Cuco! Cuco! Cuc..... Essa não! O relógio do coelho quebrou e agora ele está desesperado sem saber as horas. Ainda bem que ele pode contar com seus nobres ajudantes na construção de um belo e valioso relógio Prepare suas ferramentas, ajuste seus ponteiros e entre na corrida contra o tempo com Cuco!

COMPONENTES



72 cartas de ponteiros de relógio, em 6 materiais e cores diferentes, numeradas de 1 a 12



4 cartas de ordem, contendo o valor de pontos que os jogadores ganham para cada carta de ponteiro de cada tipo de material

INTRODUÇÃO E OBJETIVO DO JOGO

Cuco! é um jogo de cartas, de 1 a 4 jogadores, onde o objetivo é construir um relógio para o coelho, utilizando as cartas de ponteiro, buscando maximizar a utilização dos materiais indicados na carta de ordem de cada jogador, uma vez que cada material utilizado irá gerar um pontuação diferente.

PREPARAÇÃO

1. Separe as cartas de ponteiro de acordo com a quantidade de jogadores e embaralhe as cartas formando um baralho de compras.

    * para 2 jogadores, retire as cartas de Esmeralda (verde) e Ametista (roxo);
    * para 3 jogadores, retire as cartas de Ametista (roxo);
    * para 4 jogadores, utilize todas as cartas de ponteiro.

2. Embaralhe as cartas de ordem e dê uma carta para cada jogador. Cada jogador irá colocar está carta à sua frente, virada para cima, e irá representar o centro do seu relógio.

3. Cada jogador irá comprar uma carta do baralho de compras e irá colocá-la no seu próprio relógio, na posição respectiva do ponteiro de acordo com o número da carta.

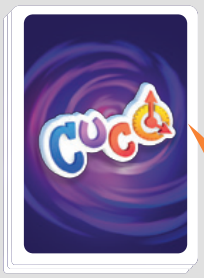
    Ex: se a carta for um 12, coloque-a logo acima da carta de ordem. Se for um 3, coloque-a à direita da carta de ordem. Se for um 6, coloque-a abaixo da carta de ordem, e assim por diante.

4. Cada jogador compra 4 (quatro) cartas do baralho de compras. Está será a mão inicial dos jogadores.

5. O jogador que acordou mais cedo é o jogador inicial.

PREPARAÇÃO DO RELÓGIO DO JOGADOR

Baralho de Compra





Relógio do Jogador

O jogador compra a carta e a coloca no espaço rescpectivo de seu relógio.

COMO JOGAR

Uma partida de Cuco! é composta de várias rodadas de ação dos jogadores, onde os mesmos estarão construindo um relógio através da colocação de cartas de ponteiro representando as doze horas do relógio.

Em seu turno, o jogador da vez deverá escolher uma dentre as quatro ações disponíveis: Comprar, Construir, Reformar ou Reciclar.
Após a realização de uma das ações, o jogador passa a vez para o jogador à sua esquerda, que passará a ser o novo jogador da vez.

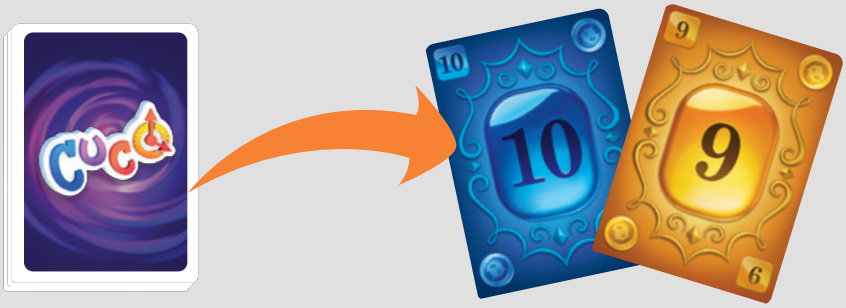
Veja a seguir a descrição detalhada de cada uma das ações:

1. COMPRAR

Através da ação comprar, o jogador da vez irá descartar uma ou mais cartas de sua mão para uma pilha de descarte, e em seguida irá comprar a mesma quantidade de cartas para a sua mão, do baralho de compras.

Caso não haja cartas suficientes no baralho de compras, o jogador irá comprar a quantidade existente e, em seguida, irá embaralhar a pilha de descarte formando um novo baralho de compras, de onde irá continuar a comprar as cartas faltantes.

> Exemplo: Alice escolhe comprar. Ela decide comprar 2 cartas da mão, e para isso, descarta 2 cartas de sua mão na pilha de descartes, pegando 2 novas cartas do baralho de compras.



2. CONSTRUIR

O jogador da vez, por meio da ação Construir, irá colocar uma ou mais cartas de sua mão à sua frente, em seu relógio, de modo que a construí-lo. Para construir, o jogador deve observar os seguintes requisitos:

a) a carta a ser colocar no relógio deve ser encaixada no espaço do relógio correspondente ao número da carta, e

b) a carta a ser colocada no relógio deve ser de um valor imediatamente superior ou inferior à uma carta que já esteja construída no relógio.

Após baixar a(s) carta(s) para construir o seu relógio, o jogador da vez irá comprar a mesma quantidade de cartas do baralho de compras, para repor a sua mão.

Exemplo: No início da partida, o relógio da Alice tem a carta de 2 horas. Ela olha as cartas de sua mão, que são: 1, 12, 12 e 3. Após analisar suas opções, ela decide construir, colocando as cartas 1 e 12, antes da carta 2, e colocando a carta 3 após a carta 2. Por fim, ela irá comprar 3 novas cartas do baralho de compras e passar a vez ao jogador à sua esquerda.



3. REFORMAR

Para executar a ação de reformar, o jogador pega qualquer quantidade de cartas de ponteiro de sua mão e coloca no lugar de outra carta de ponteiro de seu próprio relógio com o mesmo valor, mas de material diferente. A carta que foi substituída é colocada no descarte e o jogador compra a mesma quantidade de cartas para sua mão.

> Exemplo: Alice decide Reformar seu relógio e desce de sua mão uma carta de ponteiro 3 verde e a coloca no lugar da carta 3 prata. Depois disso, ela descarta a carta 3 prata e compra mais 1 carta.



4. RECICLAR

Para reciclar, o jogador descarta uma ou mais cartas de sua mão e, em seguida, compra a mesma quantidade de cartas do descarte para a sua mão. As cartas do descarte podem ser escolhidas livremente pelo jogador.

FINAL DA PARTIDA

Após um jogador completar o seu relógio com os 12 ponteiros do relógio, será dado o gatilho de final de jogo.

A rodada termina até o final de modo que todos os jogadores tenham a mesma quantidade de rodadas. Ao final desta rodada, será feita a contagem dos pontos.

Observe que a carta de ordem de cada jogador determina quantos pontos o jogador ganha para cada carta de ponteiro em seu relógio, de acordo com o tipo de material.

Cada jogador somará a pontuação equivalente de todas as suas cartas de ponteiro, e ao final, o jogador com o maior quantidade de pontos será o vencedor.

Em caso de empate, ganha o jogador que tiver completado o seu relógio primeiro. Persistindo o empate, os jogadores compartilham a vitória.



REGRA AVANÇADA: AÇÃO GAMBIARRA

Após se familiarizar com as regras básicas do jogo, sugerimos que jogue utilizando essa regra avançada, que adiciona a ação de Gambiarra para acrescentar uma camada estratégica ao jogo.

Quando um jogador usar a ação de Construir, ele poderá colocar uma de suas cartas viradas com a face para baixo no seu relógio, substituindo uma carta de qualquer valor.

> Exemplo: Ricardo decide construir. No seu relógio ele tem um 6, um 7 e um 8. Em sua mão ele possui um 10, um 11 e duas cartas 1. Ele decide usar a Gambiarra para colocar uma carta de valor 1 virada para baixo no lugar do 9 do seu relógio. Com isso, ele consegue agora na mesma jogada colocar na sequência as cartas 10 e 11 de sua mão.

Quando um jogador decide tirar a Gambiarra de seu relógio, usando a ação Reformar, ele só poderá substituir a Gambiarra.

> Exemplo: Agora, Ricardo decide usar a ação Reformar. Normalmente ele poderia substituir até 4 cartas de seu relógio com essa ação. Porém, como ele tem uma carta de Gambiarra em relógio, deverá primeiro sobrepor a carta de Gambiarra (no caso, colocando um 9 virado para cima sobre a carta de Gambiarra), e agora deve comprar apenas uma carta do baralho, encerrando sua ação.

A carta de Gambiarra vale 0 ponto no final da partida e um relógio não será considerado completo enquanto tiver carta de Gambiarra sem ser reformado (ou seja, é preciso sobrepor a carta de Gambiarra para completar o relógio).

Um relógio nunca pode ter mais de uma carta de Gambiarra.

EFEITO DAS CARTAS

Algumas cartas de ponteiro (as cartas de valor 4, 8 e 12) possuem alguns símbolos que indicam um efeito especial que é ativado ao final do turno em que elas são colocadas em seu relógio (seja através da ação construir ou reformar, ou através de um outro efeito de carta).

Após encerrar a ação padrão, o jogador tem a opção de ativar ou não cada um dos efeitos das cartas especiais que foram colocadas em seu relógio, na ordem em que desejar.

Note que o efeito de uma carta pode fazer com que outra carta seja colocada no relógio e, caso também esta tenha algum efeito, também poderá ser ativado.

Veja a seguir a descrição detalhada de cada efeito, de acordo com o material da carta de ponteiro.

CARTAS DE OURO



Troque uma carta de ponteiro de seu relógio pela carta de ponteiro de mesmo valor do relógio de outro jogador. Gambiarras não podem ser trocadas dessa forma.

CARTA DE PRATA



Troque uma carta de ponteiro de seu relógio pela carta de ponteiro de mesmo valor que esteja na pilha de descarte. Gambiarras não podem ser trocadas dessa forma.

CARTA DE RUBI



Compre duas carta do baralho de compras e depois devolva duas cartas de sua mão para o topo do baralho.

CARTA DE SAFIRA



Escolha um jogador e olhe as cartas de sua mão. Você pode trocar uma das cartas desse jogador por uma carta de sua mão.

CARTA DE ESMERALDA



Essa carta vale 1 ponto adicional no final da partida. Diferente dos outros efeitos, esse somente será ativado no final da partida durante a pontuação.

CARTA DE AMETISTA



Descarte uma carta de Gambiarra do seu relógio (o espaço no relógio voltará a ficar vazio até que o jogador volte a construir com uma nova carta de ponteiro) ou pegue uma carta da pilha de descarte e a coloque em seu relógio como uma Gambiarra (respeitando o limite de 1 Gambiarra por relógio).

MODO SOLO OU COOPERATIVO (1 a 4 Jogadores)

OBJETIVO: Os jogadores devem construir um relógio em conjunto antes que o tempo acabe!

Neste modo de jogo, os jogadores enfrentarão um oponente controlado pelo jogo, chamado de Dumont.

PREPARAÇÃO:

1) Embaralhe todas as cartas de ponteiro, com exceção das cartas de Ametista.

2) Sorteie uma carta de Ordem que será compartilhada por todos os jogadores. Separa uma outra carta de Ordem que será utilizada pelo jogador Dumont.

3) Compre uma carta de ponteiro e a coloque no relógio dos jogadores. Essa será a primeira carta de hora do relógio. Prepare também um relógio para o jogador Dumont de acordo com a dificuldade à sua escolha.

> Fácil: O relógio de Dumont começa sem carta.
>
> Normal: Compre uma carta e a coloque no relógio de Dumont.
>
> Difícil: Compre duas cartas e as coloque no relógio de Dumont.

4) Cada jogador compra do baralho até ficar com 4 cartas na mão.

5) O jogador que acordou mais cedo começa a jogar.

COMO JOGAR:

Os jogadores podem se comunicar, porém, não podem contar nem mostrar suas cartas para os outros jogadores (exceto com o uso do efeito especial da carta Safira).

As ações realizadas no modo solo ou cooperativo são semelhantes ao jogo básico, com a seguinte diferença: após o turno de cada jogador, ocorrerá o turno do Dumont.

> Exemplo: Se estiverem jogando dois jogadores, a sequência seria: jogador 1, Dumont, Jogador 2, Dumont, Jogador 1, e assim por diante.

Os jogadores podem ativar normalmente os efeitos das cartas especiais. Ignore os efeitos das cartas especiais do jogador Dumont.

No turno do Dumont, compre a carta do topo do baralho (se não houver, embaralhe a pilha de descartes e forme um novo baralho), depois execute uma das ações abaixo:

1) se o espaço daquela carta de ponteiro no relógio do Dumont estiver vazio, coloque a carta de ponteiro no relógio de Dumont e siga para o próximo jogador.

2) se já houver outra carta de ponteiro com a mesma hora no relógio do Dumont, coloque-a sobre esta carta, depois compre uma nova carta para Dumont, repetindo essa ação até que aconteça a situação 1.

> OBS: é possível que Dumont compre e jogue várias cartas em um único turno.

FINAL DA PARTIDA

Quando o primeiro relógio for concluído, com as 12 horas completas, ou se não houver mais cartas no baralho de compras ou na pilha de descarte, o jogador da vez ou Dumont termina seu turno, depois o próximo jogador realiza o último turno.

Ao final, compare a pontuação dos jogadores e a pontuação de Dumont para definir o vencedor.

Na pontuação do relógio de Dumont, para cada carta de ponteiro, escolha a carta que vale mais pontos de acordo com a sua carta de ordem, ignorando as demais cartas de ponteiro de cada hora.

Em caso de empate, vence quem tiver completado o relógio primeiro.

CRÉDITOS

Game designer: Frank Watanabe
Ilustrações: Cindy Nakashima
Editor: Rafael Verri
Desenvolvimento: Ludofun Editora Ltda
Distribuição: Ilhas Galápagos Comércio de Brinquedos, Livros e Serviços Ltda.