

Kiki Koekoek

Een wankel nestbouwspel voor 2 tot 5 spelers van 4 tot 99 jaar.

Auteurs : Josep Maria Allué en Viktor Bautista i Roca
Licentiebureau: White Castle
Illustraties: Gabriela Silveira
Duur van het spel: ca. 15 minuten

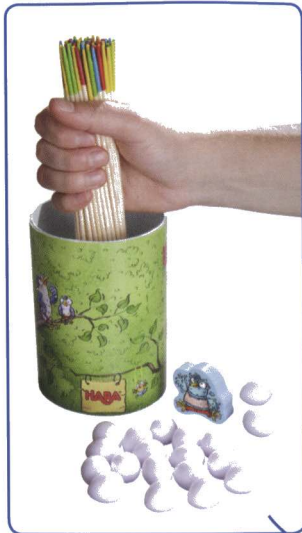
Spelidee

Kiki Koekoek zou zich de veren uit het lijf kunnen trekken! Waar moet ze nu haar eieren leggen? Wijd en zijd zijn alle nesten al vol. Wat nu gedaan? Als koekoek heeft ze nooit geleerd een eigen nest te bouwen. Net dit jaar wil ze uitzonderlijk veel eieren leggen. Help Kiki Koekoek en bouw met stokjes een nest voor al haar eieren. Maar let op! Geduld is niet Kiki's sterkste kant. Er liggen nauwelijks wat geschikte takken op de constructie, of de eerste eieren donderen al naar beneden door het half afgewerkte nest. Wie slaagt er als eerste in om de eieren veilig in de wirwar van het nest te leggen en Kiki Koekoek op haar broedsel te zetten?

Inhoud van het spel

1 nestplaats (= deel van de doos), 1 Kiki Koekoek, 70 houten stokjes, 20 koekoekseieren, 1 handleiding





Voorbereiding van het spel

Zet de nestplaats in het midden van de tafel zodat alle spelers er goed bij kunnen.
Een speler houdt alle stokjes samen in de nestplaats en laat ze daar uit elkaar vallen.
Elke speler krijgt evenveel eieren. Resterende eieren leg je aan de kant.
Zet Kiki Koekoek naast het nest.



Verloop van het spel

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. Wie als laatste een ei gegeten heeft, mag beginnen.

Hoe wordt het nest gebouwd?

Trek een stokje uit de nestplaats – natuurlijk zonder erin te kijken (zet 1). Als het stokje twee verschillende kleuren heeft, leg je het voor je. Nu moet je een stokje nemen dat bovenaan dezelfde kleur heeft als het voordien genomen stokje **onderaan** (zet 2).

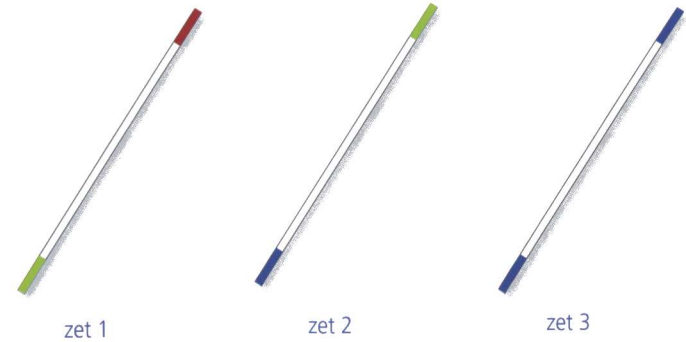
Per beurt mag elke speler driemaal proberen om **een stokje met dezelfde kleur aan beide uiteinden** te nemen (zet 3).

Hoe komt het ei in het nest?



Als je ten laatste bij de derde poging **een stokje met dezelfde kleur aan beide uiteinden** hebt genomen, mag je dat (en ook eventueel voordien genomen stokjes) dwars op het nest plaatsen. Daarna mag je **een ei** uit je voorraad in het nest leggen. Als je na drie pogingen **geen stokje met dezelfde kleur** aan beide uiteinden hebt genomen, mag je toch de genomen stokjes dwars op het nest plaatsen. Je mag echter helaas **geen ei** in het nest leggen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.



Voorbeelden:

Tom neemt een stokje met de kleuren rood (boven) en groen (beneden). Hij legt het stokje voor zich. Dan neemt hij een stokje met een groen uiteinde. Aan het andere uiteinde is het blauw. Tom mag nu nog eenmaal een stokje nemen: het is aan beide uiteinden blauw. Hij mag nu de drie stokjes dwars in het nest plaatsen en vervolgens een ei uit zijn voorraad in het nest leggen.

Marie neemt een stokje met de kleuren rood (boven) en groen (beneden). Marie legt het stokje voor zich. Dan neemt ze een stokje met een groen uiteinde. Aan het andere uiteinde is het geel. Ze mag nu de drie stokjes dwars in het nest plaatsen, maar geen ei in het nest leggen.



Belangrijke regels voor het bouwen van het nest

- Als je geen stokje met een bijbehorende kleur bovenaan kunt nemen, mag je een willekeurig stokje nemen.
- Terwijl je het nest bouwt, leg je de stokjes dwars over de nestplaats tussen de opstaande stokjes. Je mag ze echter ook langs de buitenkant dwars over andere stokjes leggen.
- Als een of meerdere stokjes uit de nestplaats vallen, moet je die weer dwars in het nest leggen en is je beurt meteen voorbij.

Oh nee, er valt een ei!

Bij zo een ingewikkelde nestconstructie kan het al eens gebeuren dat een ei naar beneden rolt, dieper in het nest zakt of op de bodem van de nestplaats terecht komt.

- Eén of meerdere eieren vallen uit het nest: als één of meerdere eieren tijdens jouw beurt uit het nest op de tafel vallen, leg je een ei bij je voorraad.
- Eén of meerdere eieren vallen in de nestplaats: als één of meerdere eieren tijdens jouw beurt dieper in het nest glijden, d.w.z. volledig onder de rand van de doos, moet je een ei van de medespeler met de meeste eieren nemen en in je voorraad leggen. Bij gelijke stand mag je kiezen uit welke voorraad je een ei neemt.

- Je bent verantwoordelijk voor het nest tot de volgende speler een stokje aanraakt. Als voordien één of meerdere stokjes of eieren uit het nest of in de nestplaats vallen, geldt dat het tijdens **jouw** beurt is gevallen.
- Als een speler die niet aan de beurt is bijv. tegen de tafel of het nest duwt en hierdoor één of meerdere stokjes of eieren op de tafel of in de nestplaats vallen, geldt dat het tijdens **zijn** beurt is gevallen.

Kon je al je eieren in het nest leggen?

Prima, nu moet je alleen nog Kiki Koekoek op haar broedsel zetten! Als je bij het begin van je beurt geen eieren meer in je voorraad hebt, neem je Kiki Koekoek en zet je haar voorzichtig in het nest.

Nu breekt het doorslaggevende moment aan: blijft alles in het nest stabiel of valt er iets naar beneden?

- Een stokje valt:
oh nee, het nest is niet goed gebouwd. Neem Kiki Koekoek er weer uit en zet haar naast de nestplaats. Leg dan **alle** gevallen stokjes weer dwars in het nest. Je beurt is voorbij en de volgende speler is aan zet.
- Er valt een ei:
dezelfde regels voor eieren gelden als tijdens het spel (zie: **Oh nee, er valt een ei**). Neem Kiki Koekoek er weer uit en zet haar naast de nestplaats. Je beurt is voorbij en de volgende speler is aan zet.
- Kiki Koekoek valt uit het nest:
Zet Kiki Koekoek weer naast de nestplaats en test je geluk bij je volgende beurt. Nu is de volgende speler aan zet.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen van zodra een speler Kiki Koekoek in haar nest kon zetten zonder dat daarbij eieren of stokjes vallen. Wie daarin slaagt, wint het spel en mag zich koning van het koekoeksnest noemen!

Als alle stokjes geplaatst zijn zonder dat iemand Kiki Koekoek in haar nest kon zetten, wint de speler met de minste eieren in zijn voorraad. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Kikou le coucou

Un jeu de construction de nid chancelant pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteurs : Josep Maria Allué et Viktor Bautista i Roca
Agence de licence : White Castle
Illustration : Gabriela Silveira
Durée du jeu : env. 15 minutes

But du jeu

Kikou le coucou s'arrache les plumes de la tête ! Où va-t-il bien pouvoir pondre ses œufs ? Les nids sont tous occupés. Que faire ? Il est bien connu que les coucous n'ont jamais appris à bâtir leurs propres nids. Et il se trouve que Kikou comptait pondre beaucoup d'œufs cette année. Aidez Kikou le coucou en essayant de construire un nid à l'aide des baguettes pour y accueillir tous ses œufs. Mais attention ! La patience n'est pas le fort de Kikou. A peine le nid formé de quelques branchages, que les premiers œufs envahissent déjà le nid tout juste construit. Qui parviendra à mettre les œufs en sécurité au milieu du nid chancelant et à faire couvrir Kikou le coucou ?

Contenu du jeu

1 base de nid (= partie inférieure du pot), 1 figurine de Kikou le coucou, 70 baguettes en bois, 20 œufs de coucou, 1 règle du jeu





Préparation du jeu

Placez la base du nid au centre de la table de façon à ce que tous les joueurs y accèdent facilement.
Un joueur tient toutes les baguettes serrées entre ses mains dans le pot avant de les laisser tomber.
Un nombre identique d'œufs est distribué à chaque joueur.
Mettez les œufs en trop de côté.
Posez Kikou le coucou à côté de la base du nid.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à avoir mangé un œuf peut commencer.

Comment construire le nid ?

Tire une baguette de la base du nid sans regarder à l'intérieur (phase 1). Si la baguette montre deux couleurs différentes, pose-la devant toi. Maintenant, tu dois tirer une baguette dont l'extrémité qui dépasse est de la même couleur que **l'extrémité inférieure** de la baguette que tu viens de tirer (phase 2).

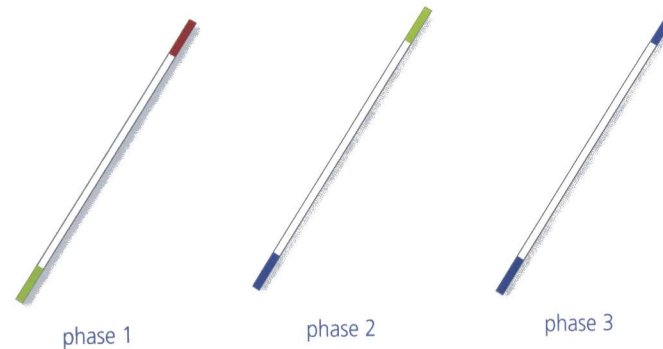
A chaque tour, chaque joueur a droit à trois essais pour tenter de tirer **une baguette présentant une couleur identique aux deux extrémités** (phase 3).

Ponte de l'œuf dans le nid



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

Puis, c'est au tour du joueur suivant.



Exemple :

Tom tire une baguette de couleur rouge (en haut) et verte (en bas). Il pose la baguette devant lui. Ensuite, il tire une baguette dont l'extrémité verte dépasse. L'autre extrémité est bleue. Tom a le droit de tirer une dernière baguette : elle est bleue des deux côtés. Il peut maintenant poser l'ensemble des trois baguettes en travers du nid, puis y déposer un œuf de sa réserve.

Maria tire une baguette de couleur rouge (en haut) et verte (en bas). Elle la pose devant elle. Ensuite, elle tire une baguette dont l'extrémité verte dépasse. L'autre extrémité est bleue. Maria a le droit de tirer une dernière baguette : l'extrémité inférieure est jaune. Elle peut maintenant poser l'ensemble des trois baguettes en travers du nid, mais sans y déposer d'œuf.



Règles importantes pour la construction du nid :

- si tu ne peux tirer aucune baguette dont l'extrémité présente la couleur adéquate, prends la baguette de ton choix.
- Lorsque vous poursuivez la construction du nid, posez les baguettes en travers par-dessus la base du nid, entre les baguettes verticales. Vous pouvez également étendre la construction à l'extérieur avec d'autres baguettes en travers.
- Si une ou plusieurs baguettes tombent de la base du nid, tu dois à nouveau les installer en travers du nid et ton tour prend fin aussitôt.

Mince, j'ai fait tomber un œuf !

Avec un nid construit de façon si compliquée, il peut arriver qu'un œuf dégringole ou s'enfonce dans le nid en glissant au fond de la base du nid.

- Un ou plusieurs œufs tombent hors du nid : si un ou plusieurs œufs, quels qu'ils soient, tombent du nid sur la table alors que tu tires une baguette, tu dois ajouter un œuf à ta réserve.
- Un ou plusieurs œufs glissent au fond de la base du nid : si, pendant ton tour, un ou plusieurs œufs, quels qu'ils soient, s'enfoncent dans le nid, c'est-à-dire que vous les entendez toucher le fond de la boîte, tu dois prendre un œuf au joueur à qui il en reste le plus et le placez dans ta réserve. En cas d'égalité, tu peux choisir à qui tu prends un œuf.

- Tu es responsable du nid tant que le prochain joueur n'a pas touché de baguette. Si d'ici là, une ou plusieurs baguettes ou œufs tombent du nid ou s'enfoncent dans la base de nid, on considère qu'ils sont tombés pendant **ton** tour.
- Si un joueur dont ce n'est pas le tour de jouer cogne la table ou le nid, par exemple, et fait alors tomber une ou plusieurs baguettes ou œufs hors de ou dans la base de nid, la chute est considérée comme intervenue durant **son** tour.

Tu as réussi à poser tous tes œufs dans le nid ?

Super, il ne te reste plus qu'à faire couvrir Kikou le coucou ! Si tu n'as plus d'œufs dans ta réserve au début de ton tour, prends Kikou le coucou et pose-le délicatement dans le nid.

Une seule question se pose : tous les éléments du nid restent-ils en place ou est-ce que quelque chose tombe ?

- Une baguette tombe :
Mince, le nid n'est pas assez bien construit. Ressors Kikou le coucou du nid et replace-le à côté de la base du nid. Réinstalle ensuite **toutes** les baguettes qui sont tombées en travers du nid. Ton tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.
- Un œuf tombe :
Applique les mêmes règles que pendant le reste du jeu (voir : **Mince, j'ai fait tomber un œuf**). Ressors Kikou le coucou du nid et replace-le à côté de la base du nid. Ton tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.
- Kikou le coucou tombe du nid :
Replace Kiki le coucou à côté de la base du nid et retente ta chance au prochain tour. C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a réussi à placer Kikou le coucou dans son nid sans faire tomber ni œuf, ni baguette. Celui qui y parvient a gagné la partie et peut se faire appeler roi des bâtisseurs de nids pour coucou !

Si toutes les baguettes sont posées, et que personne n'arrive à placer Kikou le coucou dans son nid, le joueur qui a le moins d'œufs en réserve a gagné. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

