

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.



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.
Rosselló 184
08008 Barcelona
© Devir Contenidos S.L.

