

Todos los días, decenas de pájaros se posan en las vallas de nuestro campo. Cuando llega el momento de volar, estas aves se mezclan, incapaces de organizarse en bandadas para volar a casa. Ayúdalos a encontrar el camino de regreso a su nido.



Componentes

- 110 Cartas
- 1 libro de reglas

Preparación

Un jugador es designado al azar como crupier.

Luego, el crupier baraja las 110 cartas de Bird y coloca 4 filas con tres cartas boca arriba en el centro de la mesa. Cada fila debe estar compuesta por 3 aves diferentes. Si el mismo pájaro está presente varias veces en una fila determinada, descarte los pájaros adicionales y coloque nuevas cartas hasta que cada fila contenga 3 pájaros de diferentes especies. **(a)**

Todas las cartas restantes se barajan para formar una pila para robar boca abajo. Este mazo de robo se coloca cerca del centro de la mesa, accesible para todos los jugadores. **(b)**

El crupier le da a cada jugador 8 cartas de pájaro boca abajo de la pila de robo: esta es su mano inicial. Luego, el crupier reparte una carta de pájaro a cada jugador, boca arriba, que los jugadores tienen frente a ellos. **(c)**

Ejemplo: este es el primer pájaro de su colección. Mantenga suficiente espacio libre junto a la pila de robo para formar una pila de descarte.



Hay 110 cartas de aves en el juego, distribuidas en 8 especies.
La esquina inferior izquierda muestra el número de copias de cada pájaro.

Objetivo del juego

El juego lo gana el primer jugador que logra reunir en su colección frente a ellos:

O 7 especies diferentes:



O 2 especies de al menos 3 aves:



CuBirds, Como se Juega / CuBirds Reglas

Un juego se desarrolla en varias rondas sucesivas. Al comienzo de cada ronda, cada jugador comienza con 8 cartas en su mano. Una ronda continúa hasta que a uno de los jugadores no le quedan cartas en la mano.

Comenzando con el crupier y yendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador completa completamente su turno antes de pasar al siguiente jugador. En su turno, un jugador coloca una o más cartas en el centro de la mesa para elegir cartas de la mesa y ponerlas en su mano.

Luego, pueden completar una bandada para agregar aves a su colección. Los jugadores se turnan hasta el final de la ronda o hasta que un jugador logre ganar el juego.

En su turno, un jugador debe colocar uno o más pájaros de su mano, luego puede completar una bandada. Luego, la jugada pasa al siguiente jugador, en sentido horario.

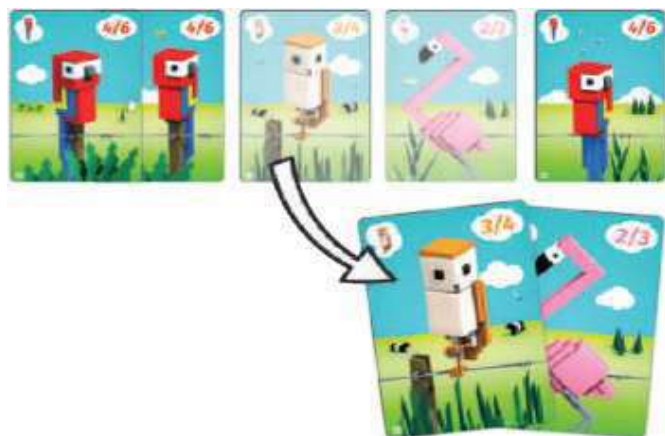
1. Poner aves (obligatorio)

El jugador elige un pájaro de su mano y debe jugar todos los pájaros de esta especie que tenga en su mano. Colocan estos pájaros, uno al lado del otro a la izquierda o al lado derecho de una de las 4 filas en el centro de la mesa. Pueden elegir sus cartas independientemente de las especies de Aves ya presentes en las filas.

Si un jugador coloca un pájaro en una fila que ya tiene uno o más pájaros de esa especie, el jugador debe tomar todas las cartas entre estos pájaros en su mano.

Ejemplo:

María tiene 4 pájaros. Como quiere jugar a los Parrots, tiene que jugar a los 2 Parrots que tiene en la mano.

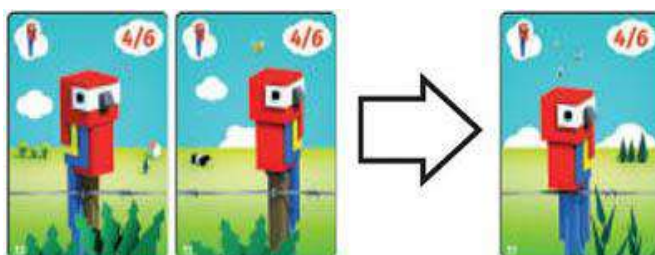


Mary coloca sus 2 loros en el lado izquierdo de la fila. Como ya hay otro loro al otro lado de la fila, ella rodea un flamenco rosado y un búho. Luego pone estas dos cartas en su mano.

A continuación, el jugador desliza las aves restantes juntas, de modo que formen una fila continua.

Ejemplo: Una vez que ha tomado las cartas, Mary reorganiza la fila juntando las cartas.

Si (y solo si) solo queda una especie de Aves en la fila justo después de que el jugador tomó cartas, el crupier debe agregar cartas de la pila de robo a esta fila, una por una, hasta que haya dos especies diferentes en eso. Los pájaros añadidos de la pila se pueden colocar a la izquierda o a la derecha de la fila.



Ejemplo:

¡Solo quedan loros en la fila! ¡Deben agregarse nuevos pájaros!

La primera carta agregada es un loro. Todavía hay solo una especie de aves en la fila, por lo que el crupier agrega una nueva tarjeta.



La segunda carta agregada es un tucán. Con dos especies diferentes, la fila ahora está completa y el crupier deja de agregarle nuevas cartas. Ahora hay cinco cartas en la fila.

Puede ocurrir que un jugador coloque una o más aves sin rodear ninguna otra carta entre aves de la misma especie. En este caso, el jugador no toma cartas del centro de la mesa. Si así lo eligen, tienen la opción de tomar las dos primeras cartas del mazo de robo y agregarlas a su mano.

Ejemplo:

Al colocar un búho o una urraca aquí, Mary no rodearía a un pájaro y no tomaría ninguna carta.



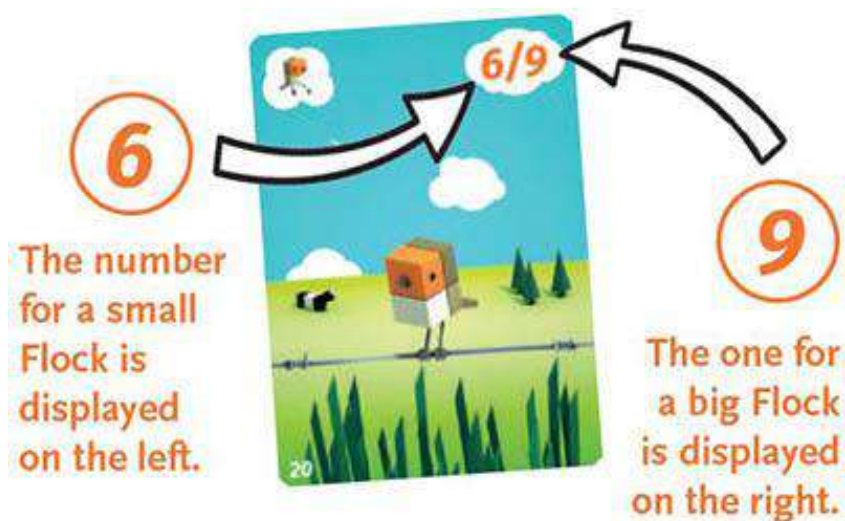
Luego tendría la opción de tomar las 2 primeras cartas del mazo de robo.

2. Completa una bandada (opcional)

Una bandada es una serie de aves de la misma especie. Completar una bandada permite al jugador agregar una o dos cartas de aves a su colección, que se mantiene frente a ellos.

Bandadas

Los lotes pueden venir en dos tamaños diferentes: pequeño o grande.



Todas las aves de la misma especie también poseen el mismo número de bandadas.

Para completar una bandada, el jugador debe revelar todas las aves de la misma especie que tienen en la mano. Si el número de cartas reveladas es mayor o igual al número indicado para una bandada pequeña, el jugador agrega una de estas cartas reveladas a su colección.

Si el número de cartas reveladas es mayor o igual al número indicado para una bandada grande, el jugador agrega dos de estas cartas reveladas a su colección.

En ambos casos, las cartas restantes se colocan en la pila de descarte. Un jugador no puede revelar cartas si no tiene suficientes para completar un Rebaño.

Ejemplo:



Fred tiene 6 urracas en la mano y decide completar una bandada. Revela todas las urracas de su colección y produce una pequeña bandada (5 cartas).



Mientras completa un pequeño Flock, Fred se queda con un Magpie y lo agrega a su colección frente a él. Las otras cinco urracas se colocan en la pila de descarte.

En su turno, un jugador solo puede completar una bandada, pero nunca se ve obligado a completar una bandada. Una vez que se ha agregado un pájaro a la colección de un jugador, nunca se puede volver a poner en su mano o en la pila de robo.

Fin de la Ronda

Tan pronto como un jugador no tenga cartas en su mano, la ronda actual termina. Otros jugadores tienen que colocar las cartas que les quedan en la mano en la pila de descarte. Las cartas colocadas en filas en el centro de la mesa permanecen en su lugar.

El jugador que acaba de terminar la ronda se convierte en el nuevo crupier y le da 8 cartas de la pila de robo a cada jugador. Si la pila de robo se vacía, baraja todas las cartas de la pila de descarte para formar una nueva pila de robo. El nuevo crupier es el primero en jugar en esta ronda.

Fin del juego

Si un jugador tiene 7 especies diferentes o 2 especies de al menos 3 aves en su colección al final de su turno, gana el juego. El juego se detiene inmediatamente y la ronda finaliza.

Ejemplo: Seb tiene 2 tucanes y 3 flamencos rosados en su colección. Obtiene un tercer Tucán completando una pequeña bandada. Con ahora 2 especies de al menos 3 aves, inmediatamente gana el juego.

El juego termina inmediatamente si es imposible que el crupier reparta 8 cartas a cada uno de los jugadores, incluso después de barajar la pila de descarte en una nueva pila para robar.

El jugador con la mayor cantidad de cartas de aves en su colección gana el juego.

En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

