



Regles del joc • Instrucciones • Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu

# El niu del cucut



El cuco Kiko estrena nido • Zum Kuckuck!  
Go Cuckoo! • Kikou le coucou





# El niu del cucut

Joc de construcció d'un niu trontollós, per a entre 2 i 5 jugadors de 4 a 99 anys.

**Autors:** Josep Maria Allué i Víktor Bautista i Roca

**Agència:** White Castle

**Il·lustradora:** Gabriela Silveira

**Durada del joc:** aprox. 15 minuts

## Durada del joc

La Kiki té les plomes estarrufades. On ha de pondre els ous? Tots els nius estan ocupats! Què ha de fer ara? Com que és un cucut, mai no ha après a construir el seu niu. I enguany vol pondre tants ous com pugui.

Ajudeu la cucut Kiki i intenteu construir un niu amb els branquillons. Però vigileu! La paciència no és el seu fort. De seguida que té uns quants branquillons a punt, ja pon els primers ous al niu a mig construir. Qui serà el primer que col·locarà els ous de manera segura al niu i podrà posar-hi la Kiki al damunt perquè els covi?

## Contingut

1 base del niu (la part inferior de la llauna), 1 cucut (la Kiki), 70 bastonets de fusta, 20 ous, 1 llibret d'instruccions





## Preparació

Poseu la base del niu al mig de la taula, de manera que tots els jugadors hi arribin amb facilitat. Un jugador agafa tots els bastonets fent un feix, els posa en vertical dins la base i els deixa anar de manera que es recolzin a la part interior de la llauna. Distribuïu el mateix nombre d'ous entre els jugadors. Si en sobren, deixeu-los a part. Poseu la Kiki al costat de la base del niu.



## Com s'hi juga?

Jugueu seguint l'ordre de les agulles del rellotge. Començà l'últim que hagi menjat un ou.

### Com es construeix el niu?

Per començar el teu torn, treu un bastonet de la base sense mirar a dins (moviment 1). Si el bastonet té dos colors diferents, deixa'l davant teu. Ara necessites treure un bastonet que a l'extrem superior tingui el mateix color que el de l'extrem inferior de l'últim bastonet que **has tret** (moviment 2).

Cada jugador té tres intents per ronda per treure un bastonet amb el mateix color a tots dos extrems (moviment 3).

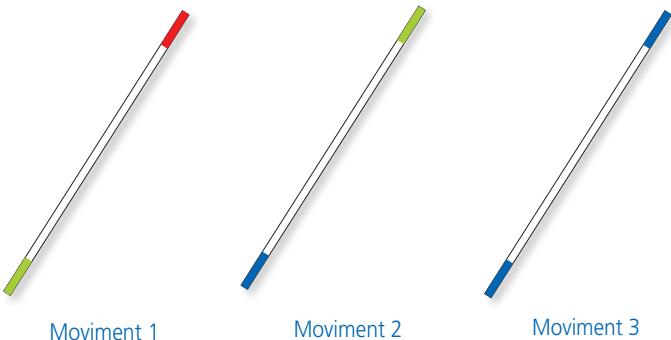
### Com posem un ou al niu?



Si al tercer intent o abans treus un bastonet amb el mateix color a tots dos extrems, pots posar aquest bastonet (i els bastonets que hagis tret abans) horitzontalment damunt de la base del niu. Després d'això, pots col·locar un dels teus ous al niu.

Si, després de tres intents, no has tret cap bastonet amb el mateix color a tots dos extrems, pots posar els bastonets que has tret horitzontalment damunt de la base del niu, però no pots col·locar cap ou al niu.

És el torn del següent jugador.



Exemple:

*En Nil treu un bastonet amb l'extrem superior vermell i l'extrem inferior verd. El posa al seu davant. Tot seguit en treu un amb un extrem verd i l'altre blau. En Nil encara pot treure un últim bastonet. És blau de tots dos extrems. Ara ha de col·locar tots tres bastonets en horitzontal al damunt de la base i pot col·locar-hi un dels seus ous.*

*La Lola treu un bastonet amb l'extrem superior vermell i l'extrem inferior verd. El posa al seu davant. En treu un altre que és verd d'un extrem i blau de l'altre. La Lola encara pot treure un últim bastonet: és groc de l'extrem inferior. Ara ha de posar tots tres bastonets en horitzontal al damunt de la base, però no hi pot col·locar cap ou.*



### Regles importants per a la construcció del niu

- Si no queda cap bastonet del color que et toqui per treure, pots agafar-ne un del color que vulguis.
- Quan construeixis el niu, col·loca els bastonets en horitzontal damunt de la base, creuant-los entre els que encara estan drets. També pots posar els teus bastonets per la part de fora del niu, recolzant-los al damunt dels que ja estiguin col·locats.
- Si durant el teu torn un o més bastonets cauen del niu, els has de tornar a col·locar horitzontalment al niu i se t'acaba el torn.

### Oh, no! Ha caigut un ou!

Amb una construcció tan complicada, pot passar que un ou caigui fora del niu, que llisqui avall entre els branquillons o que caigui a la base del niu.

- Un o més ous cauen fora del niu:  
Si durant el teu torn un o més ous cauen fora del niu, damunt la taula, te'ls has de quedar amb la resta dels teus ous.
- Un o més ous llisquen avall entre els branquillons o cauen a la base del niu:  
Si durant el teu torn un o més ous llisquen cap a la base del niu (o sigui, queden més avall de la vora de la llauna), has d'agafar un ou del jugador que en tingui més i afegir-lo als teus. Si dos o més jugadors tenen el mateix nombre d'ous, pots triar de qui l'agafes. En qualsevol cas, se t'acaba el torn.



CATALÀ

- Ets responsable del niu fins que el jugador següent toqui un bastonet. Si un o més bastonets o ous cauen del niu abans que en toqui cap, és com si hagués passat durant el teu torn.
- Si un jugador pica a la taula o al 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.

### Has pogut col·locar tots els ous al niu?

Genial, ara només et queda ajudar la Kiki a covar-los! Si al principi del teu torn ja no et queda cap ou, agafa la Kiki i posa-la amb cura al niu.

Ara ve la mare dels ous: s'aguanta tot o ha caigut alguna cosa?

- Cauen un o més bastonets  
Oh, no! El niu no està ben construït. Treu la Kiki del niu i deixa-la al costat. Torna a col·locar al niu els bastonets que han caigut. El torn passa al jugador següent.
- Cauen un o més ous  
Se segueixen les mateixes regles que durant el joc (vegeu: Oh, no! Ha caigut un ou!). Treu la Kiki del niu i deixa-la al costat. El torn passa al jugador següent.
- La Kiki cau del niu  
Deixa la Kiki al costat i torna a provar sort a la pròxima ronda. El torn passa al jugador següent.

## Final del joc

La partida s'acaba quan un jugador pot col·locar la Kiki al niu sense que caigui cap ou ni cap bastonet. Qui ho aconsegueix guanya la partida i rep el títol de Constructor de nius de cucut.



Si s'acaben els bastonets abans que algú hagi posat la Kiki al niu, guanya el jugador a qui li quedin menys ous. En el cas que dos o més jugadors tinguin el mateix nombre d'ous, hi haurà més d'un guanyador.

# El cuco Kiko estrena nido

ESPAÑOL

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

**Autores:** Josep Maria Allué y Víktor Bautista i Roca

**Agencia de licencia:** White Castle

**Ilustraciones:** Gabriela Silveira

**Duración del juego:** aprox. 15 minutos

## Opciones de juego

¡El cuco Kiko podría arrancarse las plumas ahora mismo! ¿Dónde va a poner ahora sus huevos? Allá donde va, todos los nidos están ocupados. ¿Ahora qué va a hacer? Al ser un cuco nunca ha aprendido a construir su propio nido. Y precisamente este año quiere poner muchos huevos. Ayudad al cuco Kiko e intentad construir un nido para todos los huevos a partir de los palitos. Pero... ¡cuidado! Kiko no tiene mucha paciencia. En cuanto haya un par de buenas ramitas alrededor del nidal, empieza a poner los primeros huevos en el nido a medio terminar. ¿Quién será el primero en colocar de forma segura los huevos en el enredado nido y en poner al cuco Kiko en su nidada?

## Contenido del juego

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



## Preparación del juego

Colocad el nidal, base de la lata, en el centro de la mesa, de manera que todos los jugadores puedan llegar bien. Un jugador sujetá 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 al cuco Kiko 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?

En tu turno, coge un palito del nidal, sin mirar dentro, claro (movimiento 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** (movimiento 2).

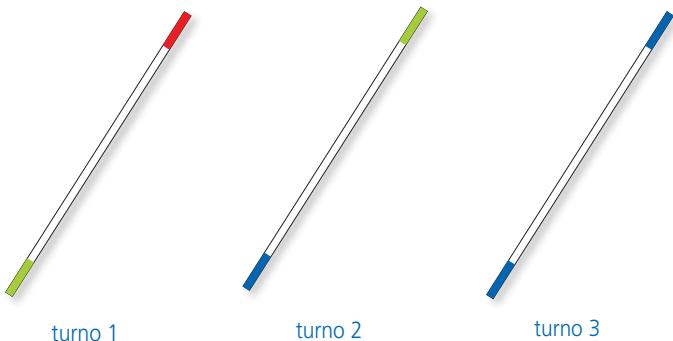
Cada jugador tiene tres intentos por turno, para coger **un palito con el mismo color en ambos extremos** (movimiento3).

### ¿Cómo se pone 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.

**Ejemplos:**

*Tom coge un palito con los colores rojo (arriba) y verde (abajo). Coloca el palito delante de él. Despues 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.*

*Maria coge un palito con los colores rojo (arriba) y verde (abajo). Coloca el palito delante de ella. Despues coge un palito con un extremo verde. El otro extremo es azul. Maria puede coger otro palito más: el otro extremo es amarillo. Ahora podrá colocar los tres palitos atravesados en el nido, pero no podrá colocar ningun 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 dentro del nido hasta el suelo del nidal.

- Uno o más huevos se caen del nido o hasta el suelo del nidal:  
Si uno o más huevos caen del nido a la mesa durante tu turno, deberás poner uno de esos huevos en tu provisión.
- Uno o más huevos resbalan dentro del nidal:  
Si cualquiera de los huevos resbala dentro del nido o hasta el fondo 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 que varios jugadores tengan el mismo número de huevos, podrás elegir a qué jugador se lo coges.

- 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.

## ESPAÑOL

### ¿Has podido colocar todos tus huevos en el nido?

Muy bien, ¡ahora solo tienes que ayudar al cuco Kiko a meterse en su nidad! Si al comienzo de tu turno no te quedan huevos en tu provisión, coge al cuco Kiko y colócalo 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 al cuco Kiko y colócalo 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 al cuco Kiko y colócalo al lado del nidal. Tu turno ha terminado y ahora le toca al siguiente jugador.
- El cuco Kiko se cae del nido:  
Vuelve a poner al cuco Kiko 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 al cuco Kiko en el nido, sin que se caiga ninguno huevo o palito de madera. ¡El que lo consiga habrá ganado la partida y recibe el título de Rey Constructor de nidos de Cuco!

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

# 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

DEUTSCH

## 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





DEUTSCH

## 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, muss 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 herunter kullern 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?

ENGLISH

## 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).

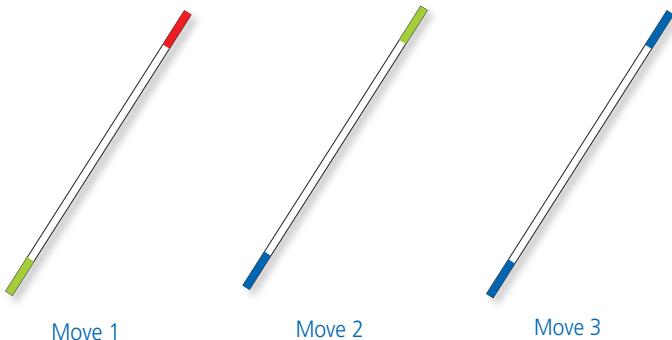
Each player has three tries per round to attempt to pull **a stick with the same color on both ends**. (Move 3).

### 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.



**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 one or more 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 bâtrir 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



FRANÇAIS

## 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).

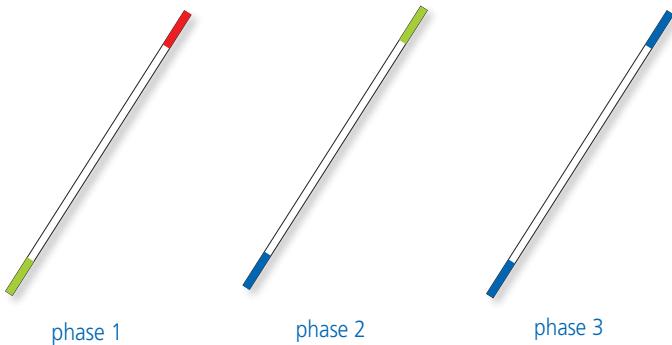
FRANÇAIS

### 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.



*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 couver 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.



### **Estimats nens, estimats pares,**

Després d'una partida ben divertida, de sobte us adoneu que hi ha una peça del joc que no trobeu per enllot. Cap problema! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podreu consultar si la peça està disponible com a recanvi.



### **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](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### **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](http://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](http://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](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.



# Inventa joguines per a ments curioses

Inventa juguetes para mentes curiosas · Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs



Bebé y Nadó i primera infància

Bebé y niño pequeño

Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge



Regals

Regalos

Geschenke

Gifts

Cadeaux



Tobogan de bolas

Tobogán de bolas

Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes



Habitació infantil

Decoración habitación

Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • [www.haba.de](http://www.haba.de)



Els nens són descobridors del món!

Nosaltres els陪伴em en les seves exploracions amb jocs i joguines que posen a prova i fomenten noves habilitats, i que són, per sobre de tot, molt divertits. A HABA trobareu tot allò que fa brillar la mirada dels infants!



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 aquello que provoca un brillo especial en la mirada de los niños!



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 !



**WARNING:**

**CHOKING HAZARD -**

Small balls. Not for children under 3 years.