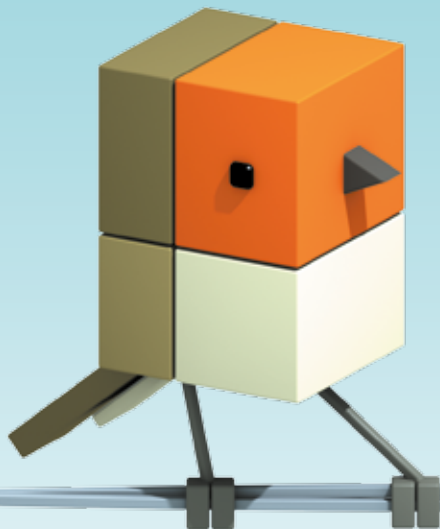
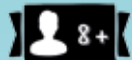


CuBirds



Ogni giorno decine di uccellini diversi cinguettano felici all'aperto appollaiati sui rami, ma quando è ora di volar via regna il caos nello stormo. Tocca a te aiutarli affinché ognuno possa tornare al proprio nido!

Un gioco di Stefan Alexander con le illustrazioni di Kristiaan der Nederlanden



Setup

Un giocatore scelto casualmente assume il ruolo di mazziere poi mescola le 110 Carte Uccellino e piazza al centro del tavolo 4 file da tre carte scoperte **a**. Ogni fila dev'essere composta da 3 uccellini **diversi**: se contiene più di una copia dello stesso Uccellino, scartatela e sostituirla finché la fila non contiene tre Uccellini di specie diverse. Mescolate tutte le carte rimaste, formate un mazzo di pesca coperto e sistematelo sul tavolo in posizione raggiungibile da tutti i

giocatori **b**. Il mazziere distribuisce dal mazzo, a ciascun giocatore, 8 carte Uccellino coperte: **queste formano la mano iniziale**. Il mazziere distribuisce poi una carta Uccellino scoperta a ogni giocatore, da tenere visibile davanti a sé **c**: questa rappresenta il **primo Uccellino della propria collezione**. Lasciate a lato del mazzo di pesca abbastanza spazio per la pila degli scarti.



Il gioco contiene **110 carte Uccellino** divise in **8 specie**. In basso a sinistra su ogni carta è indicato il numero di copie di ogni specie.

Scopo del gioco

Vince il gioco il primo giocatore che davanti a sé, nella propria collezione, ha raccolto:

7 specie diverse



OPPURE

**2 specie da almeno
3 Uccellini ciascuna**



Panoramica del gioco

Una partita si svolge su più turni. All'inizio di ogni turno ciascun giocatore inizia la propria mano con 8 carte. Il round finisce appena uno dei giocatori non ha più carte in mano. A partire dal mazzinere, in senso orario, ogni giocatore svolge completamente il proprio turno prima di passare al giocatore successivo. Durante il turno un giocatore piazza una o più carte al centro del tavolo cercando di pescare quelle già presenti e aggiungerle alla propria mano al fine di completare uno Stormo e aumentare gli Uccellini della propria collezione. I giocatori alternano i turni fino alla fine del round o finché uno di loro non vince la partita.



Turno di un giocatore

Nel proprio turno un giocatore **deve** prima piazzare sul tavolo uno o più Uccellini dalla propria mano, poi **può** completare uno Stormo e infine passa il turno al giocatore successivo, in senso orario.

1. PIAZZARE UCCELLINI (OBBLIGATORIO)

Il giocatore sceglie un Uccellino dalla propria mano poi gioca obbligatoriamente **tutti gli Uccellini di quella specie**. Gli Uccellini vanno piazzati uno accanto all'altro, a destra o sinistra di una delle 4 file al centro del tavolo. Non importa che la specie scelta sia una di quelle già presenti nelle file. Se il giocatore piazza un Uccellino in una fila che contiene già uno o più esemplari **di quella specie**, deve prendere **tutte le carte** di specie diversa comprese tra quelle giocate e quelle già presenti.

ESEMPIO



Maria ha 4 Uccellini. Sceglie i Pappagalli, quindi deve giocare entrambi quelli che ha in mano.



Maria piazza i 2 Pappagalli a sinistra della fila. Aggiunge quindi alla propria mano il Fenicottero e il Gufo poiché si trovano compresi tra i Pappagalli giocati e quello già presente sul lato opposto.



Successivamente, il giocatore fa scorrere gli Uccellini rimasti così da formare un fila ininterrotta.

ESEMPIO



Dopo aver preso le carte, Maria ricompile la fila unendo gli Uccellini rimasti.

Se (e solo se) nella fila da cui il giocatore ha pescato è rimasta **una sola specie di Uccellini**, il mazziere pesca e aggiunge carte alla fila finché questa non contiene due specie diverse. Gli Uccellini pescati dal mazzo possono essere piazzati sia a sinistra che a destra della fila.

ESEMPIO



La fila contiene solo Pappagalli: bisogna aggiungere altri Uccellini!



Come prima carta il mazziere pesca un Pappagallo. Lo aggiunge alla fila e deve pescare ancora.



La seconda carta è un Tucano. La fila è composta da due specie diverse quindi il mazziere smette di pescare. La fila è ora formata da 5 carte.

Può capitare che un giocatore piizzi le carte in modo da **non comprendere nessun Uccellino** tra la specie giocata e quella già presente nella fila. In questo caso il giocatore non pesca carte dal centro del tavolo, ma può scegliere di **pescare le prime due carte dal mazzo di pesca** e aggiungerle alla propria mano.

ESEMPIO



Piazzando un Gufo o una Gazza, Maria non racchiude altri Uccellini già presenti nella fila, quindi non raccoglie alcuna carta.



Se vuole, può pescare le prime due carte dal mazzo di pesca.

2. COMPLETARE UNO STORMO (FACOLTATIVO)

Uno Stormo è una serie di Uccellini della **stessa specie**. Completare uno Stormo permette al giocatore di aggiungere una o due carte Uccellino alla propria collezione; queste carte vengono tenute scoperte davanti a sé.

STORMI

Uno stormo può essere piccolo o grande.

6

Il numero a sinistra indica uno Stormo piccolo.



9

Il numero a destra indica uno Stormo grande.

Tutti gli Uccellini della stessa specie hanno gli stessi numeri per indicare la grandezza dello stormo.

Per completare uno Stormo il giocatore deve mostrare **tutti gli Uccellini della stessa specie** che ha in mano.

Se il numero di carte mostrate è uguale o superiore a quello di uno **Stormo piccolo**, il giocatore aggiunge **UNA delle carte mostrate** alla propria collezione.

Se il numero di carte mostrate è uguale o superiore al numero di uno **Stormo grande**, il giocatore aggiunge **DUE delle carte mostrate** alla propria collezione.

In entrambi i casi, le rimanenti carte mostrate vengono scartate.

Un giocatore non può mostrare le carte se non ne possiede abbastanza da completare uno Stormo.

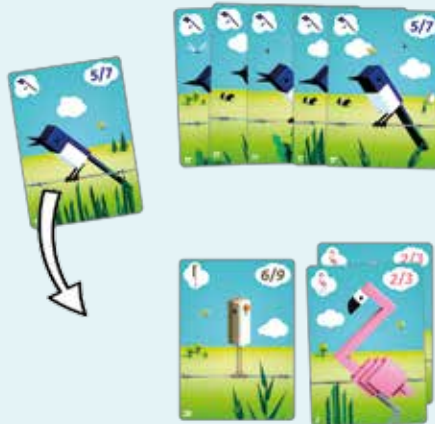
ESEMPIO



Federico ha in mano 6 Gazze e decide di completare uno Stormo.

Mostra tutte le Gazze e completa uno Stormo piccolo (5 carte).

ESEMPIO



Completando uno Stormo piccolo, Federico aggiunge una delle Gazze alla collezione davanti a sé, poi scarta le altre 5.

Nel proprio turno un giocatore può completare **solo uno Stormo**, ma non è **mai costretto** a farlo. Una volta aggiunto un Uccellino alla propria collezione, questo non può più essere ripreso in mano o scartato.



Fine di un round

Appena un giocatore **non ha più carte in mano**, il round finisce. Gli altri giocatori devono scartare tutte le carte rimaste in mano.

Le carte piazzate nelle file al centro del tavolo NON vengono scartate.

Il giocatore che ha fatto terminare il round diventa il nuovo mazziere e distribuisce 8 carte dal mazzo di pesca a ciascun giocatore. Se il mazzo si esaurisce, mescolate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo. **Il nuovo mazziere inizia per primo il nuovo round.**

Fine del gioco

Se alla fine del proprio turno un giocatore possiede nella propria collezione **7 specie diverse** oppure **2 specie di almeno 3 Uccellini ciascuna**, vince il gioco.

lo gioco termina immediatamente senza concludere il round in corso.

ESEMPIO



Anna ha nella propria collezione 2 Tucani e 3 Fenicotteri. Guadagna un terzo Tucano completando uno Stormo piccolo. Vince subito il gioco con 2 specie da 3 Uccellini ciascuna.

Il gioco termina anche se il mazziere **non è in grado di distribuire 8 carte a ciascun giocatore** dopo aver rimescolato la pila degli scarti. Vince il giocatore con il maggior numero di carte Uccellino nella propria collezione. In caso di parità, la vittoria è condivisa.