

Cuckoo!

COMPONENTS



35 Sparrows (Sparrow cards)



12 Owls (Owl cards)



6 Cuckoo tiles



8 Magpies (Magpie cards)



Gold and Silver coins



5 Action tokens

OVERVIEW AND GOAL OF THE GAME

In each round you will collect owls, sparrows and cuckoos to form a powerful flock against the upcoming magpie. To defeat him and take part in distributing his coins, the total value of your flock must be higher than the magpie (he will be between 17 and 20), **but can't exceed twenty-one**. Try to reach 21, that's always a winner and you'll be rewarded with an additional Gold coin.

The player with the most valuable coin collection wins the game.

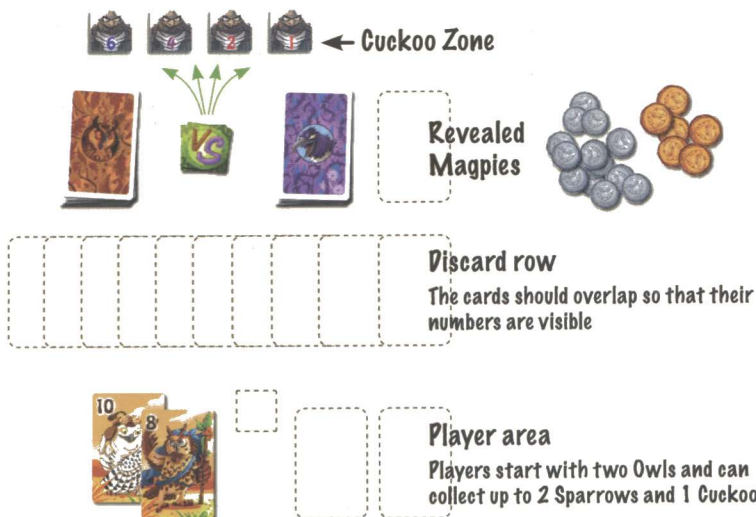
SET-UP

Separate the cards by type: **Sparrow** , **Owl** , and **Magpie**  cards.

- in a **3-player** game, remove all the 7 and 8 sparrow cards and owl cards 7 and 8.
- in a **4-player** game, remove all the 8 sparrow cards.

- Shuffle the 6 **Cuckoo** tiles and place them face down in the middle of the table.
- Shuffle the **Owl** and **Magpie** cards and place them next to the Cuckoo tiles (one deck on each side). Place the **Gold** and **Silver** coins next to the Magpie deck.
- Each player draws two Owl cards and places them face up in their play area. The first dealer will be the player with the smallest Owl.
- Flip as many Cuckoo tiles as there are players and the game can begin.

4-player game layout





GAME ROUND

Each round is divided into 3 phases: **Dealing** → **Collecting birds** → **Loot sharing**

PHASE I – DEALING

Shuffle the Sparrow cards and deal to each player seven cards (as their hands), one at a time. Each player selects **three Sparrows** and passes them to the player on his right. After all players have selected the cards to pass, each player now picks up the cards placed in front of them.

The player with the highest blue Sparrow card (in a 5-player game the 8, in a 4-player game the 7, in a 3-player game the 6) opens the **discard row** by placing the card directly below the two decks in the middle of the table. **The player to his left will be the starting player.**

PHASE II – COLLECTING BIRDS

Beginning with the starting player and going clockwise, players perform one action:

A Collect one Sparrow

Discard any Sparrow card from your hand face down in front of you – this joins your flock. **Attention, you can only have two Sparrow cards in your flock.**

B Discard one Sparrow to the discard row

Discard a Sparrow card to the end of the discard row (slightly overlapped) that matches the color or number of the last card in the row.

C Discard all your Sparrows into the Cuckoo Zone

If you can't throw a card to the discard row then, and ONLY then, you can throw in the Cuckoo Zone! Discard ALL your Sparrow cards face up in the Cuckoo Zone, and **take the highest value Cuckoo** – this joins your flock.

***Example:** The last card in the discard row is the **purple 3**. You can discard your Sparrows to the Cuckoo Zone only if you don't have any 3s or purple cards. **This is not mandatory**, you can also choose action A, of course, only if you don't have two Sparrows in front of you.*



Peter has no 3s and no purples. He decides to take the highest value Cuckoo and discard all his Sparrow cards from his hand.



Mark could also take the Cuckoo but he chooses action A instead. He can do so, because he has only one Sparrow in front of himself.

When you have no cards left in your hand, **the phase has ended for you**. Form your flock by leaving one Owl in front of you – this joins your flock – and slide the other under the Owl deck. **Your flock will always be composed of one Owl plus 0/1/2 Sparrows plus 0/1 Cuckoo.**

Last player: If you're the last player remaining, you only have **one turn left**. If you still have cards in your hand after this turn is complete, those cards won't be played.

***Example:** Sarah is the last player. She places the purple 6 in front of herself and finishes her phase, (the purple 7 won't be played). She didn't finish the phase with action C, so she doesn't take a Cuckoo.*



PHASE III – LOOT SHARING

The players reveal their flock and announce its strength (total value).

Flip the topmost Magpie and compare it with your flock. Any player whose flock is lower or equal than the Magpie, or exceeds 21, loses the round and doesn't get any coins.

The Magpie's hoard – **in a 3-player game 5 silver, in a 4-player game 6, in a 5-player game 7** (number of players plus 2 silvers) – is distributed between the remaining players.

- Starting with the player who doesn't have a Cuckoo in his flock (if everyone has, then starting with the smallest Cuckoo) and proceeding in ascending order of Cuckoo strength, each winner receives one silver, and continues around until the silvers run out (It's possible to go around multiple times. It can also happen that a single player receives all the coins). If there are more players without a Cuckoo, their order is determined by their Owl, smaller being first.
- Any player who reached 21 also receives a Gold coin from the common supply.



Example – There are four players, so the Magpie's hoard is 6 silver. Mark exceeded 21, so the hoard is distributed between three players: first is Sarah (no Cuckoo), then John (5) and then Peter (6), and continues around with Sarah, John and Peter. Peter's flock strength is exactly 21 so he also receives a Gold coin from the common supply.

END OF THE ROUND

The game ends after the fourth round. If there are still rounds to play, then the player sitting on the left of the dealer prepares a new round (becoming the new dealer):

- Collect all the Sparrow cards and shuffle them into a deck.
- Shuffle all six of the Cuckoo tiles and flip as many as there are players. Place the remaining Cuckoo tiles face down, between the Owl and Magpie deck.
- **Beginning with the 2nd round, players choose their second Owl card!**

Flip as many Owl cards as there are players. Beginning with the **new dealer** and going clockwise, each player takes one and places it in their play area. Each player will have two Owl cards in front of them again before starting the next round.

END OF THE GAME

The game ends after four rounds. If one of the players collected 4 Gold coins, he wins the game. In case of a tie, the player with more silver wins. If it's still a tie, the player with the weaker Owl card wins the game.

If no one collected 4 Gold coins, players count the total value of all their coins. First the Gold coins are converted into Silver coins – 1 gold is worth 1 silver, 2 gold is worth 3 silver, and 3 gold is 5 silver – then they add it to their silvers. The player who has the most valuable coin collection wins. In case of a tie, the player with the weaker owl wins.

Example: Sarah finished with 3 gold and 7 silver coins. She converts the value of her gold to silver and adds it to her silver. The value of her coins is 5 (3 gold) + 7 = 12 silver.

ADVANCED VARIANT

After a few plays, you'll be ready for a bigger challenge by using the Action tokens.

At the beginning of the game place the Action tokens next to the Owl deck. Starting with the second round, you'll select an Action token at the same time as when you take your second Owl. At the end of the second phase, when you return one of your Owls, return the Action token as well (place it next to the Owl deck). Use the Action tokens as described below.



ESPIONAGE
At the beginning of the round you take a look at the topmost two cards of the Magpie deck then return them in the same order.



OWL SWAP
Use it immediately (before the next player chooses his owl): choose a player (even yourself) and swap one of his Owls with an Owl from another player.



SEQUENCE *not used in a 3-player game.
During the second phase, you may play multiple Sparrow cards to the end of the discard row and can use this action each time it is your turn. You must discard the Sparrow cards one by one and each card must match the color or the number of the current last played card.

Example – The last card in the discard row is the blue 3. Mark places the purple 3 first, then the purple 4 (same color), then the red 4 (same number).



BIG HAND
After the cards have been dealt and the player to your left has placed 3 cards in front of you, take these cards into your hand. Select the three cards to pass to the player on your right from this hand of 10 cards.

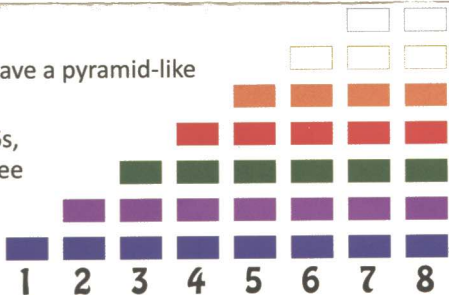


RANKING *Attention, you return this token only after distributing the coins.
While distributing the coins, you jump one position ahead in the distribution of the Magpie's hoard. If in the example on page 3 John had the ranking token, then the loot sharing order would be John, Sarah, Peter.

THE SPARROW DECK

The values and colors of the sparrow deck have a pyramid-like distribution:

one 1, two 2s, three 3s, four 4s, five 5s, six 6s, seven 7s and 8s, respectively two white, three yellow, four orange, five red, six green, seven purple and eight blue cards.



Author: József Dorsonczky, Illustrator: Hunor Fogarasi
© 2017, Oveco SRL.– Mind Fitness Games. All rights reserved.
Odorheiu Secuiesc, 1 December 1918 street, nr 7, Harghita, Romania.
E-mail: info@mind-fitness.ro, Phone: +40 733 059 371

cuckooo!

SPIELMATERIAL



35 Spatzen (Spatzenkarten)



12 Eulen (Eulenkarten)



8 Elstern (Elsterkarten)



6 Kuckucke



Gold- und Silbermünzen



5 Aktionsplättchen

SPIELIDEE

Die Spieler versuchen in jeder Runde mit Eulen, Spatzen und Kuckucke einen Schwarm zu bilden, der stark genug ist, um die Elster zu besiegen. Damit das gelingt und der Spieler die Belohnung in Form von Silbermünzen einstreichen kann, muss der Wert des Schwarmes höher sein als der Wert der Elster (die einen Wert zwischen 17 und 20 haben kann) aber niedriger als 22. Am besten ist, wenn der Schwarm einen Wert von genau 21 erreicht, denn damit gewinnt man automatisch und bekommt eine zusätzliche Goldmünze obendrauf!

Der reichste Spieler gewinnt - außer ein Spieler hat 4 Goldmünzen, dann hat er gewonnen!

SPIELAUFBAU

Die **Spatzen** , **Eulen**  und **Elstern**  bilden jeweils einen eigenen Stapel.
- im **Spiel zu dritt** werden alle Spatzen und Eulen mit den Werten 7 und 8 entfernt.
- im **Spiel zu viert** werden alle Spatzen mit dem Wert 8 entfernt.

- Die **sechs Kuckucke** werden gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt.
- Die **Eulenkarten** und die **Elsterkarten** werden jeweils getrennt gemischt und die Stapel werden neben die Kuckucke gelegt. Die **Münzen** werden neben den Elsternstapel bereit gelegt.
- Jeder Spieler zieht zwei Eulenkarten und legt sie offen in die eigene Auslage (den „Schwarm“). Der erste Geber ist der Spieler mit der niedrigsten Eulenkarte.
- Es werden so viele Kuckucke aufgedeckt wie Spieler teilnehmen.

Layout im Spiel zu Viert





EINE SPIELRUNDE

Jede Runde durchläuft die drei Phasen:

Geben → **Zusammenstellen des Schwarmes** → **Wertung**

PHASE I – GEBEN

Der Geber mischt die Spatzenkarten und gibt jedem Spieler verdeckt 7 Handkarten. Dann sucht sich jeder drei seiner Handkarten aus und gibt sie verdeckt an seinen rechten Nachbarn weiter (gegen den Uhrzeigersinn). Die Karten des Nachbarn werden dabei erst aufgenommen, nachdem die eigenen Karten bereits weitergegeben wurden.

Der Spieler mit der höchsten Spatzenkarte (zu fünft ist dies die 8, zu viert die 7 und zu dritt die 6) beginnt in dem er diese Karte offen in die allgemeine Auslage unterhalb der Kuckucke legt. **Dann beginnt sein linker Nachbar die zweite Phase.**

PHASE II – ZUSAMMENSTELLEN DES SCHWARMES

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe. Der Zugspieler muss genau eine der folgenden Aktionen durchführen (es ist nicht erlaubt zu passen):

A Einen Spatzen rekrutieren

Der Spieler legt eine seiner Spatzenkarten verdeckt in den eigenen Schwarm. **Achtung: In der eigenen Auslage dürfen maximal zwei Spatzenkarten liegen!**

B Einen Spatzen abwerfen

Der Spieler legt eine Spatzenkarte aus der Hand in die allgemeine Auslage und wirft den Spatzen so ab. Das geht nur, wenn die Spatzenkarte dieselbe Farbe oder dieselbe Zahl zeigt wie die zuletzt dort liegende Karte. Die Karten der allgemeinen Auslage werden leicht überlappend gelegt, so dass man alle abgeworfenen Karten im Blick hat.

C Alle Spatzen abwerfen und einen Kuckuck nehmen

Wenn keine Karte in die allgemeine Auslage abgeworfen werden kann und **NUR DANN** dürfen alle verbleibenden Handkarten in die „Kuckuckzone“ abgeworfen werden. Es werden dann **ALLE** Handkarten abgeworfen und neben die Kuckucke gelegt (nicht in die allgemeine Auslage). Dann nimmt sich der Spieler den dort liegenden Kuckuck mit der höchsten Nummer und legt ihn in seinen Schwarm.

Beispiele: Die letzte Karte der allgemeinen Auslage ist die Lila-3. Option C kann jetzt nur gewählt werden, wenn man weder eine 3, noch eine lilafarbene Karte auf der Hand hat. Ist dies der Fall, **muss man nicht abwerfen, man kann auch Option A wählen - vorausgesetzt es liegen noch keine zwei Spatzen im eigenen Schwarm.**



Peter hat keine Dreien und keine lilafarbenen Karten. Er wirft alle seine Spatzen aus der Hand ab und legt den höchsten Kuckuck in seinen Schwarm.

Mark könnte es ihm gleichtun, entscheidet sich aber für Option A. Er hat nur einen Spatz in seinem Schwarm, also steht in diese Option offen!

Wer keine Handkarten mehr hat **beendet diese Phase**. Der Spieler muss sich jetzt für eine Eule entscheiden - er legt eine Eulenkarte in seinen Schwarm und schiebt die andere Eule wieder verdeckt unter den Eulenzettel. **Nun sollte der Schwarm aus einer Eule, 0-2 Spatzen und 0-1 Kuckucken bestehen.**

Der letzte Spieler darf nur noch eine einzige Aktion durchführen. Hat der Spieler nach dieser letzten Aktion noch Handkarten, werden diese wirkungslos abgeworfen.

Beispiel: Emma ist die letzte verbleibende Spielerin. Sie spielt die Lila-6 verdeckt in ihren Schwarm und beendet die Phase. Die Lila-7 wird nicht mehr gespielt (Emma hat die Phase nicht mit Aktion c beendet, also hat sie auch keinen Kuckuck).



PHASE III – WERTUNG

Die Spieler decken ihre Spatzenkarten auf und bestimmen die Stärke des Schwarmes (Die Summe aller Vögel im Schwarm).

Die oberste Elsterkarte wird umgedreht. Jeder Spieler, dessen Stärke niedriger oder gleich dem Wert der Elster ist oder dessen Schwarm eine Stärke von über 21 hat, scheidet aus der Wertung aus und bekommt keine Münzen. Der Schatz der Elster -zu dritt sind das 5 Silber, zu viert 6 Silber und zu fünft 7 Silber (Immer die Anzahl der Spieler plus 2)- wird unter den verbleibenden Spielern gleichmäßig verteilt.

- Die Reihenfolge beginnt bei dem Spieler mit dem niedrigsten Kuckuck im Schwarm (ein Spieler ohne Kuckuck gilt als niedrigster Spieler. Haben mehrere Spieler keine Kuckucke, beginnt der mit niedrigeren Eule) und folgt dann in aufsteigender Reihenfolge der Kuckucke. Wer an der Reihe ist bekommt eine Silbermünze, bis alle Silbermünzen vergeben wurden. Ggf. beginnt man beim Verteilen wieder von vorne (Dies kann mehrfach der Fall sein. Es kann auch sein, dass ein Spieler alle Münzen bekommt).
- Alle Spieler, deren Schwarm eine Stärke von genau 21 hat, bekommen zusätzlich eine Goldmünze aus dem Vorrat.



Mark = 24



Peter = 21



Emma = 20



Klaus = 20



Beispiel – In einer Partie zu viert beträgt der Schatz der Elster 6 Silber. Marks Schwarm hat eine Stärke von über 21 und er geht somit diese Runde leer aus. Der Schatz wird zwischen den verbleibenden drei Spielern verteilt. Es beginnt Emma (Kein Kuckuck), dann kommt Klaus (5) und dann Peter (6). Danach geht es wieder von vorne mit Emma los usw. Peters Schwarm hat eine Stärke von genau 21 und daher bekommt er zusätzlich eine Goldmünze.

RUNDENENDE

Das Spiel endet nach der vierten Runden. Wenn das Spiel noch nicht zu Ende ist, wechselt jetzt der Geber im Uhrzeigersinn und bereitet die nächste Runde vor:

- Alle Spatzenkarten werden eingesammelt und gemischt.

Wichtig: Jeder behält die Eule in seinem Schwarm.

- Alle 6 Kuckucke werden verdeckt gemischt und es werden wieder so viele Kuckucke aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen.

- **Jetzt wählen die Spieler ihre zweite Eule!**

Der Geber dreht so viele Eulenkarten um, wie Spieler teilnehmen. Beginnend beim Geber und dann im Uhrzeigersinn nimmt sich jeder Spieler eine Eule und legt sie offen zu seiner anderen Eule. Auf diese Weise beginnen alle Spieler die neue Runde wieder mit zwei Eulen.

ENDE DES SPIELES

Das Spiel endet nach der vierten Runde. Hat einer Spieler 4 Goldmünzen, hat er das Spiel gewonnen. Haben mehrere Spieler vier Goldmünzen, gewinnt von ihnen der Spieler mit dem meisten Silber. Gibt es auch dort ein Unentschieden, gewinnt von ihnen der Spieler mit der niedrigeren Eule.

Wenn niemand 4 Goldmünzen hat, gewinnt der reichste Spieler. Dazu werden die Goldmünzen in Silbermünzen umgewandelt - 1 Gold ist 1 Silber wert, 2 Gold 3 Silber und 3 Gold entsprechen 5 Silber. Haben mehrere Spieler dieselbe Menge an Silber, gewinnt von ihnen der Spieler mit der niedrigeren Eule.

Beispiel: Emma hat bei Spielende 3 Gold- und 7 Silbermünzen. Das entspricht einem Gesamtwert von $5 (3 \text{ Gold}) + 7 = 12$ Silber.

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Mit etwas Erfahrung sind die Spieler bereits für eine größere Herausforderung und können die Aktionsplättchen nutzen.

Bei Spielbeginn werden die Aktionsplättchen neben das Eulendeck gelegt. In der ersten Runde spielen sie erst einmal keine Rolle. Wenn die Spieler bei Rundenende aber ihre zweite Eule wählen, nehmen sie sich nun immer zusätzlich ein Aktionsplättchen. Am Ende der zweiten Phase, wenn sie ihre zweite Eule abgeben, geben sie ebenfalls ihr Aktionsplättchen ab. Die Aktionsplättchen haben folgende Funktionen:



SPIONAGE: Bei Rundenbeginn siehst Du Dir geheim die beiden obersten Elsterkarten an und legst sie, ohne die Reihenfolge zu ändern, wieder zurück.



EULENTAUSCH: Dieses Plättchen wird sofort, wenn es genommen wird, verwendet: Vertausche zwei Eulen von zwei unterschiedlichen Spielern (inkl. Dir selbst).



SEQUENZ – Achtung, nicht im Spiel zu dritt: In der zweiten Phase kann der Spieler mehr als eine Karte in die allgemeine Auslage abwerfen. Er wirft die Karten einzeln ab, für jede Karte gilt die übliche Regel, dass sie mit der vorherigen Karte in Zahl oder Farbe übereinstimmen muss.

Beispiel – Die letzte Karte in der allgemeinen Auslage ist die Blaue 3. Mark spielt nacheinander die lilafarbene 3, dann die lilafarbene 4 (gleiche Farbe), dann die Rote 4 (gleiche Zahl).



GROSSE AUSWAHL: Nachdem die Karten verteilt wurden, wählt der Spieler zu Deiner Linken drei Karten aus. Bevor Du jetzt Deinerseits drei Karten weitergibst, nimmst Du die Karten auf und wählst Deine 3 aus allen 10 Karten.



REIHENFOLGE: Bei der Verteilung des Schatzes springst Du um eine Position nach vorne. Wenn in dem Beispiel auf Seite 3 Klaus das Reihenfolge-Aktionsplättchen hätte, wäre die Reihenfolge Klaus vor Emma vor Peter.

Achtung dieses Aktionsplättchen wird erst nach der Wertung abgegeben.

DAS SPATZENDECK

Die Werte und Farben des Spatzendecks sind pyramidenartig verteilt: Eine 1, zwei 2en, drei 3en, vier 4en, fünf 5en, sechs 6en, sieben 7en und acht 8en und entsprechend zwei weiße, drei gelbe, vier orange, fünf rote, sechs grüne, sieben lilafarbene und acht blaue Karten.