

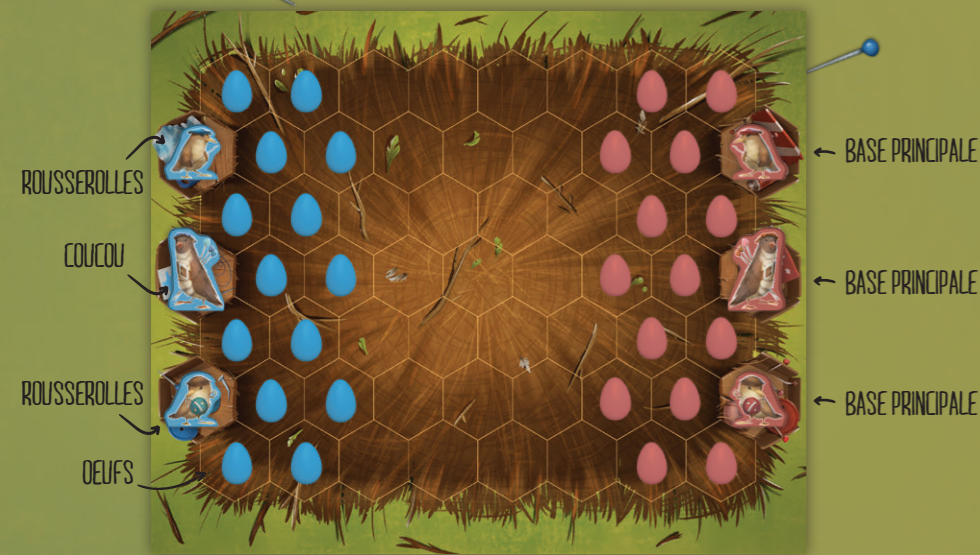


# OPERATION CUCKOO



**Bienvenue dans le nid de combat ! Alors que vous étiez encore dans l'œuf, votre maman coucou vous a lâché dans un nid inconnu. Après avoir éclos, vous remarquez que votre œuf est différent des autres. Mais, c'est bien votre nid, non ? Vous avez envie de les jeter par-dessus bord. Vous regardez autour de vous et remarquez un autre coucou. Un adversaire ! Parviendrez-vous à vous débarrasser de tous les autres œufs ou à attirer votre adversaire dans un piège ? Que le combat commence !**

## MISE EN PLACE



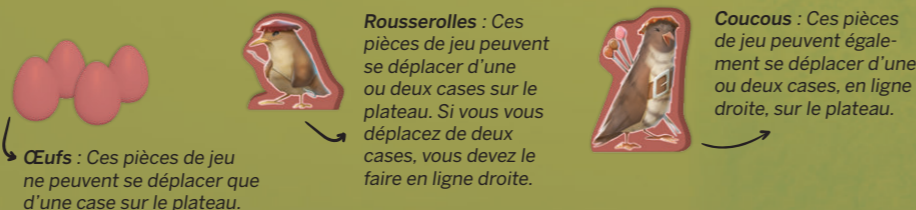
Le nid de combat (le plateau) propose deux faces. En général, vous utilisez le côté sans étoile dans un coin. Le côté avec étoile s'adresse aux joueurs expérimentés. Choisissez le côté avec lequel vous souhaitez jouer et placez le nid entre vous et votre adversaire. Décidez qui d'entre vous est rouge, qui est bleu et qui commence. Orientez le plateau de sorte que les bases rouges se trouvent devant le joueur rouge et inversement pour le joueur bleu. Puis, placez toutes les pièces de jeu sur le plateau en vous référant à la configuration de départ ci-dessus.

### But du jeu

Il y a 4 conditions de victoire dans ce combat. 1) Toutes les pièces de votre couleur sont capturées, à l'exception de votre coucou. 2) Vous capturez le coucou de votre adversaire. 3) Vous atteignez l'une des bases de votre adversaire avec votre coucou et prenez ainsi le contrôle de son nid. 4) Votre adversaire atteint l'une de vos bases avec l'une de ses pièces autre que son coucou, cette pièce ne peut alors plus être capturée.

### Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle, en commençant par le premier joueur. Votre tour consiste à déplacer une pièce de jeu sur le plateau et se termine après ce déplacement. Il y a 3 pièces de jeu différentes, chacune ayant ses propres règles de déplacement :



Les pièces de jeu ne peuvent se déplacer sur une case du plateau que si cette dernière est vide ou occupée par un adversaire. Les pièces de jeu ne peuvent pas sauter par-dessus d'autres pièces. Lorsque vous déplacez une pièce sur une case occupée, vous capturez l'adversaire qui s'y trouve. La pièce de jeu de votre adversaire est alors retirée du plateau et la vôtre prend sa place. Gardez ces deux règles fondamentales à l'esprit : 1) Si vous pouvez capturer un adversaire, vous devez le faire. 2) Vous ne pouvez déplacer vos pièces que vers l'avant, sauf si vous pouvez capturer un adversaire qui se trouve derrière vous.

Vos possibilités de déplacement mènent toujours à l'une ou l'autre de ces deux situations : 1) Vous pouvez capturer un adversaire, ou 2) Vous ne pouvez pas capturer d'adversaire. Ces deux situations sont décrites ci-après.

### Déplacement - Capturer un adversaire

Si un adversaire est à portée, vous devez le capturer. Pour les œufs, cela signifie que votre adversaire doit se trouver sur une case directement à côté de vous. Pour les rousserolles et les coucous, votre adversaire est à portée s'il se trouve directement à côté de vous ou à deux cases de distance. Les rousserolles et les coucous ne sont donc pas autorisés à ne se déplacer que d'une case s'ils peuvent capturer un adversaire qui se trouve à deux cases de distance. S'il y a plusieurs adversaires à portée, vous pouvez choisir lequel capturer. La capture peut également s'effectuer vers l'arrière. Après avoir capturé un adversaire, votre déplacement prend fin.

Dans le rare cas où aucun des deux joueurs ne se rend compte qu'une pièce de jeu peut être capturée, la partie se poursuit. Ainsi, votre adversaire devra faire plus attention lors de votre tour.



### Exemple de capture vers l'arrière

La rousserolle bleue est obligée de capturer l'œuf rouge. Ceci fait, le tour du joueur bleu prend fin.

### Déplacement - Aucun adversaire à capturer

S'il n'y a pas d'adversaire à portée, vous pouvez déplacer l'une de vos pièces de jeu. Vous devez toujours respecter les règles selon lesquelles vous ne pouvez vous déplacer que vers l'avant et vous ne pouvez pas sauter par-dessus une autre pièce. Après avoir déplacé une pièce, votre tour prend fin.



### Exemple de déplacement sans capture

La rousserolle peut se déplacer d'une ou deux cases. Elle ne peut sauter par-dessus une autre pièce et doit se déplacer en ligne droite. Des pièces bloquent certaines de ses possibilités de déplacement dans cet exemple.



### Fin de la partie

La partie prend fin lorsque l'une des quatre conditions de victoire est atteinte. Vous gagnez si : 1) Toutes les pièces de votre couleur sont capturées, à l'exception de votre coucou. 2) Vous capturez le coucou de votre adversaire. 3) Vous atteignez l'une des bases de votre adversaire avec votre coucou et prenez ainsi le contrôle de son nid. 4) Votre adversaire atteint l'une de vos bases avec l'une de ses pièces autre que son coucou, cette pièce ne peut alors plus être capturée.

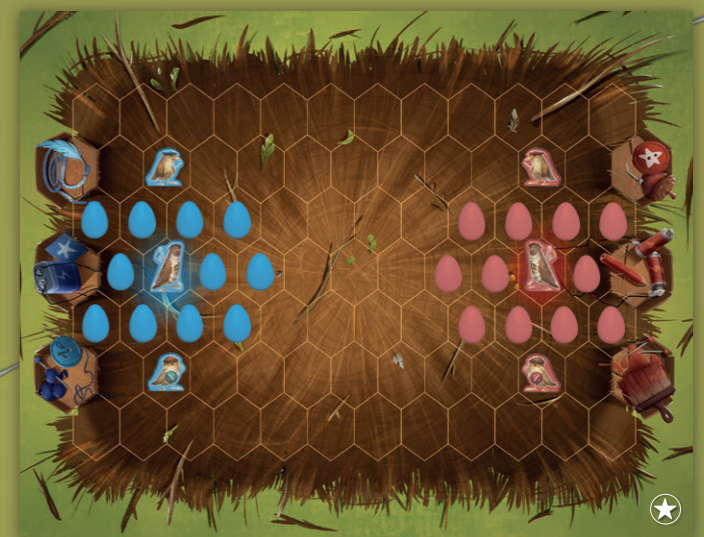
Operation Cuckoo se joue en plusieurs manches. Le premier joueur à gagner deux manches remporte la partie !

### Face avancée du plateau

Le face du plateau avec étoile propose une zone de combat plus stimulante et interactive grâce à une configuration de départ différente. Avec cette configuration, votre coucou est plus facile à atteindre pour votre adversaire. Toutes les règles restent les mêmes. Les deux configurations de départ avancées sont présentées à droite.



CONFIGURATION AVANCÉE 1



CONFIGURATION AVANCÉE 2

CRÉDITS  
**Auteurs :** Dennis Harmsen & Esmée Spaargaren  
**Illustrateur :** Gustavo Furstenau  
**Graphiste :** Vicky Trouerbach  
**Éditeur :** Jolly Dutch  
**Version :** 2022  
**Traduction française :** Ambre Poilvé et Quentin Hanot pour The Geeky Pen

VIDÉO DE RÈGLES

