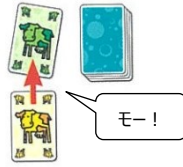
ゲームの準備

最年長の人からカードをまぜてくばります。各自8枚のカードをうけとり、手にもちます。残ったカードはうらがえした山札にして場の中央におきます。山札の1番上のカードを取り、開いて山の横におきます。

基本ルール (小さな子どもと遊ぶ場合には、基本ルールで遊ぶのが良いでしょう。)

1番年下の人からはじまり、時計回りに進みます。順番が回ってきたら、手札から1枚ずつ、カードを出します。どのカードを出すかは、場に開いてあるカードによります。プレイヤーは場に開かれている山札の1番上のカードと同じ色か同じ動物のカードを出さなくてははいけません。もちろん同じカードをおくこともできます。

- カードを出す時はそのカードの動物の鳴き声のまねをして下さい。
- 赤いカードを置いたら、動物の鳴き声をまねしてはいけません。
- 赤い「にわとり」を出した時は、「ココタキ」言わなければいけません。
注意!「赤いにわとり」以外の時は「コケッコウ」と言います。



「ちょうちょ」はラッキーカード。「ちょうちょ」は何も言わずに、順番が回ってきたらいつでも出すことができます。そして自分の好きな色を指定することができます。次の人はその色から出して下さい。

カードを出すことができない(あるいは出したくない)プレイヤーは、裏返しに置かれているカードの山札からカードを1枚とります。そして次の人の順番です。山札からカードを取ったあとすぐに手持ちのカードを出すことはできません。

とても大切なこと:

ミスした人は、ペナルティとして、裏返しになっているカードの山札から2枚取らなければなりません。ミスは:

- まちがった鳴き声をまねした(例: いぬを出して、「モー」と言う)
- 鳴き声をわすれた。(例: みどりのねこをおいて、何も言わない)
- 赤いにわとりをおいて、「ココタキ」と言わなかった。
- 赤いカードを(赤いにわとりをのぞく)おいて、まねをした。

誰もミスに気がつかなければ、そのプレイヤーはペナルティとしてのカードをもらう必要はありません。次の人がカードをおく前に、ほかのプレイヤーはミスを見つけて下さい。

手にもっているカードが最後の1枚になったら、「最後の1枚です」と言います。言わなかったら、それもミスしたことになり、すぐにペナルティとして2枚のカードをもらいます。これも他の人に見つけられます。

ゲームの終了

プレイヤーの1人が手持ちのカードを場にすべておいたら、ゲーム終了でそのプレイヤーの勝ちとなります。

注意: 最後のカードを出すときにミスしたら、当然、それに対してのペナルティとして2枚のカードをもらうこととなります。

基本ルールをマスターしたら、新たにルールを加えてください。

中級ルール

もっとにぎやかになります。今までにあげたルールはそのままです。新たなルールとして:

・「にわとり」(色は関係ありません)を置いたら、次のプレイヤーはお休みになります。

また、休まなくてはいけないのにカードを出したら、それはミスです。そのプレイヤーはおいたカードをふたたび手札にもどし、さらにペナルティとして2枚カードをとります。

・「ろば」が出たら(色は関係ありません)、<ろばラウンド>となります。その間は「ろば」しか出せません。ほかの動物や「ちょうちょ」も置けません。「ろば」を持っていなければ、山札から1枚カードを取ります。

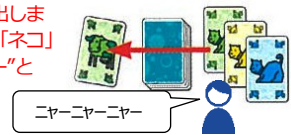
最初に「ろば」を置いた人の順番へもどったら、彼から、ふたたび同じ色か同じ動物を置く事ができます。

<ろばラウンド>で違う動物を出したら、それはミスしたことになります。出した人は、出したカードを手札にもどし、ペナルティとして2枚カードを取ります。ミスに気がつかなければ、そこで<ろばラウンド>は終わり、間違っって置かれた動物でゲームを続けます。

上級ルール

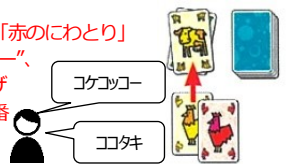
各プレイヤーに10枚のカードをくばります。順番がきたら、同じ動物であれば色に関係なく何枚も重ねて出すことができます。最初のカードは(今までどおり)場の山札の1番上のカードと同じ色か、同じ動物でなくてははいけません。そのあとは、最初に出したものと同じ動物を出したいだけ、出すことができます。

例) ティムは最初に「緑のネコ」を出しました。それから続けてさらに2枚の「ネコ」を出しました。この時は3回「ニャー」と鳴かなくてはなりません。



・多くの「にわとり」を出したときは、その枚数と同数のプレイヤーが1回お休みになります。

例) マックスは「黄のにわとり」と「赤のにわとり」を置きました。最初に、「コケッコウ」、次に「ココタキ」と鳴きました。リーザとカトリーンはお休みで、ティムの番になります。



・「ライオン」(色に関係なく)を出したのなら、すぐにゲームの進行方向が変わります。時計回りに回るのではなく、時計と反対回りになります。つまり「ライオン」が出されたあとは、左の人の順番ではなく、右の人の順番になります。次に「ライオン」が出されたら、当然方向が変わりそれまでと反対回りになります。

注意: 「ライオン」を2枚出したのなら方向は変わりません。つまり偶数枚(2枚、4枚...)の「ライオン」が出されたら、今までと同じ方向となります。奇数枚(1枚、3枚...)が出されたら、方向が変わります。方向が変わったことに気がつかず、自分の番でないのにカードを出した人は、当然ミスしたことになり、今まで通りペナルティとして2枚のカードをもらい、まちがって出したカードは自分の手札にもどします。

AMIGO社製(ドイツ) 輸入販売元: aif株式会社エルフ

カード110枚の内訳

- *にわとり 赤: 6 黄/青/緑: 各2枚
- *みつばち・ライオン 赤/黄/青/緑: 各2枚
- *ろば・いぬ・ねこ・ひつじ・うし 赤/黄/青/緑: 各4枚
- *ちょうちょ: 2枚