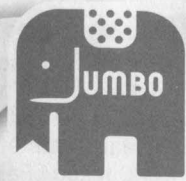


# CRAZY CUCKOO

Jumbo Jonkies  
Jumbo Bambins



www.jumbo.eu

Ben jij Karel Kozkoek  
te slim of?

Sauras-tu te montrer plus  
malin que Crazy Cuckoo?



18163



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands  
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved  
Visit: www.jumbo.eu. Made in China

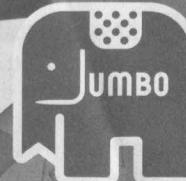


**NL Waarschuwing:** Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. **F Attention:** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. **UK Warning:** Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. **DE Achtung:** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

- Batterijen niet nodig -  
- Fonctionne sans pile -

# CRAZY CUCKOO

Jumbo Jonkies  
Jumbo Bambins



Ben jij Karel Kozkoek  
te slim of?

Sauras-tu te montrer plus  
malin que Crazy Cuckoo?



4+



15 min.



2-4



Spelregels  
Règles du jeu

## NL Karel Koekoek

Vier kleine vogeltjes zitten op een tak naast een groot ei. Dit ei kan elk moment uitkomen en dan schiet Karel de dolgedraaide Koekoek tevoorschijn! Pas dus op, want Karel Koekoek duwt jouw vogeltje zo van zijn tak! Gelukkig kun je jezelf verdedigen. Door razendsnel links of rechts op jouw tak te tikken, draait het ei naar de volgende speler. Als Karel Koekoek uit zijn ei schiet valt er één vogeltje van zijn tak. Ben jij Karel Koekoek te slim af?

**Inhoud:**

- Karel Koekoek in zijn ei.
- 4 Takken met vogeltjes.
- 4x 3 Speelkaarten

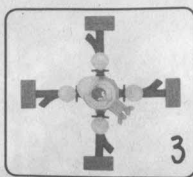
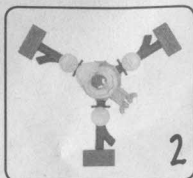
### Doel van het spel:

Karel Koekoek is helemaal dolgedraaid. Komt hij uit zijn ei? Dan valt één van de vogeltjes van zijn tak. Die speler moet 1 kaartje inleveren. De speler die als eerste alle 3 zijn kaartjes kwijt is, verliest het spel.

### Voorbereiding:

Karel Koekoek is een spel voor 2-4 spelers. Speel je met twee spelers? Bevestig dan twee takken aan het nest zoals is aangegeven in afbeelding (1). Speel je met drie spelers? Bevestig dan drie takken aan het nest zoals is aangegeven in afbeelding (2). Speel je met vier spelers? Plaats dan de takken zoals is aangegeven in afbeelding (3). Zet vervolgens het ei op het nest.

Iedere speler gaat bij een tak zitten. Zorg ervoor dat je goed met je handen bij jouw tak kunt. Zet jouw vogeltje rechtop en pak de drie kaartjes met de kleur van jouw vogeltje en leg deze naast je neer.



## Het spel begint:

De speler die als eerste jarig is begint. Duw de poten van Karel Koekoek in. Doe dit door stevig, in de richting van het ei, op de hielen van Karel te duwen. Duw Karel niet in zijn ei door op zijn kop te duwen. **Dan kan Karel stuk gaan!**

Zet nu Karel zijn poten recht voor jouw ei terwijl je ze nog steeds ingedrukt houdt. Tel met zijn allen tot drie en laat de poten los. De tijd loopt! Je kunt Karel naar de speler links of rechts van je draaien door stevig op één kant van het plankje op jouw tak te duwen.

**Let op:** als je te zacht op je plankje tikt, bereiken de poten van Karel de volgende speler niet. Dan moet jij de poten terug naar jouw vogeltje draaien en opnieuw, maar nu harder, op je plankje duwen.

Als het goed is, is Karel nu bij een van de andere speler terecht gekomen. Deze probeert op zijn beurt van Karel af te komen door op één van de zijden van zijn plankje te duwen.

Het spel gaat zo door totdat Karel Koekoek uit zijn ei komt en één van de vogeltjes omvalt. Die speler moet een kaartje inleveren en het spel opnieuw starten.

### Wie wint?

Zodra één van de spelers al zijn kaartjes kwijt is, is het spel afgelopen. Die speler heeft verloren en mag de andere spelers opnieuw uitdagen.

### Speel tip!

Spelen er kinderen van verschillende leeftijden mee? Geef dan de oudere kinderen bij aanvang van het spel één kaart minder.



## F Crazy Cuckoo

Quatre oisillons sont perchés sur une branche à côté d'un gros œuf. Ce gros œuf peut éclore à tout moment et faire sortir un oiseau complètement zinzin baptisé Crazy Cuckoo ! Fais bien attention car Crazy Cuckoo peut éjecter en un rien de temps ton oisillon de sa branche ! Heureusement tu vas pouvoir te défendre. En toquant du tac au tac sur ta branche à gauche ou à droite, l'œuf se tourne vers le joueur suivant. Si Crazy Cuckoo sort la tête de son œuf, un oiseau tombe de sa branche. Sauras-tu te montrer plus malin que Crazy Cuckoo ?

**Contenu :**

- Crazy Cuckoo dans son œuf.
- 4 branches avec un oisillon perché.
- 4x 3 cartes de jeu.

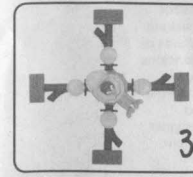
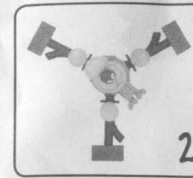
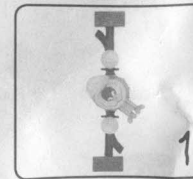
### But du jeu :

Crazy Cuckoo est devenu complètement zinzin et n'a qu'une envie : sortir la tête de son œuf. S'il réussit, un oisillon tombe de sa branche. Son joueur doit alors rendre 1 carte. Le joueur qui a rendu le premier ses trois cartes, a perdu.

### Avant de commencer :

Crazy Cuckoo se joue à 2, 3 ou 4 joueurs. Si vous jouez à deux, fixe deux branches au nid comme indiqué sur l'illustration (1). Si vous jouez à trois, fixe trois branches au nid comme indiqué sur l'illustration (2). Si vous jouez à quatre, fixe les quatre branches au nid comme indiqué sur l'illustration (3). Pose ensuite l'œuf sur le nid.

Chaque joueur s'installe à côté d'une branche et s'assure qu'il peut facilement la manipuler avec ses mains. Pose ton oisillon à la verticale, prend les trois cartes de la couleur de ton oisillon et place-les à côté de toi.



## Déroulement du jeu :

Le joueur dont l'anniversaire vient en premier, commence. Enfonce les pattes de Crazy Cuckoo en appuyant fermement sur les talons de Crazy Cuckoo dans la direction de l'œuf. Mais attention de ne pas enfoncer Crazy Cuckoo dans son œuf en appuyant sur sa tête **car tu risquerais de le casser !**

Place maintenant les pattes de Crazy Cuckoo droit devant ton œuf tout en continuant de les maintenir enfoncées. Tu comptes avec les autres joueurs jusqu'à trois et tu relâches les pattes. Le temps presse ! Tu peux tourner Crazy Cuckoo vers le joueur qui est à ta gauche ou à ta droite en appuyant fermement sur un des côtés de la planchette posée sur ta branche.

**Attention :** si tu toques trop doucement sur la planchette, les pattes de Crazy Cuckoo n'atteindront pas le joueur suivant. Dans ce cas, tu dois retourner les pattes en direction de ton oisillon et de nouveau appuyer, mais plus fort, sur la planchette.

Si tout se passe bien, Crazy Cuckoo a maintenant atterri chez un autre joueur. Celui-ci essaie à son tour de se débarrasser de Crazy Cuckoo en appuyant sur un des côtés de sa planchette. Les joueurs continuent ainsi à jouer jusqu'à ce que Crazy Cuckoo sorte de son œuf et fasse tomber un des oisillons. Le joueur à qui appartient cet oisillon doit alors rendre une de ses cartes et recommencer depuis le début.

### Qui a gagné ?

Le jeu est terminé dès qu'un des joueurs a rendu toutes ses cartes. Ce joueur a perdu mais il peut bien sûr lancer un nouveau défi aux autres joueurs !

### Astuce de jeu !

Les joueurs n'ont pas le même âge ? Distribue dans ce cas une carte de moins aux joueurs les plus âgés.