

Áfram Kúkú!

Óstöðugt hreiðurgerðarspil fyrir 2-5 leikmenn á milli 4-99 ára.

Höfundar: Josep Maria Allué og Viktor Bautista i Roca

Leyfishafi: White Castle

Teiknari: Gabriela Silveira

Tímalengd spils: U.þ.b. 15 mínútur

Sagan í spilinu

Kíkí Kúkú er orðin áhyggjufull! Hvar á hún að verpa eggjunum sínum? Öll hreiður, alls staðar, eru þegar upptekin. Hvað á hún að gera? Þar sem hún er gauksfugl, þá hefur hún aldrei lært að smíða sitt eigið hreiður. Og í ár vill hún verpa eins mörgum eggjum og hún mögulega getur. Hjálpaðu Kíkí Kúkú og reyndu að smíða hreiður fyrir öll eggin með prikunum. En farðu varlega! Þolinmæði er ekki einn af styrkleikum Kíkí. Strax og nokkur prik eru komin á staðinn, byrja eggin að velta niður í hálfklárað hreiðrið. Hver verður fyrsti leikmaðurinn til að gæta eggjanna í flækjum hreiðursins og setja Kíkí ofan á eggin sín?

Innihald

1 hreiðurstæði (= neðri helmingur dósarinnar), 1 Kíkí Kúkú, 70 viðarprik, 20 gauksegg, 1 leiðbeiningarbæklingur.

Undirbúningur

Settu hreiðurstæðið í miðju borðsins svo allir leikmenn nái auðveldlega til þess.

Einn leikmaður heldur öllum prikunum inni í hreiðurstæðinu og lætur þau svo falla til hliðanna.

Eggjunum er dreift jafnt á milli leikmanna. Egg sem ganga af eru sett til hliðar.

Settu Kíkí Kúkú við hlið hreiðurstæðisins.

Hvernig á að spila spilið?

Spilað er eftir klukkugangi (leikmaður til vinstri er alltaf næsti leikmaður). Sá leikmaður sem síðast borðaði egg fær að byrja.

Hvernig er hreiðrið sett saman?

Taktu prik úr hreiðurstæðinu – en auðvitað án þess að kíkja ofan í það (hreyfing 1). Ef prikið hefur tvo liti, settu það á borðið fyrir framan þig. Nú þarftu að taka prik sem hefur sama lit á efri endanum, eins og prikið sem þú varst að taka er með á **neðri endanum** (hreyfing 2).

Hver leikmaður hefur þrjár tilraunir til að reyna að taka prik með sama lit á **báðum endum** (hreyfing 3).

Hvernig lenda eggin í hreiðrinu?

Ef þú nærð **priki með sama lit á báðum endum** (eftir þrjár tilraunir eða færri), þá máttu setja þetta prik (og prikin sem þú varst búin(n) að taka) lárétt á hreiðurstæðið. Svo máttu setja egg frá þér í hreiðrið. Ef þér tekst ekki að finna **prik með sama lit á báðum endum** í þremur tilraunum, þá máttu samt setja prikinn lárétt í hreiðrið. En þú mátt **ekki** setja egg í hreiðrið.

Dæmi:

Tumi tekur prik með rauðum lit að ofan og grænum lit að neðan. Hann setur prikið á borðið fyrir framan sig. Svo tekur hann prik með grænum toppi. Það er blátt að neðan. Tumi má taka eitt prik í viðbót. Það er blátt á báðum endum. Þá má hann leggja prikin þrjú lárétt á hreiðurstæðið, og setja egg frá sér í hreiðrið.

María tekur prik með rauðum toppi og grænum botni. Hún setur prikið fyrir framan sig. Svo tekur hún prik með grænum toppi. Það er með bláum botni. Nú má María taka eitt prik í viðbót. Það er með gulum botni. Þá má María leggja prikin sín þrjú lárétt á hreiðurstæðið, en hún má ekki setja eggin í hreiðrið.

Mikilvægar reglur um hreiðurgerð:

- Ef það eru engin prik með réttum lit eftir, þá máttu velja hvaða prik sem er.
- Þegar þú ert að byggja hreiðrið, þá seturðu prikin lárétt á milli prikanna sem standa lóðrétt. En þú mátt líka setja prikin lárétt á prikin sem ná út fyrir hreiðurstæðið.
- Ef eitt eða fleiri prik detta út fyrir hreiðrið, þá þarft þú að setja þau aftur lóðrétt í hreiðurstæðið. Umferðinni þinni er þá strax lokið og næsti maður á leik.

Ó nei, það datt egg niður!

Þegar verið er að byggja svona flókið hreiður, þá getur komið fyrir að egg hrapi niður eða renni neðar inn í hreiðrið, jafnvel falli alveg niður á botn hreiðurstæðisins.

- Eitt egg eða fleiri detta út fyrir hreiðrið:
Ef eitt egg eða fleiri detta út fyrir hreiðrið og ofan á borðið þegar þú ert að gera, þá verður þú að setja þau í þína eggjáhúgu.
- Eitt egg eða fleiri renna ofan í hreiðurstæðið:
Ef eitt egg eða fleiri renna ofan í hreiðurstæðið þegar þú ert að gera, það er að segja að eggjið fellur niður fyrir brúnina á dósinni, þá þarftu að taka egg frá þeim leikmanni sem er með flest egg og setja í hrúguna þína. Ef tveir eða fleiri leikmenn hafa jafn mörg egg, þá máttu velja frá hverjum þú tekur egg.
- Þú ert ábyrg(ur) fyrir hreiðrinu þar til næsti leikmaður snertir prik. Ef eitt eða fleiri prik eða egg detta úr hreiðrinu í hreiðurstæðið áður en næsti leikmaður snertir prik, þá gerðist það í **þinni** umferð.
- Ef leikmaður rekst í borðið eða hreiðrið þegar einhver annar á leik, og eitt eða fleiri prik eða egg detta af hreiðrinu eða í hreiðurstæðið, þá er litið svo á að það hafi gerst þegar sá átti leik.

Gastu sett öll eggin þín í hreiðrið?

Frábært! Nú þarftu bara að hjálpa Kíkí Kúkú upp á hreiðrið sitt! Ef þú átt engin egg þegar umferðin þín hefst, þá máttu taka Kíkí Kúkú og setja hana verlega ofan á hreiðrið.

Þá kemur að hinni mikilvægu spurningu: Er allt stöðugt í hreiðrinu, eða datt eitthvað niður?

- Prik datt niður
Ó nei, hreiðrið er ekki vel smíðað. Taktu Kíkí Kúkú strax af hreiðrinu og settu hana við hlið þess. Svo skaltu setja öll prik sem dattu lóðrétt í hreiðurstæðið á nýjan leik. Þú hefur lokið þinni umferð, og næsti leikmaður á leik.
- Egg datt niður
Sama regla gildir og um egg frá upphafi spilsins (sjáðu **Ó nei, það datt egg niður!**). Taktu Kíkí Kúkú úr hreiðrinu og settu hana við hlið þess. Þú hefur lokið þinni umferð, og næsti leikmaður á leik.
- Kíkí Kúkú fellur úr hreiðrinu
Settu Kíkí Kúkú við hlið hreiðursins og reyndu aftur í næstu umferð. Næsti leikmaður á leik.

Spilinu lýkur

Spilinu er lokið þegar leikmanni tekst að setja Kíkí Kúkú á hreiðrið án þess að nokkurt prik eða egg falli niður. Hverjum sem tekst þetta er sigurvegari spilsins og má kalla sig Byggingameistara Gaukanna!

Ef öll prikin eru komin í hreiðrið áður en nokkrum tekst að setja Kíkí Kúkú á hreiðrið, þá sigrar sá leikmaður sem á fæst egg. Þeir sem hafa jafn mörg egg deila sigrinum hamingjusamir.