



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Zum Kuckuck!



Go Cuckoo! • Kikou le coucou • Kiki Koekoek
El cuco Kiko estrena nido • Il cuculo cerca nido

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Zum Kuckuck!

Ein wackeliges Nestbauspiel für 2 - 5 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Autoren: Josep Maria Allué und Viktor Bautista i Roca
Lizenzagentur: White Castle
Illustration: Gabriela Silveira
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielidee

Kiki Kuckuck könnte sich die Federn raufen! Wohin soll sie nur ihre Eier legen? Weit und breit sind alle Nester schon voll. Was soll sie nur tun? Als Kuckuck hat sie doch nie gelernt, wie man ein eigenes Nest baut. Und gerade in diesem Jahr möchte sie besonders viele Eier legen. Helft Kiki Kuckuck und versucht aus den Stäbchen ein Nest für alle Eier zu bauen. Aber Achtung! Geduld ist nicht Kikis Stärke. Kaum liegen ein paar geeignete Äste auf dem Nistplatz herum, purzeln auch schon die ersten Eier durchs halbfertige Nest. Wer schafft es als Erster, die Eier im Gewirr des Nestes sicher unterzubringen und Kiki Kuckuck auf ihr Gelege zu setzen?

Spielinhalt

1 Nistplatz (= Unterteil der Dose), 1 Kiki Kuckuck, 70 Holzstäbchen, 20 Kuckuckseier, 1 Spielanleitung





Spielvorbereitung

Stell den Nistplatz in die Mitte des Tisches, sodass ihn jeder Spieler gut erreichen kann.
 Ein Spieler hält alle Stäbchen gebündelt in den Nistplatz und lässt sie dort auseinanderfallen.
 Die Eier werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt.
 Übriggebliebene Eier legt ihr beiseite.
 Stell Kiki Kuckuck neben den Nistplatz.



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Ei gegessen hat, darf beginnen.

Wie entsteht das Nest?

Ziehe ein Stäbchen aus dem Nistplatz – natürlich ohne dabei hineinzusehen (Spielzug 1). Hat das Stäbchen zwei unterschiedliche Farben, legst du es vor dich. Jetzt musst du ein Stäbchen ziehen, das am oberen Ende die gleiche Farbe hat wie das zuvor gezogene Stäbchen **am unteren Ende** (Spielzug 2).

Pro Runde hat jeder Spieler drei Versuche, um ein Stäbchen mit der gleichen Farbe an beiden Enden zu ziehen (Spielzug 3).

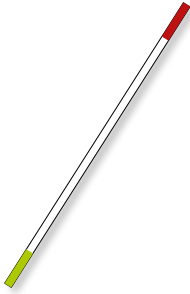
Wie kommt das Ei ins Nest?



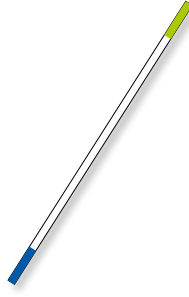
Wenn du spätestens beim dritten Versuch **ein Stäbchen mit der gleichen Farbe** an **beiden Enden** gezogen hast, kannst du dieses (und auch die eventuell vorher gezogenen Stäbchen) quer im Nest verbauen. Danach darfst du **ein Ei** aus deinem Vorrat ins Nest legen.

Wenn du nach drei Versuchen **kein Stäbchen mit der gleichen Farbe** an beiden Enden gezogen hast, kannst du trotzdem die gezogenen Stäbchen quer im Nest verbauen. Du darfst aber leider **kein Ei** ins Nest legen.

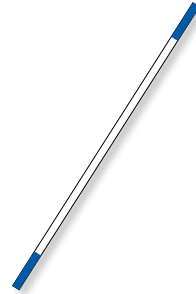
Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Spielzug 1



Spielzug 2



Spielzug 3

Beispiele:

Tom zieht ein Stäbchen mit den Farben **rot** (oben) und **grün** (unten). Er legt das Stäbchen vor sich. Dann zieht er ein Stäbchen mit einem **grünen** Ende. Es ist am anderen Ende **blau**. Tom darf jetzt noch einmal ein Stäbchen ziehen: Es ist an beiden Enden **blau**. Er kann nun alle drei Stäbchen quer im Nest verbauen und dann ein Ei aus seinem Vorrat ins Nest legen.

Marie zieht ein Stäbchen mit den Farben **rot** (oben) und **grün** (unten). Marie legt dieses Stäbchen vor sich. Dann zieht sie ein Stäbchen mit einem **grünen** Ende. Es ist am anderen Ende **blau**. Maria darf jetzt noch einmal ein Stäbchen ziehen: Es ist am unteren Ende **gelb**. Sie kann nun alle drei Stäbchen quer im Nest verbauen, aber kein Ei ins Nest legen.



Wichtige Nestbauregeln:

- Kannst du kein Stäbchen mit einer passenden Farbe am oberen Ende nachziehen, darfst du ein beliebiges Stäbchen nehmen.
- Wenn ihr am Nest weiterbaut, legt ihr die Stäbchen quer über den Nistplatz zwischen die stehenden Stäbchen. Ihr könnt sie aber auch von außen quer mit anderen Stäbchen verbauen. (siehe Bild)
- Fallen ein oder mehrere Stäbchen aus dem Nistplatz, musst du diese wieder quer im Nest verbauen und der Spielzug ist sofort beendet.

Oje, ein Ei fällt!

Bei so einem komplizierten Nestbau kann es vorkommen, dass ein oder mehrere Eier herunterkullern oder tiefer in das Nest bzw. auf den Boden des Nistplatzes rutschen.

- Ein oder mehrere Eier fallen aus dem Nest:
Fallen ein oder mehrere beliebige Eier während deines Zuges aus dem Nest auf den Tisch, musst du ein Ei in deinen Vorrat legen.
- Ein Ei rutscht in den Nistplatz:
Rutschen ein oder mehrere beliebige Eier während deines Zuges tiefer in das Nest, also mit vollem Umfang unter den Rand der Dose, musst du ein Ei von dem Mitspieler mit den meisten Eiern nehmen und in deinen Vorrat legen. Bei Gleichstand darfst du auswählen, aus welchem Vorrat du ein Ei nimmst.



- Du bist so lange für das Nest verantwortlich, bis der nächste Spieler ein Stäbchen berührt. Fallen bis dahin ein oder mehrere Stäbchen oder Eier aus dem Nest oder in den Nistplatz, ist es so, als wäre es während **deines** Zuges heruntergefallen.
- Stößt ein Spieler, der nicht am Zug ist, z. B. gegen den Tisch oder das Nest und fällt deshalb ein oder mehrere Stäbchen oder Eier herunter oder in den Nistplatz, dann ist es so, als wäre es während seines Zuges heruntergefallen.

Konntest du deine Eier alle ins Nest legen?

Prima, jetzt musst du Kiki Kuckuck nur noch auf ihr Gelege helfen! Wenn du zu Beginn deines Zuges keine Eier mehr in deinem Vorrat hast, nimmst du Kiki Kuckuck und setzt sie vorsichtig in das Nest.

Nun die entscheidende Frage: Bleibt alles im Nest stabil oder fällt etwas herunter?

- Ein Holzstäbchen fällt herunter:
Oje, dein Nest ist nicht gut gebaut. Nimm Kiki Kuckuck wieder heraus und stelle sie neben den Nistplatz. Verbaue dann **alle** heruntergefallenen Stäbchen wieder quer im Nest. Dein Zug ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe
- Ein Ei fällt:
Es gelten dieselben Regeln für Eier wie während des Spiels (siehe: **Oje, ein Ei fällt**). Nimm Kiki Kuckuck wieder heraus und stelle sie neben den Nistplatz. Dein Zug ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Kiki Kuckuck fällt aus dem Nest:
Stell Kiki Kuckuck wieder neben den Nistplatz und versuche dein Glück in der nächsten Runde wieder. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler Kiki Kuckuck in ihr Nest setzen konnte, ohne dass Eier oder Holzstäbchen herausgefallen sind. Wer das schafft, hat das Spiel gewonnen und darf sich Kuckucksnestbaukönig nennen!

Wenn alle Stäbchen verbaut sind, ohne dass jemand Kiki Kuckuck in ihr Nest setzen konnte, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Eiern in seinem Vorrat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Go Cuckoo!

A wobbly nest-building game for 2 to 5 players ages between 4 and 99 years.

Authors: Josep Maria Allué and Viktor Bautista i Roca
Licensing agency: White Castle
Illustrator: Gabriela Silveira
Length of game: approx. 15 minutes

Game idea

Kiki Cuckoo really has her feathers ruffled! Where is she supposed to lay her eggs? All nests far and wide are already occupied. What should she do? Since she's a cuckoo, she never learned how to build her own nest. And this year she wants to lay as many eggs as she possibly can. Help Kiki Cuckoo and try to build a nest for all the eggs with the sticks. But be careful! Patience is not Kiki's strong point. As soon as a few suitable twigs are on the nesting site, the first eggs already tumble through the half-finished nest. Who will be the first to safely store the eggs in the tangle of the nest and to place Kiki Cuckoo safely on top of her laid eggs?

Contents

1 nesting site (= bottom part of can), 1 Kiki Cuckoo, 70 wooden sticks, 20 cuckoo eggs, 1 set of game instructions





Preparation

Place the nesting site in the middle of the table so that all players can easily reach it.
 One player holds all the sticks inside the nesting site and then lets them fall to the sides.
 The eggs are distributed evenly amongst all the players. Extra eggs are put to the side.
 Place Kiki Cuckoo next to the nesting site.



How to play

Play in a clockwise direction. The person who ate an egg most recently gets to begin.

How is the nest put together?

Pull a stick out of the nesting site – but of course without looking inside (Move 1). If the stick has two different colors, place it in front of you. Now you need to pull out a stick that has the same color on the top end as the last stick you pulled has **on the bottom end** (Move 2).

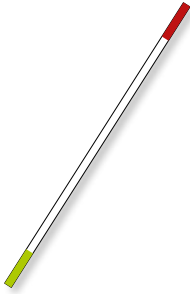
Each player has three tries per round to attempt to pull **a stick with the same color on both ends**. (Move 3).

How does the egg end up in the nest?

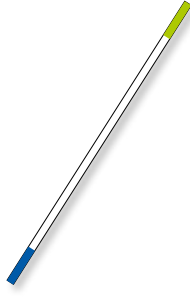


If, after no more than three tries, you have pulled **a stick with the same color on both ends**, you can lay this stick (and the sticks you pulled before, if any) horizontally on top of the nesting site. After that you are allowed to place an egg from your pile in the nest. If, after three tries, you have not pulled **a stick with the same color on both ends**, you can still lay the sticks you have pulled horizontally on top of the nesting site. But you are **not** allowed to place **an egg** in the nest.

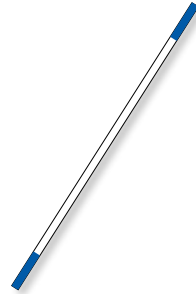
Then the next player takes their turn.



Move 1



Move 2



Move 3

Examples:

Tom pulls a stick with the colors red (top) and green (bottom). He places the stick in front of him. Then he pulls a stick with a green end. It is blue on the other end. Now Tom is allowed to pull one more stick: It is blue on both ends. Now he can lay all three sticks horizontally on the top of the nesting site and place an egg from his pile in the nest.

Maria pulls a stick with the colors red (top) and green (bottom). She places the stick in front of her. Then she pulls a stick with a green end. It is blue on the other end. Now Maria is allowed to pull one more stick: It is yellow on the bottom end. Now she can lay all three sticks horizontally on the top of the nesting site, but cannot place an egg in the nest.



Important nest-building rules:

- If there are no sticks with a matching color to pull, you are allowed to pull the stick of your choice.
- When continuing to build the nest, place the sticks horizontally over the nesting site between the sticks still standing up. But you can also use the sticks to build the nest on the outside.
- If one or more sticks fall out of the nest, you need to place them horizontally back inside the nest and your turn is over immediately.

Oh no, an egg has fallen!

With such complicated nest building, it can happen that an egg comes crashing down or slides deeper into the nest or onto the bottom of the nesting site.

- One or more eggs fall out of the nest:
If or more one of the eggs fall out of the nest and onto the table during your turn, you have to place them with your other eggs.
- One or more eggs slide into the nesting site:
If one or more eggs slip deeper into the nest during your turn, meaning that it falls below the edge of the can, you have to take an egg from the player with the most eggs left and add it to your own pile. If two or more players have the same number of eggs, you can choose whose egg to take.



- You are responsible for the nest until the next player touches a stick. If one or more sticks or eggs fall out of the nest or the nesting site before they do so, it is as if it happened during **your** turn.
- If a player knocks against the table or the nest when it is not their turn, causing one or more sticks or eggs to fall out of the nest or the nesting site, it is as if it happened during **their** turn.

Were you able to place all your eggs in the nest?

Great, now you just need to help Kiki Cuckoo to get on top of them! If you don't have any eggs left when your turn starts, then take Kiki Cuckoo and place her carefully in the nest.

Now the all-important question: Does everything in the nest stay stable, or does something fall down?

- A wooden stick falls down:
Oh no, your nest isn't built well. Take Kiki Cuckoo out of the nest again and place her next to it. Then rebuild **all** the sticks that have fallen down so that they are horizontally in the nest again. Your turn is over and it's the next player's turn.
- An egg falls down:
The same rules apply for eggs throughout the whole game (see: **Oh no, an egg has fallen**). Take Kiki Cuckoo out of the nest again and place her next to it. Your turn is over and it's the next player's turn.
- Kiki Cuckoo falls out of the nest:
Place Kiki Cuckoo next to the nest and try your luck again in the next round. It's the next player's turn.



End of the game

The game ends when a player can place Kiki Cuckoo in the nest without any eggs or wooden sticks falling out. Whoever manages this has won the game and can call him or herself the Cuckoo building champ!

If all the sticks are built into the nest before anybody can place Kiki Cuckoo on top of it, then the player with the least eggs has won. There can be multiple winners in the event of a tie.

Kikou le coucou

Un jeu de construction de nid chancelant pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteurs : Josep Maria Allué et Viktor Bautista i Roca

Agence de licence : White Castle

Illustration : Gabriela Silveira

Durée du jeu : env. 15 minutes

But du jeu

Kikou le coucou s'arrache les plumes de la tête ! Où va-t-il bien pouvoir pondre ses œufs ? Les nids sont tous occupés. Que faire ? Il est bien connu que les coucous n'ont jamais appris à bâtir leurs propres nids. Et il se trouve que Kikou comptait pondre beaucoup d'œufs cette année. Aidez Kikou le coucou en essayant de construire un nid à l'aide des baguettes pour y accueillir tous ses œufs. Mais attention ! La patience n'est pas le fort de Kikou. A peine le nid formé de quelques branchages, que les premiers œufs envahissent déjà le nid tout juste construit. Qui parviendra à mettre les œufs en sécurité au milieu du nid chancelant et à faire couver Kikou le coucou ?

Contenu du jeu

1 base de nid (= partie inférieure du pot), 1 figurine de Kikou le coucou, 70 baguettes en bois, 20 œufs de coucou, 1 règle du jeu





Préparation du jeu

Placez la base du nid au centre de la table de façon à ce que tous les joueurs y accèdent facilement.

Un joueur tient toutes les baguettes serrées entre ses mains dans le pot avant de les laisser tomber.

Un nombre identique d'œufs est distribué à chaque joueur. Mettez les œufs en trop de côté.

Posez Kikou le coucou à côté de la base du nid.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à avoir mangé un œuf peut commencer.

Comment construire le nid ?

Tire une baguette de la base du nid sans regarder à l'intérieur (phase 1). Si la baguette montre deux couleurs différentes, pose-la devant toi. Maintenant, tu dois tirer une baguette dont l'extrémité qui dépasse est de la même couleur que l'**extrémité inférieure** de la baguette que tu viens de tirer (phase 2).

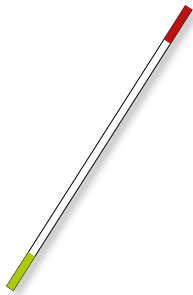
A chaque tour, chaque joueur a droit à trois essais pour tenter de tirer **une baguette présentant une couleur identique** aux **deux extrémités** (phase 3).

Ponte de l'œuf dans le nid

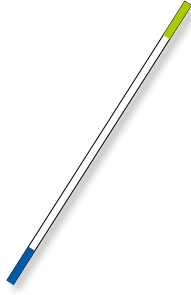


Si tu tires une baguette de couleur identique aux deux extrémités au plus tard lors de ta troisième tentative, tu peux l'installer (ainsi que les autres baguettes préalablement tirées, le cas échéant) en travers du nid. Ensuite, tu peux poser un œuf de ta réserve dans le nid. Si, au bout de trois tentatives, tu n'as tiré **aucune baguette de couleur identique** aux deux extrémités, tu peux quand même installer les baguettes tirées en travers du nid. Mais tu n'as malheureusement pas le droit de poser **d'œuf**.

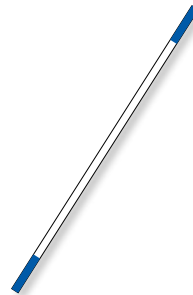
Puis, c'est au tour du joueur suivant.



phase 1



phase 2



phase 3

Exemple :

Tom tire une baguette de couleur rouge (en haut) et verte (en bas). Il pose la baguette devant lui. Ensuite, il tire une baguette dont l'extrémité verte dépasse. L'autre extrémité est bleue. Tom a le droit de tirer une dernière baguette : elle est bleue des deux côtés. Il peut maintenant poser l'ensemble des trois baguettes en travers du nid, puis y déposer un œuf de sa réserve.

Maria tire une baguette de couleur rouge (en haut) et verte (en bas). Elle la pose devant elle. Ensuite, elle tire une baguette dont l'extrémité verte dépasse. L'autre extrémité est bleue. Maria a le droit de tirer une dernière baguette : l'extrémité inférieure est jaune. Elle peut maintenant poser l'ensemble des trois baguettes en travers du nid, mais sans y déposer d'œuf.



Règles importantes pour la construction du nid :

- si tu ne peux tirer aucune baguette dont l'extrémité présente la couleur adéquate, prends la baguette de ton choix.
- Lorsque vous poursuivez la construction du nid, posez les baguettes en travers par-dessus la base du nid, entre les baguettes verticales. Vous pouvez également étendre la construction à l'extérieur avec d'autres baguettes en travers.
- Si une ou plusieurs baguettes tombent de la base du nid, tu dois à nouveau les installer en travers du nid et ton tour prend fin aussitôt.

Mince, j'ai fait tomber un œuf !

Avec un nid construit de façon si compliquée, il peut arriver qu'un œuf dégringole ou s'enfonce dans le nid en glissant au fond de la base du nid.

- Un ou plusieurs œufs tombent hors du nid : si un ou plusieurs œufs, quels qu'ils soient, tombent du nid sur la table alors que tu tires une baguette, tu dois ajouter un œuf à ta réserve.
- Un ou plusieurs œufs glissent au fond de la base du nid : si, pendant ton tour, un ou plusieurs œufs, quels qu'ils soient, s'enfoncent dans le nid, c'est-à-dire que vous les entendez toucher le fond de la boîte, tu dois prendre un œuf au joueur à qui il en reste le plus et le placez dans ta réserve. En cas d'égalité, tu peux choisir à qui tu prends un œuf.

- Tu es responsable du nid tant que le prochain joueur n'a pas touché de baguette. Si d'ici là, une ou plusieurs baguettes ou œufs tombent du nid ou s'enfoncent dans la base de nid, on considère qu'ils sont tombés pendant **ton** tour.
- Si un joueur dont ce n'est pas le tour de jouer cogne la table ou le nid, par exemple, et fait alors tomber une ou plusieurs baguettes ou œufs hors de ou dans la base de nid, la chute est considérée comme intervenue durant **son** tour.

Tu as réussi à poser tous tes œufs dans le nid ?

Super, il ne te reste plus qu'à faire couvrir Kikou le coucou ! Si tu n'as plus d'œufs dans ta réserve au début de ton tour, prends Kikou le coucou et pose-le délicatement dans le nid.

Une seule question se pose : tous les éléments du nid restent-ils en place ou est-ce que quelque chose tombe ?

- Une baguette tombe :
Mince, le nid n'est pas assez bien construit. Ressors Kikou le coucou du nid et replace-le à côté de la base du nid. Réinstalle ensuite **toutes** les baguettes qui sont tombées en travers du nid. Ton tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.
- Un œuf tombe :
Applique les mêmes règles que pendant le reste du jeu (voir : **Mince, j'ai fait tomber un œuf**). Ressors Kikou le coucou du nid et replace-le à côté de la base du nid. Ton tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.
- Kikou le coucou tombe du nid :
Replace Kiki le coucou à côté de la base du nid et retente ta chance au prochain tour. C'est au tour du joueur suivant.



Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a réussi à placer Kikou le coucou dans son nid sans faire tomber ni œuf, ni baguette. Celui qui y parvient a gagné la partie et peut se faire appeler roi des bâtisseurs de nids pour coucou !

Si toutes les baguettes sont posées, et que personne n'arrive à placer Kikou le coucou dans son nid, le joueur qui a le moins d'œufs en réserve a gagné. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Kiki Koekoek

Een wankel nestbouwspel voor 2 tot 5 spelers van 4 tot 99 jaar.

Auteurs : Josep Maria Allué en Viktor Bautista i Roca

Licentiebureau: White Castle

Illustraties: Gabriela Silveira

Duur van het spel: ca. 15 minuten

Spelidee

Kiki Koekoek zou zich de veren uit het lijf kunnen trekken! Waar moet ze nu haar eieren leggen? Wijd en zijd zijn alle nesten al vol. Wat nu gedaan? Als koekoek heeft ze nooit geleerd een eigen nest te bouwen. Net dit jaar wil ze uitzonderlijk veel eieren leggen.

Help Kiki Koekoek en bouw met stokjes een nest voor al haar eieren. Maar let op! Geduld is niet Kiki's sterkste kant. Er liggen nauwelijks wat geschikte takken op de constructie, of de eerste eieren donderen al naar beneden door het half afgewerkte nest. Wie slaagt er als eerste in om de eieren veilig in de wirwar van het nest te leggen en Kiki Koekoek op haar broedsel te zetten?

Inhoud van het spel

1 nestplaats (= deel van de doos), 1 Kiki Koekoek, 70 houten stokjes, 20 koekoekseieren, 1 handleiding





Vorbereiding van het spel

Zet de nestplaats in het midden van de tafel zodat alle spelers er goed bij kunnen.

Een speler houdt alle stokjes samen in de nestplaats en laat ze daar uit elkaar vallen.

Elke speler krijgt evenveel eieren. Resterende eieren leg je aan de kant.

Zet Kiki Koekoek naast het nest.



Verloop van het spel

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. Wie als laatste een ei gegeten heeft, mag beginnen.

Hoe wordt het nest gebouwd?

Trek een stokje uit de nestplaats – natuurlijk zonder erin te kijken (zet 1). Als het stokje twee verschillende kleuren heeft, leg je het voor je. Nu moet je een stokje nemen dat bovenaan dezelfde kleur heeft als het voordien genomen stokje **onderaan** (zet 2).

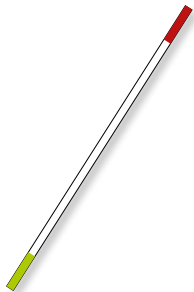
Per beurt mag elke speler driemaal proberen om **een stokje met dezelfde kleur aan beide uiteinden** te nemen (zet 3).

Hoe komt het ei in het nest?

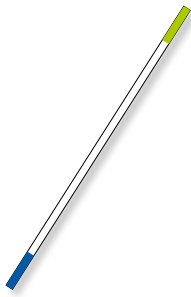


Als je ten laatste bij de derde poging **een stokje met dezelfde kleur aan beide uiteinden** hebt genomen, mag je dat (en ook eventueel voordien genomen stokjes) dwars op het nest plaatsen. Daarna mag je **een ei** uit je voorraad in het nest leggen. Als je na drie pogingen **geen stokje met dezelfde kleur** aan beide uiteinden hebt genomen, mag je toch de genomen stokjes dwars op het nest plaatsen. Je mag echter helaas **geen ei** in het nest leggen.

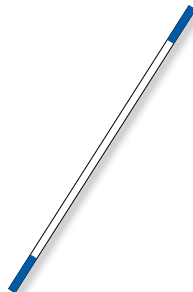
Daarna is het de beurt aan de volgende speler.



zet 1



zet 2



zet 3

Voorbeelden:

Tom neemt een stokje met de kleuren rood (boven) en groen (beneden). Hij legt het stokje voor zich. Dan neemt hij een stokje met een groen uiteinde. Aan het andere uiteinde is het blauw. Tom mag nu nog eenmaal een stokje nemen: het is aan beide uiteinden blauw. Hij mag nu de drie stokjes dwars in het nest plaatsen en vervolgens een ei uit zijn voorraad in het nest leggen.

Marie neemt een stokje met de kleuren rood (boven) en groen (beneden). Marie legt het stokje voor zich. Dan neemt ze een stokje met een groen uiteinde. Aan het andere uiteinde is het blauw. Marie mag nu nog eenmaal een stokje nemen: aan het andere uiteinde is het geel. Ze mag nu de drie stokjes dwars in het nest plaatsen, maar geen ei in het nest leggen.



Belangrijke regels voor het bouwen van het nest

- Als je geen stokje met een bijbehorende kleur bovenaan kunt nemen, mag je een willekeurig stokje nemen.
- Terwijl je het nest bouwt, leg je de stokjes dwars over de nestplaats tussen de opstaande stokjes. Je mag ze echter ook langs de buitenkant dwars over andere stokjes leggen.
- Als een of meerdere stokjes uit de nestplaats vallen, moet je die weer dwars in het nest leggen en is je beurt meteen voorbij.

Oh nee, er valt een ei!

Bij zo een ingewikkelde nestconstructie kan het al eens gebeuren dat een ei naar beneden rolt, dieper in het nest zakt of op de bodem van de nestplaats terecht komt.

- Eén of meerdere eieren vallen uit het nest:
als één of meerdere eieren tijdens jouw beurt uit het nest op de tafel vallen, leg je een ei bij je voorraad.
- Eén of meerdere eieren vallen in de nestplaats:
als één of meerdere eieren tijdens jouw beurt dieper in het nest glijden, d.w.z. volledig onder de rand van de doos, moet je een ei van de medespeler met de meeste eieren nemen en in je voorraad leggen. Bij gelijke stand mag je kiezen uit welke voorraad je een ei neemt.



- Je bent verantwoordelijk voor het nest tot de volgende speler een stokje aanraakt. Als voordien één of meerdere stokjes of eieren uit het nest of in de nestplaats vallen, geldt dat het tijdens **jouw** beurt is gevallen.
- Als een speler die niet aan de beurt is bijv. tegen de tafel of het nest duwt en hierdoor één of meerdere stokjes of eieren op de tafel of in de nestplaats vallen, geldt dat het tijdens **zijn** beurt is gevallen.

Kon je al je eieren in het nest leggen?

Prima, nu moet je alleen nog Kiki Koekoek op haar broedsel zetten! Als je bij het begin van je beurt geen eieren meer in je voorraad hebt, neem je Kiki Koekoek en zet je haar voorzichtig in het nest.

Nu breekt het doorslaggevend moment aan: blijft alles in het nest stabiel of valt er iets naar beneden?

- Een stokje valt:
oh nee, het nest is niet goed gebouwd. Neem Kiki Koekoek er weer uit en zet haar naast de nestplaats. Leg dan **alle** gevallen stokjes weer dwars in het nest. Je beurt is voorbij en de volgende speler is aan zet.
- Er valt een ei:
dezelfde regels voor eieren gelden als tijdens het spel (zie: **Oh nee, er valt een ei**). Neem Kiki Koekoek er weer uit en zet haar naast de nestplaats. Je beurt is voorbij en de volgende speler is aan zet.
- Kiki Koekoek valt uit het nest:
Zet Kiki Koekoek weer naast de nestplaats en test je geluk bij je volgende beurt. Nu is de volgende speler aan zet.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen van zodra een speler Kiki Koekoek in haar nest kon zetten zonder dat daarbij eieren of stokjes vallen. Wie daarin slaagt, wint het spel en mag zich koning van het koekoeksnest noemen!

Als alle stokjes geplaatst zijn zonder dat iemand Kiki Koekoek in haar nest kon zetten, wint de speler met de minste eieren in zijn voorraad. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

El cuco Kiko estrena nido



Un tambaleante juego de construcción de nidos para 2 - 5 jugadores, con edades entre los 4 y 99 años.

Autores: Josep Maria Allué y Viktor Bautista i Roca

Agencia de licencia: White Castle

Ilustraciones: Gabriela Silveira

Duración del juego: aprox. 15 minutos

Opciones de juego

¡La cuco Kuki podría arrancarse las plumas ahora mismo! ¿Dónde va a poner ahora sus huevos? Allá donde va están todos los nidos ocupados. ¿Ahora qué va a hacer? Al ser una cuco nunca ha aprendido a construir su propio nido. Y precisamente este año quiere poner muchos huevos.

Ayudad a la cuco Kuki e intentad construir un nido para todos los huevos a partir de los palitos. Pero...¡atención! Kuki no tiene mucha paciencia. En cuanto haya un par de buenas ramitas alrededor del nidal, empiezan a rodar los primeros huevos por el nido a medio terminar. ¿Quién será el primero en colocar de forma segura los huevos en el enredado nido y en poner a la cuco Kuki en su nidada?

Contenido del juego

1 nidal (= para inferior de la lata), 1 cuco Kuki, 70 palitos de madera, 20 huevos de cuco, 1 instrucciones del juego





Preparación del juego

Colocad el nidal en el centro de la mesa, de manera que todos los jugadores puedan llegar bien.

Un jugador sujeta todos los palitos juntos en el nidal y los suelta dentro.

Los huevos se reparten por igual entre los jugadores. Dejad a un lado los huevos que sobren.

Colocad a la cuco Kuki al lado del nidal.



Desarrollo del juego

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj. El último que haya comido un huevo puede empezar.

¿Cómo se forma el nido?

Coge un palito del nidal, sin mirar dentro, claro (turno 1). Si el palito tiene dos colores distintos, colócalo delante de ti. Ahora tienes que coger un palito que tenga el mismo color en el extremo superior que el palito que cogiste antes **en el extremo inferior** (turno 2).

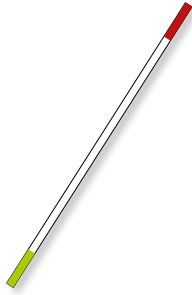
Cada jugador tiene tres intentos por turno, para coger **un palito con el mismo color en ambos extremos** (turno 3).

¿Cómo se mete el huevo en el nido?

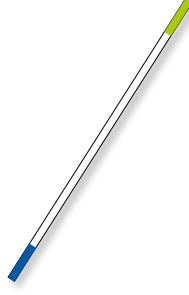


Si finalmente en el tercer intento has cogido **un palito con el mismo color en ambos extremos**, puedes colocarlo (y también los que hayas cogido antes) atravesado en el nido. Después podrás colocar **un huevo** de tu provisión en el nido. Si finalmente en el tercer intento no has cogido ningún palito con el mismo color en ambos extremos, puedes colocar de todas maneras los palitos que hayas cogido atravesados en el nido. Pero no podrás poner **ningún huevo** en el nido.

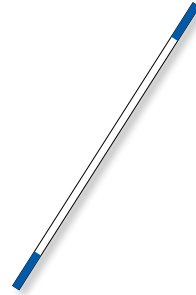
A continuación, es el turno del siguiente jugador.



turno 1



turno 2



turno 3

Ejemplos:

Tom coge un palito con los colores rojo (arriba) y verde (abajo). Coloca el palito delante de él. Después coge un palito con un extremo verde. El otro extremo es azul. Tom puede coger otro palito más: ambos extremos son azules. Ahora podrá colocar los tres palitos atravesados en el nido y podrá colocar uno de sus huevos de provisión en el nido.

María coge un palito con los colores rojo (arriba) y verde (abajo). Coloca el palito delante de ella. Después coge un palito con un extremo verde. El otro extremo es azul. María puede coger otro palito más: el otro extremo es amarillo. Ahora podrá colocar los tres palitos atravesados en el nido, pero no podrá colocar ningún huevo en el nido.

Reglas importantes para construir nidos:



- Si no puedes coger ningún palito con un color adecuado en el extremo superior, puedes coger cualquier palito.
- Cuando sigáis construyendo el nido, colocad los palitos atravesados por encima del nidal entre los palitos verticales. Pero también podéis colocarlos atravesados desde fuera con otros palitos.
- En caso de que uno o varios palitos se caigan del nidal, deberás volver a colocarlos atravesados en el nido y el turno finalizará inmediatamente.

¡Oh no, se cae un huevo!

Al construir un nido de manera tan complicada puede suceder que un huevo rueda hacia abajo o resbale hacia el fondo del nido o hasta el suelo del nidal.

- Uno o más huevos se caen del nido:
Si se cae uno o más huevos se caen del nido a la mesa durante tu turno, deberás poner un huevo en tu provisión.
- Uno o más huevos resbalan dentro del nidal:
Si cualquiera de los huevos resbala hacia el fondo del nido durante tu turno, es decir, con todo su perímetro por debajo del borde de la lata, deberás coger un huevo al jugador con el mayor número de huevos y ponerlo con los tuyos de provisión. En caso de empate podrás elegir de qué provisión coger el huevo.



- Estarás a cargo del nido hasta que el siguiente jugador toque un palito. Si hasta ese momento se cae uno o más palitos o huevos del nido o dentro del nidal, será igual que si hubiera caído durante **tu** turno.
- Si un jugador cuyo turno no es ahora choca, p. ej. contra la mesa o el nido y por ello se cae uno o más palitos o huevos fuera o dentro del nidal, será igual que si hubiera caído durante **su** turno.

¿Has podido colocar todos tus huevos en el nido?

Muy bien, ¡ahora solo tienes que ayudar a la cuco Kuki a meterse en su nidada! Si al comienzo de tu turno no te quedan ya huevos en tu provisión, coge a la cuco Kuki y colócala con cuidado en su nido.

Ahora viene la pregunta decisiva: ¿se mantiene estable el nido o se cae algo?

- Se cae un palito de madera:
Oh no, tu nido no está bien construido. Saca a la cuco Kuki y colócala al lado del nidal. Vuelve a colocar **todos** los palitos caídos de forma atravesada en el nido. Tu turno ha terminado y ahora le toca al siguiente jugador.
- Se cae un huevo:
Se aplican las mismas reglas para huevos que durante el juego (véase: **Oh no, se cae un huevo**). Saca a la cuco Kuki y colócala al lado del nidal. Tu turno ha terminado y ahora le toca al siguiente jugador.
- A la cuco Kuki se cae del nido:
Vuelve a poner a la cuco Kuki al lado del nidal y vuelve a probar suerte en el próximo turno. Es el turno del siguiente jugador.



Finalización del juego

El juego termina tan pronto como un jugador pueda poner a la cuco Kuki en el nido, sin que se caiga ningún huevo o palito de madera. ¡El que lo consiga habrá ganado el juego y puede llamarse el Rey Construyenidos de Cuco!

Si se han colocado todos los palitos sin que nadie consiguiera poner a la cuco Kuki en el nido, ganará el jugador que menos huevos tenga en su provisión. En caso de empate, habrá varios ganadores.

Il cuculo cerca nido

Un traballante gioco di costruzione di nidi per 2-5 giocatori da 4 a 99 anni.

Autori: Josep Maria Allué e Viktor Bautista i Roca

Agenzia di licenza: White Castle

Illustrazioni: Gabriela Silveira

Durata del gioco: 15 minuti circa

Idea di gioco

Kiki il cuculo vorrebbe strapparsi le penne! Dove riuscirà mai a deporre le sue uova? Non c'è un nido vuoto nel raggio di chilometri. Ed ora che si fa? Come cuculo non ha mai imparato a costruirsi il proprio nido. E proprio nell'anno in cui desiderava una covata numerosa. Aiutate Kiki il cuculo e provate a costruire un nido fatto di bastoncini per tutte le sue uova. Ma attenzione! Kiki non ha alcuna pazienza: non appena appoggiate un po' di rami giusti attorno alla base del nido, ecco che dalla struttura precaria cadono subito le prime uova. Chi riuscirà per primo a mettere al sicuro le uova nell'intreccio del nido e a far posare Kiki il cuculo sulla sua covata?

Dotazione del gioco

1 base del nido (= parte inferiore della scatola), 1 Kiki il cuculo, 70 bastoncini di legno, 20 uova di cuculo, 1 istruzioni di gioco





Preparazione del gioco

Mettete la base del nido al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori possano accedervi facilmente.

Uno dei giocatori tiene insieme il mazzo dei bastoncini dentro la base del nido e li lascia cadere spargliati al suo interno.

Le uova vengono distribuite in egual numero ai giocatori.

Mettete via le uova in più.

Mettete Kiki il cuculo accanto alla base del nido.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia chi ha mangiato più di recente un uovo.

Come si costruisce il nido?

Pesca un bastoncino dalla base del nido, ovviamente senza sbirciare all'interno (prima mossa).

Se il bastoncino ha due colori diversi, mettilo davanti a te. Ora devi pescare un bastoncino il cui colore dell'estremità superiore coincida con quello dell'**estremità inferiore** del bastoncino appena pescato (seconda mossa).

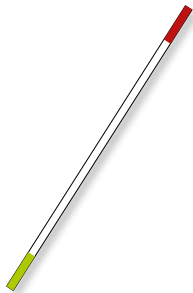
Ogni giocatore ha a disposizione tre tentativi per giro per pescare **un bastoncino che abbia lo stesso colore** sulle **due estremità** (terza mossa).

Come si posa l'uovo nel nido?

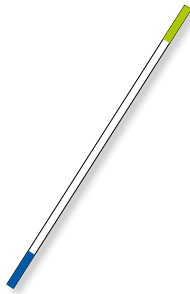


Se, dopo al massimo tre tentativi, sei riuscito a pescare **un bastoncino che ha le due estremità dello stesso colore**, puoi inserirlo di traverso nel nido, insieme ai bastoncini eventualmente pescati in precedenza. Puoi quindi **posare un uovo** della tua scorta nel nido. Se, dopo al massimo tre tentativi, non sei riuscito a pescare **nessun bastoncino che abbia le due estremità dello stesso colore**, puoi comunque inserire di traverso nel nido i bastoncini pescati, ma purtroppo non puoi metterci sopra **nessun uovo**.

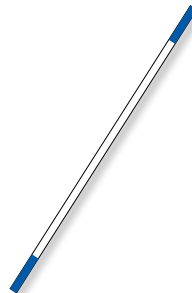
Il turno passa quindi al giocatore successivo.



prima mossa



seconda mossa



terza mossa

Esempi:

Tommaso pesca un bastoncino di colore rosso (sopra) e verde (sotto). Mette il bastoncino davanti a sé. Pesca poi un bastoncino con un'estremità verde e una blu. Tommaso può pescare un altro bastoncino: stavolta tutte e due le estremità sono blu. Ora può inserire di traverso i tre bastoncini nel nido e quindi metterci uno delle uova della sua scorta.

Maria pesca un bastoncino di colore rosso (sopra) e verde (sotto). Mette il bastoncino davanti a sé. Pesca poi un bastoncino con un'estremità di colore verde e una blu. Maria può pescare un altro bastoncino: stavolta l'estremità inferiore è di colore giallo. Ora può inserire di traverso i tre bastoncini nel nido, ma non può metterci nessun uovo.



Regole importanti per la costruzione del nido:

- Se non puoi pescare nessun bastoncino con l'estremità superiore del colore giusto, puoi prenderne uno a piacere.
- Man mano che costruite il nido, posizionate i bastoncini di traverso sulla base del nido, inserendoli tra quelli in posizione verticale. Potete anche inserirli di traverso dall'esterno, tra gli altri bastoncini.
- Se uno o più bastoncini cadono dalla base del nido, devi rimetterli di traverso sul nido, e il turno di gioco finisce immediatamente.

Ahi, è caduto un uovo!

Con un nido dalla costruzione così complessa, può succedere che un uovo rotoli a terra o scivoli all'interno del nido, in fondo cioè alla base.

- Uno o più uova cadono dal nido:
Se uno o più uova cadono dal nido e finiscono sul tavolo durante il tuo turno, devi rimettere un uovo nella tua scorta.
- Uno o più uova scivolano dentro la base del nido:
Se uno o più uova scivolano all'interno del nido durante il tuo turno, finiscono cioè interamente sotto il bordo della scatola, devi prendere un uovo dal giocatore che ne possiede di più e metterlo nella tua scorta. In caso di parità, sei libero di scegliere da quale giocatore preferisci prendere l'uovo.

- Il nido è sotto la tua responsabilità fino a quando il giocatore successivo non tocca un bastoncino. Se in questo lasso di tempo uno o più bastoncini o uova cadono fuori dal nido o dentro la sua base, queste cadute contano come se fossero avvenute durante il **tu**o turno.
- Se un giocatore che non è di turno urta ad es. contro il tavolo o il nido e fa cadere uno o più bastoncini o uova a terra o dentro la base del nido, queste cadute contano come se fossero avvenute durante il **suo** turno.

Sei riuscito a posare tutte le tue uova nel nido?

Fantastico, ora devi solo aiutare Kiki il cuculo a posarsi sulla sua covata! Se all'inizio del tuo turno non hai più uova rimaste nella scorta, prendi Kiki il cuculo e mettilo delicatamente sul nido.

È arrivato il momento decisivo: il nido si mantiene stabile o alcuni dei pezzi cadono a terra?

- Cade a terra un bastoncino:
Ahi, il tuo nido non è costruito bene. Togli Kiki il cuculo e mettilo vicino alla base del nido. Rimetti sul nido, di traverso, **tutti** i bastoncini caduti. Il tuo turno è finito e tocca al giocatore successivo.
- Cade un uovo:
Per le uova valgono le regole applicate nel corso del gioco (vedi: **Ahi, è caduto un uovo**). Togli Kiki il cuculo e mettilo vicino alla base del nido. Il tuo turno è finito e tocca al giocatore successivo.
- Kiki il cuculo cade dal nido:
Rimetti Kiki il cuculo vicino alla base del nido e ritenta la sorte nel prossimo giro. Tocca quindi al giocatore successivo.

Fine del gioco



Il gioco finisce non appena un giocatore è riuscito a mettere Kiki il cuculo sul nido senza far cadere nessun uovo o bastoncino di legno. Chi ci riesce vince il gioco e può fregiarsi del titolo di re della costruzione di nidi per cuculi.

Se tutti i bastoncini sono stati posizionati, ma nessuno è riuscito a mettere Kiki il cuculo nel nido, vince il giocatore con il minor numero di uova nella sua scorta. In caso di parità, si hanno più vincitori a pari merito.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.

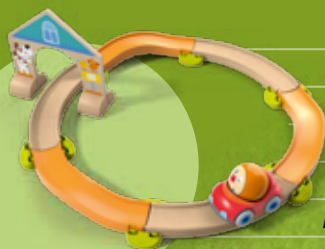


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !


Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

Habermas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de