

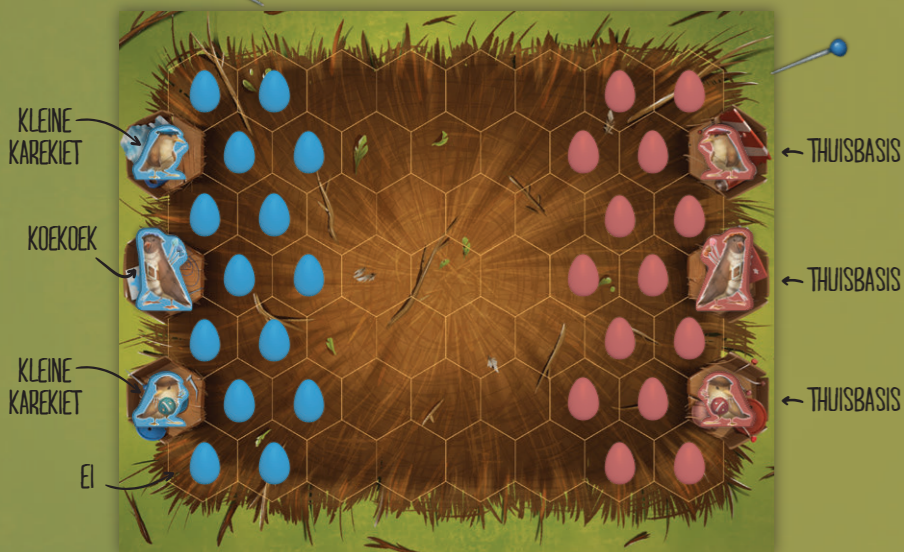


OPERATION CUCKOO



Welkom in het strijdnest! Jullie zijn door jullie Koekoeksmoeders als ei gedropt in een vreemd nest. Wanneer je uit je dop komt zie je dat jouw ei anders is dan alle anderen. Maar dit is jouw nest, gooi ze daarom overboord. Verderop zie je een andere koekoek, dit is je concurrent. Werk jij je uit de nesten door alle andere vogels weg te werken of je concurrent in de val te lokken?

VOORBEREIDING



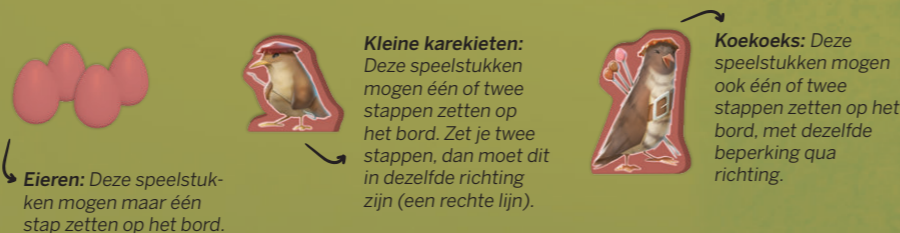
Het strijdnest (spelbord) heeft twee zijden, je gebruikt normaal de kant **zonder** ster in de hoek. De kant met ster is het gevorderden bord. Kies de kant die je wil gebruiken en leg het bord tussen jullie in op tafel. Bepaal wie rood en wie blauw speelt, wie begint, en draai het bord zo dat de rode vakken bij de rode speler zijn en de blauwe vakken bij de blauwe speler. Plaats nu de blauwe en rode speelstukken zoals aangegeven op bovenstaand voorbeeld.

Doel van het spel

De strijd om het nest is op vier manieren te winnen: 1) je zorgt dat alle speelstukken van je eigen kleur geslagen worden, behalve je eigen koekoek. 2) Je slaat de andere koekoek. 3) Je bereikt met je eigen koekoek een thuisbasis van je tegenstander waardoor je het andere nest overneemt. 4) Je tegenstander betreedt een van jouw thuisbases met een speelstuk (behalve de koekoek), waardoor het speelstuk 'veilig' is en niet meer kan worden geslagen.

Spelverloop

De spelersbeurten wisselen elkaar af. Beginnend met de start speler, moet je in je beurt één speelstuk bewegen over het spelbord en na deze beweging is de beurt afgelopen. Er zijn drie verschillende soorten speelstukken met eigen beweegregels:



Eieren: Deze speelstukken mogen maar één stap zetten op het bord.

Kleine karekieten: Deze speelstukken mogen één of twee stappen zetten op het bord. Zet je twee stappen, dan moet dit in dezelfde richting zijn (een rechte lijn).

Koekoeks: Deze speelstukken mogen ook één of twee stappen zetten op het bord, met dezelfde beperking qua richting.

Speelstukken mogen zich alleen naar een vakje bewegen wat leeg is of waar zich een tegenstander bevindt. Speelstukken mogen niet over andere speelstukken heen springen. Wanneer een speelstuk beweegt naar een vakje waar al een speelstuk van de tegenstander staat, 'sla' je de tegenstander. Je haalt het speelstuk van je tegenstander van het bord en je neemt de plek in. Er zijn twee basisregels om rekening mee te houden; 1) als je een tegenstander kan slaan, dan moet je slaan. 2) Je stukken moeten altijd naar voren bewegen, met als uitzondering dat je naar achteren moet slaan als dat kan.

Het bewegen kent twee verschillende situaties; 1) je kan **wel** een tegenstander slaan, of 2) je kan **geen** tegenstander slaan. Hieronder gaan we er verder op in.

Bewegen – een tegenstander slaan

Bevindt een tegenstander zich dichtbij genoeg dat je kan slaan, dan moet je slaan. Voor eieren betekent dit dat een tegenstander zich in een naburig vakje moet bevinden. Bij de kleine karekieten en koekoeks zijn ook tegenstanders op twee stappen afstand binnen bereik. De kleine karekieten en koekoeks mogen er dus niet voor kiezen om maar één stapje te doen als ze door twee stapjes te doen een tegenstander kunnen slaan. Zijn er meerdere tegenstanders binnen bereik, dan mag je zelf kiezen welke tegenstander je slaat. Naar achteren slaan is ook mogelijk.

Na het slaan van een tegenstander eindigt je beurt, je mag niet verder bewegen. Als jullie beide niet zien dat er geslagen kan worden, dan gaat het spel gewoon door. Je tegenstander moet dus ook scherp opletten tijdens jou beurt.



Voorbeeld achteruitslaan

De kleine blauwe karekiet is verplicht om het rode ei te slaan. Hierna eindigt de beurt van de blauwe speler.

Bewegen – geen tegenstander om te slaan

Bevindt zich geen tegenstander dichtbij genoeg, dan mag je vrij kiezen welk speelstuk je wilt bewegen. Hierbij gelden wel de regels dat je een speelstuk alleen naar voren mag bewegen en niet over een ander speelstuk heen mag laten springen. Na het bewegen van één speelstuk eindigt je beurt.



Voorbeeld van bewegen zonder te slaan

De kleine karekiet mag één of twee stappen zetten. Hier bij mag hij niet over andere stukken springen en alleen in een rechte lijn bewegen. Andere speelstukken blokkeren dus de beweging.

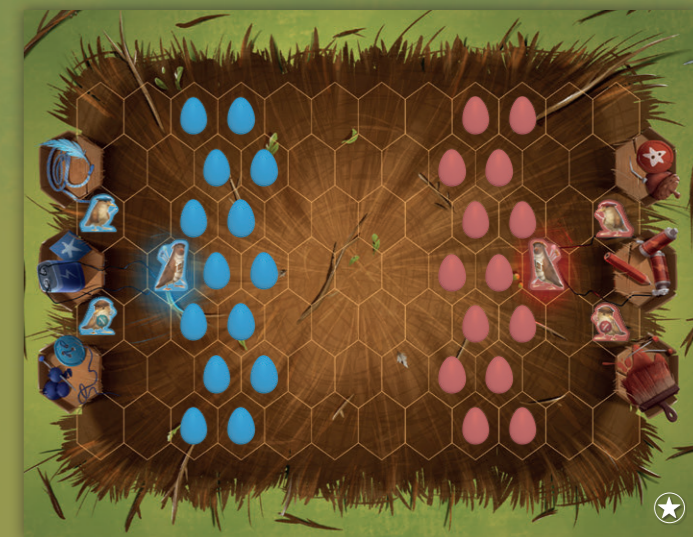


Spel einde

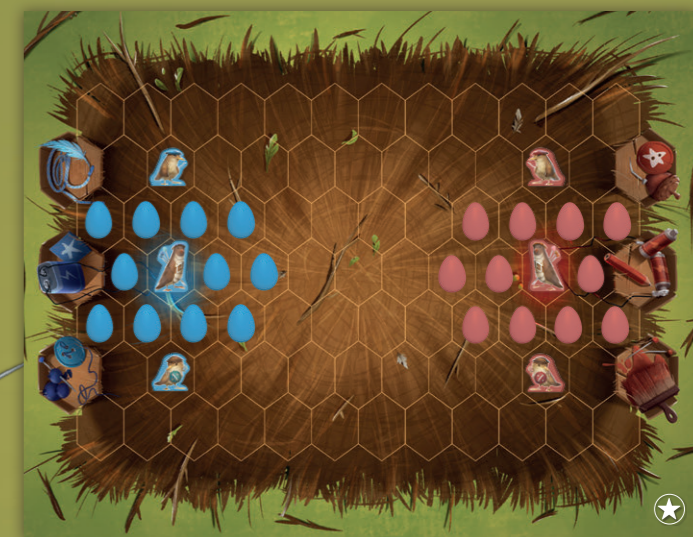
Het spel eindigt direct als aan een van de vier winst voorwaarden is voldaan. Je wint dus door: 1) je zorgt dat alle speelstukken van je eigen kleur geslagen worden, behalve je eigen koekoek. 2) Je slaat de andere koekoek waardoor je het andere nest overneemt. 3) Je bereikt met je eigen koekoek een thuisbasis van je tegenstander. 4) Je tegenstander betreedt een van jouw thuisbases met een speelstuk (behalve de koekoek), waardoor het speelstuk 'veilig' is en niet meer kan worden geslagen. Operation Cuckoo wordt in sets gespeeld, een set bestaat uit maximaal drie keer spelen. Wie als eerste twee keer gewonnen heeft wint de set en daarmee het hele spel.

Gevorderden bord

De andere kant van het bord biedt meer uitdaging doordat de start opstelling anders is. De koekoeks zijn in deze opstellingen makkelijker te bereiken. Alle regels blijven verder hetzelfde. De twee alternatieve start opstellingen staan hiernaast uitgebeeld.



GEVORDERDEN OPSTELLING 1



GEVORDERDEN OPSTELLING 2

CREDITS
Authors: Dennis Harmesen & Esmée Spaargaren
Illustrator: Gustavo Furstenau
Graphic designer: Vicky Trouerbach
Publisher: Jolly Dutch
Version: 2022

HOW TO PLAY VIDEO

