

Stefan Dorra

ZUM KUCKUCK!

Das Spiel um schräge Vögel
und faule Eier!



Zum Kuckuck !

FX Schmid, 1997

DORRA Stefan

03 - 05 spelers vanaf 12 jaar

± 45 minuten

Inleiding

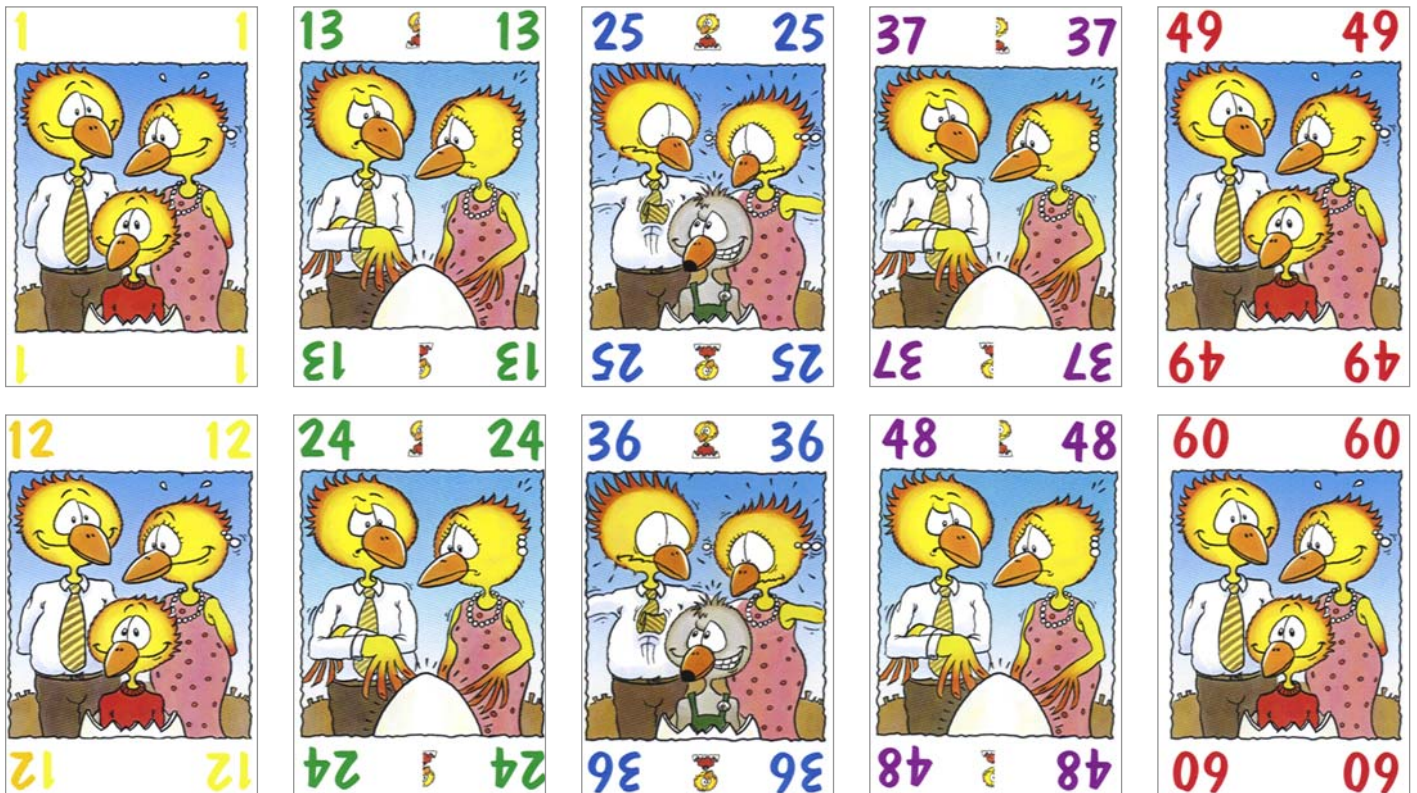
Tja, daar zitten ze dan, die arme Berta en haar man August, met een nest vol koekoeksjongen. Maar ook de andere kaketoefamilies in de omgeving vergaat het niet beter. Overal ziet men koekoeksjongen ! Het komt er in dit spel op aan het eigen nest zo zuiver mogelijk te houden. De speler die de meeste koekoeksjongen in zijn nest heeft, verliest een eigen kleine kaketoetoe. En wie geen kaketoes meer heeft, die valt gewoon uit ... zum kuckuck !!!
Winnaar wordt de speler die (na enkele spelrondes) de meeste kaketoes kan behouden.

Inhoud

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

Voorbereiding

De 60 getalkaarten worden goed geschud. Elke speler krijgt verdekt 12 kaarten die in de hand worden gehouden.



Opmerking : Bij minder dan 5 spelers worden de overblijvende kaarten opzij gelegd en worden in de rest van het spel niet meer gebruikt.

De 24 kaketoekaarten worden verdeeld. Elke speler bepaalt daarvoor het aantal kaketoes waarop hij recht heeft. Hiervoor telt hij alle kleine kaketoes op (halve en volledige) die voorkomen in het midden van zijn 12 getalkaarten en ontvangt evenveel kaketoekaarten. Hij legt deze kaarten in een rij voor zich neer met de veelkleurige kaketoezijde naar boven. Halve kaketoes worden naar beneden afgerond (bij 5,5 kaketoes ontvangt de speler 5 kaketoekaarten).

Overblijvende kaketoekaarten worden eveneens opzij gelegd.

Opmerking : Op het eerste gezicht lijkt de verdeling van de kaketoekaarten 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 kaketoes 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 van de tafel 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 worden herhaald.

1. De bovenste twee nestkaarten worden omgedraaid en zichtbaar naast elkaar in het midden van de tafel gelegd.



2. Elke speler kiest gelijktijdig een getalkaart uit zijn hand en legt deze verdeckt klaar. Zodra iedereen heeft gekozen en zijn kaart heeft neergelegd, worden al deze getalkaarten omgedraaid.
3. De speler die de **hoogste getalkaart** heeft uitgespeeld, neemt als eerste één van de beide openliggende nestkaarten. Hij neemt steeds de nestkaart met het kleinste aantal koekoeksjongen (= de kaart met de laagste waarde). Hij legt deze nestkaart duidelijk zichtbaar bij zijn rij kaketoekaarten op de tafel. De speler met de **tweede hoogste** getalkaart moet nu de overblijvende nestkaart nemen en deze duidelijk zichtbaar voor zich neerleggen op de tafel. De andere spelers krijgen geen nestkaart en doen niets.



Opmerking : Heeft een speler al een nestkaart voor zich liggen uit een vorige spelbeurt, dan plaatst hij de nieuwe nestkaart boven op de andere nestkaart(en). Op deze manier ontstaat er een stapel nestkaarten. Alleen de laatst verkregen nestkaart is van belang voor de waardebepaling en blijft zichtbaar.

4. De speler die nu de meeste koekoeksjongen in zijn nest heeft, met andere woorden, de hoogste nestkaart voor zich heeft liggen, moet één van zijn kaketoekaarten omdraaien waardoor een pasgeboren grijnzend koekoeksjong tevoorschijn komt.

Opmerking

In elke spelbeurt moet minstens één speler een kaketoekaart omdraaien. Het is altijd de speler die de hoogste kaketoekaart heeft liggen die een kaart moet omdraaien. Dit betekent echter niet dat het één van die spelers is die zopas een nieuwe nestkaart heeft gekregen. Een andere speler kan namelijk een hogere nestkaart (uit een vroegere spelbeurt) voor zich hebben liggen. Indien twee spelers een even hoge nestkaart hebben liggen, dan moeten ook de 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 in deze spelronde. Het aantal handkaarten vermindert op deze manier stelselmatig naarmate de ronde vordert.

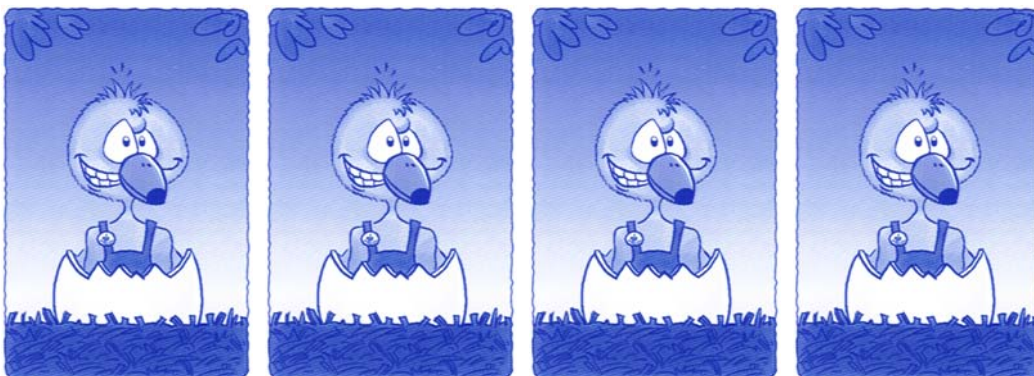
Alle andere spelbeurten verlopen op een zelfde manier :

- twee nestkaarten omdraaien ;
- de getalkaarten uitspelen ;
- de beide nestkaarten verdelen ;
- de kaketoekaart(en) omdraaien ;
- de getalkaarten weggleggen.

Geen kaketoekaarten meer !

Als een speler een kaketoekaart moet omdraaien en hij heeft 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 (met de rugzijde naar boven).

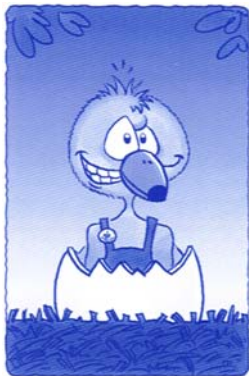
In dit geval moet de speler die nu de hoogste nestkaart voor zich heeft liggen een kaketoekaart omdraaien. Indien ook hij niet meer kan, dan valt ook die speler af en wordt opnieuw de hoogste nestkaart gezocht.



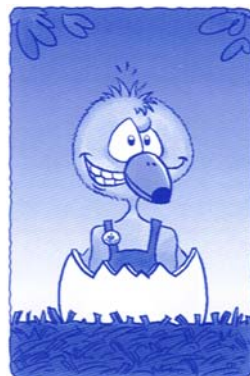
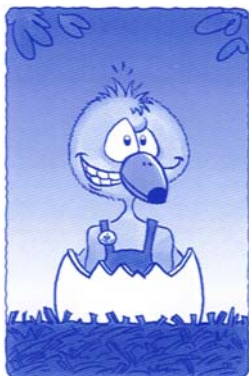
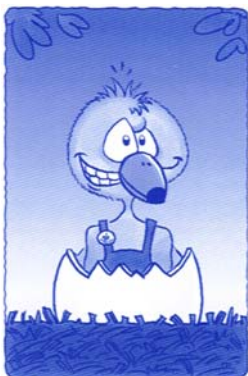
Een spelronde eindigt ofwel na 12 volledige spelbeurten, dit wil zeggen nadat alle getalkaarten en nestkaarten zijn gespeeld en zijn verdeeld, ofwel van zodra nog maar 2 spelers actief zijn (dit wil zeggen als alle andere spelers al zijn uitgevallen).

De puntenverdeling

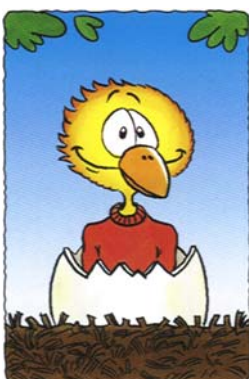
1. Elke speler krijgt voor elke kaketoekaart die nog zichtbaar voor hem is blijven liggen 1 pluspunt.
2. Een speler die vroegtijdig is uitgevallen krijgt 1 minpunt.
3. De speler die op het einde de laagste nestkaart voor zich heeft liggen, krijgt 1 bonuspunt. Hebben twee spelers dezelfde laagste nestkaart, dan krijgen beide spelers een bonuspunt.
4. Opmerking : Heeft een speler bij het begin (op grond van zijn getalkaarten) geen enkele kaketoekaart gekregen en heeft hij de 12 spelbeurten overleefd, dan krijgt deze speler 2 bonuspunten. Deze situatie komt echter uiterst zelden voor.
5. Al deze punten worden genoteerd.



= +1



= -1



= +3

Na de afrekening begint een nieuwe spelronde. Elke speler geeft zijn 12 gebruikte getalkaarten evenals de bijhorende kaketoekaarten aan zijn linkerbuur. De kaketoekaarten worden weer in rijen gelegd met de gekleurde zijde zichtbaar. De nestkaarten worden verzameld, goed dooreen geschud en op een verdekte stapel gelegd.

Afhankelijk van het spelersaantal worden 3 tot 5 spelrondes gespeeld. Elke speler zal op deze manier met elk van de aanwezige kaartensets hebben gespeeld.

Einde van het spel

De winnaar is de speler die uiteindelijk, na alle spelrondes, de meeste pluspunten heeft verzameld.

Bij een gelijke stand, wint die speler die tussenin de hoogste score in één spelbeurt kon verzamelen.

Zum kuckuck : een tactische spelvariant

De spelvoorbereiding gebeurt 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 worden gekozen en worden omgedraaid, maar om beurt één na één. Na het omdraaien van beide nestkaarten legt een bepaalde speler als eerste een getalkaart open voor zich, daarna zijn linkerbuur, ... enzovoort totdat alle spelers een getalkaart hebben gekozen en gelegd.

In de eerste spelbeurt begint de speler die de meeste kaketoekaarten voor zich heeft liggen. Bij een gelijke hoeveelheid moet worden geloot.

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 en alzo zijn getalkaart na de andere verliezer heeft uitgespeeld.

Voorbeeld

De speelvolgorde is A tot E.

B en C verliezen elk een kaketoe : D begint de volgende spelbeurt.

A en E verliezen : B begint de volgende beurt (aangezien A ook een verliezer is).

Valt een speler uit, dan heeft dit dezelfde gevolgen als in het basisspel. De linkerbuurman van de speler die als laatste een kaketoekaart moest omdraaien, wordt startspeler in de volgende spelbeurt.

Alle andere regels van het basisspel blijven bestaan. Er worden eveneens evenveel spelrondes gespeeld als aanwezige spelers. De getalkaarten en kaketoekaarten worden zoals in het basisspel doorgegeven naar links en er wordt opnieuw gestart.

De winnaar is ook nu de speler die uiteindelijk, na alle spelrondes, de meeste pluspunten heeft verzameld. Bij een gelijke stand, wint die speler die tussenin de hoogste score in één spelbeurt kon verzamelen.