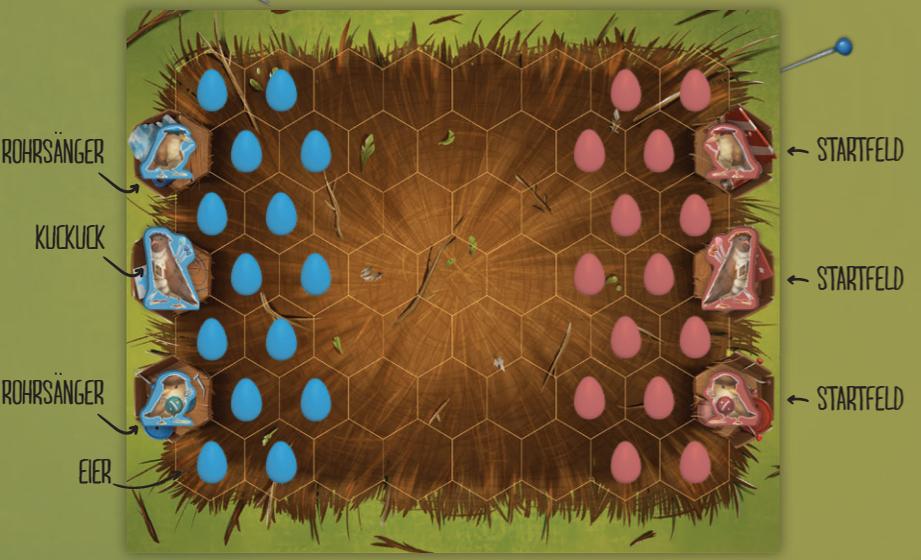




OPERATION CUCKOO

Willkommen im Kampfnest! Du wurdest als Ei von deiner Kuckucksmutter in einem fremden Nest ausgesetzt. Als du schlüpfst, bemerkst du, dass dein Ei anders ist als die anderen Eier. Aber das ist doch dein Nest! Also schmeiß die anderen raus! Du siehst dich um und da ist noch ein Kuckuck. Dein Feind! Schaffst du es, alle anderen Eier loszuwerden oder deinen Feind in eine Falle zu locken? Der Kampf beginnt ...

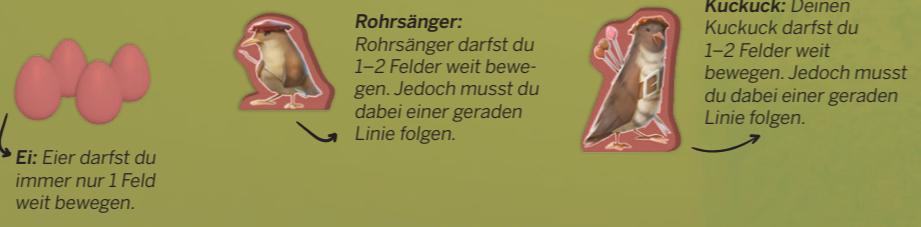
VORBEREITUNG



Das Kampfnest (Spielplan) hat 2 Seiten. Normalerweise nutzt ihr die Seite **ohne** Stern in der Ecke. Die andere Seite nutzt ihr für die Varianten. Legt das Kampfnest mit eurer gewählten Seite nach oben in die Mitte des Tisches und setzt euch gegenüber. Wählt jeweils 1 Farbe, nehmt euch die entsprechenden Figuren und richtet das Kampfnest danach aus. Verteilt alle Figuren dem obigen Aufbau entsprechend.

Euer Ziel
 Du gewinnst die Partie auf 1 dieser 4 Arten. 1) All deine Eier und Rohrsänger wurden erobert. 2) Du erobert den feindlichen Kuckuck. 3) Du betrittst mit deinem Kuckuck 1 der feindlichen Startfelder und übernimmst dadurch das Kampfnest. 4) Ein feindliches Ei oder ein feindlicher Rohrsänger betreten 1 deiner Startfelder.

Ablauf
 Ihr wechselt euch ab und wer zuletzt einen Vogel gesehen hat, beginnt. In deinem Zug bewegst du 1 Figur deiner Farbe. Danach ist dein Zug beendet. Es gibt 3 verschiedene Figuren mit eigenen Bewegungsregeln:



Du kannst deine Figuren nur auf freie Felder oder auf Felder mit feindlichen Figuren bewegen. Du kannst dabei keine anderen Figuren überspringen. Bewegst du deine Figur auf ein Feld mit einer feindlichen Figur, erobert du sie und nimmst sie aus dem Kampfnest. Deine Figur übernimmt das Feld. Dabei musst du 2 Regeln beachten: 1) Du musst feindliche Figuren erobern, falls du kannst. 2) Ohne Eroberung kannst du deine Figuren nicht rückwärts bewegen.

All deine Bewegungen führen entweder zu 1) einer Eroberung oder 2) keiner Eroberung. Beide Situationen sind nachfolgend erklärt.

Bewegung mit Eroberung
 Befindet sich eine feindliche Figur in Reichweite, musst du sie erobern. Bei Eiern muss sich die feindliche Figur direkt auf dem Feld daneben befinden. Bei Rohrsängern und Kuckucken muss sich die feindliche Figur max. 2 Felder in gerader Linie entfernt befinden. Rohrsänger und Kuckucke müssen sich 1 bzw. 2 Felder bewegen, falls sich eine feindliche Figur in Reichweite befindet. Befinden sich mehrere feindliche Figuren in Reichweite, darfst du auswählen, welche du erobert. Dabei darfst du dich auch rückwärts bewegen. Nach der Eroberung endet deine Bewegung und dein Zug.

Habt ihr beide nicht bemerkt, dass eine Figur hätte erobert werden müssen, setzt eure Partie ganz normal fort. Ihr solltet beide in allen Zügen aufmerksam sein.

Beispiel: Eroberung mit Rückzug
 Der blaue Rohrsänger muss das rote Ei erobern. Danach endet der Zug von Blau.



Bewegung ohne Eroberung
 Gibt es keine feindliche Figur in Reichweite, darfst du 1 beliebige deiner Figuren bewegen. Du kannst sie nur vorwärts und nicht über andere Figuren hinweg bewegen. Nach der Bewegung endet dein Zug.

Beispiel: Bewegung ohne Eroberung
 Der Rohrsänger darf sich 1 oder 2 Felder bewegen. Er kann sich nicht über das Ei bewegen und muss in gerader Linie nach vorne. Die Pfeile zeigen alle seine möglichen Optionen.



Ende der Partie
 Die Partie endet und du gewinnst, sobald 1 dieser 4 Bedingungen eintritt: 1) All deine Eier und Rohrsänger wurden erobert. 2) Du erobert den feindlichen Kuckuck. 3) Du betrittst mit deinem Kuckuck 1 der feindlichen Startfelder und übernimmst dadurch das Kampfnest. 4) Ein feindliches Ei oder ein feindlicher Rohrsänger betreten 1 deiner Startfelder.

Wer als 1. von euch 2 Partien gewinnt, ist Königskuckuck und darf diesen Titel mit Stolz tragen!

Spielplanrückseite
 Die Seite des Spielplans mit dem Stern ist herausfordernder und interaktiver als die Vorderseite. Eure Kuckucke treffen schneller auf Feinde. Wählt 1 der beiden Varianten bei der Vorbereitung und befolgt die üblichen Regeln.



MITWIRKUNG
Spielidee: Dennis Harmsen & Esmée Spaargaren
Illustration: Gustavo Furstenau
Grafikdesign: Vicky Trouerbach
Veröffentlichung: Jolly Dutch
Version: 2022
Deutsche Übersetzung: Laura Renau, unterstützt von Markus Jost, für The Geeky Pen

ERKLÄRVIDEO

