



GO GO CUCKOO!

Rules • Reglas • Regles • Regras • Regole



DEVIR

GO CUCKOO!



*Kiki's feathers are ruffled. Where is she supposed to lay her eggs?
All the nests in the neighborhood are already taken. What should she do?
How is it possible a cuckoo never learned to build her own? Plus, this year she
wants to lay more eggs than ever. Patience is not her strong point: As soon as
she has a few twigs in place, she lays her first eggs in the half-finished nest.
Who will be the first to make a safe nest for the eggs and put Kiki on top of
them to keep them warm and hatch the chicks?*

Contents

- 1 nest base
(the bottom part of the can)
- 1 cuckoo figure (Kiki)
- 70 wooden sticks
- 20 eggs
- 1 rulebook



Setup

Place the nest base in the middle of the table so everyone can reach it without any difficulty. Then, one player grabs all the sticks and lines them up vertically in their hand as if they were in a bundle and puts the lower ends in the base before letting go so the sticks rest on the inside of the can. Hand out all of the eggs, in equal numbers to all the players. These eggs are kept in each player's personal area. If there are eggs left over after distributing them equally, put the extras away. Put the cuckoo figure next to the nest base.



How Do You Play?

Decide who will be first however you like. For example, it could be the last person to have eaten an egg, or choose randomly. Once the order is clear, the game is played by taking turns.

On your turn, you get three tries to pull a stick with the same color at both ends. First, pull any stick that is standing up out of the base without looking inside to see the bottom end. If both ends of the stick are **not the same color**, put the stick down in front of you. Then, you must pull another stick that has the same color at the **top** as the color at the **bottom** end of the stick you just pulled out (If there are no more sticks with the color you need to pull out, you can take any color you like). If the second stick also has different colors on both ends, try one more time.

Remember: You can only pull the sticks that are standing up—never the horizontal sticks that have been added to the nest earlier. If each of the three sticks has different colors at both ends, lay them across the top of the nest following the Rules for Building the Nest, but you don't get to try to lay an egg.

Be careful not to push any of the eggs off!

If at any time during your turn you pull a stick with the same color on **both** ends, **you stop pulling sticks**. Add all the sticks you have pulled to the nest following the Rules for Building the Nest. Then, you may **try to lay an egg**.

Either way, after you have placed the sticks and maybe also an egg on the nest, your turn is over and the next player starts their turn.

Rules for Building the Nest

- To build the nest, you will place sticks horizontally across the nest base, crossing them between those that are still standing upright. If there are already enough sticks in place, you can choose to place them outside the edge of the base, on the parts of those sticks that are already sticking out.
- If there are no more sticks left of the color you're looking for, you can choose the color you prefer.
- During your turn, if one or more of the sticks fall from the nest, you must put them back horizontally on the nest and your turn is immediately over. If you cause an egg to fall, then you are out of luck and you have to keep the egg for yourself! (see Laying eggs below)
- You are responsible for the nest until the next player touches a stick. If one or more sticks or an egg (or eggs) fall from the nest before the next player touches a stick, it is played as if it was still your turn.
- If a player hits the table or the nest when it is not their turn and makes one or more eggs or sticks fall, the fall is counted as though it was the turn of the player who did so.



ENG

Nil takes out a stick with red on the top and green on the bottom. He places it in front of him on the table, then draws one with a green end, but the other end is purple. Nil can still pull out one last stick so he picks one with a purple end sticking out. He pulls it out and... what luck! It is purple on both ends. Now he must place all three horizontally across the nest and then he can lay one of his eggs.



Lola pulls out a stick with red at the top and green at the bottom. She leaves it in front of her on the table, then draws another stick with green at the top and purple at the bottom. Lola can still draw one more stick: It is yellow on the bottom. Now she must place all three horizontally on the nest, but she cannot place any eggs.





Laying Eggs

To lay an egg, you must place it so that it is supported by the structure of sticks that are in place on the nest at that moment without any of them falling off. With such complicated construction methods, it is possible that an egg will fall out of the nest or slide down into the base.

What if one or more eggs fall out of the nest?

If one or more eggs fall out of the nest (onto the table or onto the ground) during your turn, you must add them to the rest of your eggs in your own playing area.

What if one or more eggs slide into the base of the nest?

If one or more eggs fall into the can (**so that they are completely below the level of the can rim**) during your turn, you have to take one egg from the player who has the most eggs and add it to your playing area. If two or more players have the same number of eggs, you can choose who to take it from.

If one or more sticks fall, you must put them back in the nest as explained earlier. In any case, your turn ends immediately.

After laying her eggs, Kiki has to sit on them.

Great, now the only thing you have to do is to help Kiki up on top of the eggs!

If you don't have any eggs in your playing area at the **start** of your turn, you do not pull out any sticks. Instead, take the cuckoo figure and try to carefully place it on the nest in the same way that you have been placing eggs up until that point. But be careful!

Then, let's see if Kiki can be the cuckoo of the roost! Is everything stable or has something fallen?

Did one or more sticks fall?

Oh no! Your nest is not properly constructed. Take Kiki out of the nest and put her to the side. Put the fallen sticks (horizontally) back in the nest. Your turn is over.

Did one or more eggs fall?

The same rules as during the rest of the game apply (see: *Laying Eggs*). Take Kiki out of the nest and put her to the side. Your turn is over.

Did Kiki fall out of the nest?

Place Kiki to the side and try again next round. Your turn is over.

Did Kiki fall into the nest?

Oh no! Poor Kiki! You have lost the game. The player who has the most eggs left over wins. If two or more players have the same number of eggs, it is a tie.

If you are unable to place Kiki properly, you must put her back in the middle of the table near the nest. If there is another player who has also placed all their eggs and has none left, they can attempt to place Kiki in the nest on their turn. Meanwhile, you will have to wait for your next turn (if the game does not end first) to try again.



End of the Game



The game comes to an end when any player places Kiki on the nest without any eggs or sticks falling. Whoever achieves this wins the game and holds the title of **Cuckoo nest builder!**

If the can runs out of sticks before someone places Kiki, then each player, in turn, will place their eggs as if they had drawn a stick with two ends of the same color. The rest of the rules are applied as normal, and whoever successfully places Kiki after all their eggs have been placed wins the game.

Variant for Fledgling Cuckoos

If you are playing with a chick whose flight feathers have yet to come in, and they are having a hard time accepting turns where they can't place eggs, we suggest you try this variant:

When three sticks have been drawn and none of them have the same color on both ends, the sticks are added to the nest as normal and then an egg is placed as well, as if the third stick actually had both ends of the same color.

Credits

Authors: Viktor Bautista i Roca and Josep M. Allué

Illustrator: Monsuros

Editor: David Esbrí

Layout: CeciRC

English text: Andrew Campbell and William Niebling

Agency: White Castle



DEVIR AMERICAS
8123 South Orange
Avenue, Suite 166
Orlando, Florida,
FL 32809.
© Devir Contenidos S.L.

GO CUCKOO!



¡La pobre Kiki está en un aprieto! ¿Dónde se supone que tiene que poner los huevos? ¡Todos los nidos de los alrededores ya están llenos! ¿Qué puede hacer? Como es un cuco, no ha aprendido a hacerse su propio nido. Este año quiere poner tantos huevos como pueda... y la paciencia no es su punto fuerte. En cuanto tiene algunas ramitas preparadas, empieza a poner los huevos en el nido medio hecho. ¿Quién será el primero en colocar de forma segura los huevos en el nido y poner encima a Kiki para incubarlos?

Contenido

- 1 base del nido (la parte inferior de la lata)
- 1 figura de cuco (Kiki)
- 70 palitos de madera
- 20 huevos
- 1 reglamento



Preparación

Colocad la base del nido en el centro de la mesa, de modo que todos los jugadores la tengan a su alcance. Un jugador coge todos los palitos en un haz, los coloca verticalmente dentro de la base y los suelta, de modo que se apoyen en la parte inferior de la lata. Distribuid los huevos a partes iguales entre los jugadores, que los dejan en su zona de juego personal. Si sobran huevos, se apartan. Colocad la figura del cuco al lado de la base.



Cómo se juega

Decidid quién va a ir primero; por ejemplo, puede empezar el último jugador que haya comido un huevo. Si no os ponéis de acuerdo, lo podéis determinar al azar. A partir de aquí, por turnos, cada participante irá haciendo su jugada.

En tu turno tendrás tres oportunidades para sacar un palito con los dos extremos del mismo color.

Saca un palito de la base sin mirar dentro. **Si los colores de las puntas son distintos**, guárdatelo delante de tí. Ahora tienes que sacar otro palito que tenga el mismo color en la parte **superior** que el color de la parte **inferior** del palito que acabas de sacar (si no quedan palitos del color que necesitas, puedes sacar uno del color que prefieras). Si el segundo palito también tiene colores distintos en cada punta, inténtalo una vez más.

Recuerda que sólo puedes tomar los palitos que están en vertical, no así los que se han ido colocando en horizontal para formar el nido.

Si cada uno de los tres palitos tiene colores diferentes en sus puntas, colócalos en el nido siguiendo las *Reglas de construcción de nidos*. En este caso no puedes poner ningún huevo. ¡Con cuidado de no tirar ninguno al colocar los palitos!

Si en algún momento de tu turno sacas **un palito con las dos puntas del mismo color**, dejas de sacar palitos. Coloca todos los palitos que hayas sacado en el nido siguiendo las *Reglas de construcción de nidos*. **Además, podrás intentar poner un huevo.**

En cualquier caso, una vez hayas colocado los palitos y tal vez también un huevo, tu turno terminará y pasará al siguiente jugador.

Reglas de construcción de nidos

- Cuando construyas el nido, coloca los palitos en horizontal sobre la base, entre los que están en pie. Cuando ya haya algunos palitos, también puedes ponerlos en la parte de fuera del nido, apoyados en los extremos de los palitos que ya están puestos.
- Si durante tu turno uno o más palitos caen del nido, tienes que volver a ponerlos horizontalmente en el nido, y tu turno termina inmediatamente. Si al caer los palitos cae también un huevo, mala suerte: ¡te lo tienes que quedar! (véase *Poner los huevos a continuación*).
- Eres responsable del nido hasta que el siguiente jugador toque un palito. Si uno o más palitos o huevos caen del nido **antes** de que el siguiente jugador toque un palito, es como si hubiese pasado durante **tu** turno.
- Si un jugador golpea la mesa o el nido cuando **no** es su turno y hace caer uno o más huevos o palitos, es como si hubiese pasado en su turno.



Iván saca un palito con la parte superior roja y la parte inferior verde. Lo deja sobre la mesa, delante de él. A continuación, saca un palito con la parte superior verde, que tiene la parte inferior lila. Iván todavía puede sacar un último palito, que debe tener la punta superior lila. Prueba con un palito... ¡qué suerte! Es lila por los dos lados. Ahora tiene que poner los tres palitos en horizontal sobre la base, y poner encima uno de sus huevos.

ESP



Lola saca un palito con la parte superior roja y la parte inferior verde. Lo deja sobre la mesa, delante de ella. A continuación, saca un palito con la parte superior verde, que tiene la parte inferior lila. Lola todavía puede sacar un último palito: tiene la parte inferior amarilla. Ahora tiene que ponerlos los tres en horizontal sobre la base, pero no puede poner ningún huevo.



Poner los huevos



Para poner un huevo, tienes que dejarlo reposando sobre la estructura de palitos que haya en ese momento sobre la base, sin que se caiga el huevo. Con lo complicada que es la construcción, puede pasar que el huevo se caiga fuera del nido o se deslice al interior de la base.

○ Uno o más huevos caen fuera del nido

Si uno o más huevos caen fuera del nido (en la mesa o al suelo) durante tu turno, te los tienes que quedar con el resto de tus huevos en tu zona de juego.

○ Uno o más huevos se deslizan al interior del nido?

Si uno o más huevos caen dentro de la lata (**quedando completamente por debajo del nivel del borde de la lata**) durante tu turno, tienes que coger uno del jugador que tenga más y añadirlo a los tuyos en tu zona de juego. Si dos o más jugadores tienen el mismo número de huevos, puedes elegir de cuál de ellos lo coges.

Si también **se han caído palitos**, tendrás que volver a ponerlos en el nido como se ha explicado antes. En cualquier caso, tu turno termina inmediatamente.

Después de poner los huevos, Kiki tiene que incubarlos.

Genial, ahora solo tienes que ayudar a Kiki a ponerse encima.

Si no tienes ningún huevo en tu zona de juego al **principio** de tu turno, no hace falta que cojas ningún palito. Coge la figura del cuco y entonces intenta ponerla cuidadosamente en el nido, como has hecho con los huevos.



Y ahora la gran pregunta: ¿está todo estable o ha caído algo?

○ ¿Uno o más palitos se caen?

¡Oh, no! Tu nido no está bien construido. Saca a Kiki del nido y déjala sobre la mesa. Vuelve a colocar los palitos caídos en el nido, en horizontal. Ha terminado tu turno.

○ ¿Uno o más huevos se caen?

Se aplican las mismas reglas que durante la partida (véase *Poner los huevos*). Saca a Kiki del nido y déjala sobre la mesa. Ha terminado tu turno.

○ ¿Kiki se cae fuera del nido?

Deja a Kiki a un lado y vuelve a intentarlo en la ronda siguiente. Ha terminado tu turno.

○ ¿Kiki se cae dentro del nido?

¡Oh no, pobre Kiki! Has perdido la partida. Gana el jugador al que le queden menos huevos. Si dos o más jugadores tienen el mismo número de huevos, es un empate.

Si has fallado, tienes que devolver la figura del cuco a la mesa y te pasa el turno. Si hay otro jugador al que tampoco le quedan huevos, también puede intentar poner a Kiki en su nido. Tú tendrás que esperar al próximo turno (si te llega) para volver a intentarlo.

ESP

Fin de la partida



La partida termina cuando un jugador coloca a Kiki en el nido sin que se caiga ningún huevo o palito. Quien lo consiga habrá ganado la partida y se queda el título de **Especialista en nidos de cuco**.

Si se terminan los palitos antes de que alguien haya podido colocar a Kiki, entonces por turnos cada jugador pone uno de sus huevos como si hubiera sacado un palito con los dos extremos del mismo color. La resta de reglas se aplican igualmente, y quien haya colocado todos sus huevos y logre colocar a Kiki en el nido será el ganador.

ESP

Variante para pollitos

Si juegan niños pequeños os proponemos esta variante, ya que a veces les cuesta aceptar los turnos donde no se ponen huevos:

- Cuando se han sacado tres palitos, aunque el tercero no tenga los dos extremos del mismo color, se colocan los palitos normalmente y también se pone un huevo en el nido, como si los extremos del tercer palito fueran del mismo color.

Créditos

Autores: Viktor Bautista i Roca y Josep M. Allué

Ilustradora: Monsuros

Edición: David Esbrí

Maquetación: CeciRC

Traducción: Jaume Muñoz

Agencia: White Castle



www.devir.es

DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153-157
Entl. Local 4
08021 - Barcelona



GO CUCKOO!



La Kiki té les plomes estarrufades. On se suposa que ha de pondre els ous? Tots els nius de la rodalia ja són plens! Què ha de fer? Com és un cucut no ha après mai a construir-ne. I enguany vol pondre tants ous com pugui. La paciència no és el seu punt fort. En quant té alguns branquillons preparats, ja pon els primers ous al niu mig acabat. Qui serà el primer en pondre amb seguretat els ous al niu i posar-hi al damunt la Kiki, que els covi?

Contingut

- 1 base del niu (la part inferior de la llauna)
- 1 figura de cucut (la Kiki)
- 70 bastonets de fusta
- 20 ous
- 1 reglament

CAT



Preparació

Poseu la base del niu al mig de la taula, de manera que tothom hi arribi sense problemes. Un jugador agafa tots els bastonets fent-ne un feix, els posa en vertical dins la base i els deixa anar de manera que recolzin en la part interior de la llauna. Distribuiu els ous a parts iguals entre els jugadors, que els deixen al seu espai de joc personal. Si en sobren, deseu-los a part. Poseu la figura de cucut al costat de la base.



Com s'hi juga?

Decidiu qui anirà primer, per exemple l'últim en haver menjat un ou comença. Si no us poseu d'acord ho podeu determinar a l'atzar. A partir d'aquí cada participant anirà fent la seva jugada per tornos.

Al teu torn tindràs tres oportunitats per treure un bastonet que tingui el mateix color a totes dues puntes.

Treu un bastonet de la base sense mirar dins. Si té **un color diferent a cada punta**, desa'l davant teu. Ara n'has de treure un que tingui el mateix color a la part de **dalt** que el color de **baix** del bastonet que acabes de treure (si no queden bastonets del color que cal treure, en treus un del color que et sembli). Si el segon bastonet també té color diferents a cada punta, intenta-ho un cop més.

Recorda que només pots agafar els bastonets verticals, no els que s'han anat posant en horitzontal per formar el niu.

Si després de treure'n tres, cada bastonet té colors diferents a cada punta, posa'ls al niu seguint les *Regles de construcció de nius*. En aquest cas no pots posar cap ou. I ves en compte de no tirar-ne cap quan posis els bastonets!

Tan bont punt **treugis un bastonet amb amb les dues puntes del mateix color**, deixes de treure bastonets. En aquest moment posaràs tots els bastonets que hagi tret seguint les *Regles de construcció de nius*. **A més a més pots intentar pondre un ou.**

En qualsevol cas, un cop posats tots els bastonets i potser també un ou, passes el torn al següent jugador.

Regles de construcció de nius

- Quan construeixis el niu posa els bastonets en horitzontal damunt la base creuant-los entre els que estan encara drets. Quan ja n'hi hagi uns quants, també pots posar-los per la part de fora del niu, recolzant-los al damunt dels extrems dels que ja hi ha posats.
- Si durant el teu torn un o més bastonets cauen del niu els has de tornar a posar horitzontalment al niu i se t'acaba el torn tot d'una. Si en fer-ho cau un ou, mala sort, te l'hauràs de quedar! (veure *Ponent els ous a continuació*).
- Ets responsable del niu fins que el següent jugador toqui un bastonet. Si un o més bastonets o ous cauen del niu **abans** no en toqui cap és com si hagués passat durant el **teu** torn.
- Si un jugador pica la taula o el niu quan **no** és el seu torn i fa caure un o més ous o bastonets és com si hagués passat durant el seu torn.



El Nil treu un bastonet vermell a la punta de dalt i verd a la d'avall. El desa davant seu. Ara en treu un amb la punta verda. És blau a l'altre extrem. El Nil encara pot treure un últim bastonet que ha de tenir la punta de dalt lila. En treure'l, quina sort! és lila als dos extrems. Ara ha de posar-los tots tres en horitzontal al damunt de la base i pot pondre-hi un dels seus ous.

CAT



La Lola treu un bastonet vermell a la punta de dalt i verd a la d'avall. El desa davant seu. En treu un altre de verd que és lila a l'altre extrem. La Lola encara pot treure un últim bastonet: és groc a l'extrem inferior. Ara els ha de posar tots tres en horitzontal al damunt de la base, però no pot pondre-hi cap ou.



Ponent els ous



Per pondre un ou has de deixar-lo reposant sobre l'estructura de bastonets que hi hagi en aquell moment sobre la base sense que caigui. Amb una construcció tan complicada pot passar que un ou caigui fora del niu o llisqui dins la base.

Un o més ous cauen fora del niu?

Si un o més ous cauen fora del niu (damunt la taula o a terra) durant el teu torn, te'ls has de quedar amb la resta dels teus ous al teu espai de joc.

Un o més ous llisquen dins la base del niu?

Si un o més ous cauen dins de la llauna (**quedant completament per sota del nivell de la vora de la llauna**) durant el teu torn, has d'agafar un ou del jugador que en tingui més i afegir-lo als teus al teu espai de joc. Si dos o més jugadors tenen el mateix nombre d'ous pots triar de qui l'agafes.

Si també **han caigut bastonets**, caldrà tornar-los a posar al niu com hem explicat abans. En qualsevol cas, aquí s'acaba el teu torn.

Després de pondre els ous, la Kiki els ha de covar

Genial, ara només et queda ajudar la Kiki a posar-s'hi al damunt!

Si no tens cap ou a la teva zona de joc al **principi** del teu torn, no cal que agafis cap bastonet. Agafa la figura de cucut i mira de posar-la amb cura al niu com has fet fins ara amb els ous.

Ara ve la mare dels ous: està tot estable o ha caigut alguna cosa?

Cauen un o més bastonets?

Oh, no! El teu niu no està ben construït. Treu la Kiki del niu i desa-la al costat. Torna a posar els bastonets caiguts al niu, en horitzontal. Se t'ha acabat el torn.

Cauen un o més ous?

S'apliquen les mateixes regles que durant el joc (vegeu: Ponent els ous). Treu la Kiki del niu i desa-la al costat. Se t'ha acabat el torn.

La Kiki cau fora del niu?

Desa la Kiki al costat i prova sort de nou a la següent ronda. Se t'ha acabat el torn.

La Kiki cau dins del niu?

Oh no, pobre Kiki! Has perdut la partida. Guanya el jugador a qui li restin menys ous. Si dos o més jugadors en tenen el mateix nombre, és un empat.

Si has fallat has de tornar la figura del cucut al mig de la taula i et passa el torn. Si cap altre jugador està també sense ous, també pot provar de posar la Kiki al niu. Hauràs d'esperar al teu proper torn, si t'arriba, per a tornar-ho a intentar.



Final del joc



La partida s'acaba quan un jugador posa la Kiki al niu sense que cap ou o bastonet caigui. Qui ho aconsegueixi ha guanyat la partida i es queda el títol de **Constructor de nius de cucut**.

Si s'acaben els bastonets abans que algú hagi pogut posar-hi la Kiki aleshores per torn cada jugador pon un dels seus ous com si hagués tret un bastonet amb les dues puntes del mateix color. La resta de regles s'apliquen igualment i qui després de pondre tots els seus ous aconsegueix posar la Kiki al niu guanya.

CAT

Variant pels pollets

Si a la partida hi ha canalla petita, us proposem aquesta variant, perquè de vegades els costa d'acceptar els torns en què no es ponen ous:

○ Quan s'han tret tres bastonets i ni tan sols el tercer té els dos extrems del mateix color, es posen els bastonets normalment i també es pon un ou al niu, com si els extrems del tercer bastonet fossin del mateix color.

Crèdits

Autors: Víktor Bautista i Roca & Josep M. Allué

Il·lustradora: Monsuros

Edició: David Esbrí

Maquetació: CeciRC

Traducció: Jaume Muñoz

Agència: White Castle



DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153-157
Entl. Local 4
08021 - Barcelona

www.devir.cat



GO CUCKOO!



A Kiki está com as penas arrepiadas. Onde será que ela vai pôr os seus ovos? Todos os ninhos à volta dela já estão ocupados. O que é que ela vai fazer? Como é possível que um cuco nunca tenha aprendido a construir o seu próprio ninho?

Ainda por cima, este ano ela quer pôr mais ovos do que nunca.

Paciência não é o seu forte. Assim que ela junta alguns galhos, põe logo os primeiros ovos no ninho por acabar. Quem será o primeiro a fazer um ninho seguro para os ovos e a colocar Kiki em cima deles para aquecê-los e chocar as crias?

Conteúdo

- 1 base do ninho (parte inferior da lata)
- 1 figura de cuco (Kiki)
- 70 palitos (galhos) de madeira
- 20 ovos
- 1 livro de regras



Preparação

Coloque a base do ninho no centro da mesa para que todos a possam alcançar facilmente. A seguir, um dos jogadores pega em todos os palitos e os alinha verticalmente na mão, como que a formar um molho (maço), colocando as extremidades inferiores no fundo da lata antes de soltá-los de modo a que os palitos fiquem no seu interior. Distribua todos os ovos igualmente entre todos os jogadores. Estes ovos são guardados na área pessoal de cada jogador. Se sobrem ovos depois de os distribuir igualmente, guarde os que sobrem. Coloque a figura do cuco ao lado da base do ninho.



Como jogar

Decida quem será o primeiro a jogar da maneira que quiser. Por exemplo, pode ser a última pessoa a ter comido um ovo ou pode ser escolhido aleatoriamente. Assim que a ordem estiver estabelecida, o jogo decorre por turnos.

No seu turno, o jogador tem três tentativas para conseguir tirar um palito com a mesma cor em ambas as extremidades.

Primeiro, tire qualquer palito que esteja a sair para fora da base, sem olhar para dentro da mesma para ver a extremidade inferior. Se ambas as extremidades do palito **não forem da mesma cor**, coloque-o à sua frente. A seguir, vai ter de tirar outro palito que tenha na **extremidade superior** a mesma cor que saiu na **extremidade inferior** do palito que acabou de tirar (se não houver mais palitos com a cor necessária, pode tirar qualquer cor de que gostar). Se o segundo palito também tiver cores diferentes em ambas as extremidades, tente mais uma vez.

Lembre-se: só pode tirar os palitos que estiverem de pé, nunca os horizontais que foram adicionados ao ninho anteriormente.

Se cada um dos três palitos tiver cores diferentes nas duas extremidades, coloque-os no topo do ninho seguindo as “Regras para construir o ninho”, mas não vai poder tentar pôr um ovo.

Tenha cuidado para não empurrar nenhum dos ovos para fora!

Se, a qualquer momento durante o seu turno, tirar um palito com a mesma cor em **ambas** as extremidades, **pare de tirar os palitos**. Adicione ao ninho todos os palitos que tirou, seguindo as “Regras para construir o ninho”. Depois, vai poder **tentar pôr um ovo**.

Seja como for, o seu turno termina após colocar os palitos no ninho (e talvez também um ovo), passando a vez para o próximo jogador.

Regras para construir o ninho

- Para construir o ninho, o jogador vai colocando os palitos horizontalmente em cima da borda da lata (base do ninho), cruzando-os entre os que ainda estiverem em pé. Se já houver palitos suficientes no lugar, pode optar por colocá-los nas partes dos palitos que estão a sair da borda da base.
- Se, durante o seu turno, um ou mais palitos caírem do ninho, vai ter de os colocar de volta horizontalmente no ninho e o seu turno termina imediatamente. Se fizer com que um ovo caia, então a sua sorte termina e terá de ficar com o ovo para si! (ver “Pôr ovos” mais abaixo).
- O jogador é responsável pelo ninho até o próximo participante tocar num palito. Se um ou mais palitos, ou um ovo (ou ovos), caírem do ninho **antes** de o próximo jogador tocar num palito, isso conta como se ainda fosse a **sua** vez.
- Se um jogador bater na mesa ou no ninho fora do **respectivo** turno e fizer cair um ou mais ovos ou palitos, isso conta como se acontecesse no turno do jogador que o fez.



O João tira um palito com vermelho na extremidade superior e verde na inferior. Ele o coloca à sua frente na mesa e depois tira um com uma extremidade verde, mas a outra é roxa. O João ainda pode tirar um último palito, portanto ele escolhe um com uma extremidade roxa à vista. Ele tira-o para fora e... que sorte! É roxa em ambas as extremidades. Agora ele deve colocar todos os três horizontalmente no ninho e depois pode pôr um dos seus ovos.



A Bruna tira um palito com vermelho na extremidade superior e verde na inferior. Ela o deixa à sua frente na mesa e tira outro palito com verde no topo e roxa no fundo. A Bruna ainda pode tirar mais um palito e... é amarelo na extremidade inferior. Agora ela deve colocar os três horizontalmente no ninho, mas não pode pôr nenhum ovo.



Pôr ovos



Para pôr um ovo, deve colocá-lo de maneira a que fique apoiado na estrutura de palitos que estão, de momento, colocados no ninho, sem que nenhum deles caia. Com métodos de construção tão complicados, é possível que um ovo caia do ninho ou deslize para o seu interior.

🍳 E se um ou mais ovos caírem do ninho?

Se, durante o seu turno, um ou mais ovos caírem do ninho (na mesa ou no chão), vai ter de os adicionar ao resto dos ovos na sua área de jogo.

🍳 E se um ou mais ovos deslizarem para o interior do ninho?

Se, durante o seu turno, um ou mais ovos caírem na lata (**de modo que fiquem completamente abaixo da borda da lata**), vai ter de tirar um ovo do jogador que tiver mais ovos e adicioná-lo à sua área de jogo. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de ovos, pode escolher a quem o vai tirar.

Se um ou mais palitos caírem, deverá colocá-los de novo no ninho conforme explicado anteriormente. Seja como for, o seu turno termina imediatamente.

Depois de pôr os ovos, Kiki tem de chocá-los.

Ótimo, agora só falta ajudar a Kiki a se sentar em cima dos ovos!

Se não tiver nenhum ovo na sua área de jogo no **início** do seu turno, não vai tirar nenhum palito. Em vez disso, pegue na figura do cuco e tente colocá-la cuidadosamente no ninho, da mesma forma como colocou os ovos até aí. Mas tenha cuidado!

Depois, veremos se a Kiki consegue ser o cuco do galinheiro! Ficou tudo estável ou caiu alguma coisa?

🍳 Um ou mais palitos caíram?

Oh não! O seu ninho não foi construído corretamente. Tire a Kiki do ninho e coloque-a de lado. Coloque os palitos caídos (horizontalmente) de volta no ninho. Isto termina o seu turno.

🍳 Um ou mais ovos caíram?

Aplicam-se as mesmas regras do resto do jogo (ver: *Pôr ovos*). Tire a Kiki do ninho e coloque-a de lado. Isto termina o seu turno.

🍳 A Kiki caiu do ninho?

Coloque a Kiki de lado e tente novamente na próxima ronda (rodada). Isto termina o seu turno.

🍳 A Kiki caiu no ninho?

Oh não! Pobre Kiki! Acaba de perder o jogo. Vence o jogador que tiver mais ovos restantes. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de ovos, dá-se um empate.

Se não conseguir colocar a Kiki corretamente, deverá colocá-la de volta no meio da mesa, perto do ninho. Se houver outro jogador que também tenha colocado todos os seus ovos e não tiver nenhum restante, ele pode tentar colocar a Kiki no ninho quando chegar o seu turno. Enquanto isso, terá de esperar pelo seu próximo turno para tentar novamente, isto se o jogo não terminar entretanto.



Fim do jogo



O jogo termina quando algum jogador conseguir colocar a Kiki no ninho sem fazer cair nenhum ovo ou palito. Quem atingir esse objetivo, ganha o jogo e ganha o título de **Construtor de ninhos de cuco!**

Se a lata ficar sem palitos antes de alguém colocar a Kiki, cada jogador, por turnos, irá colocar os seus ovos como se tivessem tirado um palito com duas extremidades da mesma cor. O resto das regras são aplicadas normalmente e quem colocar a Kiki com sucesso após todos os seus ovos terem sido colocados, vence a partida.

Variante para cucos novatos

Se estiver a jogar com filhotes cujas penas de voo ainda não nasceram e eles estiverem com dificuldade em aceitar turnos onde não podem colocar ovos, sugerimos que tente esta variante:

- Quando se tirarem três palitos e nenhum deles tiver a mesma cor nas duas extremidades, os palitos são adicionados ao ninho normalmente e depois também é colocado um ovo, como se o terceiro palito tivesse as duas extremidades da mesma cor.

Créditos

Autores: Viktor Bautista i Roca & Josep M. Allué

Ilustradora: Monsuros

Editor: David Esbrí

Layout: CeciRC

Tradução para português: Rui Ferrão

Agência: White Castle



www.devir.pt

Devir Livraria, Ltda. Pólo Industrial. Brejos de Carreiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212 139 440 • **Devir Livraria Ltda.** Rua Chamatu, 197-A. Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo – SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br. Telefone (11) 2924-6918

© Devir Contenidos S.L.



GO CUCKOO!



Le piume di Kiki sono arruffate. Dove deporrà le sue uova? Tutti i nidi nei paraggi sono già occupati. Che fare? Com'è possibile che un cuculo non abbia mai imparato a costruirsi un nido da sé? Oltretutto, quest'anno vuole deporre più uova di quante non abbia mai fatto.

La pazienza non è mai stata il suo forte: appena mette insieme due ramoscelli depone le prime uova nel nido incompleto. Chi sarà il primo a costruire un nido sicuro e a mettere Kiki su di esse, così da covarle e allevare i pulcini?

Contenuti

- 1 base del nido (la parte inferiore del barattolo)
- 1 modello di cuculo (Kiki)
- 70 bastoncini di legno
- 20 uova
- 1 regolamento



Preparazione

Metti la base del nido al centro del tavolo, in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti. Un giocatore prende tutti i bastoncini in mano, tenendoli in verticale, li appoggia all'interno della base con la parte inferiore in basso, e poi li lascia andare. Distribuisci le uova tra i giocatori, in modo che tutti ne abbiano lo stesso numero. Ogni giocatore tiene le proprie uova nella sua area personale. Se dopo aver dato a ogni giocatore lo stesso numero di uova ne rimangono alcune non assegnate, mettile da parte. Metti il modello di cuculo vicino alla base del nido.



Come si gioca?

Decidete chi sarà il primo giocatore nel modo che preferite. Potrebbe essere l'ultima persona ad aver mangiato un uovo, per esempio, oppure estraetelo a sorte. Una volta stabilito l'ordine, i giocatori fanno a turno.

Durante il tuo turno hai tre tentativi per estrarre un bastoncino con lo stesso colore a entrambe le estremità.

Prima estrai uno dei bastoncini in piedi che spuntano dalla base, senza guardare all'interno per vederne l'altra estremità. Se le due estremità **non sono dello stesso colore**, metti il bastoncino sul tavolo davanti a te. Poi estrai un altro bastoncino che ha sull'estremità **superiore** lo stesso colore dell'estremità **inferiore** del bastoncino che hai appena estratto (se non ci sono più bastoncini con il colore che ti serve, prendine uno qualsiasi a tua scelta). Se anche il secondo bastoncino ha le due estremità di colori diversi, prova un'ultima volta.

Ricorda: puoi estrarre solo i bastoncini in piedi, non quelli in orizzontale che sono stati aggiunti al nido in precedenza.

Se tutti e tre i bastoncini hanno le due estremità di colori diversi, aggiungili al nido seguendo le *Regole per Costruire il Nido*, tranne per il fatto che non puoi deporre un uovo. Stai attento a non far cadere le uova!

Se estrai un bastoncino con lo stesso colore a **entrambe** le estremità, in qualsiasi momento durante il tuo turno, **smetti di estrarre bastoncini**. Seguendo le *Regole per Costruire il Nido*, aggiungi al nido tutti i bastoncini che hai estratto. Dopodiché puoi **provare a deporre un uovo**.

In entrambi i casi, dopo aver posizionato i bastoncini e magari deposto un uovo nel nido, il tuo turno termina e tocca al giocatore successivo.

Regole per Costruire il Nido

- 1 Per costruire il nido, posiziona i bastoncini in orizzontale sopra la base del nido, incrociandoli tra quelli che sono ancora in piedi. Se ci sono già abbastanza bastoncini in orizzontale, puoi scegliere di posizionarli fuori dai bordi della base, sulle parti dei bastoncini che spuntano all'esterno.
- 2 Durante il tuo turno, se uno o più bastoncini cadono dal nido, devi rimetterveli sopra in orizzontale, e il tuo turno termina immediatamente. Se fai cadere un nuovo, sei sfortunato e devi tenerlo con te! (vedi *Deporre le Uova*, sotto)
- 3 Hai la responsabilità del nido finché il giocatore successivo non tocca un bastoncino. Se uno o più bastoncini (o uova) cadono dal nido **prima** che il giocatore successivo tocchi un bastoncino, si considera come se fosse ancora il **tuo** turno.
- 4 Se un giocatore colpisce il tavolo o il nido mentre **non** è il suo turno e fa cadere uno o più bastoncini o uova, si considera che questi siano caduti durante il suo turno.



Nicola prende un bastoncino con la cima rossa e la base verde. Li mette davanti a sé sul tavolo, poi ne prende uno con la cima verde. L'altra estremità, tuttavia, è porpora. Può ancora estrarre un ultimo bastoncino, quindi ne prende uno di quelli con la cima porpora. Lo estrae e... che fortuna! È blu a entrambe le estremità. Ora deve mettere i tre bastoncini in orizzontale sul nido, dopodiché può deporvi uno delle sue uova.



Lucia prende un bastoncino con la cima rossa e la base verde. Lo pone davanti a sé sul tavolo, poi estrae un altro bastoncino verde in cima e porpora sul fondo. Estrae quindi un ultimo bastoncino, ma si rivela essere giallo sul fondo. Ora li può mettere tutti e tre orizzontalmente sul nido, ma non può deporre uova.





Deporre le Uova

Per deporre un uovo, devi posizionarlo in modo che sia sostenuto dalla struttura di bastoncini posizionati al momento sul nido senza far cadere nessuno di essi. Con metodi di costruzione così complicati, è possibile che un uovo cada fuori dal nido o all'interno della base.

🐛 Che succede se uno o più uova cadono fuori dal nido?

Se durante il tuo turno uno o più uova cadono fuori dal nido (sul tavolo o per terra), devi aggiungerle alle altre tue uova nella tua area di gioco.

🐛 Che succede se uno o più uova cadono dentro la base del nido?

Se durante il tuo turno uno o più uova cadono nel barattolo (**e si trovano a essere completamente al di sotto del suo bordo superiore**), devi prendere un uovo dal giocatore che ne ha di più e metterlo nella tua area di gioco. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di uova, puoi scegliere da chi prenderlo.

Se uno o più bastoncini cadono, devi rimetterli sul nido come spiegato in precedenza. In ogni caso, il tuo turno termina immediatamente.

Dopo aver deposto le sue uova, Kiki deve covarle

Fantastico! Ora l'ultima cosa da fare è aiutare Kiki a salire sul nido e covare le uova!

Se **all'inizio** del tuo turno non ci sono uova nella tua area di gioco, non estrarre alcun bastoncino. Prendi invece il modello del cuculo e cerca di posizionarlo con attenzione sul nido come hai fatto finora con le uova. Stai attento, però!

Poi controlla se Kiki è a suo agio! È tutto stabile, oppure qualcosa è caduto?

🐛 Sono caduti uno o più bastoncini?

Oh no! Il tuo nido non è costruito come si deve. Togli Kiki dal nido e mettila da una parte. Rimetti i bastoncini caduti sul nido (in orizzontale). Il tuo turno è finito.

🐛 Sono cadute uno o più uova?

Si applicano le stesse regole del resto della partita (vedi *Deporre le Uova*) Togli Kiki dal nido e mettila da una parte. Il tuo turno è finito.

🐛 Kiki è caduta dal nido?

Metti Kiki da parte e riprova nel tuo prossimo turno. Il tuo turno è finito.

🐛 Kiki è caduta dentro il nido?

Oh no! Povera Kiki! Hai perso la partita. Vince il giocatore a cui sono rimaste più uova. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di uova, la partita termina con un pareggio.

Se non puoi posizionare Kiki in maniera sicura, devi rimetterla in mezzo al tavolo, vicino al nido. Se anche un altro giocatore ha posizionato tutte le sue uova e non gliene rimangono più, può tentare di posizionare Kiki sul nido durante il suo turno. Tu, invece, dovrai aspettare il tuo prossimo turno per riprovare (ammesso che la partita non termini prima).



Fine della partita



La partita termina quando un giocatore posiziona Kiki sul nido senza far cadere uova né bastoncini. Chiunque ci riesca vince la partita e il titolo di **architetto del nido del Cuculo!**

Se i bastoncini finiscono prima che qualcuno riesca a posizionare Kiki allora i giocatori, a turno, posizionano le proprie uova come se avessero pescato un bastoncino con due estremità dello stesso colore. Il resto delle regole si applica normalmente, e chiunque riesca a posizionare correttamente Kiki dopo aver terminato le proprie uova vince la partita.

Variante per Pulcini di Cuculo

Se stai giocando con un uccellino ancora implume, a cui non piace che ci siano turni in cui non può posizionare uova, ti consigliamo di provare questa variante:

- Quando vengono estratti tre bastoncini, tutti con colori diversi alle due estremità, questi vengono aggiunti normalmente al nido, e poi viene anche deposto un uovo, come se il terzo bastoncino avesse avuto le due estremità dello stesso colore.

Crediti

Autori: Viktor Bautista i Roca & Josep M. Allué

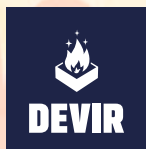
Illustrazioni: Monsuros

Editor: David Esbrí

Impaginazione: CeciRC

Traduzione italiana: Alessandro Barella

Agenzia: White Castle



DEVIR ITALIA
Piazza Petrucci, 8.
Camaione (LU).
© Devir Contenidos S.L.

www.devir.it







DEVIR

www.devir.com