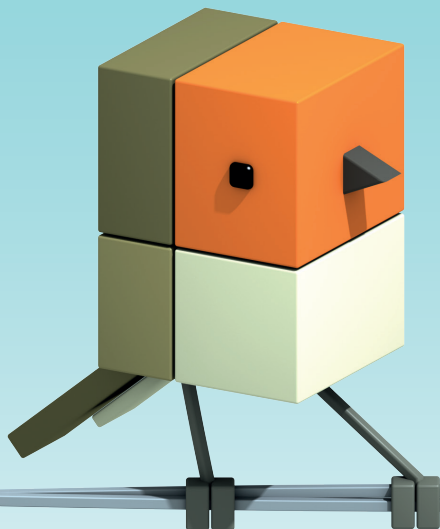


CuBirds



Todos os dias, dezenas de pássaros pousam nas cercas de nosso campo. Quando chega a hora de voar para longe, esses pássaros se misturam, incapazes de se organizar em bandos para voar para casa. Ajude-os a encontrar o caminho de volta ao ninho.

A game by Stefan Alexander, illustrated by Kristiaan der Nederlanden



Setup

Um jogador é escolhido aleatoriamente como o inicial. Então ele embaralha as 110 cartas de pássaros e distribui em 4 linhas com três cartas viradas para cima no centro da mesa. **a** Cada linha deve ser composta por 3 pássaros diferentes. Se o mesmo pássaro estiver presente várias vezes em uma determinada linha, descarte os pássaros extras e coloque novas cartas até que cada linha contenha 3 pássaros de espécies diferentes. Todas as cartas restantes são embaralhadas para formar uma

pilha de compra virada para baixo. **b** Este monte de cartas é colocado próximo ao centro da mesa, acessível a todos os jogadores. O jogador inicial dá 8 cartas de Pássaro viradas para baixo da pilha de compra para cada jogador: esta é sua mão inicial. Em seguida, o ele distribui uma carta de pássaro a cada jogador, virada para cima, que os jogadores mantêm à sua frente **c**: este é o primeiro Pássaro em sua coleção. Mantenha espaço livre suficiente próximo à pilha de compra para formar uma pilha de descarte.



Existem 110 cartas de pássaros no jogo, distribuídas em 8 espécies. O canto inferior esquerdo exibe o número de cópias de cada Pássaro.

Objetivo do jogo

O jogo é ganho pelo primeiro jogador que conseguir reunir à sua frente na sua coleção:

Qualquer 7 espécies diferentes



Ou 2 espécies

de pelo menos 3 pássaros



Visão geral do jogo

Um jogo é executado em várias rodadas sucessivas. No início de cada rodada, cada jogador começa com 8 cartas em sua mão. A rodada continua até que um dos jogadores não tenha mais cartas em sua mão. Começando com o jogador inicial e indo no sentido horário, cada jogador completa totalmente sua vez antes de prosseguir para o próximo jogador. Por sua vez, um jogador coloca uma ou mais cartas no centro da mesa para escolher as cartas da mesa para colocar em sua mão. Em seguida, eles podem completar um bando para adicionar pássaros à sua coleção.

Os jogadores se revezam até o final da rodada ou até que um jogador consiga vencer o jogo.



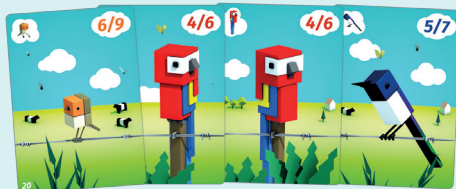
Turno de um jogador

Na sua vez, um jogador deve largar um ou mais pássaros de sua mão, então eles podem completar um bando. A jogada então prossegue para o próximo jogador, no sentido horário.

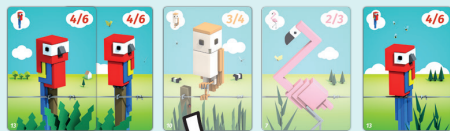
1. COLOCAR AVES (OBRIGATÓRIO)

O jogador escolhe um pássaro de sua mão e deve jogar todos os pássaros desta espécie que tiver em sua mão. Eles colocam esses pássaros, um ao lado do outro, à esquerda ou à direita de uma das 4 fileiras no centro da mesa. Eles podem escolher suas cartas independentemente das espécies de pássaros já presentes nas linhas. Se um jogador colocar um pássaro em uma linha que já tenha um ou mais pássaros daquela espécie, o jogador deve pegar todas as cartas entre esses pássaros em sua mão.

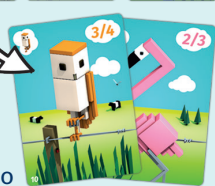
EXEMPLO



Mary tem 4 pássaros. Como ela quer jogar com os papagaios, ela tem que jogar com os 2 papagaios que ela tem em sua mão.

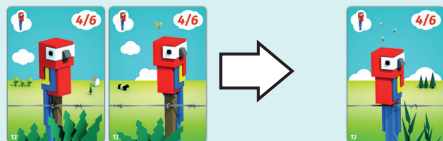


Mary coloca seus 2 papagaios no lado esquerdo da fileira. Como já existe outro papagaio do outro lado da linha, ela rodeia um flamingo rosa e uma coruja. Ela então coloca essas duas cartas em sua mão.



Em seguida, o jogador desliza os pássaros restantes juntos, de modo que formem uma fileira contínua.

EXEMPLO



Depois de pegar as cartas, Mary reorganiza a fileira juntando as cartas.

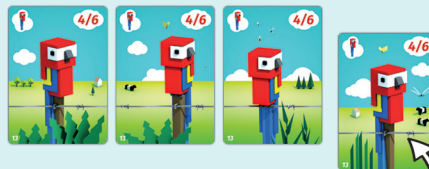
Se (e somente se) houver apenas uma espécie de pássaros restantes na linha logo após o jogador pegar as cartas dela, o jogador inicial deve adicionar cartas da pilha de compra a esta linha, uma por uma, até que haja duas espécies diferentes.

Os pássaros adicionados da pilha de compra podem ser colocados à esquerda ou à direita da linha.

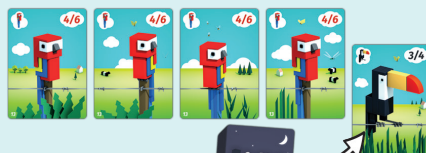
EXEMPLO



Restam apenas papagaios na fileira!
Novos pássaros devem ser adicionados!



A primeira carta adicionada é um papagaio. Ainda há apenas uma espécie de pássaros na linha, então o jogador adiciona uma nova carta.



A segunda carta adicionada é um tucano. Com duas espécies diferentes, a linha agora está completa e o jogador para de adicionar novas cartas a ela. Existem agora cinco cartas na fila.

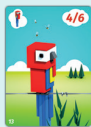
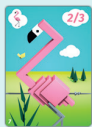


Pode ocorrer que um jogador coloque um ou mais pássaros sem cercar nenhuma outra carta entre pássaros da mesma espécie. Nesse caso, o jogador não pega nenhuma carta do centro da mesa. Se assim o desejarem, têm a opção de pegar as duas primeiras cartas da pilha de compra e adicioná-las à mão.

EXEMPLO



Colocando uma coruja ou uma Magpie aqui, Mary não cercaria um pássaro e não pegaria nenhuma carta.



Ela teria então a opção de tirar as 2 primeiras cartas da pilha de compra.

2. CONCLUA UM BANDO (OPCIONAL)

Um bando é uma série de pássaros da mesma espécie. Completar um Bando permite ao jogador adicionar uma ou duas cartas de Pássaro à sua coleção, que é mantida à sua frente.

Bandos

Os bandos podem vir em dois tamanhos diferentes: pequenos ou grandes.

6

O número de um pequeno bando é exibido à esquerda.



9

Aquele para um grande bando é exibido à direita.

Todos os pássaros da mesma espécie também possuem o mesmo número de bando.

Para completar um bando, o jogador deve revelar todos os pássaros da mesma espécie que ele segura em suas mãos.

Se o número de cartas reveladas for maior ou igual ao número declarado para um pequeno bando, o jogador adiciona uma dessas cartas reveladas à sua coleção.

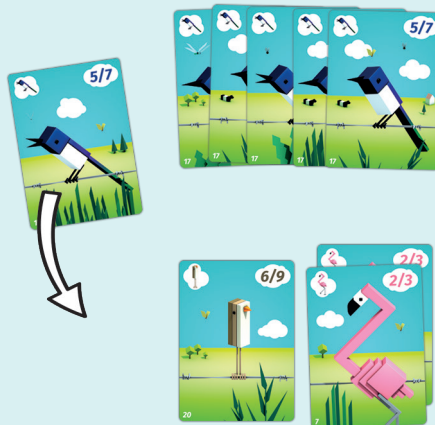
Se o número de cartas reveladas for maior ou igual ao número declarado para um grande Bando, o jogador adiciona duas dessas cartas reveladas à sua coleção. Em ambos os casos, as cartas restantes são colocadas na pilha de descarte. Um jogador não pode revelar cartas se não tiver cartas suficientes para completar um Bando.

EXEMPLO



Fred tem 6 Magpies em sua mão e decide completar um Bando. Ele revela todos os Magpies de sua coleção e produz um pequeno Bando (5 cartas).

EXEMPLO



Enquanto ele completa um pequeno bando, Fred mantém uma Magpie e a adiciona à sua coleção à sua frente. Os outros cinco Magpies são colocados na pilha de descarte.

Na sua vez, um jogador só pode completar um único bando, mas nunca é forçado a completar um bando. Uma vez que um pássaro foi adicionado à coleção de um jogador, ele nunca pode ser colocado de volta em sua mão ou na pilha de compras.



Fim de uma rodada

Assim que um jogador não tiver mais cartas na mão, a rodada atual termina. Outros jogadores devem colocar quaisquer cartas que tenham deixado em suas mãos na pilha de descarte. As cartas colocadas em fileiras no centro da mesa permanecem no lugar.

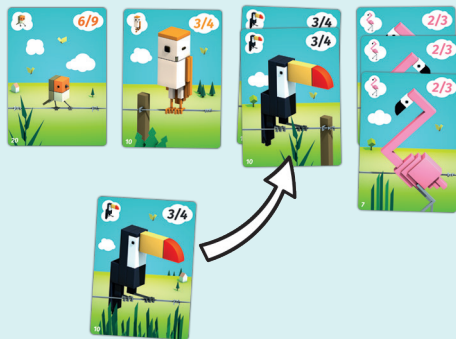
O jogador que acabou de terminar a rodada torna-se o novo jogador inicial e dá 8 cartas da pilha de compra a cada jogador. Se a pilha de compra ficar vazia, embaralhe todas as cartas da pilha de descarte para formar uma nova pilha de compra. O novo jogador inicia é o primeiro a jogar nesta rodada.

Fim do jogo

Se um jogador tiver 7 espécies diferentes ou 2 espécies de pelo menos 3 pássaros em sua coleção ao final do turno, ele ganha o jogo.

O jogo pára imediatamente e a rodada é encerrada.

EXEMPLO



Seb tem 2 tucanos e 3 flamingos rosa em sua coleção. Ele obtém um terceiro tucano completando um pequeno bando. Com agora 2 espécies de pelo menos 3 pássaros, ele ganha o jogo imediatamente.

O jogo termina imediatamente se for impossível para o primeiro jogador distribuir 8 cartas a cada um dos jogadores, mesmo depois de reorganizar a pilha de descarte em uma nova pilha de compra. O jogador com mais cartas de pássaros em sua coleção ganha o jogo. Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.