

# ZUM KUCKUCK!

**Tja, da sitzen sie nun**, die arme Berta und ihr Mann August. Mit all den Kuckucken im Nest.

Doch den anderen Kakadu-Familien auf den Nachbarbäumen geht es auch nicht besser. Überall Kuckucke...

Es kommt darauf an, sein Nest möglichst sauber zu halten. Denn der Spieler, der gerade die meisten Kuckucke in seinem Nest hat, verliert einen eigenen Kakadu. Und wer keine Kakadus mehr hat, scheidet aus ... zum Kuckuck!

**Sieger ist, wer am Ende die meisten Kakadus durchgebracht hat.**

- Spielmaterial:**
- 60 Zahlenkarten (1-60);
  - 24 Nest-Karten (2 x 1-12 Kuckucke);
  - 24 Kakadu-Karten (mit einem Kakadu auf der Vorder- und einem Kuckuck auf der Rückseite).

Zusätzlich werden noch ein Stift und ein Blatt zum Notieren der Punkte benötigt.

*Diese Spielregel wurde gemäß der Rechtschreibreform verfasst.*

## Spielvorbereitung

Pro Spieler:  
12 Zahlen-  
karten und  
entsprechend  
viele Kakadu-  
Karten



Nest-Karten als  
Stapel bereitlegen

- **Die 60 Zahlenkarten** werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 12 Karten, die er auf die Hand nimmt. Nehmen weniger als 5 Spieler teil, werden die restlichen Karten zurück in die Schachtel gelegt; sie werden für den Rest des Spiels nicht mehr benötigt.
  - **Die 24 Kakadu-Karten** werden verteilt: Jeder Spieler zählt die kleinen (ganzen und halben) Kakadus auf seinen 12 Zahlenkarten zusammen und erhält entsprechend viele Kakadu-Karten, die er – mit der farbigen Kakadu-Abbildung nach oben – nebeneinander vor sich ablegt. Halbe Kakadus werden »abgerundet«; bei 5,5 Kakadus beispielsweise erhält der Spieler nur 5 Kakadu-Karten. Bleiben Kakadu-Karten übrig, werden sie ebenfalls zurück in die Schachtel gelegt.
- Hinweis:** Auf den ersten Blick mag die Verteilung der Kakadus ungerecht erscheinen. Dazu sollte man aber wissen, dass die Spieler mit wenigen Kakadus bessere Karten erhalten haben (Werte 1 – 12 bzw. 49 – 60) und die mit vielen Kakadus – wortwörtlich – »schlechte Karten haben« (mit den mittleren Werten 13 – 48).
- **Die 24 Nest-Karten** werden gut gemischt und als verdeckter Stapel in der Tischmitte platziert.

## Spielverlauf

- **Ein kompletter Durchgang** besteht aus maximal 12 Runden, dann wird gepunktet und ein neuer Durchgang kann beginnen. Es werden so viele Durchgänge gespielt, wie insgesamt Spieler teilnehmen.  
Bei 3 Spielern also drei Durchgänge, bei 4 vier und bei 5 Spielern fünf.

● **Jede Runde** wiederum besteht aus 5 Teilschritten, die sich von Runde zu Runde immer wieder in dieser Reihenfolge wiederholen:

1. Die obersten zwei Nest-Karten werden aufgedeckt und nebeneinander neben den Stapel gelegt.

2. Jeder Spieler wählt eine seiner Zahlenkarten aus und legt sie – zunächst verdeckt – vor sich ab. Hat jeder eine Karte gelegt, werden sie aufgedeckt.

3. Der Spieler, der die höchste Zahlenkarte ausgespielt hat, nimmt sich als Erster eine der beiden Nest-Karten (immer die niedrigere!) und legt sie offen und für alle sichtbar vor sich auf den Tisch.

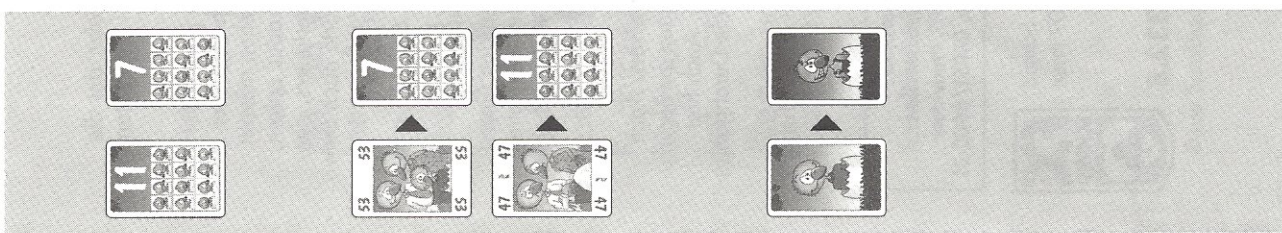
Der Spieler mit der zweithöchsten Zahl nimmt sich anschließend die andere Nest-Karte und legt sie offen vor sich ab. Alle anderen Spieler machen nichts.

Hat ein Spieler aus früheren Runden schon Nest-Karten vor sich liegen, wird eine neu hinzukommende immer obenauf gelegt und so ein Stapel gebildet. Zur Geltung kommt immer nur die oberste Karte eines solchen Stapels.

4. Der Spieler, der jetzt die meisten Kuckucke in seinem Nest hat, also die Nest-Karte mit der höchsten Zahl vor sich liegen hat, muss eine seiner Kakadu-Karten umdrehen, so dass ein frech grinsender Kuckuck zum Vorschein kommt.

**Hinweis:** Es muss immer der Spieler mit der höchsten Nest-Karte einen Kakadu umdrehen. Dies muss aber nicht zwangsläufig der Spieler sein, der in der laufenden Runde die höhere Nest-Karte aufnehmen musste; es kann gleichwohl auch ein anderer Spieler sein, der noch aus einer vorherigen Runde die insgesamt höchste Nest-Karte vor sich liegen hat.

Haben zwei Spieler die höchste Nest-Karte, muss jeder von ihnen einen Kakadu umdrehen.



Hat ein Spieler überhaupt noch keine Nest-Karte, zählt dies als null.

**5. Jeder Spieler nimmt seine ausgespielte Zahlenkarte und legt sie verdeckt auf einem Stapel neben seinen Kakadu-Karten ab; diese Karten können für den Rest des Durchgangs nicht mehr benutzt werden; die Handkarten werden also immer weniger.**

● **Alle weiteren Runden** verlaufen in derselben Weise: zwei neue Nest-Karten aufdecken, Zahlenkarte ausspielen, beide Nest-Karten verteilen, Kakadu-Karte umdrehen, Zahlenkarte ablegen.

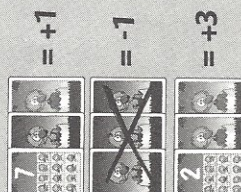
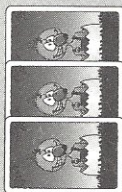
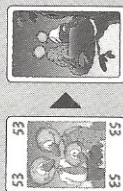
● **Kein Kakadu mehr!** Müsste ein Spieler eine Kakadu-Karte umdrehen und zu einem Kuckuck machen, kann dies aber nicht mehr, da er keine Kakadus mehr hat, scheidet er aus.

Er legt seine restlichen Zahlenkarten auf den Stapel neben seinen (ehemaligen) Kakadu-Karten und dreht die Nest-Karten vor sich um (Rückseite nach oben).

In diesem Fall muss der Spieler, der jetzt, nachdem die Nest-Karten des ausgespielten Spielers nicht mehr zählen, die höchste Nest-Karte hat, einen seiner Kakadus umdrehen. *(Kann auch er das nicht mehr, scheidet er ebenso aus usw.)*

● **Ein Durchgang endet** entweder nach der 12. Runde, wenn alle Zahlen- und Nest-Karten gespielt wurden, oder sofort, wenn sich nur noch zwei Spieler im Spiel befinden.

● **Es kommt zur Wertung:** Jeder Spieler erhält für jede seiner Kakadu-Karten, die nicht zum Kuckuck wurde, 1 Pluspunkt. Ein Spieler, der vorzeitig ausgeschieden ist, erhält 1 Minuspunkt. Der Spieler, der die niedrigste Nest-Karte vor sich liegen hat, erhält zusätzlich 1 Pluspunkt. (Sind dies zwei Spieler, erhalten beide einen zusätzlichen Punkt.) Alle Punkte werden notiert.



**Hinweis:** Für den seltenen Fall, dass ein Spieler aufgrund seiner Zahlenkarten von Beginn an keine einzige Kakadu-Karte erhält, gilt, dass er, sollte er alle 12 Runden überstehen, am Ende 2 Pluspunkte gutgeschrieben bekommt.

● **Ein neuer Durchgang beginnt.** Jeder Spieler gibt die 12 Zahlenkarten, mit denen er gerade gespielt hat und die entsprechenden Kakadu-Karten an seinen linken Nachbar weiter. Die Kakadu-Karten werden wieder alle mit der farbigen Seite nach oben bereitgelegt.

Alle Nest-Karten werden gut gemischt wieder auf einen Stapel in der Tischmitte gelegt.

Entsprechend der Spielerzahl werden auf diese Weise 3–5 Durchgänge gespielt, so dass jeder Spieler einmal mit jedem Kartenblatt gespielt hat.

● **Es gewinnt,** wer nach der Auswertung des letzten Durchgangs die höchste Gesamtpunktzahl vorweisen kann. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der das höchste Einzelergebnis erzielen konnte.

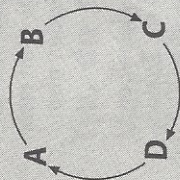
## Zum Kuckuck, nochmal!

### Die spieltaktische Steigerung

**Die Spielvorbereitung** ist die gleiche wie beim Grundspiel.

**Der Spielverlauf** bleibt ebenfalls in den meisten Punkten derselbe, mit der großen Ausnahme, dass die Zahlenkarten nicht gleichzeitig verdeckt, sondern reihum offen ausgespielt werden.

Nach dem Aufdecken der beiden Nest-Karten legt ein Spieler eine seiner Zahlenkarten offen aus, dann sein linker Nachbar usw., bis alle Spieler eine Karte gelegt haben.



Nicht gleichzeitig verdeckt, sondern reihum offen

Der linke  
Nachbar des  
jeweiligen  
Verlierers  
beginnt

**In der ersten Runde** beginnt der Spieler, der die meisten Kakadu-Karten erhalten hat. (Bei Gleichstand wird gelöst.)

**Alle weiteren Runden** beginnt dann jeweils der linke Nachbar des Spielers, der die vorherige »verloren« hat, also einen Kakadu hat umdrehen müssen. Müssen zwei Spieler in einer Runde Kakadus opfern, beginnt der linke Nachbar desjenigen Verlierers, der weiter »hinten« sitzt, also seine Zahlenkarte nach dem anderen Verlierer ausgespielt hat.

**Beispiel:** Die Reihenfolge ist A-E.

1. B + C verlieren; D beginnt.

2. A + E verlieren; B beginnt (da A auch Verlierer ist).

**Scheidet ein Spieler aus**, wird wie in den Grundregeln verfahren, d.h. ein anderer Spieler muss einen Kakadu umdrehen – und dessen linker Nachbar beginnt in der nächsten Runde mit dem Ausspielen einer Zahlenkarte.

**Alle anderen Regeln bleiben bestehen.** Auch hier werden die Zahlen- und Kakadu-Karten zu Beginn eines neuen Durchgangs weitergegeben. Auch hier werden der Spielerzahl entsprechend viele Durchgänge gespielt usw.

**Sieger ist** auch diesmal der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

**Haben Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel?  
Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung. Schreiben Sie uns  
oder rufen Sie an: F.X. Schmid GmbH & Co. KG, Produktent-  
wicklung, Bachstr. 17, 83209 Prien / Chiemsee, 08051/6908-31**

© 1997 F. X. Schmid  
D-83209 Prien



Spielidee: Stefan Dorra  
Gestaltung: Franz Vohwinkel  
Redaktion, Art Direction und  
Herstellung: Stefan Brück

**No. 70332.8**