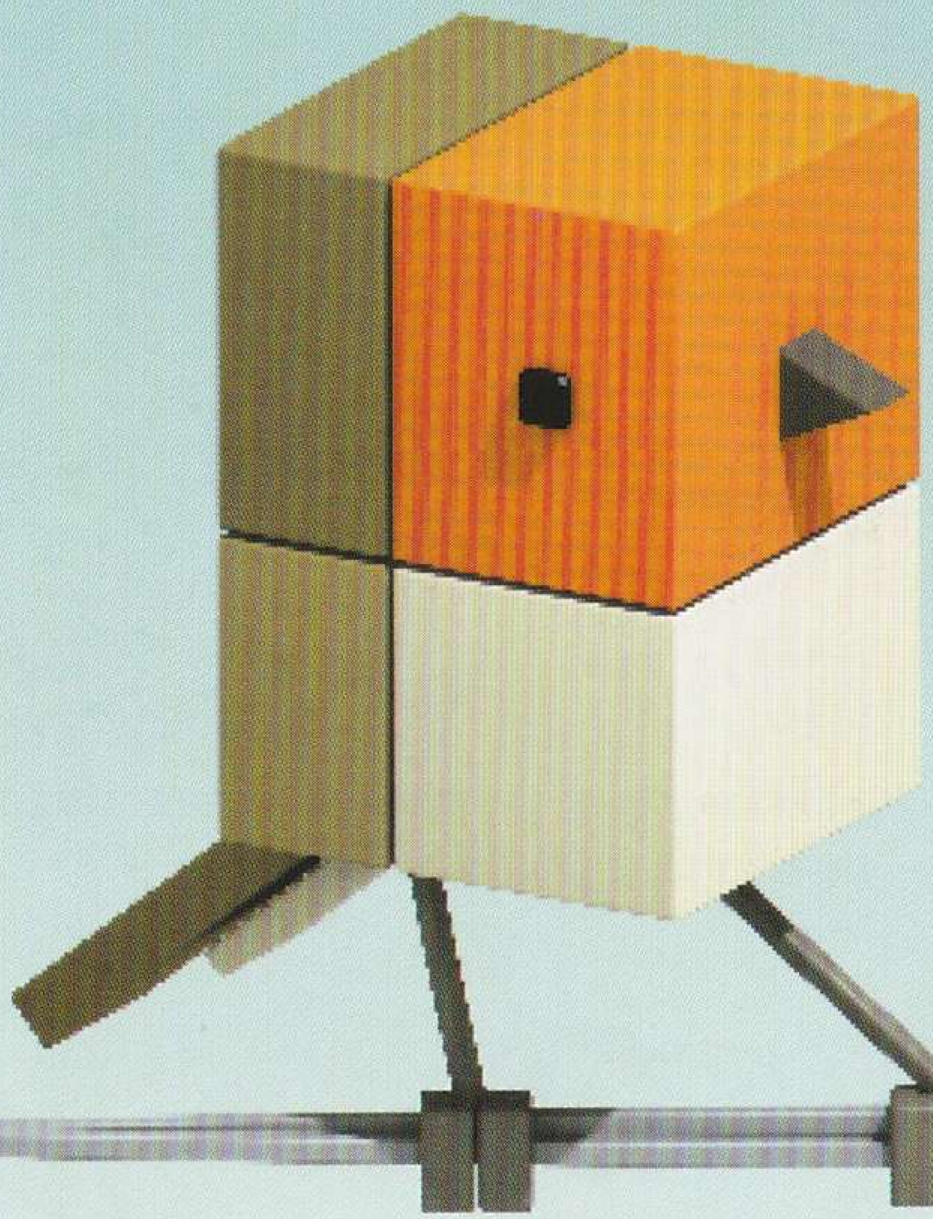
CuBirds

2-5

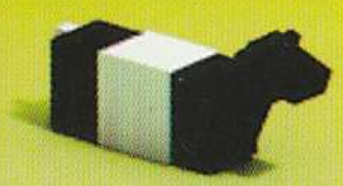
14+

20 Min



Todos os dias, dezenas de aves empoleiram-se nas cercas de nossa zona rural. Quando chega a hora de voar, essas aves se misturam, incapazes de se organizarem em bandos para voar de volta para casa. Ajude-as a encontrar o caminho para seus ninhos.

Um jogo de Stefan Alexander, ilustrado por Kristiaan der Nederlanden



Preparação

Um jogador é designado como crupiê, que embaralha as 110 cartas de Ave e distribui 4 linhas com 3 cartas viradas para cima no centro da mesa **a**. Cada linha deve ser composta por 3 Aves diferentes. Se uma mesma Ave aparecer múltiplas vezes em alguma linha, descarte as Aves extras e distribua novas cartas até que cada linha contenha 3 Aves de espécies diferentes. Todas as cartas restantes são embaralhadas para formar uma pilha de compras virada para baixo **b**.

Esta pilha de compras é colocada próximo ao centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores. O crupiê entrega 8 cartas de Ave viradas para baixo da pilha de compras para cada jogador: **elas serão a mão inicial dos jogadores.** Então o crupiê distribui uma carta de Ave, virada para cima, para cada jogador, as quais os jogadores devem manter em suas frentes **c**: **esta é a primeira Ave de suas coleções.** Deixe um espaço livre suficiente para uma pilha de descarte ao lado da pilha de compras.

Existem **110 cartas de Ave** no jogo, distribuídas em **8 espécies.** O canto inferior esquerdo mostra a quantidade de cópias de cada Ave.

Objetivo do jogo

O vencedor da partida será o primeiro jogador que conseguir acumular em sua coleção:

Quaisquer 7 espécies diferentes

Ou 2 espécies com pelo menos 3 Aves

Visão Geral

Uma partida dura um número variável de rodadas. No começo de cada rodada, cada jogador começa com 8 cartas em sua mão. Uma rodada continua até que um dos jogadores não tenha mais cartas restantes em sua mão. Começando pelo crupiê e seguindo em sentido horário, cada jogador realiza um turno completo antes de prosseguir para o próximo jogador. Em seu turno, o jogador joga uma ou mais cartas no centro da mesa para pegar cartas da mesa e adicioná-las à sua mão. Então ele pode completar um Bando no intuito de adicionar Aves à sua coleção.

Os jogadores realizam turnos até o final da rodada ou até que um jogador consiga vencer a partida.

Turno de um jogador

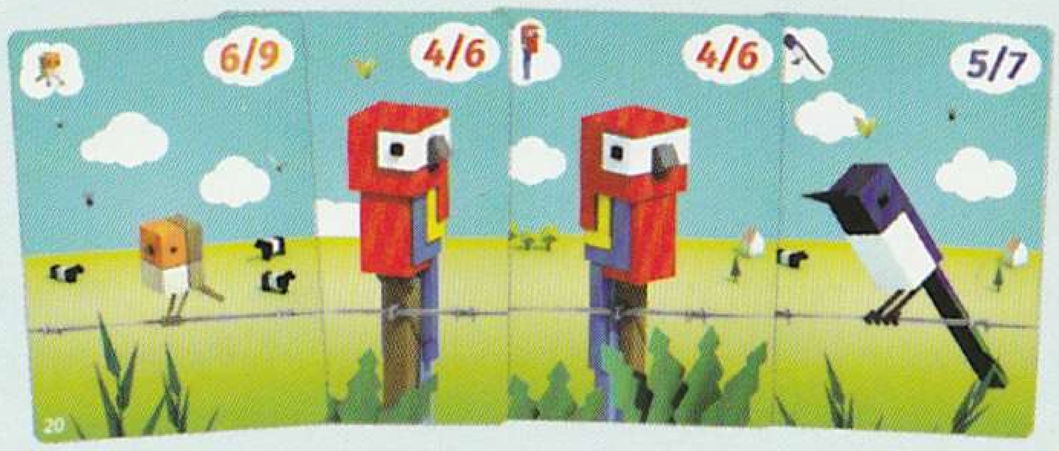
Em seu turno, um jogador **deve** jogar uma ou mais Aves de sua mão, então ele **pode** completar um Bando. O jogo então segue para o próximo jogador em sentido horário.

1. JOGAR AVES (OBRIGATÓRIO)

O jogador escolhe uma Ave de sua mão e deve jogar **todas as Aves dessa espécie** que ele tiver na mão. Ele joga essas Aves, uma ao lado da outra, à esquerda ou à direita de uma das 4 linhas no centro da mesa. Ele pode escolher suas cartas independentemente das Aves já presentes nas linhas.

Se um jogador colocar uma Ave em uma linha que já tenha uma ou mais Aves **dessa mesma espécie,** o jogador deve pegar **todas as cartas** entre essas Aves para sua mão.

EXEMPLO

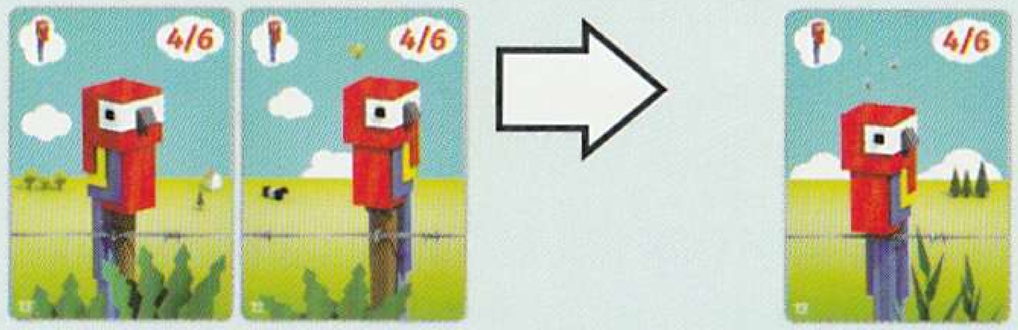


Maria tem 4 Aves. Como ela quer jogar as Araras, ela deve jogar as 2 Araras que possui em sua mão.

Maria joga suas 2 Araras no lado esquerdo da linha. Como já existe outra Arara no outro lado da linha, ela cercou um Flamingo e uma Coruja. Então ela coloca essas duas cartas em sua mão.

Em seguida, o jogador desliza as Aves restantes para que elas formem uma linha contínua.

EXEMPLO



Uma vez que ela pegou as cartas, Maria reorganiza a linha juntando as cartas.

Se (e apenas se) houver apenas **uma espécie de Ave** restando na linha logo após um jogador pegar cartas dela, o crupiê deve adicionar cartas da pilha de compras à essa linha, uma por uma, até que hajam duas espécies diferentes nela.

As Aves adicionadas da pilha de compras podem ser colocadas à esquerda ou à direita da linha.

EXEMPLO

Existem apenas Araras restando na linha! Novas Aves devem ser adicionadas!

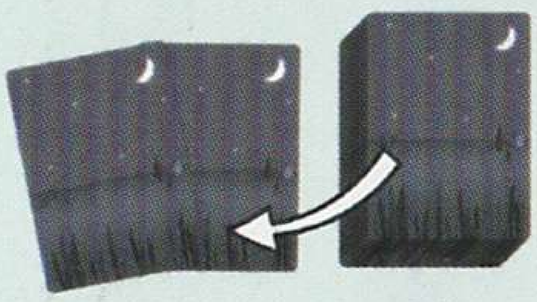
A primeira carta adicionada é uma Arara. Ainda existe apenas uma espécie de Ave na linha, portanto o crupiê adiciona uma nova carta.

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

Pode acontecer de um jogador jogar uma ou mais Aves sem cercar **nenhuma outra carta** entre Aves da mesma espécie. Neste caso, o jogador não pega nenhuma carta do centro da mesa. Se ele quiser, ele tem a opção de **pegar as duas primeiras cartas da pilha de compras** e adicioná-las à sua mão.

EXEMPLO

Ao colocar uma Coruja ou uma Pega aqui, Maria não cercaria nenhuma Ave e portanto não receberia nenhuma carta.



Ela então teria a opção de pegar as 2 primeiras cartas da pilha de compras.

2. COMPLETAR UM BANDO (OPCIONAL)

Um Bando é um conjunto de Aves da **mesma espécie.** Completar um Bando permite que o jogador adicione uma ou duas cartas de Ave à sua coleção, que é mantida à sua frente.

BANDOS

Bandos podem ter dois tamanhos diferentes, pequenos ou grandes.

A quantidade para um Bando pequeno é mostrada à esquerda.

E para um Bando grande é mostrada à direita.

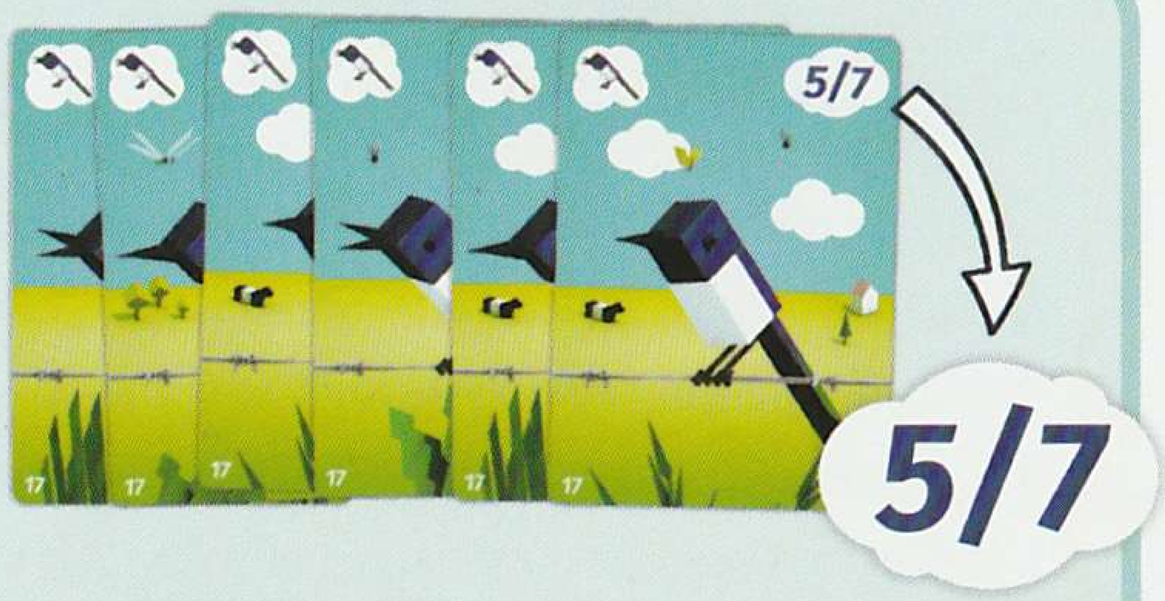
Todas as Aves da mesma espécie também possuem os mesmo números para Bandos.

Para completar um Bando, o jogador precisa revelar **todas as Aves de uma mesma espécie** que ele possui em sua mão.

Se a quantidade de cartas reveladas for maior ou igual ao número indicado para um Bando pequeno, o jogador adiciona **uma das cartas reveladas** à sua coleção. Se a quantidade de cartas reveladas for maior ou igual ao número indicado para um **Bando grande,** o jogador adiciona **duas das cartas reveladas** à sua coleção.

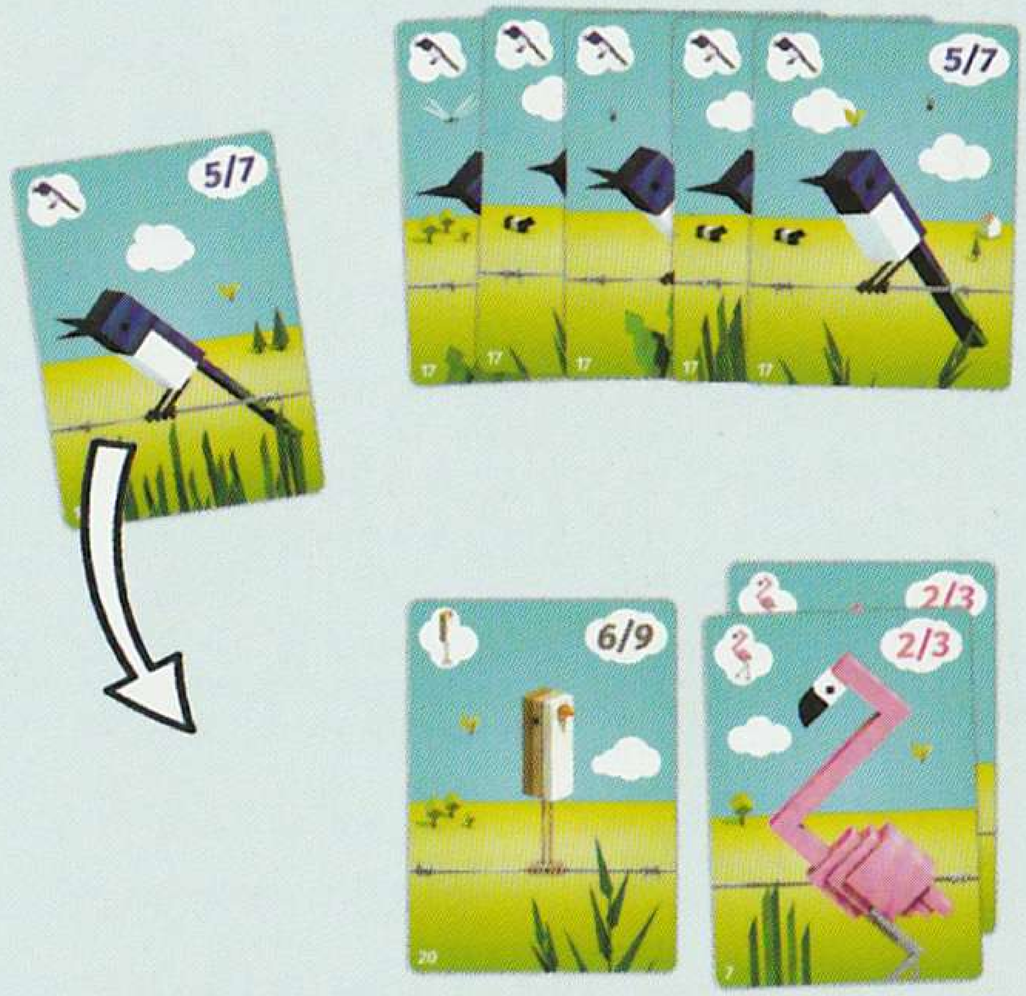
Em ambos os casos, as cartas restantes são colocadas na pilha de descarte.
Um jogador não pode revelar cartas se ele não tiver o suficiente delas para completar um Bando.

EXEMPLO



Fábio tem 6 Pegas em sua mão e decide completar um Bando. Ele revela todas as Pegas que tem em sua mão e produz um Bando pequeno (5 cartas).

EXEMPLO



Como ele completou um Bando pequeno, Fábio mantém uma Pega e a adiciona à sua coleção em sua frente. As cinco outras Pegas são colocadas na pilha de descarte.

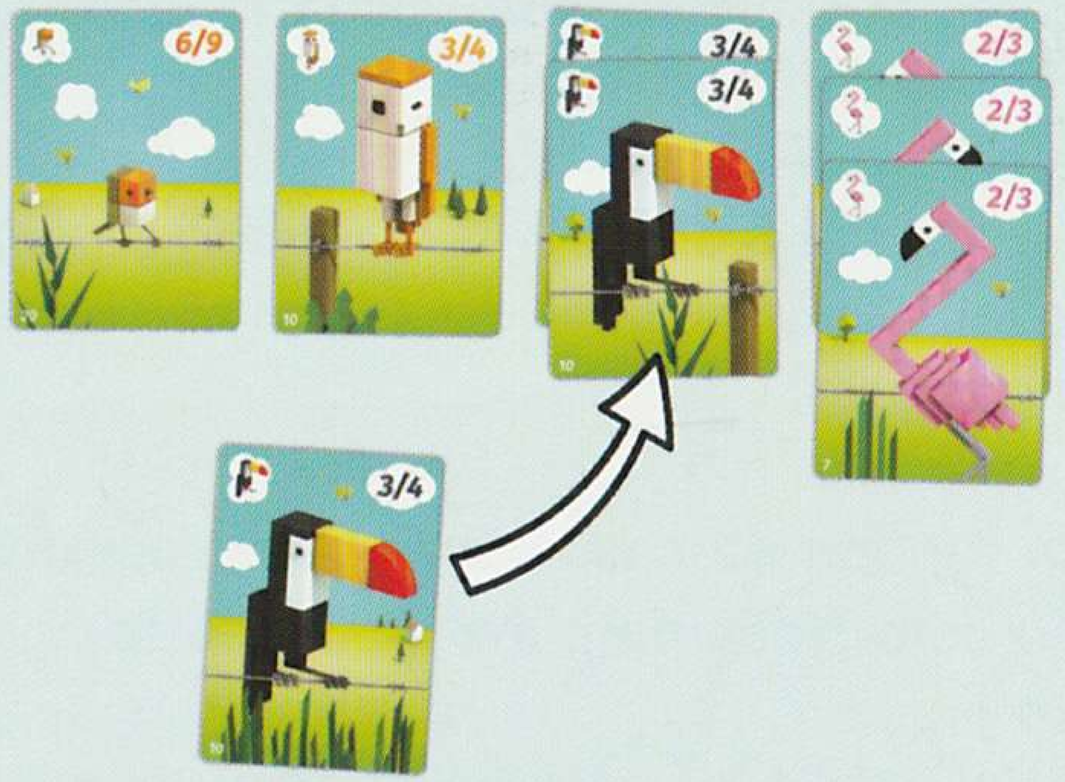
Em seu turno, um jogador só pode completar **um único Bando,** mas ele **nunca é obrigado** a completar um Bando. Uma vez que uma Ave foi adicionada à coleção de um jogador, ela nunca será colocada de volta na mão dele ou na pilha de compras.

Fim da rodada

A rodada termina assim que um jogador **não tiver mais cartas em sua mão**. Os outros jogadores devem colocar todas as cartas que restarem em suas mãos na pilha de descarte. **As cartas jogadas nas linhas no centro da mesa permanecem onde estão.**

O jogador que finalizou a rodada se torna o novo crupiê e distribui 8 novas cartas da pilha de compras para cada jogador. Se a pilha de compras se esgotar, embaralhe todas as cartas da pilha de descarte para formar uma nova pilha de compras. **O novo crupiê é o primeiro a jogar nesta rodada.**

EXEMPLO



Samuel tem 2 Tucanos e 3 Flamingos em sua coleção. Ele obtém um terceiro Tucano, completando um Bando pequeno. Agora com 2 espécies de pelo menos 3 Aves, ele vence a partida imediatamente.

Fim da partida

A partida pode terminar de duas maneiras:

1. Se um jogador tiver **7 espécies diferentes** ou **2 espécies com pelo menos 3 Aves** em sua coleção no fim de seu turno, ele vence a partida imediatamente.
2. Se for **impossível para o crupiê distribuir 8 cartas para cada um dos jogadores** mesmo após reembaralhar a pilha de descarte em uma nova pilha de compras, a partida termina imediatamente. Neste caso, o jogador com mais cartas de Ave em sua coleção é o vencedor. Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Cubirds é um jogo desenvolvido por Stefan Alexander, ilustrado por Kristiaan der Nederlanden, publicado por Catch Up Games e distribuido por Blackrock Games. Design gráfico e layout: Clément Milker - Tradução Brasileira: Pedro Vinicius - Revisão Brasileira: Lucas Castanho. Representante: Forgenext. Maio 2018 - Catch Up Games.