

LV – Latviešu

DJ05148 Kāršu spēle - Kotakote

Ieteicamais vecums: 6 - 99 gadi

Spēlētāju skaits: 2-6

Komplektā ietilpst: 30 uzdevumu kārtis (vieglākā līmeņa kārts puse – ar vienu zīmējumu, grūtākā līmeņa puse – ar diviem zīmējumiem) un 6 komplekti ar 4 Kotakotes kārtīm.



Spēles mērķis: iegūt 5 uzdevumu kārtis.

Sagatavošanās spēlei: spēlētāji kopīgi nolemj, kuru no grūtības līmeņiem spēlēt.

- Ja spēlē 1. (vieglāko) līmeni – uzdevumu kārtis tiek izvietotas uz galda ar 2 zīmējumiem uz augšu.
- Ja spēlē 2. (grūtāko) līmeni – uzdevumu kārtis tiek izvietotas uz galda ar 1 zīmējumu uz augšu.

Uzdevumu kārtis tiek samaisītas un noliktas kaudzītē (skatoties pēc tā, kurš no grūtības līmeņiem ir izvēlēts). Katrs spēlētājs paņem sev vienu komplektu ar 4 Kotakotes kārtīm.

4 Kotakotes kārtis

Kāršu priekšpuse



Kāršu aizmugure

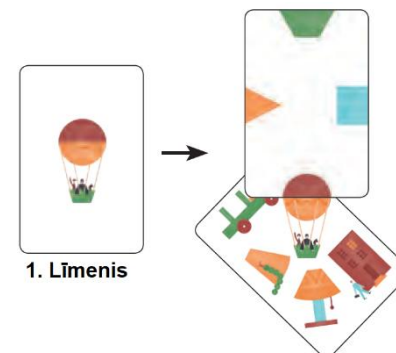


Spēles norise: Spēlētāji paņem savas Kotakotes kārtis. Uz galda drīkst izlikt tikai tās kārtis, kas atbilst uzdevuma kārtij un ir nepieciešamas uzdevuma izpildei. Pārējās kārtis spēlētāji tur pie sevis.

Tiek atklāta pirmā uzdevumu kārts un novietota galda vidū tā, lai visi spēlētāji var to aplūkot. Šī kārts parāda 1 vai 2 zīmējumus, atkarībā no tā, kurš grūtības līmenis ir izvēlēts spēles sākumā.

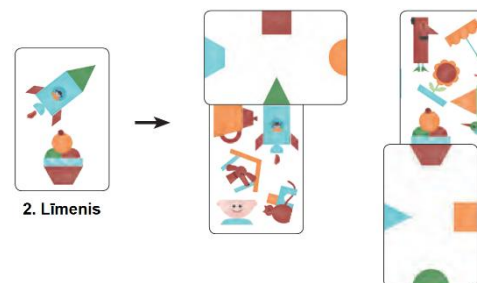
Visi spēlētāji vienlaikus, izmantojot savas Kotakotes kārtis, cenšas izveidot zīmējumu, kas attēlots uz uzdevumu kārts.

Lai to paveiktu, spēlētājiem jānovieto blakus gan atbilstošā ģeometriskā figūra (atbilstošajā krāsā), gan puse no atbilstošā zīmējuma. (*Skat., piemēru*)



1. Līmenis

Ja uz uzdevumu kārts ir 2 zīmējumi (grūtākajā līmenī), tad jāizveido tie abi.



2. Līmenis

Līdzko spēlētājam liekas, ka viņš ir ticis galā ar uzdevumu, viņam jāiesaucas "Katakote!". Pēc tam spēlētāji kopīgi pārbauda, vai uzdevums tiešām paveikts pareizi.

- Ja zīmējums(-i) ir izveidots(-i) pareizi, spēlētājs iegūst uzdevumu kārti sev un patur to pie sevis līdz pat spēles beigām.
- Ja zīmējums(-i) ir izveidots(-i) nepareizi, izaicinājums tiek zaudēts. Spēlētājs atdod uzdevuma karti, kuru ir iepriekš ieguvis (ja tāda ir). Šī kārts un attiecīgā uzdevuma kārts no šī raunda tiek noliktas atpakaļ kaudzītē.

Katrs spēlētājs paņem savas Kotakote kārtis (kā arī visas iegūtās uzdevumu kārtis) un samaisa tās. Sākas jauns rounds, un uz galda tiek atklāta jauna uzdevumu kārts.

Spēles beigas: spēli uzvar spēlētājs, kurš pirmais sakrāj 5 uzdevumu kārtis.

Spēles autors: Sébastien Decad.

LT – Lietuvių
DJ05148 Kortų žaidimas: Kotakote

Amžius: nuo 6 iki 99 metų
Žaidėjų skaičius: 2 – 6 žaidėjams
Žaidimo sudėtis: 30 iššūkio kortų (nesudėtingas lygis su 1 piešinėliu, sudėtingas lygis su 2 piešinėliais), 6 rinkiniai po 4 Katakote kortas.



Žaidimo tikslas: laimėti 5 iššūkio kortas.

Žaidimo pradžia: Žaidėjai nusprendžia kokį lygį norėtų žaisti:

- 1 lygis – iššūkio kortelės užverčiamos, o kortelė su 2 piešinėliais padedama atversta;
- 2 lygis - iššūkio kortelės užverčiamos, o kortelė su 1 piešinėliu padedama atversta.

Iššūkio kortos sumaišomos ir sudedamos į kaladę. Kiekvienas žaidėjas pasiima į rankas po vieną Katakote kortų rinkinį.

4 Katakotes kortos

Priekis



Nugarėlė

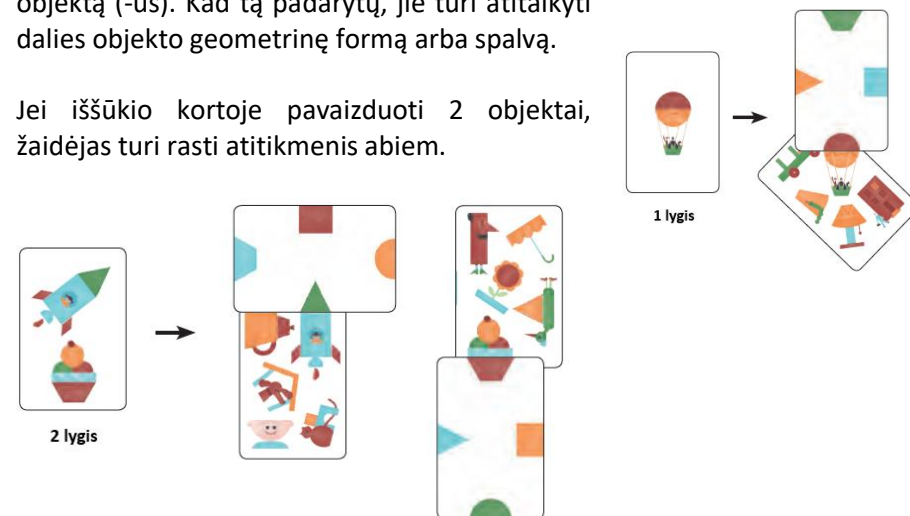


Žaidimo eiga: Žaidėjai pasiima savo Katakote kortas. Ant stalo dedamos tik iššūkiui įvykdyti reikalingos kortos, likusios turi būti laikomos rankoje.

Pirma iššūkio kortelė atverčiama ir padedama stalo viduryje taip, kad visi žaidėjai ją gerai matytų. Joje nupieštas vienas arba du objektai (priklausomai nuo pasirinkto žaidimo lygio).

Visi žaidėjai vienu metu bando atgaminti ant iššūkio kortelės pavaizduotą objektą (-us). Kad tą padarytų, jie turi atitaikyti dalies objekto geometrinę formą arba spalvą.

Jei iššūkio kortoje pavaizduoti 2 objektai, žaidėjas turi rasti atitikmenis abiem.



Kai tik žaidėjas pamato, kad iššūkį įvykdė, jis turi garsiai sušukti „KATAKOTE“. Visi žaidėjai drauge patikrina, ar iššūkis įvykdytas teisingai:

- Jei piešinys teisingas, surikęs žaidėjas pasilieka sau iššūkio kortą iki žaidimo pabaigos.
- Jei neteisingas, žaidėjas ne tik negauna kortos negauna, bet ir turi atiduoti prieš tai laimėtą kortą (jei tokią turi). Abi kortos padedamos atgal į kaladę.

Kiekvienas žaidėjas pasiima savo Katakote kortas (taip pat ir laimėtas iššūkio kortas) ir jas išmaišo. Pradedamas naujas žaidimo turas ir atverčiama nauja iššūkio korta.

Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiamas, kai kažkuris iš žaidėjų pirmasis surenka 5 iššūkio kortas.

Žaidimo autorius: Sébastien Decad.

EE – Eesti
DJ05148 – Kaardimäng: Kotakote

Vanus alates: 6-99

Mängijate arv: 2-5

Komplekti kuulub: 30 tegevuskaarti (kergema raskusega mängukaart on ühe joonistusega; keerukama raskusega 2 joonistusega mängukaarti), Kotakote kaarte 24.

Mängu eesmärk: Võita 5 tegevuskaarti.

Mängu ettevalmistus: Mängijad otsustavad koos, millise raskusega mängu soovivad mängida.

- **Kergem mäng:** Tegevuskaardid on asetatud lauale 2 pilti ülesse poole.
- **Keerukam mäng:** Tegevuskaardid on asetatud lauale 1 pilt ülesse poole.

Tegevuskaardid segatakse ja asetakse lauale teineteise peale (vastavalt milline raskusaste mängimiseks on valitud). Iga mängija jagatakse 4 Kotakote kaarti.

4 Kotakote kaarti

Kaartide esikülg.



Kaartide tagakülg.

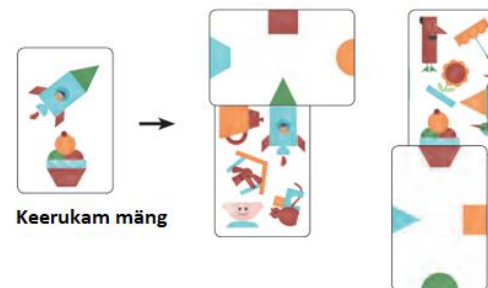
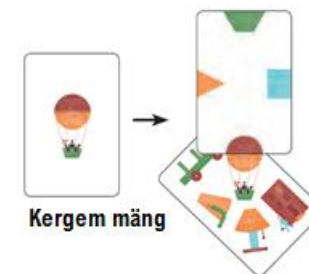


Mängukäik: Mängijad võtavad oma Kotakote kaardid. Lauale üksteise peale on asetatud ainult väljakutse läbiviimise tegevuskaardid. Esimene tegevuskaart pööratakse kaardipakist ümber ja asetatakse laua keskele, et kõik mängijad näevad.



Tegevuskaardil on kuvatud pilt vastavalt kergema või keerukama mängule (ühe või kahe joonistusega).

Käes olevate Kotakote kaartidega teevad mängijad sama kujutise, mis on lauale asetatud kaardil. Sama värvi geomeetiline kujund ja pool joonistuse kujundist peavad omavahel kokku sobima.



Kui tegevuskaardil on kaks kujutist siis tuleb mängijal mõlemad kujutised oma kaartidega järgi teha.

Kui mängija on oma kaartidega valmis saanud tegevuskaardil oleva kujutise, siis hüüab ta „KOTAKOTE“.

Mängijad kontrollivad koos:


- Kas tegevuskaart ja mängija poolt järgi tehtud pilt on sama sugused. Kui kujutis on õigesti tehtud saab mängija tegevuskaarti endale.
- Kui on tekkinud viga kujutise jälgendamisel siis mängija kaotas väljakutse. Kaotanud mängija annab tagasi eelnevalt võidetud tegevuskaarti (kui neid on). Tagasi antud tegevuskaart ja kaotatud tegevuskaart pannakse laual olemasse kaardipakki.

Kõik mängijad võtavad oma Kotakote kaardid (samuti ka kõik võidetud kaardid) ja segavad need ära. Algab uus voor ja pööratakse uus tegevuskaart ümber ning uus mäng algab.


Mängu lõpp: Mängija, kes võidab esimesena 5 tegevuskaarti on võitja.


Mängu autor: Sébastien Decad.


KOTAKOTE

 **Ages:** 6-99 years

 **Number of players:** 2-6

 **Includes:** 30 challenge cards (Easy level with 1 drawing, Difficult level with 2 drawings), 6 sets of 4 Kotakote cards.

 **Aim of the game:** To win 5 challenge cards.

 **Setting up:** The players decide together which level they would like to play:
Level 1 – the challenge cards are laid down with the 2 drawings facing up
Level 2 – the challenge cards are laid down with the drawing facing up

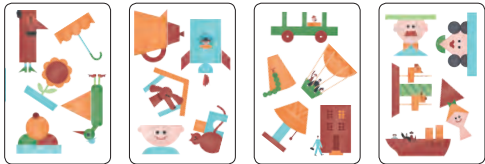
The challenge cards are shuffled and placed in a pile (see the difficulty level chosen). Each player takes a set of 4 Kotakote cards that they hold.

4 Kotakote cards

Front



Back



Playing the game: The players pick up their Kotakote cards. Only the cards required to carry out the challenge can be placed on the table; the others must be held by the player.

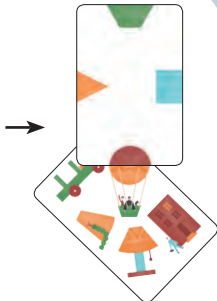
The 1st challenge card is turned over then placed in the middle of the table, so that all the players can see it. This card displays 1 or 2 drawings depending on the level of the game chosen.

At the same time and using their Kotakote cards, all the players try to reproduce the drawing on the challenge card.

To do so, they must place a geometric shape (of the same colour) and half of the corresponding drawing side by side.



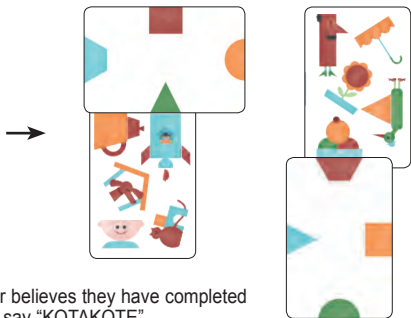
Level 1



If the challenge card has 2 drawings, both need to be reproduced.



Level 2



As soon as a player believes they have completed the challenge, they say "KOTAKOTE". The players check together:

- If the drawing(s) is/are correct, the player wins the challenge card and keeps it until the end of the game.
- If there is a mistake, the challenge is lost. The player gives back a challenge card that they have previously won (if they have one). This card and the challenge card from this round are put back into the pile.

Each player picks up their Kotakote cards (as well as any challenge cards won) and shuffles them. A new round begins, and a new challenge card is turned over.

End of the game: The first player to win 5 challenge cards wins the game.

A game by Sébastien Decad.

КОТАКОТЕ



Возраст: 6–99 лет



Количество игроков: 2–6



В комплекте: 30 карточек «задание» (простой уровень: 1 рисунок; сложный уровень: 2 рисунка), 6 наборов по 4 карточки Kotakote.



Цель игры: заработать 5 карточек «задание».



Подготовка

Игроки вместе выбирают уровень сложности игры.

Уровень 1: карточки «задание» выкладываются двумя рисунками вверх.

Уровень 2: карточки «задание» выкладываются одним рисунком вверх.

Перемешайте карточки «задание» и выложите их стопкой (с учетом уровня сложности).

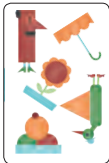
Каждый игрок берет в руки набор из 4 карточек Kotakote.

4 карточки Kotakote

Лицевая
сторона



Обратная
сторона



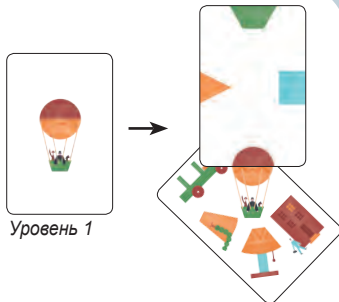
Ход игры

Игроки берут в руки свои карточки Kotakote. На стол можно выкладывать только карточки, необходимые для выполнения задания, а остальные карточки следует держать в руке.

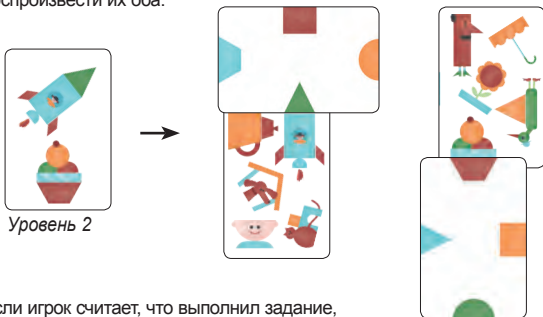
Откройте 1-ю карточку «задание» и положите ее в центре стола, чтобы все игроки ее видели. На этой карточке будет 1 или 2 рисунка — в зависимости от выбранного уровня сложности.

С помощью своих карточек Kotakote все игроки одновременно стараются воспроизвести рисунок карточки «задание».

Для этого они должны соединить геометрическую форму (нужного цвета) и часть нужного рисунка.



Если на карточке «задание» находится 2 рисунка, необходимо воспроизвести их оба.



Если игрок считает, что выполнил задание, он говорит «КОТАКОТЕ» (произносится: «котакот»). Все вместе проверяют результат:

- Если рисунок или рисунки составлены правильно, игрок зарабатывает карточку «задание» и держит ее в руке до конца партии.
- Если игрок допустил ошибку, он теряет одну из ранее заработанных карточек (если они у него есть). Положите эту карточку и карточку «задание» этого раунда в низ стопки.

Каждый игрок берет в руки свои карточки Kotakote (плюс заработанные карточки «задание») и перемешивает их. Начинается новый раунд. Откройте новую карточку «задание».

Конец игры

В партии побеждает игрок, который первым набрал 5 карточек «задание».

Автор игры: Себастьян Дека.