

GO CUCKOO!



A Kiki está com as penas arrepiadas. Onde será que ela vai pôr os seus ovos? Todos os ninhos à volta dela já estão ocupados. O que é que ela vai fazer? Como é possível que um cuco nunca tenha aprendido a construir o seu próprio ninho?

Ainda por cima, este ano ela quer pôr mais ovos do que nunca.

Paciência não é o seu forte. Assim que ela junta alguns galhos, põe logo os primeiros ovos no ninho por acabar. Quem será o primeiro a fazer um ninho seguro para os ovos e a colocar Kiki em cima deles para aquecê-los e chocar as crias?

Conteúdo

- 1 base do ninho (parte inferior da lata)
- 1 figura de cuco (Kiki)
- 70 palitos (galhos) de madeira
- 20 ovos
- 1 livro de regras



Preparação

Coloque a base do ninho no centro da mesa para que todos a possam alcançar facilmente. A seguir, um dos jogadores pega em todos os palitos e os alinha verticalmente na mão, como que a formar um molho (maço), colocando as extremidades inferiores no fundo da lata antes de soltá-los de modo a que os palitos fiquem no seu interior. Distribua todos os ovos igualmente entre todos os jogadores. Estes ovos são guardados na área pessoal de cada jogador. Se sobraem ovos depois de os distribuir igualmente, guarde os que sobraem. Coloque a figura do cuco ao lado da base do ninho.

Como jogar



Decida quem será o primeiro a jogar da maneira que quiser. Por exemplo, pode ser a última pessoa a ter comido um ovo ou pode ser escolhido aleatoriamente. Assim que a ordem estiver estabelecida, o jogo decorre por turnos.

No seu turno, o jogador tem três tentativas para conseguir tirar um palito com a mesma cor em ambas as extremidades.

Primeiro, tire qualquer palito que esteja a sair para fora da base, sem olhar para dentro da mesma para ver a extremidade inferior. Se ambas as extremidades do palito **não forem da mesma cor**, coloque-o à sua frente. A seguir, vai ter de tirar outro palito que tenha na **extremidade superior** a mesma cor que saiu na **extremidade inferior** do palito que acabou de tirar (se não houver mais palitos com a cor necessária, pode tirar qualquer cor de que gostar). Se o segundo palito também tiver cores diferentes em ambas as extremidades, tente mais uma vez.

Lembre-se: só pode tirar os palitos que estiverem de pé, nunca os horizontais que foram adicionados ao ninho anteriormente.

Se cada um dos três palitos tiver cores diferentes nas duas extremidades, coloque-os no topo do ninho seguindo as “Regras para construir o ninho”, mas não vai poder tentar pôr um ovo.

Tenha cuidado para não empurrar nenhum dos ovos para fora!

Se, a qualquer momento durante o seu turno, tirar um palito com a mesma cor em **ambas** as extremidades, **pare de tirar os palitos**. Adicione ao ninho todos os palitos que tirou, seguindo as “Regras para construir o ninho”. Depois, vai poder **tentar pôr um ovo**.

Seja como for, o seu turno termina após colocar os palitos no ninho (e talvez também um ovo), passando a vez para o próximo jogador.

Regras para construir o ninho

- Para construir o ninho, o jogador vai colocando os palitos horizontalmente em cima da borda da lata (base do ninho), cruzando-os entre os que ainda estiverem em pé. Se já houver palitos suficientes no lugar, pode optar por colocá-los nas partes dos palitos que estão a sair da borda da base.
- Se, durante o seu turno, um ou mais palitos caírem do ninho, vai ter de os colocar de volta horizontalmente no ninho e o seu turno termina imediatamente. Se fizer com que um ovo caia, então a sua sorte termina e terá de ficar com o ovo para si! (ver “Pôr ovos” mais abaixo).
- O jogador é responsável pelo ninho até o próximo participante tocar num palito. Se um ou mais palitos, ou um ovo (ou ovos), caírem do ninho **antes** de o próximo jogador tocar num palito, isso conta como se ainda fosse a **sua** vez.
- Se um jogador bater na mesa ou no ninho fora do **respectivo** turno e fizer cair um ou mais ovos ou palitos, isso conta como se acontecesse no turno do jogador que o fez.



O João tira um palito com vermelho na extremidade superior e verde na inferior. Ele o coloca à sua frente na mesa e depois tira um com uma extremidade verde, mas a outra é roxa. O João ainda pode tirar um último palito, portanto ele escolhe um com uma extremidade roxa à vista. Ele tira-o para fora e... que sorte! É roxa em ambas as extremidades. Agora ele deve colocar todos os três horizontalmente no ninho e depois pode pôr um dos seus ovos.

POR



A Bruna tira um palito com vermelho na extremidade superior e verde na inferior. Ela o deixa à sua frente na mesa e tira outro palito com verde no topo e roxa no fundo. A Bruna ainda pode tirar mais um palito e... é amarelo na extremidade inferior. Agora ela deve colocar os três horizontalmente no ninho, mas não pode pôr nenhum ovo.



Pôr ovos



Para pôr um ovo, deve colocá-lo de maneira a que fique apoiado na estrutura de palitos que estão, de momento, colocados no ninho, sem que nenhum deles caia. Com métodos de construção tão complicados, é possível que um ovo caia do ninho ou deslize para o seu interior.

❶ E se um ou mais ovos caírem do ninho?

Se, durante o seu turno, um ou mais ovos caírem do ninho (na mesa ou no chão), vai ter de os adicionar ao resto dos ovos na sua área de jogo.

❷ E se um ou mais ovos deslizarem para o interior do ninho?

Se, durante o seu turno, um ou mais ovos caírem na lata **(de modo que fiquem completamente abaixo da borda da lata)**, vai ter de tirar um ovo do jogador que tiver mais ovos e adicioná-lo à sua área de jogo. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de ovos, pode escolher a quem o vai tirar.

Se um ou mais palitos caírem, deverá colocá-los de novo no ninho conforme explicado anteriormente. Seja como for, o seu turno termina imediatamente.

Depois de pôr os ovos, Kiki tem de chocá-los.

Ótimo, agora só falta ajudar a Kiki a se sentar em cima dos ovos!

Se não tiver nenhum ovo na sua área de jogo no **início** do seu turno, não vai tirar nenhum palito. Em vez disso, pegue na figura do cuco e tente colocá-la cuidadosamente no ninho, da mesma forma como colocou os ovos até aí. Mas tenha cuidado!

Depois, veremos se a Kiki consegue ser o cuco do galinheiro! Ficou tudo estável ou caiu alguma coisa?

❸ Um ou mais palitos caíram?

Oh não! O seu ninho não foi construído corretamente. Tire a Kiki do ninho e coloque-a de lado. Coloque os palitos caídos (horizontalmente) de volta no ninho. Isto termina o seu turno.

❹ Um ou mais ovos caíram?

Aplicam-se as mesmas regras do resto do jogo (ver: *Pôr ovos*). Tire a Kiki do ninho e coloque-a de lado. Isto termina o seu turno.

❺ A Kiki caiu do ninho?

Coloque a Kiki de lado e tente novamente na próxima ronda (rodada). Isto termina o seu turno.

❻ A Kiki caiu no ninho?

Oh não! Pobre Kiki! Acaba de perder o jogo. Vence o jogador que tiver mais ovos restantes. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de ovos, dá-se um empate.

Se não conseguir colocar a Kiki corretamente, deverá colocá-la de volta no meio da mesa, perto do ninho. Se houver outro jogador que também tenha colocado todos os seus ovos e não tiver nenhum restante, ele pode tentar colocar a Kiki no ninho quando chegar o seu turno. Enquanto isso, terá de esperar pelo seu próximo turno para tentar novamente, isto se o jogo não terminar entretanto.



Fim do jogo



O jogo termina quando algum jogador conseguir colocar a Kiki no ninho sem fazer cair nenhum ovo ou palito. Quem atingir esse objetivo, ganha o jogo e ganha o título de **Construtor de ninhos de cuco!**

Se a lata ficar sem palitos antes de alguém colocar a Kiki, cada jogador, por turnos, irá colocar os seus ovos como se tivessem tirado um palito com duas extremidades da mesma cor. O resto das regras são aplicadas normalmente e quem colocar a Kiki com sucesso após todos os seus ovos terem sido colocados, vence a partida.

Variante para cucos novatos

Se estiver a jogar com filhotes cujas penas de voo ainda não nasceram e eles estiverem com dificuldade em aceitar turnos onde não podem colocar ovos, sugerimos que tente esta variante:

- Quando se tirarem três palitos e nenhum deles tiver a mesma cor nas duas extremidades, os palitos são adicionados ao ninho normalmente e depois também é colocado um ovo, como se o terceiro palito tivesse as duas extremidades da mesma cor.

Créditos

Autores: Viktor Bautista i Roca & Josep M. Allué

Ilustradora: Monsuros

Editor: David Esbrí

Layout: CeciRC

Tradução para português: Rui Ferrão

Agência: White Castle



www.devir.pt

Devir Livraria, Ltda. Pólo Industrial.
Brejos de Carreiros, Escritório 2,
Olhos de Água 2950-554 Palmela.
devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212
139 440 • **Devir Livraria Ltda.** Rua
Chamatu, 197-A, Vila Formosa, CEP
03359-095 São Paulo – SP. CNPJ
57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br. Telefone (11) 2924-6918

© Devir Contenidos S.L.

