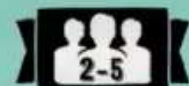


CuBirds



Cada día, docenas de pájaros se posan en las vallas de nuestros campos. Cuando es hora de irse hay mucho jaleo, y los pájaros no son capaces de organizarse en bandadas para volver a casa. ¡Ayúdalos a encontrar el camino de vuelta a sus nidos!

Un juego de Stefan Alexander, ilustrado por Kristiaan der Nederlanden



Preparación

Un jugador al azar será el encargado de repartir. Baraja las 110 cartas de pájaro y haz 4 filas de 3 cartas bocarriba sobre la mesa **a**. No puede haber dos pájaros iguales en la misma fila. Si el mismo pájaro aparece varias veces en la misma fila, descarta cartas hasta que cada fila tenga 3 pájaros diferentes. El resto de cartas se barajan para formar un mazo de robo **b**.

Coloca el mazo de robo en el centro de la mesa, accesible a todos los jugadores. Reparte 8 cartas bocabajo a cada uno de los jugadores: **esta es la mano inicial**. Se reparte también 1 carta bocarriba a cada jugador, que los jugadores mantendrán frente a ellos **c**: **este es el primer pájaro de su colección**. Deja un espacio junto al mazo de robo para la pila de descarte.



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

Objetivo del juego

El ganador será el primer jugador que cumpla una de estas dos condiciones:

Tener 7 especies diferentes



o tener 2 especies diferentes con 3 pájaros en cada una



Resumen del juego

Se juega en rondas sucesivas. Al comienzo de cada ronda, cada jugador empieza con 8 cartas en la mano. La ronda continúa hasta que un jugador no tiene más cartas en la mano. Empezando por el jugador que repartió y siguiendo en el orden de las agujas del reloj, cada jugador hace su turno completo antes de que le toque al siguiente jugador. En su turno, un jugador coloca una o más cartas de las cartas de su mano en una fila del centro de la mesa para recoger otras cartas y ponerlas en su mano. Después puede completar una bandada de pájaros para añadir pájaros a su colección.

Los jugadores siguen haciendo turnos hasta el final de una ronda, o hasta que un jugador gane la partida.



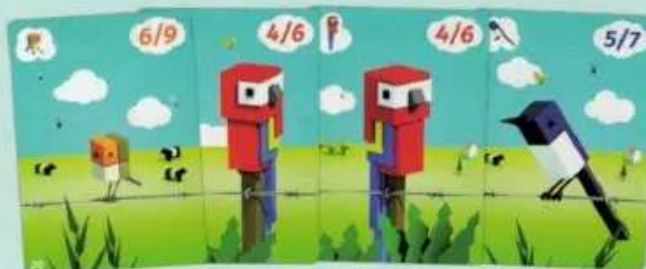
Turno del jugador

En su turno, el jugador **debe** bajar uno o más pájaros de la misma especie de su mano, y después **puede** completar una bandada. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

1. BAJAR PÁJAROS (OBLIGATORIO)

El jugador escoge un tipo de pájaro de su mano y tiene que bajar **todos los pájaros de esa especie** que tenga en la mano. Coloca todos los pájaros a la izquierda o a la derecha (a su elección) de una de las 4 filas de pájaros del centro de la mesa. Puede escoger cualquier especie de pájaro, independientemente de las especies que haya en la fila. Si el jugador baja una especie de pájaro que ya se encuentra en la fila, se lleva a la mano **todas las cartas** entre los pájaros de esa especie y los que acaba de colocar.

EJEMPLO



Claudia tiene 4 pájaros. Como quiere jugar los loros, tiene que bajar todos los loros que tiene (dos).

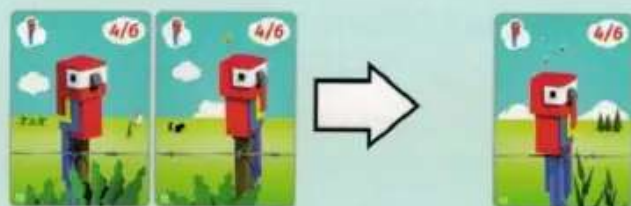


Claudia coloca los 2 loros a la izquierda de la fila. Hay otro loro en el extremo opuesto de la fila, así que rodea un flamenco y un búho. Se lleva esas dos cartas a su mano.



Después, junta los pájaros que han quedado en la fila para que no queden huecos.

EJEMPLO



Una vez que ha recogido las cartas, Claudia junta las cartas que quedan en la fila.

Si todas las cartas que quedan en una fila después de que un jugador haya cogido cartas de ella son de la **misma especie**, hay que añadir cartas del mazo de robo una a una hasta que haya dos especies diferentes.

Los pájaros añadidos se pueden colocar tanto a la izquierda como a la derecha.

EJEMPLO



¡Solo hay loros en la fila!
¡Hay que añadir pájaros!



La primera carta vuelve a ser un loro. Como todos los pájaros de la fila siguen siendo de la misma especie, se añade una carta nueva.



La segunda carta es un tucán. Como ya hay dos especies, la fila está completa y no se añaden más cartas. Ahora hay 5 cartas en la fila.



Puede ocurrir que un jugador baje cartas de pájaro sin que rodee a ningún pájaro (porque no haya pájaros de esa especie en la fila o porque los coloque adyacentes a la misma especie). En ese caso, el jugador no toma cartas de la fila. Si lo desea, tiene la opción de **robar las dos primeras cartas del mazo de robo** y llevarlas a su mano.

EJEMPLO



Tanto si coloca el búho como la urraca en esta posición, Claudia no rodearía ningún pájaro, y no cogería ninguna carta.



Ahora tiene la opción de robar dos cartas del mazo de robo.

2. COMPLETAR UNA BANDADA (OPCIONAL)

Una bandada es un conjunto de pájaros de la misma especie. Completar una bandada permite al jugador añadir una o dos cartas a su colección (frente a él).

BANDADAS

Las bandadas pueden ser de dos tamaños: grandes o pequeñas.

6

El número de la bandada pequeña está a la izquierda.



9

El de la bandada grande está a la derecha.

Todos los pájaros de la misma especie tienen los mismos números de bandada.

Para completar una bandada, tienes que revelar y usar **todos los pájaros de la misma especie** que tengas en la mano.

Si el número de cartas reveladas es mayor o igual que el número de la bandada pequeña (pero más pequeño que el de la bandada grande), añades **una de esas cartas** a tu colección.

Si el número de cartas reveladas es mayor o igual que el número de la bandada grande, añades **dos de esas cartas** a tu colección.

En ambos casos, el resto de cartas van a la pila de descarte.

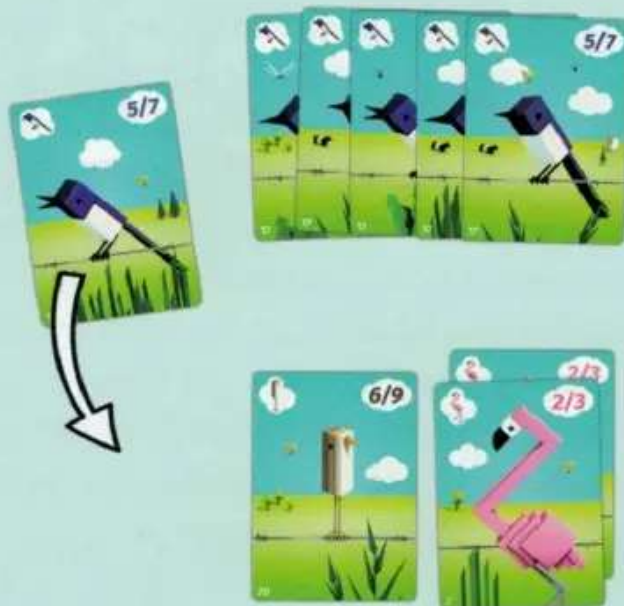
Un jugador no puede revelar cartas si no llega al mínimo de la bandada pequeña.

EJEMPLO



Álamo tiene 6 urracas en su mano y decide completar una bandada. Revela todas las urracas en su mano y completa una bandada pequeña (5 cartas).

EJEMPLO



Como ha completado una bandada pequeña, Álamo añade una de las urracas a su colección, frente a él. Las otras cinco cartas van a la pila de descarte.

En su turno, un jugador puede completar **una única bandada**, pero **no está obligado** a completar una bandada aunque pueda hacerlo. Una vez que se ha añadido un pájaro a la colección, no se puede devolver a la mano ni descartarse.



Fin de la ronda

Si un jugador **no tiene cartas en la mano** cuando acabe su turno, la ronda finaliza. Los demás jugadores tienen entonces que descartarse de todas las cartas de su mano. **Las cartas del centro y de las colecciones se mantienen donde están.**

El jugador que ha acabado la ronda reparte 8 cartas nuevas del mazo de robo a cada jugador. Si el mazo se agota, baraja las cartas del descarte para formar un nuevo mazo. El jugador que acaba de repartir (que fue el que provocó el final de ronda) es el primero en esta ronda y **vuelve a jugar.**

Fin de la partida

Si un jugador tiene en su colección **7 especies diferentes** (de las 8 existentes), o **2 especies con al menos 3 pájaros en cada una** al final de su turno, gana la partida. La partida y la ronda terminan inmediatamente.

EJEMPLO



Julio tiene 2 tucanes y 3 flamencos en su colección. Obtiene un tercer tucán al completar una bandada pequeña. Ahora tiene 2 especies con 3 pájaros en cada una, y gana la partida inmediatamente.

La partida termina inmediatamente si, al final de una ronda, es **imposible repartir 8 cartas a cada uno de los jugadores** incluso después de barajar el descarte para formar un nuevo mazo de robo. El jugador con el mayor número de cartas de pájaro en su colección gana la partida. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.