

ZUM KUCKUCK!



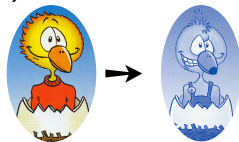
Vorbereitung

- ✓ Geef elke speler 12 geldkaarten.
- ✓ Iedereen telt zijn aantal kaketoes en legt evenveel kaketoekaarten met de gekleurde zijde naar boven voor zich neer.
- ✓ Schud en plaats de 24 nestkaarten als verdeckte stapel op tafel.

Spelverloop : Evenveel spelronden als aantal spelers :.

Elke spelronden maximaal 12 spelbeurten:

1. Draai 2 nestkaarten om.
2. Elke speler kiest getalkaart, gelijktijdig omdraaien.
3. Hoogste getalkaart = eerste keuze uit nestkaarten
Tweede hoogste getalkaart = neem andere nestkaart (bij elke speler steeds 1 nestkaart zichtbaar)
4. Elke speler met hoogste nestkaart voor zich, draait één eigen kaketoekaart om.
5. Uitgespeelde getalkaart gaat naar eigen aflegstapel.



Opmerking

Wie een hoogste nestkaart bezit maar geen kaketoekaart meer kan omdraaien, valt uit de ronde. Hij draait zijn nestkaart om waardoor een iemand anders nu de hoogste nestkaart op tafel heeft...

Einde van een ronde

- ✓ na 12 volledige spelbeurten
- ✓ of indien nog slechts 2 spelers actief zijn

Puntentelling

- ✓ +1p voor elke gekleurde kaketoekaart
- ✓ -1p indien vroegtijdig uitgevallen
- ✓ +1p voor speler(s) met laagste nestkaart
- ✓ (+2p indien iemand zonder kaketoekaarten 12 ronden heeft overleefd)

Kaarten doorgeven

Elke speler geeft zijn 12 getalkaarten en bijbehorende kaketoekaarten door aan linkerbuur. De nestkaarten worden geschud en een volgende spelronde start.

Winnaar Na 3-5 spelronden wint de speler met de hoogste score.

ZUM KUCKUCK!



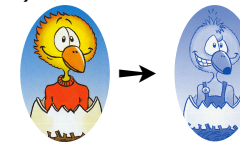
Vorbereitung

- ✓ Geef elke speler 12 geldkaarten.
- ✓ Iedereen telt zijn aantal kaketoes en legt evenveel kaketoekaarten met de gekleurde zijde naar boven voor zich neer.
- ✓ Schud en plaats de 24 nestkaarten als verdeckte stapel op tafel.

Spelverloop : Evenveel spelronden als aantal spelers :.

Elke spelronden maximaal 12 spelbeurten:

1. Draai 2 nestkaarten om.
2. Elke speler kiest getalkaart, gelijktijdig omdraaien.
3. Hoogste getalkaart = eerste keuze uit nestkaarten
Tweede hoogste getalkaart = neem andere nestkaart (bij elke speler steeds 1 nestkaart zichtbaar)
4. Elke speler met hoogste nestkaart voor zich, draait één eigen kaketoekaart om.
5. Uitgespeelde getalkaart gaat naar eigen aflegstapel.



Opmerking

Wie een hoogste nestkaart bezit maar geen kaketoekaart meer kan omdraaien, valt uit de ronde. Hij draait zijn nestkaart om waardoor een iemand anders nu de hoogste nestkaart op tafel heeft...

Einde van een ronde

- ✓ na 12 volledige spelbeurten
- ✓ of indien nog slechts 2 spelers actief zijn

Puntentelling

- ✓ +1p voor elke gekleurde kaketoekaart
- ✓ -1p indien vroegtijdig uitgevallen
- ✓ +1p voor speler(s) met laagste nestkaart
- ✓ (+2p indien iemand zonder kaketoekaarten 12 ronden heeft overleefd)

Kaarten doorgeven

Elke speler geeft zijn 12 getalkaarten en bijbehorende kaketoekaarten door aan linkerbuur. De nestkaarten worden geschud en een volgende spelronde start.

Winnaar Na 3-5 spelronden wint de speler met de hoogste score.

ZUM KUCKUCK!

Auteur: Stefan Dorra

Uitgegeven door F.X. Schmid, 1997

Een verrassend kaartspel om het beste vogelnest... voor 3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

SPELIDEE

Tja, daar zitten ze dan, die arme Berta en haar man August, met een nest vol koekoeksjongen... Maar ook de andere kaketoefamilies in de omgeving overgaat het niet beter...: overal koekoeksjongen!

Het komt er in dit spel op aan het eigen nest zo zuiver mogelijk te houden... Voor elk koekoeksjong verlies je een eigen kleine kaketo... en heb je geen eigen jongen meer..., dan val je gewoonweg uit!

Winnaar wordt de speler die (na enkele spelrondes) de meeste kaketoes kon behouden.

MATERIAAL

- 60 getalkaarten (1 tot 60)
- 24 nestkaarten (telkens 2x 1 tot 12)
- 24 kaketoekaarten (met op de voorzijde een kleine kaketo en op de keerzijde een koekoeksjong)
- eveneens noodzakelijk: papier en potlood om de tussenstanden te noteren.

VOORBEREIDING

- De 60 getalkaarten worden goed dooreen geschud. Elke speler krijgt 12 zo'n kaarten en houdt deze in zijn hand.
Opmerking: Bij minder dan 5 spelers worden de overblijvende kaarten opzij gelegd en niet meer gebruikt.
- Elke speler bepaalt het aantal kaketoes waarop hij recht heeft. Hiervoor telt hij alle halve en volledige kaketo-tekeningetjes op die voorkomen bovenaan in het midden van elke getalkaart en ontvangt evenveel kaketoekaarten. (Indien nodig naar beneden afronden!) Daarna legt hij deze kaarten in een rij voor zich neer (met de veelkleurige kaketoezijde naar boven). Overblijvende kaketoekaarten worden eveneens opzij gelegd.
Opmerking: Op het eerste gezicht lijkt de verdeling nogal ongelijkmatig. Hoe minder kaketoes men bezit, hoe beter echter de verdeling van de getalkaarten zal zijn: vooral kaarten met een lage (1-12) of hoge waarde (49-60). Hoe meer kaketoekaarten daarentegen, hoe minder interessant de getalkaarten zullen zijn: vooral kaarten uit de middelste groepen (13-48).
- De 24 nestkaarten worden eveneens goed geschud en als een verdeckte stapel in het midden gelegd.

SPELVERLOOP:

- Een volledige spelronde bestaat maximaal uit 12 spelbeurten. Daarna wordt telkens een waardering doorgevoerd. Er worden uiteindelijk evenveel spelrondes gespeeld als er spelers deelnemen aan het spel.
- Elke spelbeurt verloopt in 5 opeenvolgende spelfasen die keer na keer herhaald worden.
 1. De bovenste twee nestkaarten worden omgedraaid en zichtbaar in het midden gelegd.
 2. Elke speler kiest gelijktijdig een getalkaart uit zijn hand en houdt deze verdeckt klaar. Zodra iedereen gekozen heeft, worden al deze getalkaarten omgedraaid.
 3. De speler die de hoogste getalkaart heeft uitgespeeld, neemt als eerste één van beide openliggende nestkaarten. Hij neemt daarbij wellicht steeds de nestkaart met het kleinste aantal koekoeksjongen (= de kaart met de laagste waarde). Hij legt deze nestkaart duidelijk zichtbaar bij zijn rij kaketoekaarten.
De speler met de tweede hoogste getalkaart moet nu de overblijvende nestkaart nemen en voor zich neerleggen. De andere spelers krijgen geen nestkaart.
Opmerking: Heeft een speler reeds een nestkaart voor zich liggen uit een vorige spelbeurt, dan plaatst hij zijn nieuwe nestkaart daar bovenop. Alleen de laatst gekregen nestkaart is van belang en blijft daarbij zichtbaar.
 4. De speler die nu de hoogste nestkaart voor zich heeft liggen, moet één van zijn kaketoekaarten omdraaien waardoor een grijnzend koekoeksjong tevoorschijn komt...

Opmerkingen:

In elke spelbeurt moet minstens één speler een kaketoekaart omdraaien.

Dit is echter niet steeds een van die spelers die pas een nieuwe nestkaart had gekregen. Een andere speler kan namelijk een hoger nestkaart (uit een vroegere spelbeurt) voor zich hebben liggen.

Indien twee spelers een even hoge nestkaart hebben liggen, dan moeten ook beide spelers een kaketoekaart omdraaien!

Een speler zonder nestkaart, heeft eigenlijk een nestkaart met waarde 0.

5. Elke speler neemt zijn uitgespeelde getalkaart terug en legt deze op een eigen verdeckte aflegstapel naast zijn kaketoekaarten. Deze kaarten kan hij niet meer opnieuw gebruiken.
- Alle andere spelbeurten verlopen op een gelijklopende manier: twee nestkaarten omdraaien - getalkaarten uitspelen - beide nestkaarten verdelen - kaketoekaart(en) omdraaien - getalkaarten wegleggen.
- Moet een speler echter een kaketoekaart omdraaien, maar heeft hij geen openliggende kaketoekaarten meer, dan valt hij onmiddellijk uit en doet hij niet meer mee aan deze spelronde. Hij legt zijn overblijvende handkaarten op zijn aflegstapel en draait zijn nestkaart(en) om. In dit geval moet de speler die nu de hoogste nestkaart voor zich heeft liggen een kaketoekaart omdraaien. (Indien ook hij niet meer kan, dan valt ook die speler af en wordt opnieuw de hoogste nestkaart gezocht...)
- Een spelronde eindigt ofwel na 12 volledige spelbeurten (d.w.z. nadat alle getal- en nestkaarten gespeeld en verdeeld zijn), ofwel van zodra nog maar 2 spelers actief zijn (d.w.z. als alle andere spelers reeds uitgevallen zijn).
- De puntenverdeling:
 1. Elke speler krijgt voor elke kaketoekaart die nog zichtbaar voor zich is blijven liggen 1 pluspunt.
 2. Een speler die vroegtijdig is uitgevallen krijgt 1 minpunt.
 3. De speler die op het einde de laagste nestkaart voor zich heeft liggen, krijgt 1 bonuspunt. (Hebben twee spelers dezelfde laagste nestkaart, dan krijgen beide spelers een bonuspunt.)
 4. Opmerking: Heeft een speler bij het begin (op grond van zijn getalkaarten) geen enkele kaketoekaart gekregen én heeft hij de 12 spelbeurten overleefd, dan krijgt deze speler 2 bonuspunten. Deze situatie komt echter uiterst zeldzaam voor.
 5. Al deze punten worden genoteerd.
- Na de afrekening begint een nieuwe spelronde. Elke speler geeft zijn 12 pas gebruikte getalkaarten evenals de bijbehorende kaketoekaarten aan zijn linkerbuur. De kaketoekaarten worden weer in rijen gelegd. De nestkaarten worden verzameld, dooreen geschud en op een verdeckte stapel gelegd. Afhankelijk van het spelersaantal worden 3 tot 5 spelrondes gespeeld. Elke speler zal op deze manier met elk van de aanwezige kaartensets gespeeld hebben.
- De speler die uiteindelijk, na alle spelrondes, de meeste pluspunten heeft verzameld, wint. Bij een gelijkstand, wint die speler die tussenin de hoogste score in één spelbeurt kon verzamelen.

SPELVARIANT:

- De spelvoorbereiding beurt zoals in het basisspel.
- Het spel verloopt in grote lijnen zoals beschreven bij het basisspel. De enige grote uitzondering is dat de getalkaarten niet meer gelijktijdig gekozen en omgedraaid moeten worden, maar één na één: Na het omdraaien van beide nestkaarten legt een bepaalde speler als eerste een getalkaart open voor zich, daarna zijn linkerbuur, enz. totdat alle spelers een getalkaart gekozen en gelegd hebben.
- In de eerste spelbeurt begint de speler die de meeste kaketoekaarten voor zich heeft liggen. (Bij een gelijke hoeveelheid moet geloot worden.)
- Bij alle andere spelbeurten begint de speler die links zit van de speler die als laatste een kaketoekaart moest omdraaien. Indien twee spelers in eenzelfde spelbeurt een kaketoekaart moesten omdraaien, is de startspeler van de volgende ronde de speler die links zit van de verliezer die het verst zat van de startspeler van die spelbeurt.
Voorbeeld: speelvolgorde is A tot E
1) B en C verliezen elk een kaketoekaart - D begint de volgende spelbeurt
2) A en E verliezen - B begint de volgende beurt.
- Valt een speler uit, dan heeft dit dezelfde gevolgen als in het basisspel. De linkerbuur van de speler die als laatste een kaketoekaart moest omdraaien, wordt startspeler in de volgende spelbeurt.
- Er worden eveneens evenveel spelrondes gespeeld als aanwezige spelers. De getal- en kaketoekaarten worden doorgegeven naar links en er wordt opnieuw gestart.

De winnaar wordt op dezelfde manier bepaald.