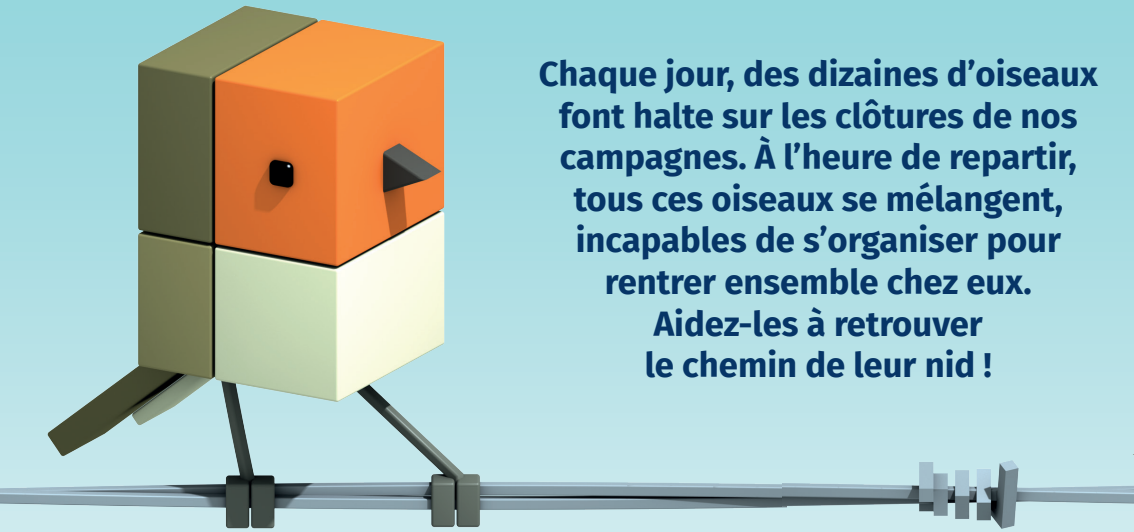
CuBirds

2-5

8+

20 Min



Chaque jour, des dizaines d'oiseaux font halte sur les clôtures de nos campagnes. À l'heure de repartir, tous ces oiseaux se mélangent, incapables de s'organiser pour rentrer ensemble chez eux. Aidez-les à retrouver le chemin de leur nid !

Un jeu de Stephan Alexander, illustré par Kristiaan der Nederlanden

Mise en place

Un donneur est désigné au hasard parmi tous les joueurs. Il mélange les 110 cartes Oiseau et constitue 4 rangées de 3 cartes, face visible **a**, au centre de la table. Chaque rangée doit être composée de 3 Oiseaux différents. Si un même Oiseau est présent plus d'une fois sur une rangée, défaussez les Oiseaux en trop et placez de nouvelles cartes jusqu'à ce que chaque rangée contienne 3 Oiseaux d'espèces différentes. Toutes les cartes restantes sont mélangées pour constituer une pioche, face cachée **b**. Cette pioche est placée au centre de la table, accessible à tous les joueurs. Le donneur distribue à tous les joueurs, 8 cartes Oiseau, face cachée, depuis la pioche : **c'est leur main de départ**. Puis il donne une carte Oiseau, face visible, à chacun des joueurs, qu'ils gardent devant eux **c** : **c'est le premier Oiseau de leur collection**. Gardez un espace libre à côté de la pioche pour constituer la défausse.



Le jeu contient **110 cartes Oiseau**, réparties en **8 espèces**. Le nombre d'exemplaires de chaque Oiseau est indiqué en bas à gauche de chaque carte.

But du jeu

Le vainqueur est celui qui, le premier, arrive à avoir, dans sa collection, devant lui :

7 espèces différentes



ou 2 espèces d'au moins 3 Oiseaux



Aperçu de la partie

Une partie est composée de plusieurs manches successives. Au début de chaque manche, chaque joueur possède 8 cartes en main. Une manche se poursuit jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de cartes en main.

En commençant par le donneur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs effectuent leur tour complètement avant de passer au joueur suivant.

À son tour, un joueur va poser une ou plusieurs cartes au centre de la table, lui permettant d'en récupérer de nouvelles. Puis il pourra réaliser une Envolée afin d'ajouter des Oiseaux à sa collection.

Les tours se succèdent jusqu'à la fin de la manche, ou jusqu'à la victoire de l'un des joueurs.

Tour d'un joueur

À son tour, un joueur **doit** poser un ou plusieurs Oiseaux de sa main puis, il **peut** faire une Envolée. On passe ensuite au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

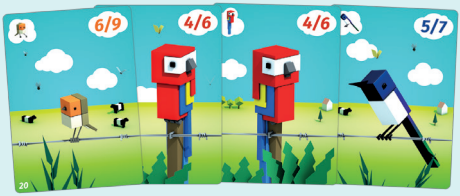
1. POSER DES OISEAUX (OBLIGATOIRE)

Le joueur choisit un Oiseau de sa main et doit jouer **tous les Oiseaux de cette espèce** qu'il a en main.

Il pose ces Oiseaux les uns à côté des autres, à gauche ou à droite d'une des quatre rangées du centre de la table. L'espèce des Oiseaux déjà présents dans la rangée n'a pas d'influence.

Si un ou plusieurs Oiseaux de la **même espèce** que ceux que le joueur vient de poser sont déjà présents dans la rangée, il doit prendre en main **toutes les cartes** situées entre ces Oiseaux et ceux qu'il vient de jouer.

EXEMPLE



Marie a 4 Oiseaux. Comme elle veut jouer les Perroquets, elle doit poser les 2 Oiseaux qu'elle a en main.



Marie pose ses 2 Perroquets à gauche de la rangée. Comme il y a déjà un autre Perroquet dans la rangée, elle entoure un Flamant rose et une Chouette. Elle prend donc ces deux cartes en main.

Ensuite, le joueur rapproche les Oiseaux restants pour qu'ils forment une rangée continue.

EXEMPLE



Une fois qu'elle a pris les cartes, Marie réorganise la nouvelle rangée en rapprochant les cartes.

Si (et seulement si), après qu'un joueur a pris des cartes, il ne reste plus qu'**une espèce d'Oiseau** dans la rangée, le donneur doit ajouter des cartes de la pioche dans cette rangée, une par une, jusqu'à ce qu'il y ait **deux espèces différentes**.
Les Oiseaux ajoutés depuis la pioche peuvent être posés indifféremment à gauche ou à droite de la rangée.

EXEMPLE



Il ne reste plus que des Perroquets dans la rangée : il faut ajouter d'autres Oiseaux !



La première carte piochée est un Perroquet. Il n'y a toujours qu'une seule espèce d'Oiseau dans la rangée, et le donneur ajoute une nouvelle carte.



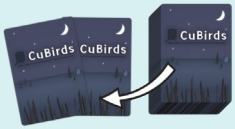
La deuxième carte est un Toucan. Avec deux espèces différentes, la rangée est complétée. Elle contient désormais 5 cartes et le donneur n'en ajoute plus.

Il est possible qu'en posant un ou plusieurs Oiseaux, un joueur n'entoure aucune autre carte avec un Oiseau de la même espèce. Dans ce cas, le joueur ne recupère **aucune carte** du centre de la table. Il **peut** alors, s'il le souhaite, **prendre les deux premières cartes de la pioche**, et les ajouter à sa main.

EXEMPLE



En posant une Chouette OU une Pie à cet endroit, Marie n'aurait encerclé aucun Oiseau et n'aurait pris aucune carte.



Elle aurait donc pu prendre les 2 premières cartes de la pioche.

2. FAIRE UNE ENVOLÉE (OPTIONNEL)

Une Envolée est une série d'Oiseaux de la **même espèce**. Faire une Envolée permet d'ajouter une ou deux cartes Oiseaux à sa collection, devant soi.

ENVOLÉES

Il existe deux types d'Envolées : les petites et les grandes.

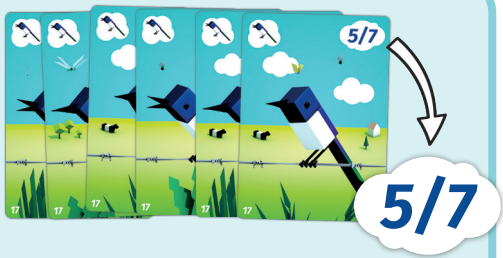


Tous les Oiseaux d'une même espèce ont les mêmes chiffres d'Envolées.

Pour réaliser une Envolée, le joueur doit dévoiler, depuis sa main, **tous les Oiseaux d'une même espèce** qu'il possède.

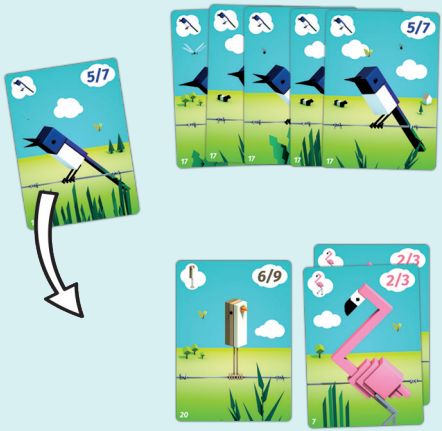
Si le nombre de cartes dévoilées est supérieur ou égal au chiffre de la **petite Envolée**, le joueur prend **une des cartes** qu'il vient de révéler et l'ajoute à sa collection, devant lui.
Si le nombre de cartes dévoilées est supérieur ou égal au chiffre de la **grande Envolée**, le joueur prend **deux de ces cartes** et les ajoute à sa collection.
Dans les deux cas, les cartes restantes sont placées dans la défausse.
Il est interdit de dévoiler des cartes si l'on ne peut pas faire d'Envolée.

EXEMPLE



Fred a 6 Pies en main et décide de faire une Envolée. Il dévoile toutes les Pies qu'il a en main et fait une petite Envolée (5 cartes).

EXEMPLE



Comme il fait une petite Envolée, Fred garde une Pie et l'ajoute à sa collection, devant lui. Les cinq autres Pies sont placées dans la défausse.

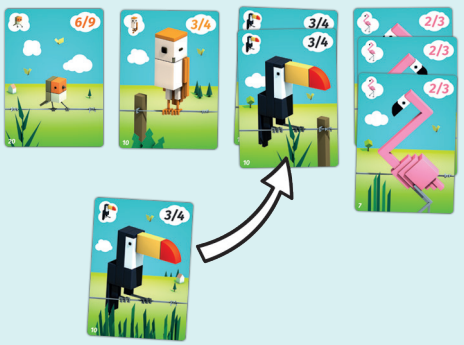
À son tour, un joueur ne peut faire qu'**une seule Envolée**, mais il n'est **jamais obligatoire** de réaliser une Envolée.
Une fois qu'un Oiseau a été ajouté à la collection d'un joueur, il n'est jamais possible de le reprendre en main ou de le remettre dans la pioche.

Fin d'une manche

Dès l'instant où un joueur ne possède **plus de cartes en main**, la manche se termine. Les autres joueurs doivent placer toutes les cartes qu'ils ont encore en main dans la défausse. **Les cartes disposées au centre de la table restent en place**.

Le joueur ayant mis fin à la manche devient le nouveau donneur et distribue, depuis la pioche, 8 cartes à chacun des joueurs. Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche. **Le nouveau donneur est le premier joueur de cette nouvelle manche**.

EXEMPLE



Seb a dans sa collection 2 Toucans et 3 Flamants roses. Il fait une petite Envolée et obtient un troisième Toucan. Avec 2 espèces d'au moins 3 Oiseaux, il remporte immédiatement la partie.

Fin de la partie

Si à la fin de son tour un joueur possède dans sa collection au moins **7 espèces différentes** ou **2 espèces d'au moins 3 Oiseaux**, il remporte la partie. Le jeu s'arrête immédiatement, sans terminer la manche en cours.

Dans le cas où le donneur **ne peut pas distribuer 8 cartes à chacun des joueurs**, même après avoir formé une nouvelle pioche avec la défausse, la partie s'arrête immédiatement. Le joueur qui possède le plus de cartes Oiseaux dans sa collection est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo se partagent la victoire.

Cubirds est un jeu de Stefan Alexander, illustré par Kristiaan der Nederlanden, édité par Catch Up Games et distribué par Blackrock Games. Graphisme : Manoël Verdiel - Mise en page : Clément Milker - Agence : Forgenext. Mai 2018 - Catch Up Games.