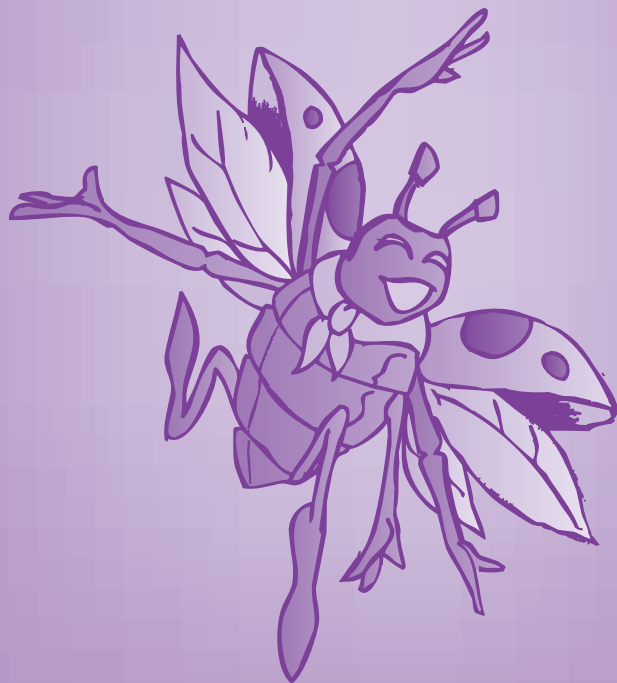


# Coco Colecto





<i>Voor:</i>	2-4 spelers van 3-99 jaar
<i>Spelontwikkeling:</i>	voor leeftijdsgroepen 3,4,5,6,7,8 en 9+ (leeftijdsindicaties zijn afgestemd op complexiteit en speelduur)
<i>Speeltijd:</i>	4-40 minuten
<i>Spelidee:</i>	Sabine Opstelten
<i>Illustraties:</i>	Sabastiaan Dankmeijer en Tim Mathijssen
<i>Vormgeving:</i>	2DSign

## Achtergrond

Het leven van de lieveheersbeestjes is één groot feest, zolang ze tenminste genoeg bladluizen te eten hebben en de gevaren van spinnenwebben en vooral de spin zelf weten te ontlopen. Lijkt het je ook leuk om tweelingbroertjes te vinden, op bladluizenjacht te gaan of tegen je vriendjes te racen? Speel dan ook "Coco Colecto"!

### Inhoud van de doos:

- kaarten 54 (lieveheersbeestjeskaarten met 1-10 stippen in 4 kleuren, 4 spinkaarten, 4 bladluiskaarten, 4 webkaarten en 2 blanco kaarten)
- 2 gewone dobbelstenen
- 1 blanco dobbelsteen
- 40 gele fiches (bladluizen)
- 4-zijdig spelbord
- 4 kleuren kevertjes (fiches) en een rode spin (rode fiche)
- spelbeschrijving

*De blanco elementen (2 kaarten en 1 dobbelsteen), zijn bedoeld voor extra spelvarianten. Extra varianten zullen beschikbaar komen via de website: [www.opstelten speelgoed.com](http://www.opstelten speelgoed.com). Ook kunnen met de blanco elementen eigen spelvarianten gemaakt worden. Wil je ze delen met anderen, mail ze dan naar [info@opstelten speelgoed.com](mailto:info@opstelten speelgoed.com). Bij gebleken geschiktheid, zullen ze dan ook via de site beschikbaar worden gesteld met verwijzing naar de inzender.*



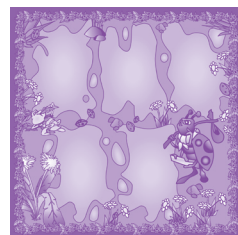
## Tel je rijk

*(2-4 spelers, leeftijdsindicatie: 3-5)*

**Basisvariant** *(voor 3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 3+)*

### Doel van het spel

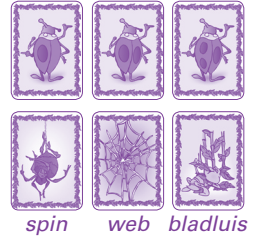
Door goed op te letten en te tellen, zo veel mogelijk bladluizen verzamelen.



## Spelvoorbereiding

18x ●

- Leg het kaartenbord in het midden.
- Geef iedere speler een setje met lieveheersbeestjeskaarten in de eigen kleur (de lieveheersbeestjes met rode, gele, oranje of groene kraagjes) bestaande uit de lieveheersbeestjes met 1, 2 en 3 stippen. Geef iedere speler ook een spinkaart, webkaart en bladluiskaart. De overige kaarten worden niet gebruikt.
- Leg de bladluizen (18 gele fiches) naast het bord.



De jongste mag beginnen. Na zijn of haar beurt is de speler links van hem of haar aan de beurt enzovoorts (spelen met de klok mee).

## Beurt

1. De speler die aan de beurt is legt één van zijn kaarten in het kaartvlak linksboven op het bord.
2. De overige spelers moeten zo snel mogelijk de kaart in de eigen set van kaarten zoeken, die evenveel stippen heeft als de open neergelegde kaart.
3. Zodra een speler de juiste kaart heeft gevonden, legt hij deze met de afbeelding naar beneden op de open neergelegde kaart.
4. Zodra iedere speler de gekozen kaart heeft neergelegd, herhaalt stap 1-3, waarbij de volgende kaart in het kaartvlak naast de zojuist gevormde stapel wordt gelegd. Dit herhaalt zich net zolang tot de speler wiens beurt het is al zijn kaarten gespeeld heeft. Er zijn nu drie stapels kaarten.
5. Beloningsronde. Per stapel krijgen de spelers een bladluis als beloning wanneer ze de goede kaart gekozen hebben. De lieveheersbeestjeskaarten op iedere stapel worden vervolgens teruggegeven aan hun eigenaars.
6. De volgende speler is aan de beurt.



## Einde van het spel

Het spel eindigt als alle spelers aan de beurt zijn geweest (of meerdere keren als dit vooraf afgesproken is).

In de basisvariant is geen winst of verlies; dit komt pas in varianten voor oudere spelers (zie bij de verschillende varianten).

### Variant 1 (voor 1-2 spelers, leeftijdsindicatie: 3+)

Deze variant kan ook gespeeld worden door 1 of 2 spelers onder begeleiding van een ouder. De ouder vervult nu elke beurt de rol van de speler die de kaart open neerlegt en de beloning uitbetaald.

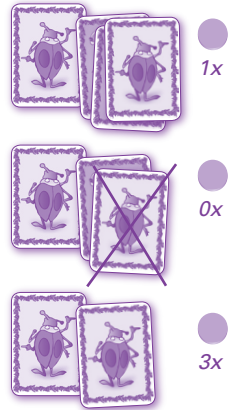
### Variant 2 - met winnen (voor 3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 4+)

Spelvoorbereiding gelijk als in de basisvariant. Het doel is nu om zo veel mogelijk bladluiskaarten te verzamelen.

## Beurt

De beurt is gelijk als in de basisronde met uitzondering van de beloningsronde.

- Beloningsronde. Per stapel krijgen de spelers bladluizen als beloning wanneer ze de goede kaart gekozen hebben. Het aantal bladluizen wordt bepaald door de volgorde waarin ze op elkaar liggen:
  - a. De speler die aan de beurt is geeft één bladluis (gele fiches) aan de speler die het laatst de kaart op de stapel heeft gelegd (de bovenste op de stapel), indien het de juiste kaart is (dus hetzelfde aantal stippen heeft als de kaart die open is neergelegd). Als het niet de juiste kaart is krijgt deze geen bladluis.
  - b. De speler die de kaart daaronder heeft neergelegd, krijgt twee bladluizen, indien het de juiste kaart is. Als het niet de juiste kaart is krijgt deze geen bladluizen.
  - c. De speler die de kaart daaronder heeft neergelegd (en dus alle eerste), krijgt drie bladluizen, indien het de juiste kaart is. Als het niet de juiste kaart is krijgt deze geen bladluizen.
  - d. Alle lieveheersbeestjeskaarten worden teruggegeven aan hun eigenaars.



Dit wordt herhaald voor elke volgende stapel van op elkaar gelegde kaartjes, totdat alle lieveheersbeestjeskaarten weer terug zijn bij de eigenaars.

Elke speler telt zijn bladluizen. De speler die aan de beurt is geeft aan de speler met de minste bladluizen de spinkaart, aan de volgende de webkaart en de speler met de meeste bladluizen krijgt de bladluiskaart. De bladluizen gaan terug in de pot.

## Einde spel

Het spel eindigt wanneer alle spelers aan de beurt zijn geweest (of meerdere keren als dit vooraf afgesproken is).

De speler met de meeste bladluiskaarten heeft gewonnen. Als twee of meer spelers een gelijk aantal bladluiskaarten heeft, is de speler met de meeste webkaarten winnaar. Als dit ook een gelijk aantal is, is het tussen deze spelers gelijk spel.

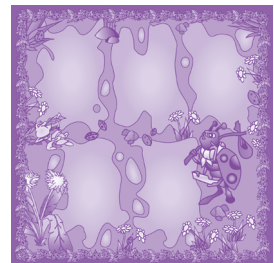
## Variant 3 - Vijf op een rij

(voor 3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 5+)



## Spelvoorbereiding

- Leg het kaartenbord (zie afbeelding) en één van de dobbelstenen in het midden.
- Neem uit één van de set lieveheersbeestjeskaarten de kaarten met een lieveheersbeestje met 1, 2, 3, 4 en 5 stippen en leg deze in oplopende volgorde naast elkaar op de kaartvelden (beginnend bij het veld linksboven), met de afbeelding naar boven (open).
- Leg de spin (grote rode fiche) bovenop de lieveheersbeestjeskaart met 1 stip (daarmee het aantal stippen afdekkend).
- Geef iedere speler acht bladluizen (gele fiches).
- Leg acht bladluizen in de pot.



De jongste mag beginnen. Na zijn of haar beurt is de speler links van hem of haar aan de beurt enzovoorts (spelen met de klok mee).

### Beurt

1. Gooi met de dobbelsteen.
2. Verschuif de grote rode fiche evenveel stappen, als het aantal ogen gegooid met de dobbelsteen.
3. Laat elke speler het aantal bladluizen pakken, wat hij/zij denkt dat overeenkomt met het aantal stippen afgebeeld op het lieveheersbeestje, die wordt afgedekt door de spin.
4. Controleer van iedere speler (beginnend bij de speler links van de gooier met de dobbelsteen) of het aantal bladluizen overeenkomt met die van de lieveheersbeestjeskaart, door op elke stip een bladluis van die speler te plaatsen:
  - a. Indien een speler het juiste aantal bladluizen heeft gepakt, krijgt hij ze terug. Indien hij minder dan tien bladluizen heeft, krijgt hij één extra bladluis uit de pot.
  - b. Indien een speler een verkeerd aantal bladluizen heeft gepakt, worden deze allemaal opzij gelegd in de pot.
5. De volgende speler is aan de beurt.

### Einde spel

Het spel eindigt wanneer één van de volgende situaties zich voordoet:

- Als iedere speler twee keer aan de beurt is geweest.
- Als één van de spelers geen bladluizen meer heeft.

Degene die de meeste bladluizen over heeft, heeft gewonnen. Bij gelijke stand is het gelijkspel tussen deze spelers.

Om de moeilijkheidsgraad (leeftijdsindicatie 6+) te vergroten kan afgesproken worden dat de kaarten met de afbeelding naar beneden worden gelegd. In iedere beurt moet dus de controle van de aantallen bladluizen worden gedaan door de kaart, waar de grote rode fiche op ligt, even om te draaien.

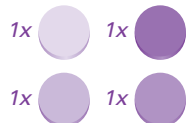


### Het web

(2-4 spelers, leeftijdsindicatie 5-8)

#### De lieveheersbeestjesjacht

(3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 5+)

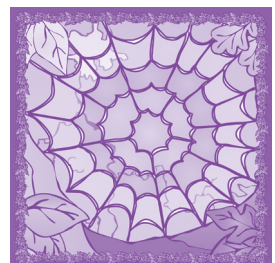


### Doel van het spel

Het verzamelen van drie kaarten met lieveheersbeestjes met hetzelfde aantal stippen (kaarten in de hand).

### Spelvoorbereiding

- Leg het bord van het web (zie afbeelding) in het midden.
- Pak alle sets lieveheersbeestjeskaarten en neem van elke set de lieveheersbeestjes met 1-5 stippen.
- Schud alle kaarten tezamen en deel iedere speler drie kaarten. Leg de overige kaarten op een stapel naast het bord. Dit is de pakstapel.
- Zet voor iedere speler een lieveheersbeestje (gekleurd fiche) ergens in het web (zelf kiezen).



De jongste mag beginnen. Na zijn of haar beurt is de speler links van hem of haar aan de beurt enzovoorts (spelen met de klok mee).

### Beurt

1. Leg één van je kaarten open neer en loop zoveel stappen over het web als er stippen staan op de gekozen kaart. Een lijn van het web passeren geldt als één stap.
2. De volgende situaties zijn mogelijk:
  - a. Als je op een leeg veld gekomen bent, pak je een kaart van de pakstapel en is de volgende speler aan de beurt (de gespeelde kaart komt op de aflegstapel).
  - b. Als je op een veld gekomen waar één of meer andere spelers staan, moet je de door jou gespeelde kaart ruilen met een kaart van één van die spelers (jij mag kiezen wie). De kaart die aan jou gegeven wordt moet een ander aantal stippen hebben, dan aangegeven op de door jou gespeelde kaart. De kaart die je krijgt wordt dicht gegeven (de afbeelding onzichtbaar voor de andere spelers).
3. Als je nu drie kaarten in handen hebt met een gelijk aantal stippen, dan heb je gewonnen. Zo niet, dan is de volgende speler aan de beurt.

### Einde spel

Het spel eindigt wanneer één van de spelers drie kaarten heeft met een lieveheersbeestje met hetzelfde aantal stippen. Dit is de winnaar.

### Variant 1 - met kriebels (3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 6+)

Gelijk aan de basisvariant maar nu worden ook één spinkaart, één webkaart en één bladluiskaart toegevoegd aan het spel. Deze kaarten worden meegeschud met de andere kaarten.

De functie van deze kaart wordt hieronder uitgelegd:

- Spinkaart: als iemand op het veld terechtkomt waar jij op staat, mag jij de ruil van kaarten blokkeren. De andere speler verliest zijn kaart aan de aflegstapel, maar mag wel een nieuwe kaart nemen van de afpakstapel. De spinkaart wordt ook ingeleverd.
- Webkaart: als iemand op het veld terechtkomt waar jij op staat, mag je de webkaart gebruiken, om te zorgen dat deze speler de volgende beurt moet overslaan (gevangen).
- Bladluiskaart: Deze kaart mag je gebruiken als je op een veld terechtkomt waarop al iemand staat. Je mag dan jouw "loopkaart" omruilen tegen twee kaarten uit zijn hand.

Door de functie van deze kaarten, kan een speler aan het begin van zijn beurt minder dan drie kaarten hebben. Indien dit het geval is, dan mag deze speler aan het begin van zijn beurt zijn hand aanvullen tot drie kaarten door kaarten te nemen van de afpakstapel.

Het is altijd toegestaan om aan het begin van je beurt een speciale kaart om te ruilen met de bovenste kaart van de pakstapel. De speciale kaart komt op de aflegstapel.



spin



web



bladluis

## **Variant 2 - Vang de bladluis**

(2-4 spelers, leeftijdsindicatie: 7+)



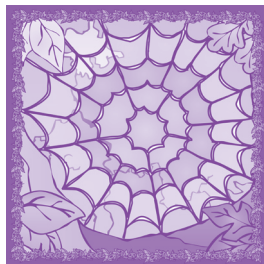
### **Doel van het spel**

Als eerste in het midden van het web geraken.

1x

### **Spelvoorbereiding**

- Leg het bord van het web (zie afbeelding) in het midden en leg één van de bladluizen (gele fiches) in het midden van het web.
- Geef iedere speler een setje met lieveheersbeestjeskaarten in de eigen kleur (de lieveheersbeestjes met rode, gele, oranje of groene kraagjes) bestaande uit de lieveheersbeestjes met 1, 2, 3, 4 en 5 stippen.
- Zet voor iedere speler een lieveheersbeestje (gekleurd fiche) op het blad met dezelfde kleur in de hoekpunten van het bord.



De jongste mag beginnen. Na zijn of haar beurt is de speler links van hem of haar aan de beurt enzovoorts (spelen met de klok mee).

### **Beurt**

1. Alle spelers kiezen uit hun hand één van de lieveheersbeestjeskaarten, en legt die dicht (met de afbeelding naar beneden) voor zich neer.
2. De speler die aan de beurt is raadt het totaal aantal stippen van alle kaartjes die door de spelers getrokken zijn bij elkaar opgeteld.
3. De speler links van hem/haar zegt hoger, lager of gelijk.
  - a. Bij hoger moet die speler een nieuw getal zeggen dat hoger is dan het vorige en herhaalt stap 3 zich.
  - b. Bij lager draait iedereen de kaarten open.
    - Als het totaal aantal hoger of gelijk is, mag de speler die het laatste getal zei een stap naar het midden van het web en gaat de speler die lager zei een stap terug naar de buitenrand.
    - Als het aantal lager is, mag de speler die lager zei een stap naar het midden van het web en moet de speler die het laatste getal zei een stap terug richting de buitenrand (nooit verder terug dan het startveld).
  - c. Bij gelijk draait iedereen de kaarten open.
    - Als het totaal aantal hoger is, mag de speler die het laatste getal zei een stap naar het midden van het web en gaat de speler die gelijk zei een stap terug naar de buitenrand.
    - Als het aantal gelijk is, mag de speler die gelijk zei een stap naar het midden van het web en moet de speler die het laatste getal zei blijven staan.
    - Als het aantal lager is, moeten zowel de speler die gelijk zei en de speler die het laatste getal zei een stap terug richting de buitenrand.
4. De kaarten worden afgelegd op de eigen aflegstapel. Als alle kaarten op zijn neemt ieder zijn eigen aflegstapel weer in de hand. De volgende speler is aan de beurt.

### **Einde van het spel**

Degene die als eerste in het midden van het web is gekomen en dus de bladluis vangt.

Om de moeilijkheidsgraad te verhogen (leeftijdsindicatie 8+), kan ook gewerkt worden met de kaarten met 5, 6, 7, 8 en 9 stippen of een andere combinatie van 5 kaarten.



## Boomkruipers

(2-4 spelers, leeftijdsindicatie 7-99)



1x

1x



20x

1x

1x

**Variant 1 - Lente** (2-4 spelers, leeftijdsindicatie: 7+)

### Doel van het spel

Zo veel mogelijk luizen uit de boom vangen.



t/m



### Spelvoorbereiding

- Leg het bord van de Boomkruipers (zie afbeelding) in het midden.
- Pak twintig bladluizen (gele fiches) en leg vier bladluizen daarvan op vier verschillend gekleurde blaadjes in de boom (de rest leg je op het grote blad met de bladluis linksonder op het bord).
- Pak alle sets lieveheersbeestjeskaarten.
- Schud de kaarten van alle sets door elkaar en deel iedere speler vijf kaarten. Leg de overige kaarten op een stapel naast het bord. Dit is de pakstapel.
- Zet een lieveheersbeestje (gekleurde schijf) voor iedere speler op het startveld: de boomstam.

De jongste mag beginnen. Na zijn of haar beurt is de speler links van hem of haar aan de beurt enzovoorts (spelen met de klok mee).

### Beurt

1. Om te lopen, heb je een kaart nodig in de kleur van het veld waarop je staat (behalve bij aanvang van het spel, omdat dit veld blanco is). Indien je een kaart hebt in die kleur, mag je het aantal stappen lopen dat overeenkomt met het aantal stippen op de lieveheersbeestje. Elke stap die je loopt moet naar een buurblad zijn. Indien je blad direct verbonden is met de tak, mag je ook op de tak stappen. Daar deze is verbonden met de stam en via de stam met de andere takken, mag je vanaf die tak ook in één stap naar een blad direct verbonden aan een andere tak stappen. De stap over de tak en de stam geldt als één stap.
  - a. Indien je op een veld bent gekomen met een bladluis mag je deze afnemen en toevoegen aan je vangst. Vervolgens leg je een nieuwe bladluis (uit de voorraad linksonder op het bord) op een ander blad van de boom met dezelfde kleur als waar je nu op staat.
  - b. Indien je op een ander veld bent terecht gekomen, mag je nog een kaart spelen en lopen, mits deze kaart dezelfde kleur heeft als het veld waarop je bent terechtgekomen.
2. Leg de gespeelde kaart(en) op de aflegstapel en vul je hand weer aan tot vijf kaarten vanaf de pakstapel.
3. De volgende is aan de beurt.

voorbeeld vanaf de stam



○ bereikbare velden (start op de stam met kaart 3)



Indien je geen kaart hebt in de kleur van het veld waarop je staat gaat je pion terug naar de stam en neem je een kaart van de pakstapel.

### Einde spel

Het spel eindigt als de pakstapel leeg is en geen van de spelers meer kan lopen. Degene die aan het eind van het spel de meeste luizen heeft gevangen, heeft gewonnen.

Om de moeilijkheidsgraad te verhogen (leeftijdsindicatie 8+), kan afgesproken worden dat je eventueel ook twee kaarten mag gebruiken om het aantal te lopen stappen te bepalen. Het aantal stappen wordt dan bepaald door de som of het verschil van het aantal stippen van deze twee kaarten.

### Variatie 2 - Herfst (2-4 spelers, leeftijdsindicatie 9+)

#### Doel van het spel

Als eerste je bladluizen verstoppen in de boom.

#### Spelvoorbereiding

- Leg het bord van de Boomkruipers (zie afbeelding) in het midden.
- Geef iedere speler zeven bladluizen (groene fiches).
- Pak alle sets lieveheersbeestjeskaarten.
- Schud de kaarten en deel iedere speler vijf kaarten. Leg de overige kaarten op een stapel naast het bord. Dit is de pakstapel.
- Zet een lieveheersbeestje (gekleurde schijf) voor iedere speler op het startveld: boomstam

De jongste mag beginnen. Na zijn of haar beurt is de speler links van hem of haar aan de beurt enzovoorts (spelen met de klok mee).

#### Beurt

1. Zoek het blad met het laagste getal (start bij 1) in de boom waarop nog geen bladluis ligt.
2. Kies een kaart of een combinatie van twee kaarten waarmee je dat blad kan bereiken. Het aantal stappen dat je mag lopen wordt bepaald door het aantal stippen van de twee kaarten die je gebruikt op te tellen, af te trekken, te vermenigvuldigen of te delen.
3. Om te lopen, moet één van de kaarten die je wilt gebruiken dezelfde kleur hebben als het blad waarop je staat (behalve bij aanvang van het spel, omdat dit veld blanco is). Elke stap die je loopt moet naar een buurblad zijn. Indien je blad direct verbonden is met de tak, mag je ook op de tak stappen. Daar deze is verbonden met de stam en via de stam met de andere takken, mag je vanaf die tak ook in één stap naar een blad direct verbonden aan een andere tak stappen. De stap over de tak en de stam geldt als één stap.
  - a. Indien je op het blad bent gekomen met het laagste getal zonder bladluis, mag je één van je bladluizen uit je voorraad leggen op dit blad. Als je nog één of meer kaarten over hebt, waarmee je vanaf dit veld verder kunt, ga dan naar stap 1. Anders, ga verder met stap 4.
  - b. Indien je op een ander veld bent terecht gekomen, mag je nog een kaart of een combi-

voorbeeld vanaf  
het blad



○ bereikbare velden  
(start op het blad  
met kaart 3)



natie van kaarten spelen en lopen, mits (één van) deze kaart(en) dezelfde kleur heeft als het veld waarop je bent terechtgekomen.

4. Leg de gespeelde kaart(en) op de aflegstapel en vul je hand weer aan tot vijf kaarten vanaf de pakstapel.
5. De volgende is aan de beurt.

Indien je aan het begin van je beurt geen kaart hebt in de kleur van het veld waarop je staat, gaat je pion terug naar de stam en neem je een kaart van de pakstapel. Hiermee eindigt ook meteen je beurt.

### Einde spel

Het spel eindigt wanneer één van de volgende situaties zich voordoet:

- Als de pakstapel leeg is en geen van de spelers meer kan lopen.
- Als één van de spelers al zijn bladluizen in de boom heeft verstoppt.

Degene die aan het eind van het spel de minste bladluizen in zijn voorraad over heeft.



### De Keverrace

(3-4 spelers, leeftijdsindicatie 7-99)

#### Basisvariant

(3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 7+)



spin



web



bladluis



t/m



1x



1x



1x



1x



### Doel van het spel

Als eerste met je kever (pion) de finish bereiken.

### Spelvoorbereiding

- Leg het bord van de Keverrace in het midden en zet voor iedere speler een lieveheersbeestje (gekleurd fiche) op de boomstam, rechtsonder op het bord.
- Bepaal voor iedere speler het startveld van zijn pion als volgt:
  - Zoek uit één set kaarten de kaarten met 1 stip, 3 stippen, 5 stippen en 7 stippen
  - Schud deze kaarten en laat de spelers omstebeurt één van de kaarten ongezien trekken
  - Loop, op het pad dat loopt vanaf de boomstam, het aantal stappen met je lieveheersbeestje dat is aangegeven op de kaart die je hebt getrokken
- Geef iedere speler een complete set kaarten van dezelfde kleur als het lieveheersbeestje, (alle lieveheersbeestjeskaarten met de rode, gele, oranje of groene kraagjes), een spinkaart, een webkaart en een bladluiskaart.



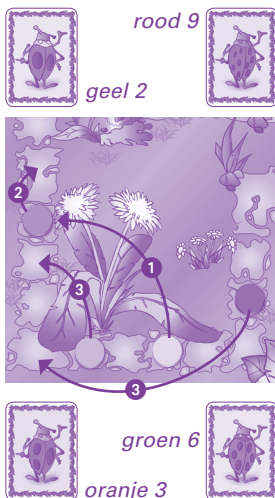
### Ronde

1. Iedere speler bepaalt of hij in deze ronde één van zijn speciale kaarten (spinkaart, webkaart of bladluiskaart) wil spelen. Als een speler dat wil, dan legt hij deze gedekt (met de afbeelding naar beneden) voor zich neer. De speler geeft aan de andere spelers aan dat hij een speciale kaart deze ronde inzet (maar zegt natuurlijk niet welke).
2. Alle spelers kiezen één van de lieveheersbeestjes kaarten die ze in de handen hebben en leggen de gekozen kaart met de afbeelding naar beneden voor zich neer.

3. Iedereen roept in koor: "één, twee, RACE!" Bij 'RACE' draait iedereen zijn gekozen kaart om.
4. De spelers die een speciale kaart in hebben gezet draaien deze nu ook om.
5. Eerst wordt het effect van de spinkaarten en webkaarten uitgespeeld in de volgende volgorde:
  - a. De spinkaart vangt de speler die het hoogste aantal stippen heeft gespeeld, behalve als dat de eigenaar van die spinkaart was. De loopkaarten van de gevangen spelers vervallen en ze blijven op hun plek staan. Als de gevangen speler een speciale kaart heeft ingezet vervalt deze ook. Als meerdere spelers een spinkaart hebben gespeeld, dan wordt eerst de spinkaart uitgespeeld van de speler die het meest achteraan staat. Als de spelers op hetzelfde veld staan, wordt de kaart van de jongste speler eerst gespeeld.
  - b. De speler die de webkaart heeft gespeeld mag één van de overige medespelers uitkiezen die wordt gevangen. Zijn loopkaart vervalt evenals eventueel gespeelde speciale kaarten. Als meerdere spelers een webkaart hebben gespeeld wordt eerst de webkaart uitgespeeld van de speler die het meest achteraan staat. Als de spelers op hetzelfde veld staan, wordt de kaart van de jongste speler eerst gespeeld.
6. Controleer wie van de overgebleven spelers het laagste aantal stippen heeft ingezet. Deze mag nu zijn kever plaatsen naast de meest vooruitgeschoven kever op het bord (indien de bewuste speler al vooraan stond, blijft deze op zijn plaats).
7. Controleer wie van de overgebleven spelers het hoogste aantal stippen heeft ingezet. Deze mag één stap vooruit.
8. Controleer wie van de overgebleven spelers nog niet is geweest. Deze heeft/hebben een kaart met het middelste aantal stippen. Deze spelers mogen het aantal velden lopen dat overeenkomt met het aantal stippen op de gekozen kaart. Let op! Als ze ook een bladluiskaart hebben ingezet mogen ze het dubbele aantal velden lopen.
9. Alle gespeelde kaarten worden op de eigen aflegstapel gelegd.
10. De volgende beurt begint.

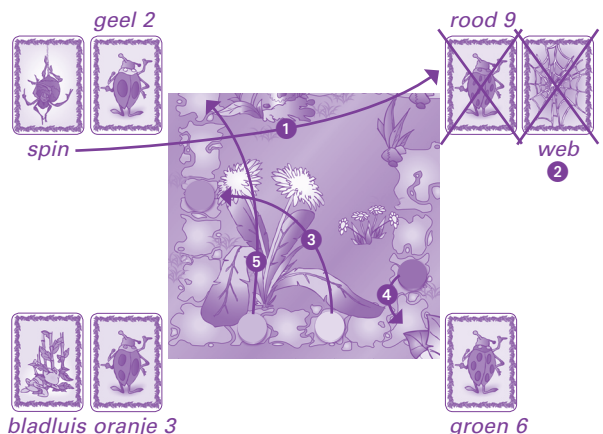
**standaardvolgorde:**

- 1 laag
- 2 hoog
- 3 midden



**volgorde met speciale kaarten:**

- |        |                   |
|--------|-------------------|
| 1 spin | 4 hoog            |
| 2 web  | 5 midden/bladluis |
| 3 laag |                   |



## Wat als?

De lieveheersbeestjeskaarten op zijn? Dan krijgt iedere speler weer een complete set terug en wordt er verder gespeeld. Eventueel gespeelde speciale kaarten worden niet teruggeven.

## Einde spel

De eerste speler die het keverkamp bereikt heeft gewonnen. Als meerdere spelers tegelijk het keverkamp bereiken, wint de speler die nog de meeste speciale kaarten over heeft. Als dit aantal ook gelijk is, is het gelijkspel.

### Variant in rondes (3-4 spelers, leeftijdsindicatie: 8+)

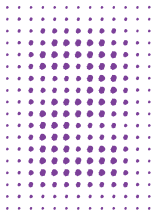
Gelijk aan de basisvariant, maar nu moet ook de weg terug van het keverkamp naar het startpunt afgelegd worden.

De speler die als eerste het keverkamp bereikt (en dus halverwege is), geeft zijn spinkaart aan de speler die op dat moment achteraan staat. De (overige) gespeelde speciale kaarten krijgen de spelers terug zodra ze het keverkamp bereiken.

## Achtergrond bij het spelontwerp

*Coco Colecto is een oorspronkelijk ontwerp voor de behoefte van een kind. De zoon van spelauteur Sabine Opstelten bleek dispraktisch te zijn. Er waren hulpmiddelen nodig om hiermee om te gaan. Hier kwam een zoektocht uit voort naar bordspellen die al gespeeld kunnen worden door kinderen van 3-4 jaar oud, maar ook daarna nog voldoende uitdaging bieden voor het zich verder ontwikkelende kind en ook voor de ouders leuk blijven.*

*Toen deze zoektocht niets opleverde is Sabine Opstelten zelf spelconcepten gaan opzetten die dit wel kunnen bieden. Het heeft geresulteerd in een serie spellen (Piratenspel, Tover je Toverweg, Mijn Huis en Katoiz), die hun weg hebben gevonden naar kinderen en volwassenen. De spellen zijn tegenwoordig te vinden op scholen, in gehandicapteninstellingen, bij de jeugdzorg en in de spellenwinkels. Het leukste vindt de auteur dat er ook zoveel volwassenen zijn die enthousiast zijn over de spellen, die van oorsprong bedoeld waren voor haar zoon.*



© 2007 Opstelten Speelgoed  
All rights reserved.  
[www.opstelten speelgoed.com](http://www.opstelten speelgoed.com)



design: [www.2dsign.nl](http://www.2dsign.nl)

co-publisher

ISBN: 978-90-78577-03-4

# Coco Colecto



<b>Number of players:</b>	2-4 players between 3 and 99 years old
<b>Game concepts for ages:</b>	3,4,5,6,7,8 en 9+
<b>Playing time:</b>	4-40 minutes
<b>Game concept:</b>	Sabine Opstelten
<b>Illustrations:</b>	Sabastiaan Dankmeijer en Tim Mathijsen
<b>Design:</b>	2DSign

## Story

Life of the ladybirds is a big ball, just as long as there are enough plant lice to eat and they stay out of harms way for instance coming from the spider webs, and of course the spiders themselves. Would you like to chase for twins, go for a plant lice hunt or race against your friends? Then come and play “Coco Colecto”!

## Components

The game contains the following materials:

- This rulebook
- Playing board (multi-sided)
- 54 Playing cards (ladybird cards with 1-10 dots in 4 colours, 4 spider cards, 4 web cards, 4 plant louse cards and 2 blank cards)
- 4 ladybirds (coloured tokens) and a spider (large red token)
- 40 plant lice (yellow tokens)
- 2 ordinary dice and 1 blank dice

*The blank elements (2 cards, 1 dice) are meant for extra game variants. Extra variants will become available through the website [www.opsteltenspeelgoed.com](http://www.opsteltenspeelgoed.com). The blank elements can also be used to create your own variants. If you want to share these variants with others, you can mail them to [info@opsteltenspeelgoed.com](mailto:info@opsteltenspeelgoed.com). After they have been checked for suitability, they will be made available through the website, with reference to the author.*



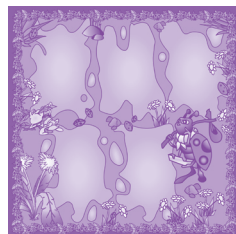
## Count on richness

*(2-4 players, age group: 3-5)*

**Basic variant** *(for 3-4 players, age group: 3+)*

### Goal

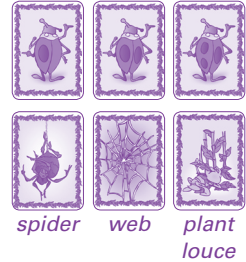
Collect as many plant lice as possible by paying attention and counting correctly.



## Prepare to play

18x 

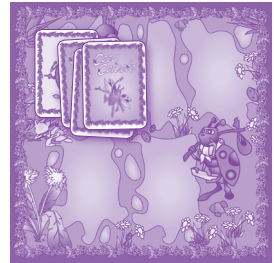
- Put the cards board in the middle.
- Give every player a set of ladybird cards in their favourite colour (colour indicated by their collars), consisting of the ladybirds with 1, 2 and 3 dots. Also, deal every player a spider card, a web card and a plant louse card. The remaining cards are not used.
- Put 18 plant lice (yellow tokens) at the side of the board.



The youngest player starts. Every player starts in the corner of his or her own colour. After your turn the player left of you takes its turn (playing clockwise).

## Turn

1. The player whose turn it is, shows one of his cards to the players and places it in the upper left card space, face up.
2. The other players look for the same card (with an equal amount of dots on the ladybird) in their hand as fast as they can.
3. As soon as a player has found the right card, he places it on top of the card that was shown, face down.
4. As soon as every player has placed his card on top, steps 1-3 are repeated, placing the next open card in the next card place. This is repeated until the player whose turn it is has played all three of his cards.
5. Reward round. For each pile the players are rewarded with one plant louse, when they have chosen the right card. The ladybird cards of all the players are returned to their owners.
6. The next player takes his turn.



## End of the game

The game ends in one of the following situations:

- When all players have taken their turn.
- When all players want to quit.

In the basic variant nobody wins or loses; this comes into play in variants for older players.

### Variant 1 (for 1-2 players, age group 3+)

This variant can also be played by 1 or 2 players under the guidance of a parent. The parent now plays the role of the player who shows and places the cards face up every turn and hands out the rewards.

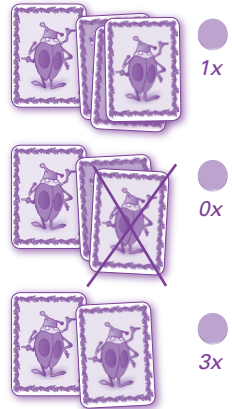
### Variant 2 - with winning (for 3-4 players, age group 4+)

Preparation of the game is the same as for the basic variant. The goal is to gather the most plant louse cards.

## Turn

The turn of the player is the same as for the basic variant, except for the reward round.

- Reward round. For each pile the players are rewarded with plant lice, when they have chosen the right card. The amount of plant lice they earn is determined by the order in which they are placed on top of the open card.
  - a. One plant louse is given to the player who placed his card last on the open card, if it is the correct card (if it has the equal amount of dots). Otherwise he doesn't get a plant louse. The ladybird card of the player is returned to its owner.
  - b. The player who placed the next card earns two plant lice, if the card is correct.
  - c. The player who placed his card first (directly on top of the open card), earns three plant lice, if the card is correct.
  - d. The ladybird cards of all the players are returned to their owners.



This is repeated for every pile of cards, until all ladybird cards have returned to their owners.

Every player counts their plant lice. The player whose turn it is gives the player with the lowest amount of plant lice the spider card, the next player the web card and the player with the largest amount of plant lice is given the plant louse card. All the plant lice are put back on the side of the board.

## End of the game

The game ends when all players have taken their turn. The player, who has gathered the most plant louse cards, has won. If two or more players have an equal amount of plant louse cards, the player with the most web cards wins. If this is also equal, the game is tied.

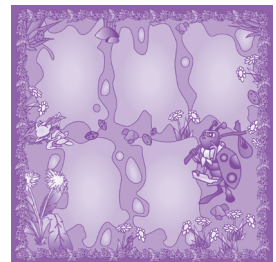
## Variant 3 - Five in a row (3-4 players, age group: 5+)

### Prepare to play

- Put the cards board and one of the ordinary dice in the middle.
- Select from one set of ladybird cards the cards with 1, 2, 3, 4 and 5 dots and place these in ascending order on the card places (starting in the upper left corner), face up.
- Place the spider (large red token) on top of the ladybird card with one dot (thus covering the dots of the ladybird).
- Give every player eight plant lice (yellow tokens).
- Put eight extra plant lice at the side of the board.



The youngest player starts. Every player starts in the corner of his or her own colour. After your turn the player left of you takes its turn (playing clockwise).



## Turn

1. Throw the dice.
2. Walk with the spider (from left to right, from top row, to bottom row and back to top row) as many steps as is indicated by the dice.
3. Every player now takes as many plant lice in his hand, as he thinks is equal to the amount of dots on the ladybird card, that is covered by the spider.
4. Check for every player (starting with the player left of the player, whose turn it is) if he has picked the right amount of plant lice, by placing a plant louse on every dot of the ladybird.
- a. If a player has picked the right amount of plant lice, his plant lice are returned and he earns an extra plant louse.
- b. If a player has picked the wrong amount of plant lice, they are all forfeit and are put at the side of the board with the other plant lice.
5. The next player takes his turn.

## End of the game

The game ends in one of the following situations:

- If every player has staked his turn twice.
- If one of the players has no plant lice left.

The player, who has gathered the most plant lice, wins. If two or more players have an equal amount of plant lice, the game is tied between them.

To increase the difficulty level (age group 6+), it can be determined that the cards are placed face down. Every turn, checking of the correct number of plant lice is done by turning the card with the large red spider on top face up for a moment.



## The web

(2-4 players, age group 5-8)

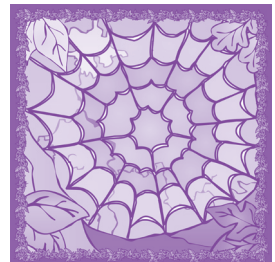
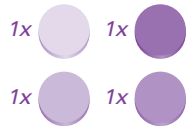
**Hunting ladybirds** (3-4 players, age group: 5+)

### Goal

To collect three cards with a ladybird with the same amount of dots (cards in hand).

### Prepare to play

- Place the web board in the middle.
- Give every player a set of ladybird cards with 1-5 dots.
- Shuffle all the cards together and deal every player three cards. Place the remaining cards at the side board. This is the draw pile.
- Place a ladybird (coloured token) somewhere in the web (every player's own choice)



The youngest player starts. Every player starts in the corner of his or her own colour. After your turn the player left of you takes its turn (playing clockwise).

### Turn

1. Place one of your cards face up and walk as many steps on the web, as there are dots on the card you have chosen. Crossing a line counts as one step.
2. The following situations are now possible:
  - a. You have reached an empty field. Take a card from the draw pile and place the card you played on the discard pile. The next player takes his turn.
  - b. You have reached a field where one or more players are already standing. You swap the card you played, with a card from one of the players on that field (you choose which player. That player chooses the card he will give to you (without other players seeing it), but it should have another amount of dots than was depicted on the card you just played.
3. If you are now in the possession of three cards with a ladybird depicted on it which all have the same amount of dots, you have won. If not, the next player takes his turn.

### End of the game

The game ends, when one of the players has three cards with a ladybird depicted on it which all have the same amount of dots. That player is the winner.

### Variant 1 - Itches (3-4 players, age group: 6+)

The same basic rules as for higher/lower applies, but now also one spider card, one web card and one plant louse card is included. These cards are shuffled together with the other cards. The function of these cards is explained below:

- Spider card: when anyone ends up on the field where you are standing, you can block the swap of cards. The other player puts his card on the discard pile and takes a new one from the draw pile. The spider card is also discarded.
- Web card: when anyone end up on the field where you are standing, you can use this card to catch him and make him lose his next turn. The web card is discarded.
- Plant louse card: when you end up on a field where someone else is already standing, you can use this card to swap your walking card with two cards of your opponent.

Due to the function of these special cards, a player could end up with less than three cards at the start of his turn. If so, he is allowed to draw extra cards from the draw pile at the start of his turn so that he has three cards again.

It is always allowed to trade in a special card of your hand for the top card of the draw pile. The special card is placed on the discard pile.



spider



web



plant louse

### Variant 2 - Catch the plant lice (2-4 players, age group: 7+)

### Goal

To end up in the middle of the web first.

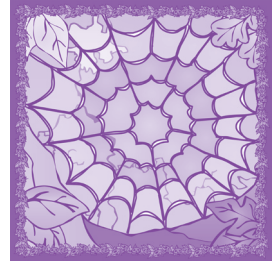
## Prepare to play

- Place the web board in the middle and place one plant louse (yellow token) in the middle of the web.
- Give every player a set of ladybird cards with 1-5 dots in their own colour.
- Place a ladybird (coloured token) for every player on a leaf with the same colour in the corners of the board.



1x 

The youngest player starts. Every player starts in the corner of his or her own colour. After your turn the player left of you takes its turn (playing clockwise).



## Turn

1. Every player chooses one of their ladybird cards and places it in front of him, face down.
2. The player whose turn it is, guesses the total amount of dots of all the selected ladybird cards added together.
3. The player on his left states "higher", "lower", or "equal".
  - a. If he states "higher", he has to state a new amount, which is at least one higher than stated by the player before him and step 3 is repeated.
  - b. If he states "lower" all the players turn their selected ladybird cards face up.
    - If the total amount of dots of all the ladybird cards added together is higher or equal to the amount stated by the player before him, that player may step one field in the direction of the middle of the web. The player that lower has to step one field back in the direction of the outer rim of the web (never farther than the starting field).
    - If the total amount is lower, the player that stated lower may step one field in the direction of the middle of the web. The player before him has to step one field back in the direction of the outer rim of the web.
  - c. If he states "equal" all the players turn their selected ladybird cards face up.
    - If the total amount of dots of all the ladybird cards added together is higher than the amount stated by the player before him, the player who stated "equal" has to move one step in the direction of the outer rim of the web. The player before him may step one field in the direction of the middle of the web.
    - If the total amount is equal, the player that stated "equal" may step one field in the direction of the middle of the web. The player before him stays where he is.
    - If the total amount is lower, both the player that stated "equal" and the player before him have to step one field back in the direction of the outer rim of the web.
4. All cards are discarded on separate discard piles for every player. If all cards have been discarded, every player takes their discard pile back in their hands. The next player takes his turn.

## End of the game

The player who reaches the centre of the web first and thus catches the plant louse, wins.

To increase the difficulty level (age group 8+), this game can also be played with the ladybird cards with 5, 6, 7, 8 and 9 dots or a other combination of 5 cards.



## Tree crawlers

(2-4 players, age group 7-99)

### Variant 1 - Spring (2-4 players, age group: 7+)

#### Goal

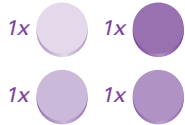
To collect as many plant lice from the tree as possible.

#### Prepare to play

- Place the tree crawlers board in the middle.
- Take four plant lice (yellow tokens) and put four of them scattered over the leaves of the tree. Place the rest on the leaf with the plant louse depicted on it in the lower left corner of the board. This is the main stack.
- Take all sets of ladybird cards and shuffle them all together.
- Give every player five cards and place the rest as a draw pile at the side of the board.
- Place a ladybird (coloured token) for every player on the starting position: the tree trunk.



up to




The youngest player starts. Every player starts in the corner of his or her own colour. After your turn the player left of you takes its turn (playing clockwise).

#### Turn

1. In order for a player to walk, he needs a ladybird card in the corresponding colour as the leaf he is currently positioned (except at the start of the game, because this field is white). If you have such a card, you are allowed to walk exactly the same amount of steps as there are dots on the ladybird card. Every step you walk has to be to a connected neighbouring leaf. If the leaf you are walking on is connected to a branch of the tree, you can also step on the branch. Since the braches are all connected with the tree trunk, these can be seen as one stepping field. Therefore, from that branch, you can step directly through to a leaf connected to another branch.
  - a. If you have reached a leaf with a plant louse on it, you may take it and add it to your personal collection. Next, you place a louse from the main stack on a free leaf in the same colour as the leaf you just arrived.
  - b. If you have reached a leaf without a plant louse on it, you

*example: start at the tree trunk*



 *accessible fields (start on the tree trunk with card 3)*



are allowed to play another ladybird card if it is in the same colour as the leaf you just arrived.

- Put the card(s) you just played on the discard pile and draw cards from the draw pile until you have five cards again.
- The next player takes his turn.

If you don't have card in the same colour as the leaf you are standing on at the start of your turn, your ladybird goes back to the starting position and you draw an extra card from the draw pile.

### End of the game

The game ends when the draw pile is empty and no more players have possible moves left. The player who has collected the most plant lice, wins.

To increase the difficulty level (age group 8+), it can be determined, that a player is also allowed to use two cards at once with which the number of steps to be walked is to be determined. The number is determined either by addition or subtraction of the dots of the two ladybird cards.

*example: start at the leaf*



- accessible fields  
(start on a leaf with card 3)



### Variant 2 - Autumn (2-4 players, age group: 9+)

#### Goal

To be the first to hide all your plant lice in the tree.

#### Prepare to play

- Place the tree crawlers board in the middle.
- Give every player seven plant lice (yellow tokens).
- Take all sets of ladybird cards and shuffle them all together.
- Give every player five cards and place the rest as a draw pile at the side of the board.
- Place a ladybird (coloured token) for every player on the starting position: the tree trunk.

The youngest player starts. Every player starts in the corner of his or her own colour. After your turn the player left of you takes its turn (playing clockwise).

#### Turn

- Seek the leaf with the lowest number depicted on it (start at 1), where no plant louse is yet placed upon.
- Choose a card or a combination of two cards, with which you can reach (or almost reach) that leaf. The amount of steps you are allowed to walk is determined by addition, subtraction, multiplication or division of the dots depicted on the two ladybird cards you have chosen.
- In order for you to walk, one of the cards you have chosen should have the same colour as the leaf you are standing on (except at the start of the game, because this

field is white). Every step you walk has to be to a connected neighbouring leaf. If the leaf you are walking on is connected to a branch of the tree, you can also step on the branch. Since the braches are all connected with the tree trunk, these can be seen as one stepping field. Therefore, from that branch, you can step directly through to a leaf connected to another branch.

- a. If you have reached the leaf with the lowest visible number depicted on it (without a plant louse on it), you may place a plant louse out of your personal collection upon it. If you have one or more cards left, with which you can progress from the current location, go to step 1. If not, proceed to step 4. Thus, you can place several plant lice in one turn.
  - b. If you have reached another leaf, you are allowed to play another combination of ladybird cards if one of it is in the same colour as the leaf you just arrived.
4. Put the card(s) you just played on the discard pile and draw cards from the draw pile until you have five cards again.
  5. The next player takes his turn.

If, at the start of your turn, you don't have card in the same colour as the leaf you are standing on at the start of your turn, your ladybird goes back to the starting position and you draw an extra card from the draw pile. Your turn is over.

### End of the game

The game ends in one of the following situations:

- When there are no more cards in the draw pile and none of the players are able to make a move.
- When one of the players has managed to put all the plant lice out of his collection upon the tree leaves.

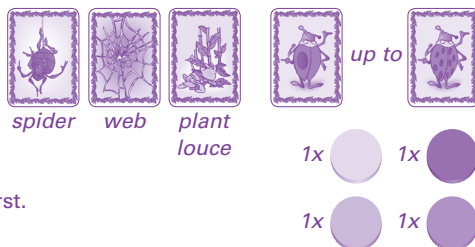
The player with the lowest amount of plant lice in his personal collection, wins.



## The Beetle Race

(3-4 players, age group 7-99)

**Basic variant** (3-4 players, age group: 7+)



### Goal

To reach the beetle camp with your beetle first.

### Prepare to play

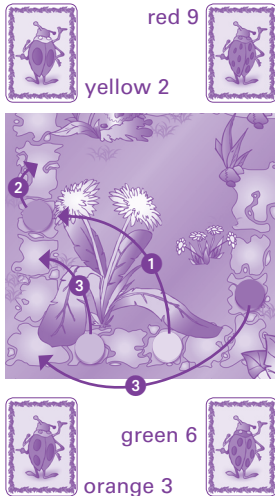
- Place the Beetle race board in the middle and place for every player a ladybird (coloured token) on the tree trunk in the lower right corner of the board.
- Determine the starting position for every player as follows:
  - Seek out of one of the sets of ladybird cards the cards with 1 dot, 3 dots, 5 dots and 7 dots depicted on it.
  - Shuffle these cards and have every player draw one of these cards (face down).



- Have every player walk the amount of steps, on the path away from the tree trunk, which corresponds to the amount of dots depicted on the card they drew.
- Give every player a complete set of ladybird cards in their own colour. Also give every player a spider card, a web card and a plant louse card.

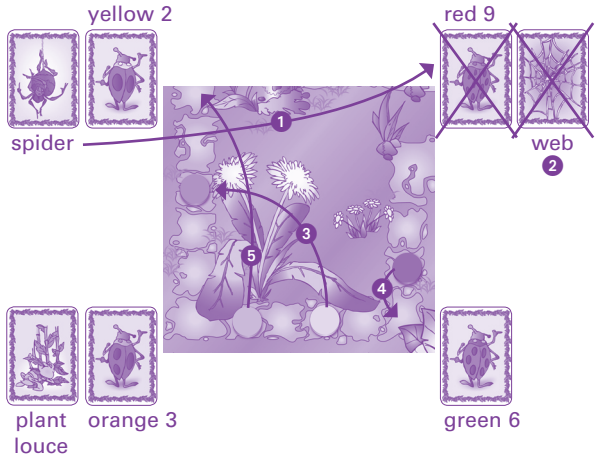
**standard order:**

- 1 low
- 2 high
- 3 middle



**order with special cards:**

- 1 spider
- 2 web
- 3 low
- 4 high
- 5 middle/plant louse



**Round**

1. First, every player determines if he wants to play a special card (spider card, web card or plant louse card). If a player wants to do this, then he places that special card in front of him, face down. The player indicates that he will play a special card this round, without revealing which.
2. Every player chooses one of the ladybird cards in their hand and places it in front of him, face down.
3. Everybody yells simultaneously: "one, two, RACE!". At 'RACE', every player turns the ladybird card they chose face up.
4. The players, who have chosen to play a special card, turns that card face up as well.
5. First, the played spider cards and web cards come into effect in the following order:
  - a. The spider card catches the player who had chosen the ladybird with the highest amount of dots, except if it belongs to the player who chose the spider card himself. The ladybird cards of the caught players are forfeit and placed on the personal discard piles. If that player chose a special card to play, that card becomes forfeit as well. If more than one player chose the spider card, than the spider card of the player who has the last position in the race, comes into effect first.
  - b. The player who chose the web card, may choose a player he wants to catch. The ladybird cards of the caught players are forfeit and placed on the personal discard

piles. If that player chose a special card to play, that card becomes forfeit as well. If more than one player chose the web card, than the web card of the player who has the last position in the race, comes into effect first.

6. Check which of the remaining players has chosen the ladybird card with the lowest amount of dots. That player moves his beetle to the same field as that of the beetle in front position (if the player was already in front position, he doesn't move).
7. Check which of the remaining players has chosen the ladybird card with the highest amount of dots. That player moves his beetle one step forward.
8. Check which of the remaining players hasn't walked yet. This/these player(s) chose the card with the middle amount of dots. These players walk the amount of steps which corresponds to the amount of dots of their chosen ladybird cards. Beware! If they also chose to play a plant louse card, they are allowed to walk double the amount of dots.
9. All played cards are placed on the personal discard piles.
10. The next round begins.

### **What if?**

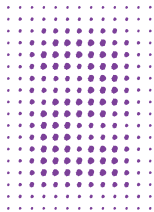
All of the ladybird cards have been used? Then every player takes the discarded ladybird cards back in their hands. Special cards that were used during play, are not returned.

### **End of the game**

The player who reaches the beetle camp first wins. If more than one player reaches the beetle camp simultaneously, the player who has most special cards unused wins. If this amount is also equal, the game is tied between them.

### **Variant in laps** (3-4 players, age group: 8+)

The same rules as for the basic variant apply, except that now also the route back from the beetle camp to the starting point has to be raced as well. The player who reaches the beetle camp first (ergo half way now), hands his spider card to the player who has the last position at that moment. All the other special cards that have been played return to their owners, the moment they reach the beetle camp.



design: [www.2dsign.nl](http://www.2dsign.nl)



© 2007 Opstellen Speelgoed  
All rights reserved.  
[www.opsteltenspeelgoed.com](http://www.opsteltenspeelgoed.com)

ISBN: 978-90-78577-03-4



co-publisher