



Cocotaki

Spielanleitung – kurz erklärt

2–10

SPIELER

ab 5

JAHREN

15

MINUTEN

Cocotaki ist ein lautstarkes Ablegespiel mit Tierkarten für 2 bis 10 Personen. Wer eine Karte ablegt, ahmt den Laut des abgebildeten Tieres nach – bei roten Karten bleibt man dagegen still, und beim roten Hahn ruft man "Cocotaki". Wer zuerst keine Karte mehr auf der Hand hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt als Erste alle Handkarten loswerden. Dabei müsst ihr zu jeder abgelegten Karte das richtige Geräusch machen – oder bewusst schweigen.

Vorbereitung

Die älteste Person mischt und gibt jedem 8 Karten. Der Rest kommt verdeckt als Zugstapel in die Tischmitte. Die oberste Karte wird aufgedeckt daneben gelegt und bildet den Start des Ablagestapels.

So spielt ihr

- 1 Reihum legt jeder genau eine Karte ab, die in Farbe oder Tier zur obersten Karte des Ablagestapels passt.
- 2 Zu jeder Karte machst du den passenden Tierlaut. Bei roten Karten sagst du nichts. Beim roten Hahn rufst du "Cocotaki".
- 3 Schmetterlinge sind Joker: Sie passen immer, bleiben stumm und du wünschst dir damit eine Farbe.
- 4 Wer nichts legen kann oder will, zieht eine Karte vom Stapel und beendet damit seinen Zug.
- 5 Für jeden reklamierten Fehler gibt es sofort 2 Strafkarten. Mit nur noch einer Handkarte musst du "letzte Karte" ansagen.

So gewinnt ihr

Wer seine letzte Karte ablegt, beendet das Spiel und gewinnt. Auch bei dieser letzten Karte kann ein Fehler noch 2 Strafkarten kosten.

Spielziel

Ziel ist es, schneller als alle anderen die eigenen Handkarten abzulegen. Dafür musst du Karten finden, die in Farbe oder Tier zur obersten Karte des Ablagestapels passen. Erschwert wird das durch die Geräuschregel: Jede Karte verlangt den richtigen Tierlaut, Schweigen oder den Ruf "Cocotaki". Jeder bemerkte Patzer bringt 2 Strafkarten und damit mehr Karten auf der Hand.

Spielmaterial

112 Spielkarten

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Die älteste Person mischt den Kartenstapel und übernimmt das Austeilen.
- Jede Mitspielerin und jeder Mitspieler bekommt 8 Karten verdeckt auf die Hand.
- Die übrigen Karten kommen als verdeckter Zugstapel in die Tischmitte.
- Vom Zugstapel wird die oberste Karte abgenommen und offen daneben gelegt. Sie ist die erste Karte des Ablagestapels.

Spielbeginn

Begonnen wird links von der Person, die die Karten ausgeteilt hat. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Die offen liegende Startkarte gibt vor, was zuerst gelegt werden darf.

Spielablauf

Karten ablegen

Wenn du an der Reihe bist, legst du genau eine Karte offen auf den Ablagestapel – nie mehrere. Die Karte muss entweder dieselbe Farbe oder dasselbe Tier zeigen wie die oberste Karte des Stapels. Eine völlig identische Karte ist ebenfalls erlaubt, etwa eine gelbe Kuh auf eine gelbe Kuh. Deine abgelegte Karte gibt dann vor, was die nächste Person legen darf.

Die Geräuschregel

Das Besondere an Cocotaki sind die Laute:

- 1 Legst du eine Karte in Blau, Gelb oder Grün, ahmst du den Laut des abgebildeten Tieres nach.
- 2 Legst du eine rote Karte, bleibst du stumm. Jedes Geräusch wäre ein Fehler.
- 3 Legst du einen roten Hahn, rufst du "Cocotaki". Hähne in allen anderen Farben machen "Kikeriki".

Der Schmetterling als Joker

Schmetterlinge darfst du jederzeit ablegen, egal welche Karte oben liegt – auch auf einen anderen Schmetterling. Sie verlangen kein Geräusch. Nach dem Ablegen nennst du eine Farbe. Die nächste Person muss dann eine Karte dieser Farbe spielen.

Wenn du nicht legen kannst

Kannst oder willst du keine Karte ablegen, nimmst du eine Karte vom Zugstapel. Danach ist sofort die nächste Person dran. Ziehen und anschließend noch ablegen ist nicht erlaubt.

Fehler und Strafkarten

Wer patzt, zieht sofort 2 Karten vom Zugstapel. Als Fehler gelten ein falscher Laut, ein fehlender Laut, ein vergessenes "Cocotaki" beim roten Hahn sowie jedes Geräusch zu einer roten Karte. Fehler zählen nur, wenn sie reklamiert werden, und zwar bevor die nächste Karte liegt. Reklamieren darf jede Person am Tisch. Spätere Einwände sind wirkungslos.

Letzte Karte ansagen

Sobald du nur noch eine einzige Karte auf der Hand hast, musst du sofort "letzte Karte" ansagen. Vergisst du das, gibt es 2 Strafkarten.

Zusatzregeln für Fortgeschrittene

Alle Grundregeln bleiben gültig, dazu kommen zwei Tiere mit Sonderwirkung:

- **Hahn:** Legt jemand einen Hahn in beliebiger Farbe, muss die nächste Person aussetzen. Legt sie trotzdem eine Karte, nimmt sie diese zurück und erhält 2 Strafkarten.
- **Esel:** Ein Esel in beliebiger Farbe löst eine Eselrunde aus. Eine ganze Runde lang sind nur Esel erlaubt, weder andere Tiere noch Schmetterlinge. Wer keinen Esel hat, zieht eine Karte. Ist die Person, die den ersten Esel gelegt hat, wieder dran, darf sie frei nach Farbe oder Tier spielen. Ein erneuter Esel startet

die nächste Eselrunde. Wer in einer Eselrunde ein falsches Tier legt, nimmt die Karte zurück und zieht 2 Strafkarten. Bleibt der Fehler unbemerkt, endet die Eselrunde und die falsch gelegte Karte gilt als neue Vorgabe.

Profivariante

Für geübte Runden gibt es eine erweiterte Fassung mit 10 Startkarten, Mehrfachablagen und dem Löwen als Richtungswechsler. Die Einzelheiten findest du unter den Varianten.

Der Spielzug

- 1 Prüfe, ob du eine Karte hast, die in Farbe oder Tier zur obersten Ablagekarte passt. Ein Schmetterling passt immer.
- 2 Lege die Karte offen auf den Ablagestapel.
- 3 Mache dazu den richtigen Laut, schweige bei einer roten Karte oder rufe "Cocotaki" beim roten Hahn.
- 4 Beim Schmetterling nennst du außerdem die Farbe, die als Nächstes gespielt werden muss.
- 5 Kannst oder willst du nicht ablegen, zieh stattdessen eine Karte vom Zugstapel.
- 6 Hast du danach nur noch eine Handkarte, sage sofort "letzte Karte" an.
- 7 Die nächste Person ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Rote Karten verlangen Schweigen, der rote Hahn dagegen den Ruf "Cocotaki".
- Hähne in allen anderen Farben machen "Kikeriki".
- Schmetterlinge sind Joker ohne Geräusch und erlauben einen Farbwunsch.
- Pro Zug darf in der Grundversion immer nur eine einzige Karte abgelegt werden.
- Nach dem Ziehen einer Karte endet dein Zug, du darfst nicht mehr ablegen.
- Jeder reklamierte Fehler kostet 2 Strafkarten vom Zugstapel.
- Reklamationen müssen erfolgen, bevor die nächste Person eine Karte legt. Unbemerkte Fehler bleiben folgenlos.
- Bei nur noch einer Handkarte ist die Ansage "letzte Karte" Pflicht.
- Fortgeschrittene: Nach einem Hahn setzt die nächste Person aus; wer trotzdem legt, nimmt die Karte zurück und zieht 2 Strafkarten.
- Fortgeschrittene: Ein Esel löst eine Eselrunde aus, in der nur Esel gelegt werden dürfen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem jemand die letzte Handkarte ablegt. Diese Person gewinnt. Allerdings kann auch bei dieser letzten Karte noch ein Fehler passieren – etwa ein falscher Laut oder ein vergessenes "Cocotaki". Wird er reklamiert, gibt es 2 Strafkarten, und das Spiel geht weiter.

Varianten

- **Anfängervariante:** Für die erste Partie und für jüngere Kinder spielt ihr nur mit den Grundregeln – passende Farbe oder passendes Tier, Geräusche, Schmetterling als Joker, Strafkarten. Die Zusatzregeln fügt ihr nach und nach hinzu.
- **Regeln für Fortgeschrittene:** Zusätzlich lässt der Hahn die nächste Person aussetzen, und der Esel löst eine Eselrunde aus, in der ausschließlich Esel erlaubt sind.
- **Cocotaki für Profis:** Jede Person startet mit 10 Karten. Du darfst mehrere Karten in einem Zug ablegen: Die erste muss in Farbe oder Tier passen, danach legst du beliebig viele weitere Karten desselben Tieres nach. Zu jeder einzelnen Karte machst du das passende Geräusch, bei roten Karten schweigst du. Mehrere Hähne lassen entsprechend viele Personen aussetzen. Ein Löwe in beliebiger Farbe dreht sofort die Spielrichtung um; bei einer geraden Anzahl gleichzeitig gelegter Löwen bleibt die Richtung erhalten, bei ungerader Anzahl wechselt sie. Wer einen Richtungswechsel übersieht und legt, obwohl er nicht dran ist, nimmt die Karte zurück und zieht 2 Strafkarten.

Tipps

- Achte bei roten Karten besonders auf dich selbst: Ein reflexhafter Tierlaut ist der häufigste Weg zu 2 Strafkarten.
- Hebe Schmetterlinge für Klemmen auf. Sie passen immer und lassen dich die Farbe bestimmen, die dir gerade nutzt.
- Beobachte die Mitspielenden aufmerksam. Jeder darf Fehler reklamieren, aber nur bis zur nächsten gelegten Karte.
- Denke in der Fortgeschrittenenrunde an Hahn und Esel: Ein Hahn blockiert deinen Nachbarn, ein Esel zwingt alle ohne Esel zum Ziehen.
- Sage "letzte Karte" sofort an, nicht erst nach kurzem Zögern – die Ansage ist Pflicht und wird gern vergessen.

Häufige Fragen

Darf ich erst eine Karte ziehen und dann doch noch ablegen?

Nein. Wenn du vom Zugstapel ziehst, endet dein Zug sofort und die nächste Person ist an der Reihe.

Was mache ich bei einem roten Hahn?

Beim roten Hahn rufst du "Cocotaki". Hähne in allen anderen Farben verlangen dagegen ein "Kikeriki".

Zählt ein Fehler auch, wenn ihn niemand gemerkt hat?

Nein. Fehler müssen reklamiert werden, und zwar bevor die nächste Person eine Karte legt. Unbemerkte oder zu spät reklamierte Fehler bleiben ohne Strafkarten.

Was passiert, wenn ich "letzte Karte" vergesse?

Das gilt als Fehler. Du musst sofort 2 Strafkarten vom Zugstapel nehmen.

Macht der Schmetterling ein Geräusch?

Nein. Schmetterlinge bleiben stumm. Du darfst dir aber eine Farbe wünschen, die die nächste Person legen muss.

Darf ich einen Schmetterling auf einen Schmetterling legen?

Ja. Einen Schmetterling darfst du immer ablegen, wenn du an der Reihe bist, unabhängig davon, welche Karte oben liegt.

Was gilt in einer Eselrunde, wenn ich keinen Esel habe?

Dann ziehst du eine Karte vom Zugstapel. Eine komplette Runde lang sind nur Esel erlaubt, keine anderen Tiere und keine Schmetterlinge.

Wie wirken mehrere Löwen auf einmal?

Bei einer ungeraden Anzahl gleichzeitig gelegter Löwen dreht sich die Spielrichtung sofort um. Bei einer geraden Anzahl bleibt sie unverändert.

Kann ich auch mit der letzten Karte noch einen Fehler machen?

Ja. Auch beim Ablegen der letzten Karte gelten die Geräuschregeln, und ein reklamierter Fehler bringt dir 2 Strafkarten ein.

Wie viele Karten lege ich pro Zug ab?

In der Grund- und Fortgeschrittenenversion genau eine Karte. Nur in der Profivariante darfst du nach der ersten passenden Karte beliebig viele weitere Karten desselben Tieres nachlegen.

Informationen zum Spiel

Autor	Haim Shafir
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 16.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/cocotaki/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/cocotaki/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026