



Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones

GO Cuckoo!



帮助布谷鸟 • Zum Kuckuck! • Kikou le coucou
El cuco Kiko estrena nido

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

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).

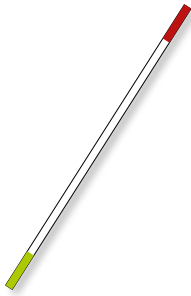
Each player has three tries per round to attempt to pull **a stick with the same color on both ends**. (Move 3).

How does the egg end up in the nest?

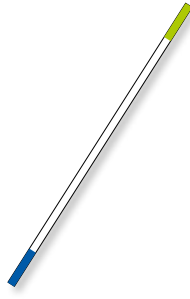


If, after no more than three tries, you have pulled **a stick with the same color on both ends**, you can lay this stick (and the sticks you pulled before, if any) horizontally on top of the nesting site. After that you are allowed to place an egg from your pile in the nest.
 If, after three tries, you 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.

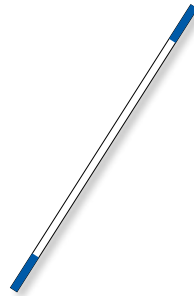
Then the next player takes their turn.



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.

帮助布谷鸟

中文

这是一个适于 2-5 名 4-99 周岁玩家的紧张筑巢游戏。

作者： Josep Maria Allué 和 Viktor Bautista i Roca
发证机构： White Castle
插图： Gabriela Silveira
游戏时长： 约 15 分钟

游戏方案

Kiki 布谷鸟能扯下自己的羽毛！她应该在哪里下蛋？周围的所有鸟巢都已经满了。她该怎么办呢？作为布谷鸟，她从来没有学过如何筑巢，而今年她想生很多蛋。请帮助 Kiki 布谷鸟，并尝试用树枝为所有鸟蛋筑巢。但请注意！耐性不是 KIKI 的强项。筑巢点的周围几乎没几根合适的树枝，第一个蛋甚至已经从未半完工的鸟巢落下。谁能第一个把蛋稳妥地安置在杂乱的鸟巢里，并把布谷鸟 Kiki 放到她的蛋上？

游戏内容

1 个筑巢点(= 铁罐底部)、1 只 布谷鸟 Kiki、70 根小木棍，20 个布谷鸟蛋、
1 份游戏指南





游戏准备

把筑巢点放在桌子中间，以便每位玩家可以轻易接触到。

一位玩家把所有成捆的小棍放到筑巢点内，让小棍在那里散开。

把蛋平均分给所有玩家。把剩下的蛋放到一边。

把布谷鸟 KiKi 放在筑巢点旁边



游戏过程

按顺时针方向游戏。最近吃过蛋的玩家 can 开始游戏。

鸟巢是如何筑成的？

从筑巢点抽出一根小棍——当然此时不往里面看（游戏步骤 1）。如果这根小棍有两种不同的颜色，则把它放在你面前。现在你必须抽出一根其顶部颜色与此前所抽小棍底部颜色相同的小棍（游戏步骤 2）。

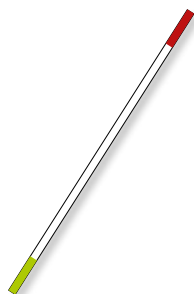
每位玩家每个回合有三次尝试机会，以便抽出一根两端具有相同颜色的小棍（游戏步骤 3）。



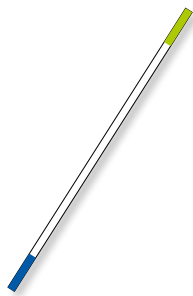
蛋如何进巢？

如果你最迟于三次尝试后抽出两端带有相同颜色的小棍，则可以把这根小棍（以及可能的此前拉动的小棍）横向插入鸟巢。然后你可以从你的财产中取出一个蛋放入鸟巢。如果你在三次尝试后仍未抽出两端带有相同颜色的小棍，你仍然可以把所抽的小棍横向插入鸟巢。然而，你不可以把任何蛋放到鸟巢里。

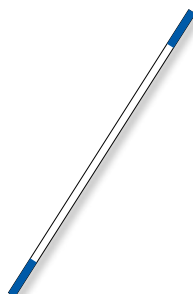
接下来轮到下一位玩家。



游戏步骤 1



游戏步骤 2



游戏步骤 3

示例：

Tom 抽出一根带有红色（顶部）和绿色（底部）的小棍。他把小棍放在自己面前。然后，他拉动一根带有绿色末端的小棍。小棍的另一端是蓝色。Tom 现在可以再抽一根小棍：小棍的两端都是蓝色。现在他可以把所有三根小棍横向插入鸟巢，然后从他的财产里取出一个蛋放入鸟巢。

Marie 抽出一根带有红色（顶部）和绿色（底部）的小棍。Marie 把这根小棍放在自己面前。然后，她抽出一根带有绿色末端的小棍。小棍的另一端是蓝色。Maria 现在可以再抽一根小棍：小棍的底端是黄色。现在他可以把所有三根小棍横向插入鸟巢，但不向鸟巢里放蛋。

重要筑巢规则：



- 如果你不能抽出顶端带有合适颜色的小棍，就可以拿取任何小棍。
- 如果你们继续筑巢，则把小棍横向穿过筑巢点竖立的小棍中间。你们也可以从外面横向插入其他其他小棍。
- 如果有一根或多根小棍从筑巢点掉落，你必须重新把它们横向筑入巢中，并立即停止游戏步骤。

哎呀，一个蛋掉了！

在如此复杂的筑巢工作中，可能会有一个或多个鸟蛋滚下或较深地滑入鸟巢或滑到筑巢点底部。

- 一个或多个蛋从鸟巢里掉下来：
如果你抽动期间有一个或多个蛋从鸟巢掉到桌上，你就必须要把一个蛋放入你的财产。

- 一个或多个蛋滑入筑巢点：

如果你抽动期间有一个或多个蛋滑入鸟巢，即完全位于铁罐边缘下方，你就必须从蛋最多的游戏伙伴那里拿一个蛋并放入你的财产。如果是平局，你就可以选择从哪玩家的财产里取一个蛋。

- 你必须始终对鸟巢负责，直到下一位玩家触碰了一根小棍。如果直到那时有一根或多根小棍或鸟蛋掉出鸟巢或落入筑巢点，则算作是在**你的**游戏步骤中落下。
- 如有非执行游戏步骤的玩家撞到桌子或鸟巢，导致一根或多更小棍或鸟蛋掉下或落入筑巢点，则算作是在**其**游戏步骤中掉下。

中文

你能把自己的蛋全都放入鸟巢吗？

太好了，现在你还得帮助把布谷鸟 KiKi 放到她的蛋上！在你的游戏步骤开始时，如果你的财产里没有蛋，则拿起布谷鸟 KiKi 并小心地把她放到鸟巢里。

现在的关键问题是：鸟巢里面都很稳固还是有东西掉了？

- 一根小木棍掉了：

哎呀，你的鸟巢搭得不好。重新取出布谷鸟 Kiki，并把她放在筑巢点旁边。然后重新把**所有**落下的小棍重新横向插入鸟巢。你的游戏步骤已结束，轮到下一位玩家。

- 一个蛋掉了：

游戏中的规则同样适用于蛋（见：**哎呀，一个蛋掉了**）。重新取出布谷鸟 Kiki，并把她放在筑巢点旁边。你的游戏步骤已结束，轮到下一位玩家。

- 布谷鸟 Kiki 掉出鸟巢了：

重新把布谷鸟 KiKi 放到筑巢点旁边，并在接下来的回合里再试试运气。轮到下一位玩家。



游戏结束

一旦有玩家能把布谷鸟 KiKi 放到她的鸟巢里，且没有蛋或小木棍掉下，则游戏结束。能做到这些的玩家赢得比赛，并可以自称布谷鸟筑巢国王！

如果已经搭好所有小木棍，而没人能把布谷鸟 KiKi 放到她的鸟巢里，则财产中蛋最少的玩家赢得游戏。如果发生平局，则有多个赢家。

成功的筑巢：布谷鸟 Kiki 坐在她的蛋上。

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

Stellt 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.

Stellt 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).

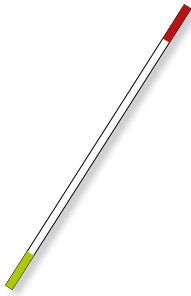
Wie kommt das Ei ins Nest?



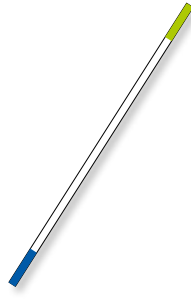
Wenn du spätestens beim dritten Versuch **ein Stäbchen mit der gleichen Farbe** an **beiden Enden** gezogen hast, kannst du dieses (und auch die eventuell vorher gezogenen Stäbchen) quer im Nest verbauen. Danach darfst du **ein Ei** aus deinem Vorrat ins Nest legen.

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.

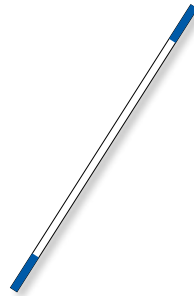
Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



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.

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).

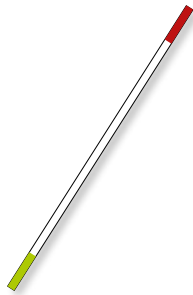
A chaque tour, chaque joueur a droit à trois essais pour tenter de tirer **une baguette présentant une couleur identique** aux **deux extrémités** (phase 3).

Ponte de l'œuf dans le nid

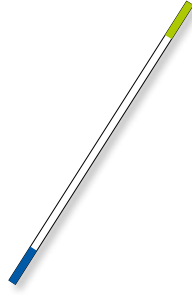


Si tu tires une baguette de couleur identique aux deux extrémités au plus tard lors de ta troisième tentative, tu peux l'installer (ainsi que les autres baguettes préalablement tirées, le cas échéant) en travers du nid. Ensuite, tu peux poser un œuf de ta réserve dans le nid. Si, au bout de trois tentatives,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

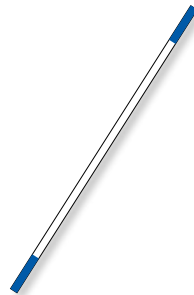
Puis, c'est au tour du joueur suivant.



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.

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).

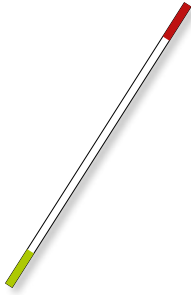
Cada jugador tiene tres intentos por turno, para coger **un palito con el mismo color en ambos extremos** (turno 3).

¿Cómo se mete el huevo en el nido?

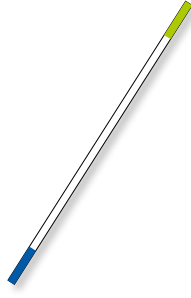


Si finalmente en el tercer intento has cogido **un palito con el mismo color en ambos extremos**, puedes colocarlo (y también los que hayas cogido antes) atravesado en el nido. Después podrás colocar **un huevo** de tu provisión en el nido. Si finalmente en el tercer intento no has cogido ningún palito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

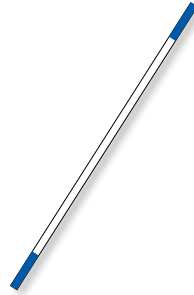
A continuación, es el turno del siguiente jugador.



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 ruede 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.

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 is 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 het nergens 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 algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

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.

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意·激发好奇·好奇心に富んだ子供達にニューアイデアを提供する

Erfinder für Kinder · Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños




Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño

 **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!

 **孩子们通过玩耍**

了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。

Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos



 **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!

Ball Track


滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bola



 **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 !

Children's room


儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant


Decoración habitación



 **¡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!

HABA®

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

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