

3. Wer den Kuckuck würfelt

Wer einen „Kuckuck“ würfelt, hat zwei Möglichkeiten:

- Er kann ein beliebiges Ei **aus** einem **fremden Nest** werfen. Dieses herausgeworfene Ei wird aus dem Spiel entfernt; der „geworfene“ Spieler hat nun ein Ei weniger im Spiel.
- Er kann ein eigenes Ei als „Kuckucksei“ in ein fremdes Nest legen (und so das Spiel beenden). Das kann der Spieler aber nur, wenn er ein eigenes Ei direkt vor einem fremden Nest stehen hat – auf einem der weiß umrahmten Felder.

Wichtig: Ein Spieler muß ausscheiden, wenn alle seine 3 Eier „geworfen“ wurden. In sein Nest darf auch kein „Kuckucksei“ gelegt werden.

4. Der Kuckucksruf

Erreicht ein Spieler mit seinem Ei eines der beiden Felder vor einem fremden Nest, so muß er laut „Kuckuck“ rufen. Damit macht er die anderen Spieler darauf aufmerksam, daß er fast am Ziel ist. Wer das vergißt, muß mit seinem Ei zurück ins eigene Nest.

E. Das Ende des Spiels

oder: Ei – der Kuckuck!

Das Spiel endet, sobald ein Spieler ein eigenes Ei in ein fremdes Nest legen kann (auf das Feld mit dem großen „Kuckucksei“). Dieser Spieler hat gewonnen.

Produktverantwortung: Reiner Müller



Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden

Ei der Kuckuck

von Jürgen Lange

Spielanleitung

A. Zum Spiel gehören

- 1 Spielplan-Einsatz
- 12 Eier (pro Farbe 3)
- 1 Farbwürfel (mit Kuckuck und Nest)
- 1 Spielanleitung

B. Ziel des Spiels

oder: Der Kuckuck legt ein Ei

Jeder Spieler zieht mit den Eiern seiner Farbe über die bunten Felder des Spielplans – auf ein fremdes Nest zu. Ziel ist es, einem anderen Spieler so schnell wie möglich ein eigenes Ei als „Kuckucksei“ ins Nest zu legen. Wer das zuerst schafft, ist der Sieger.

C. Vorbereitung

oder: Der Kuckuck legt noch keine Eier

Jeder Spieler wählt ein farbiges Nest und 3 Eier gleicher Farbe. Die Eier werden so in das Nest gesetzt, daß das große Ei im Nest frei bleibt. Das ist der Platz für das fremde Kuckucksei.

Wer zuerst einen Kuckuck würfelt, darf das Spiel beginnen.

D. Der Spielverlauf

oder: Da kommt ein Kuckuck mit dem Ei

1. Würfeln

Grundsätzlich würfelt jeder Spieler, der an der Reihe ist, **einmal**.

Ausnahmen:

- Bis zu 3 x würfeln darf ein Spieler, wenn **alle** seine Eier in **seinem** Nest sind – egal, ob er 3, 2 oder nur noch 1 Ei hat.
- Würfelt ein Spieler seine **eigene** Farbe und kann er dann auf ein Feld **seiner** Farbe ziehen, so darf er **nochmals** würfeln.
(Z.B. Würfelt ein Spieler rot und kann er mit seinem roten Ei auf ein rotes Feld ziehen, so darf er nochmals würfeln.)

2. Würfelerggebnisse

a) Wer eine Farbe würfelt

Nur wer die **richtige** Farbe würfelt, kann auch mit **einem** seiner Eier ziehen.

– Aus dem Nest ziehen

Vor jedem Nest liegen jeweils zwei weiß umrahmte Farbfelder. Jedes Ei **muß** über eines der beiden Felder ins Spiel gebracht werden. Das heißt: Jeder Spieler hat zwei Möglichkeiten (2 Felder = 2 Farben).

Beispiel 1 Ein Spieler würfelt grün. Keines der weiß umrahmten Felder ist grün. Das Ei muß im Nest bleiben.

Beispiel 2: Ein Spieler würfelt blau. Eines der weiß umrahmten Felder ist blau. Der Spieler setzt sein Ei auf das blaue Feld.



– Ziehen über die Farbfelder:

Ein Ei muß immer auf das Feld gezogen werden, dessen Farbe gewürfelt wurde – ganz gleich, ob vorwärts, seitlich oder zurück.

Beispiel 1: Ein Spieler würfelt rot. Das nächste Feld vor seinem Ei ist rot. Der Spieler zieht sein Ei auf das rote Feld vor.

Beispiel 2: Ein Spieler würfelt blau. Keines der benachbarten Felder ist blau. Der Spieler kann das Ei nicht ziehen.

Beispiel 3: Ein Spieler würfelt grün. Ein Feld hinter einem seiner Eier ist grün. Der Spieler muß dieses Ei ein Feld rückwärts ziehen.

Ein Ei darf immer nur **ein Feld weit** gezogen werden: gerade oder diagonal (den schwarzen Linien folgend). Das Überspringen von Farbfeldern oder Eiern ist nicht erlaubt.

Ausnahme:

Wer nur noch ein Ei hat, kann auch auf das Ziehen dieses letzten Eies verzichten – und es zum Beispiel auf einem Feld eigener Farbe sitzen lassen, wo es besonders geschützt ist.

b) Wer „Zurück ins Nest!“ würfelt

Wer dieses Zeichen würfelt, darf ein fremdes Ei vom Spielfeld nehmen und in dessen Nest zurücksetzen. Dies ist aber nur möglich, wenn Eifarbe und Farbfeld nicht gleich sind.

Ein Beispiel: Grün am Zug; ein rotes Ei sitzt auf einem blauen Feld. Grün kann das rote Ei zurück ins rote Nest setzen.

Aber: Sicher ist zum Beispiel ein blaues Ei auf einem blauen Feld.

Ziehen:

- Nur auf ein Feld der gewürfelten Farbe
- Nur auf ein benachbartes Feld
- Nur auf ein freies Feld

