

Spielregeln

★ Einführung

Die Cokoros sind da ... und sie kommen nicht in friedlicher Absicht! Wer wird das Universum beherrschen: die orangefarbenen oder die grünen Cokoros? Der Krieg bricht aus ... auf deinem Wohnzimmertisch!

★ Wähle deine Seite

Verstecke einen „Zahn"-Spielstein in einer Hand. Wenn der Gegner die Hand mit dem Spielstein richtig errät, wird er Oberhaupt der orangefarbenen Cokoros, spielt mit ihnen und beginnt das Spiel. Andernfalls spielst du mit den orangefarbenen Cokoros und er übernimmt die grünen Cokoros.

★ Ziel

Als Oberhaupt ist es deine Aufgabe, deine Fraktion zum Sieg zu führen. Dazu musst du das Spielfeld durch genaue Planung kontrollieren, die Platzierung deiner Cokoro-Spielfiguren optimieren und deine Vorherrschaft durch die Bildung einer Kolonie, die Eroberung gegnerischer Spielfiguren oder die Mehrheit deiner Spielfiguren auf dem Spielfeld durchsetzen.

★ Material für jeden Spieler



Spielstein Stärke 3: Vorderseite Cokoro mit 3 Zähnen, Rückseite Farbe des Gegners



Spielsteine Stärke 1: Vorderseite Cokoro ohne Zähne, Rückseite Farbe des Gegners



Spielstein Stärke 2: Vorderseite Cokoro mit 2 Zähnen, Rückseite Farbe des Gegners



Fallen-Spielstein: Vorderseite Cokoro ohne Zähne, Rückseite Cokoro mit 3 Zähnen



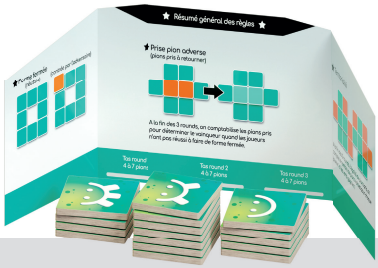
Paravent, um die Spielsteine geheim zu stapeln

Spielablauf

„Cokoro Blitz Battle" wird in zwei Phasen gespielt: Strategie und Taktik.

Phase 1 – Strategie

- Jeder Spieler bildet hinter seinem Sichtschutz drei Stapel mit jeweils 4 bis 7 Cokoro-Spielsteinen.
- Die Stapel werden von links nach rechts platziert und stehen für die Runden 1, 2 und 3.
- Sobald die Sichtschutzwände entfernt werden, ist die Zusammensetzung der Stapel endgültig.



Phase 2 – Taktik

- Es wird nur mit dem Stapel der aktuellen Runde gespielt.
- Die Spieler legen abwechselnd jeden Cokoro-Spielstein.
- Runde 1: Fallen-Marker und „Cokoro 3 Zähne"-Marker sind beim ersten Zug jedes Spielers verboten.

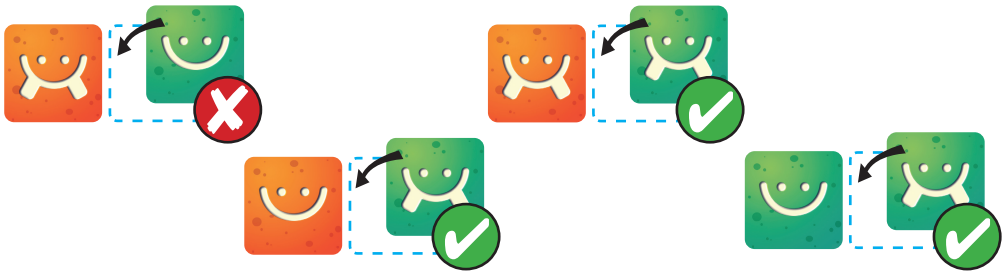


- Eine Runde endet, wenn ein Spieler alle Cokoro-Spielsteine seines Stapels gelegt hat oder seine verbleibenden Cokoro-Spielsteine nicht mehr legen kann. Der andere Spieler spielt weiter, bis sein Stapel aufgebraucht ist.

Platzierungsregeln

- **1. Zulässige Platzierung**
  Ein Cokoro-Spielstein kann platziert werden:
  - neben einem gegnerischen Cokoro-Spielstein mit gleicher oder geringerer Stärke,
  - oder neben einem beliebigen Cokoro-Spielstein der eigenen Farbe.

  Ausnahme :
  Der erste Zug des roten Spielers, der einen Stein setzt, ohne dass dieser neben einem anderen Stein liegt.



- **2. Einen gegnerischen Cokoro-Stein bedecken** : Ein Cokoro-Stein kann auf einen gegnerischen Cokoro-Stein gesetzt werden, wenn seine Stärke größer ist. Der bedeckte Stein wird neutralisiert und zählt nicht mehr.

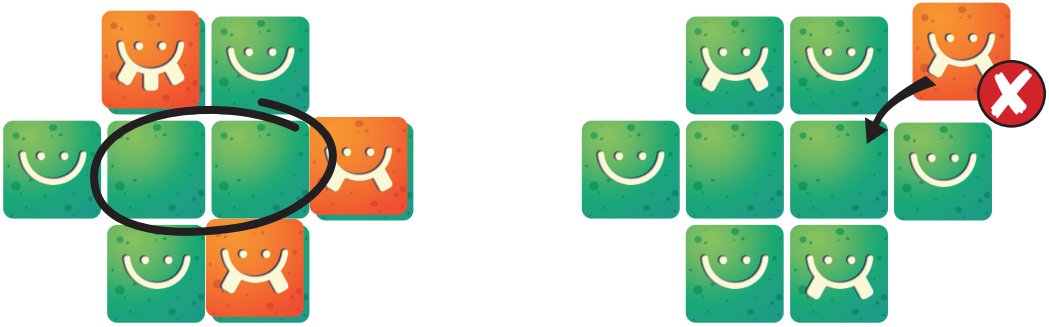


★ **3. Schlagen** : Ein Cokoro-Stein oder eine angrenzende Reihe von Cokoro-Steinen, die vom Gegner vollständig orthogonal umgeben sind, wird geschlagen. Der/die geschlagene(n) Cokoro-Stein(e) wird/werden umgedreht und gehört/gehören nun endgültig zur Farbe des Gegners...



... auch wenn der Spieler im Laufe des Spiels einige gegnerische Cokoro-Spielsteine zurückerobert, die seine geschlagenen Cokoro-Spielsteine umgeben!

Der Spieler, der den/die Cokoro-Spielstein(e) verloren hat, darf keinen Cokoro-Spielstein auf seine geschlagenen Spielsteine setzen.



Sonderfall : Wenn ein Spieler einen Cokoro-Spielstein auf einen Platz setzt, der bereits von gegnerischen Spielsteinen umgeben ist, und durch diesen Zug ein oder mehrere gegnerische Spielsteine geschlagen werden können, kann sein Spielstein nicht geschlagen werden und das Schlagen des/der gegnerischen Spielsteine(s) ist gültig.



Wenn ein Spieler einen Cokoro-Stein auf ein Feld setzt, das bereits von gegnerischen Steinen umgeben ist, ohne dass dieser Zug ein Schlagen ermöglicht, wird sein Stein natürlich vom Gegner geschlagen.

★ **4. Stapel aufgebraucht** : Wenn ein Spieler während der Runde keine Cokoro-Spielsteine mehr hat:

- ★ Der Gegner setzt den Rest seines Stapels frei,
- ★ Dann geht es weiter zur nächsten Runde;
- ★ Der rote Spieler beginnt immer die nächste Runde.

★ **5. Unmöglichkeit zu spielen** : Wenn ein Spieler keinen Cokoro-Stein mehr legen kann (unzureichende Kräfte), werden alle verbleibenden Cokoro-Steine aus seinem Stapel entfernt. Der Gegner spielt alleine weiter, bis sein Stapel aufgebraucht ist.

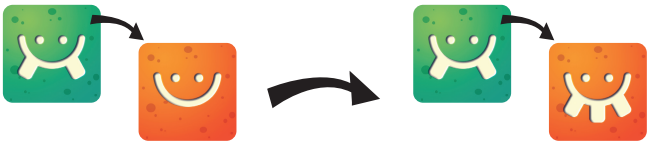
★ **Spezial-Cokoro-Spielstein** : DDer Spieler kann diesen Spielstein auf zwei verschiedene Arten einsetzen. Diese Entscheidung ist für das Spiel endgültig.

★ **Entweder setzt er ihn als Falle ein :**

★ Er wird mit der Seite ohne Zahn (Stärke 1) nach oben gelegt.

★ Die Falle wird ausgelöst, sobald ein Gegner neben oder auf den Spielstein setzt.

★ Er wird sofort mit der Seite mit 3 Zähnen nach oben gedreht.



Auswirkungen :

★ Wenn der Gegner einen Cokoro-Spielstein auf die Falle gelegt hat, wird dieser zerstört.



★ Wenn er einen Cokoro-Spielstein mit einer Stärke von weniger als 3 neben die Falle gelegt hat, wird dieser zerstört.

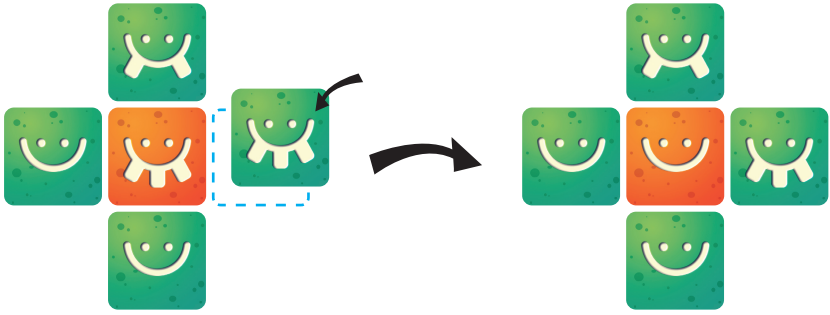


★ Ein Cokoro-Spielstein mit einer Stärke von 3, der neben die Falle gelegt wurde, bleibt im Spiel.



Wichtig : Wenn ein Spieler vergisst, die Falle auszulösen, wenn er es muss, kann er sie für den Rest des Spiels nicht mehr auslösen. Der Gegner kann also einen Cokoro-Spielstein darauf legen, ohne sie auszulösen. Wenn hingegen die vergessene Falle vom Gegner genommen wird, wird sie auf die Seite mit 3 Zähnen gedreht und wird wieder aktiv und unterliegt somit den oben genannten Regeln.

★ Eine umzingelte Falle kann nicht erobert werden: Sie wird einfach mit der Seite „ohne Zahn" nach oben gedreht.

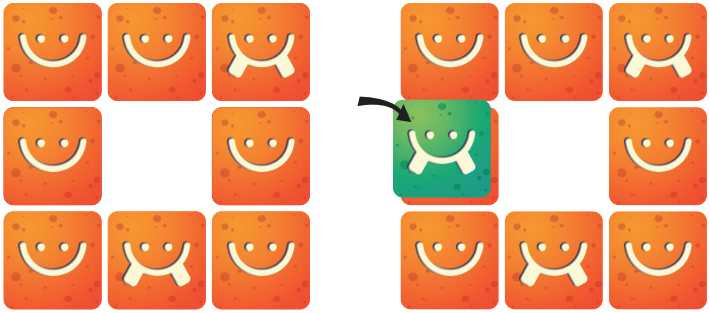


★**Entweder er nutzt sie wie einen normalen Spielstein der Stärke 3** und legt sie daher mit der Seite mit 3 Zähnen nach oben (Stärke 3) ab. Wenn der Gegner während des Spiels versucht, sie zu erobern, wird sie umgedreht und wird zu einem Spielstein der Stärke 1.

Siegbedingungen

★ **1. Eine Kolonie gründen :**

Bilden Sie eine geschlossene Struktur aus mindestens 3×3 Cokoro-Spielsteinen derselben Farbe. Der Gegner muss die Form sofort aufbrechen, indem er einen seiner Spielsteine darauf legt. Gelingt ihm dies nicht, ist das Spiel beendet: Sie gewinnen.



★ **2. Wenn keine Form gebildet wird :**
Der Spieler mit den meisten Figuren gewinnt. Im folgenden Beispiel gewinnen die Grünen mit 2:1.



★ **3. Bei Gleichstand :**
Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten sichtbaren Cokoro-Figuren. Im folgenden Beispiel gewinnen die Orangen mit 10:9.



Wenn immer noch Gleichstand herrscht, ist das Spiel unentschieden.

Spielmodi

Normaler Spielmodus

★ Sie spielen direkt auf dem Tisch, ohne Spielbrett, nach den oben genannten Regeln.

Solo-Spielmodus mit Spielbrett

Aufbau

★ Legen Sie das Spielbrett mit der Solo-Seite nach oben.

★ Mischen Sie die orangefarbenen Cokoros-Spielsteine und legen Sie sie blind auf die „orangefarbenen" Felder mit einem weißen Kreuz ohne Nummerierung.

★ Nehmen Sie 3 grüne Cokoros-Spielsteine: 1 mit Stärke 3, 1 mit Stärke 2 und 1 mit Stärke 1. Ziehen Sie einen dieser Spielsteine nach dem Zufallsprinzip: Er gibt das Feld (1, 2 oder 3) an, auf das der orangefarbene Sonderstein (Seite mit 3 Zähnen sichtbar) gelegt werden muss.

★ Drehen Sie die 7 orangefarbenen Cokoros-Spielsteine in der Mitte (dunkelblauer Rahmen) um.

★ Bilden Sie Ihre 3 Stapel nach den üblichen Regeln.

★ Drehen Sie die anderen orangefarbenen Cokoros-Spielsteine auf dem Spielbrett um.



Ablauf der Runden

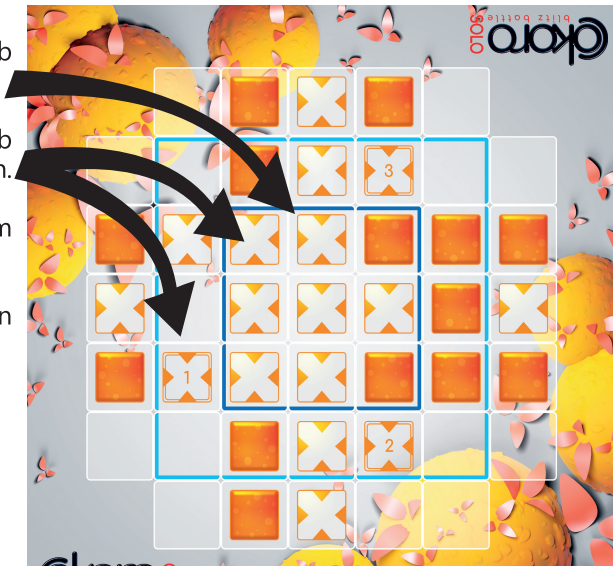
★ Sie legen Ihren gesamten Stapel in jeder Runde innerhalb der entsprechenden Bereiche auf dem Spielbrett ab:

★ **Runde 1** : aktiver Bereich nur innerhalb des dunkelblauen Rahmens.

★ **Runde 2** : aktiver Bereich nur innerhalb der dunkelblauen und hellblauen Rahmen.

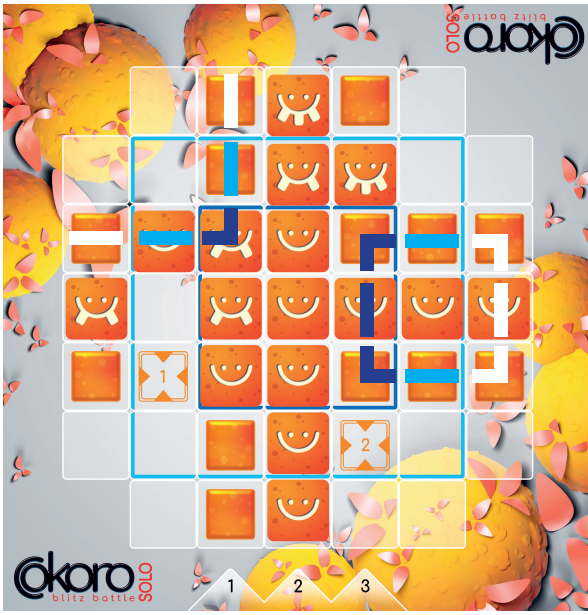
★ **Runde 3** : Aktiver Bereich auf dem gesamten Spielbrett.

★ Spielsteine, die nicht abgelegt werden können, sind endgültig verloren.



Sonderregeln

- **1.** Die ausgefüllten orangefarbenen Felder sind feindliche Gebiete (sie zählen wie ein orangefarbener Spielstein der Stärke 0 und können daher mit einem Spielstein der Stärke 1 zurückerobert werden).
- **2.** Cokoro-Spielsteine wirken nur im aktiven Bereich der Runde. Eine geschlossene orangefarbene Form, eine Linie, existiert nur, wenn der Bereich nicht blockiert ist. Wenn ein Spieler jedoch einen grünen Cokoro-Spielstein in einer Konfiguration platziert, in der er in der nächsten Runde umgeben ist, wird sein Spielstein sofort nach dem Setzen automatisch geschlagen.
- **3.** Eine Linie (gerade oder orthogonal unterbrochen) aus mindestens 6 benachbarten Cokoros derselben Farbe, die zwei Ränder verbindet, entspricht einem Gewinn am Ende des Spiels.



Siegbedingungen

- Le joueur qui crée une forme fermée non contrée au round en cours a gagné.
- Sinon, en fin de partie, celui qui a le plus de prises et de lignes constituées d'au moins 6 pions Cokoros adjacents de la même couleur a gagné.
- S'il y a égalité, celui qui a le plus de cases de sa couleur (territoires inclus) l'emporte.

Duo-Spielmodus mit dem Spielbrett

Aufbau

- Der Spieler, der in der laufenden Runde eine geschlossene, unangefochtene Form bildet, hat gewonnen.
- Andernfalls gewinnt am Ende des Spiels der Spieler mit den meisten Eroberungen und Linien aus mindestens 6 benachbarten Cokoro-Steinen derselben Farbe.
- Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Feldern seiner Farbe (einschließlich Territorien).



Sonderregeln

- **1.** Die orangefarbenen oder grünen Felder sind feindliche Gebiete (sie zählen wie ein orangefarbener Spielstein der Stärke 0 und können daher mit einem Spielstein der Stärke 1 zurückerobert werden).
- **2.** Eine Linie (gerade oder orthogonal unterbrochen) aus mindestens 6 benachbarten Cokoro-Spielsteinen derselben Farbe, die 2 Ränder verbindet, entspricht einem Gewinn am Ende des Spiels.

Siegbedingungen

- Der Spieler, der in der laufenden Runde eine geschlossene, ungestörte Form bildet, hat gewonnen.
- Andernfalls gewinnt am Ende des Spiels der Spieler mit den meisten Eroberungen und Linien aus mindestens 6 benachbarten Cokoros-Spielsteinen derselben Farbe.
- Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Feldern seiner Farbe (einschließlich Territorien).

Team-Modus

Du dachtest, das Spiel beschränke sich auf Strategie und Taktik? Weit gefehlt!
Hier explodiert die Stimmung: Missverständnisse, Überraschungen und kooperative Meisterleistungen werden deinen Spielplatz zum Kochen bringen!

- Bildet 2 Teams mit je 2 Spielern.
- Setzt euch abwechselnd in verschiedenen Farben um den Tisch herum.
- TSpielzug: Spieler des orangen Teams, Spieler des grünen Teams, Spieler des orangen Teams ... gemäß den Regeln für 2 Spieler.
- **Teamtipps :**
  Bevor ihr eure Stapel bildet, einigt euch auf eine gemeinsame Strategie. Aber geheim ... Wenn ihr den Cokoro-Fallenfigur auf das Spielfeld setzt, vereinbart ein geheimes Zeichen: ein Wort, einen Blick, eine Handhaltung ... So könnt ihr eure Team-Taktik koordinieren.
  Hinweis : Wenn ein Mitspieler einen Cokoro-Spielstein um einen Cokoro-Fallenstein Ihres Teams herum platziert, wird die Falle nicht ausgelöst. Dies geschieht nur, wenn ein Cokoro-Spielstein des gegnerischen Teams platziert wird.

Mit 2 Spielboxen können Sie mit 2 Teams à 3 oder 4 Spielern spielen.

Varianten (Duo oder Team) – Die Zahnjagd

- Das Spiel wird in 3 Partien à 3 Runden gespielt.
- Jedes gewonnene Spiel bringt Zähne-Spielsteine entsprechend der Art des Sieges:
  - 3 Zähne-Spielsteine: Sieg mit einer geschlossenen Form ohne Gegenzug
  - Zähne-Spielsteine: Sieg mit der höchsten Anzahl an Fängen
  - Zähne-Spielstein: Sieg mit den meisten sichtbaren Cokoro-Spielsteinen

  Am Ende der 3 Spiele gewinnt der Spieler mit den meisten Zähnen.



Autoren :
Estelle Emonnot
Maxime Emonnot

Illustrationen :
Estelle Emonnot
Sharlène Emonnot

