

Kokolores

Spielanleitung

KOKOLORES ist ein unterhaltsames Gesellschaftsspiel für 2–6 Personen. Die Anzahl der Mitspieler kann jederzeit erhöht werden, wenn zwei oder mehr Spieler ein Team bilden.

Es wird in Runden gespielt, Spieldauer pro Runde ca. 5 Minuten. Gesamtdauer des Spiels mindestens 40 Minuten.

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler durchs Ziel geht und damit **KOKOLORES-König** wird. Der Spaß ist am größten, wenn die Fragen mit Humor und Phantasie beantwortet werden — je mehr Quatsch und Nonsense dabei herauskommt, desto unterhaltsamer wird es!

INHALT

- Spielbrett
- 6 Spielfiguren
- 2 Würfel
- 600 Frage- und Antwortkarten mit 3000 Begriffen

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird aufgebaut und die Fragekarten werden neben dem Spielbrett bereitgelegt. Jeder Spieler wählt seine Spielsteinfarbe und geht an den Start, also in die Mitte des Spielfelds.

Generell gilt, daß alle Felder mit mehreren Spielsteinen belegt werden können.

Es ist außerdem ratsam, für alle (Streit-)Fälle ein Lexikon oder Wörterbuch bereitzulegen.

SPIELABLAUF

- 1) Die Spieler würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt, er wird Spielleiter der ersten Runde.
- 2) Der Spielleiter zieht eine Fragekarte, würfelt und liest die entsprechende Fragekarte vor (Augenzahl „1“ = Frage „1“ etc.).

Wenn der Spielleiter eine „6“ würfelt, darf er keine Frage stellen. Er muß die Leitung der Spielrunde und die Fragekarte an den Spieler, der links von ihm sitzt, abgeben.
- 3) Würfelt der Spielleiter eine Zahl zwischen „1“ und „5“, liest er allen anderen Spielern den entsprechenden Fragebegriff vor. Nun haben die Spieler 30 Sekunden (oder länger, bitte vorher ein Zeitlimit vereinbaren) Zeit, den Begriff im Uhrzeigersinn zu erklären oder zu raten. Lassen Sie sich schnell etwas einfallen — je verrückter und spaßiger, desto besser!
- 4) Der Spielleiter liest die richtige Antwort vor. Als richtig gilt eine Antwort auch dann, wenn sie nicht buchstabengetreu, sondern nur sinngemäß der Antwort auf der Kartenrückseite entspricht.
- 5) Sollten mehrere Spieler die richtige Antwort kennen, so gilt nur die erstgenannte Antwort. Die anderen Spieler mit der richtigen Antwort dürfen nur einmal würfeln.

- 6) Der Spieler mit der richtigen Antwort darf zweimal würfeln und mit seinem Spielstein um die entsprechende Augenzahl vorrücken. Alle anderen Spieler dürfen nur einmal würfeln und vorrücken. Der Spieler, dem überhaupt keine Antwort einfiel, geht leer aus: er bleibt sitzen, darf also nicht würfeln. Der Spielleiter darf weder würfeln noch vorrücken.
- 7) Kartenverteilung: wer die Antwort kennt, darf die Karte behalten. Falls niemand die Frage richtig beantworten konnte, darf der Spielleiter die Karte behalten.
- 8) Damit ist die Runde beendet und die nächste Runde beginnt. Der Spieler links vom Spielleiter übernimmt die Leitung der neuen Runde. Er zieht eine Fragekarte, würfelt...

HEIMATFELDER

Kommt ein Spieler auf sein **Heimfeld**, rückt er automatisch um drei weitere Felder vor.

Heimfeld bedeutet, daß die Feldfarbe mit der Farbe seines Spielsteins übereinstimmt. Beispiel: für den Spieler mit dem roten Spielstein sind alle roten Felder **Heimfelder**.

RISIKOFELDER

Sobald einer der Spieler auf ein **Risikofeld** kommt, zieht der Spielleiter speziell für ihn eine Fragekarte. Weiß er auf die erste Frage auf der Karte keine Antwort, muß er würfeln und die gewürfelte Augenzahl **RÜCKWÄRTS** gehen. Die Fragekarte geht dann an den Spielleiter.

Wenn der Spieler die richtige Antwort kennt, gehört die Karte ihm und er darf — wie sonst auch — zweimal würfeln und vorrücken.

RUTSCHE

Kommt einer der Spieler auf die Rutsche, muß er bis ans Ende der Rutschbahn zurückgehen.

ZUSATZPUNKTE

Auf jeder Fragekarte befindet sich in der linken Ecke ein Buchstabe. Wenn man aus mindestens vier gesammelten Karten mit den Eckbuchstaben ein sinnvolles Wort bilden kann, darf der Spieler so viele Felder vorrücken, wie sein Wort Buchstaben hat. Beispiel: LEXIKON=7 Buchstaben=7 Felder vorrücken. Die Karten, aus denen bereits ein Wort gebildet wurde, werden neben dem Spielfeld abgelegt.

VARIANTEN

- 1) Um das Spiel einfacher oder schneller zu machen, können die Spieler festsetzen, daß man auf die Risikofelder verzichtet. Das bedeutet, daß nichts passiert, wenn ein Spieler auf ein Risikofeld kommt.
- 2) Eine weitere Variante ist, die Spieler zu Beginn jeder Runde eine Fragekarte ziehen zu lassen. Damit erhöht sich die Chance, mit den Eckbuchstaben längere Worte zu bilden. Die Spieler kommen dann schneller zum Ziel und der Spaß am „Wörter bilden“ ist größer.
- 3) „**KOKOLORES Paradox**“ heißt die Variante, bei der nicht die Frage, sondern die Antwort vorgelesen wird. Die Spieler müssen dann versuchen, den entsprechenden Fragebegriff zu finden.

Produktverantwortung:
Eva Reich-Hasenkopf

© 1987 Altenburg-Stralsunder AG



Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden