

# Les présentent **CUBIRDS**

**Nombre de joueurs** 2 à 5

**Compétences nécessaires** Savoir faire des choix stratégiques selon les cartes que l'on possède et celles placées au centre de la table.

**Durée d'une partie** 20 minutes environ.

**Matériel** 110 cartes « Oiseau » - 1 règle du jeu



## ► **Présentation rapide**

**Votre objectif est d'être le premier joueur à collecter 7 espèces différentes d'oiseaux, ou 2 espèces d'au moins 3 oiseaux identiques.**

## ► **Déroulement de la partie**

► Quatre lignes de trois cartes « oiseau », faces visibles, sont disposées au milieu de la table.

Chacune de ces lignes doit être composée d'oiseaux différents.

► Les joueurs reçoivent ensuite 8 cartes « oiseau », en main, qu'ils regardent sans les montrer et ensuite une carte supplémentaire qui restera placée, visible, devant chaque joueur et qui constituera son début de collection.

Toutes les cartes restantes sont mélangées pour constituer une pioche, faces cachées.

► Une partie est composée de plusieurs manches successives qui vont permettre de récupérer des oiseaux qui sont sur les lignes au centre de la table.

► A son tour, chaque joueur devra faire une action obligatoire et pourra en faire une autre facultative.

1 Il devra choisir un oiseau de sa main et jouer tous les oiseaux de cette espèce en les posant à gauche ou à droite d'une des quatre rangées du centre de la table.

Si un ou plusieurs oiseaux de la même espèce que ceux que le joueur vient de poser sont déjà présents dans la ligne, il récupère toutes les cartes situées entre ces oiseaux et ceux qu'il vient de jouer.

S'il n'y avait pas d'espèce similaire et qu'il ne peut ainsi récupérer des cartes « oiseaux », il pourra, s'il le souhaite, prendre deux cartes dans la pioche et les mettre dans sa main.

2 Ensuite, Il pourra faire une « envolée » qui va lui permettre d'ajouter une ou deux cartes oiseaux à sa collection posée devant lui selon le nombre d'oiseaux qu'il possède et selon les chiffres indiqués en haut et à droite de la carte de l'oiseau.

## **Fin de la partie**

La partie s'achève lorsque l'objectif est atteint par un des joueurs.

Plus de précisions dans la règle vidéo ou écrite.

## **La règle en vidéo**



Les règles en vidéo par Tartenpionne  
Les règles au format PDF

<https://ludicity.fr/qr/1s1j-0014>



## ► Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Prendre le temps d'observer les cartes et de faire remarquer les coûts et apports des envolées.
- On pourrait envisager une première partie où les cartes en mains seraient posées devant soi, les adultes expliquant aux enfants les options de jeu.



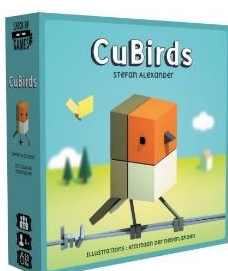
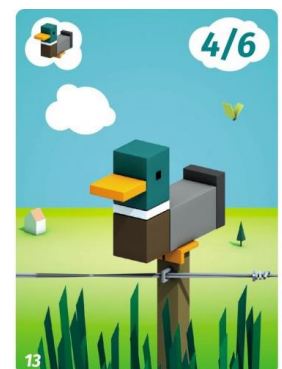
## ► Quatre variantes, autres manières de jouer

1. Proposez de faire varier les objectifs :  
2 oiseaux de trois catégories,  
1/2/3/4 oiseaux de différentes catégories ( suggestion de <http://jeuxstrategie.free.fr>)
2. Distribuez à chaque joueur une carte oiseau « objectif », qu'il gardera retournée tout au long de la partie. Il devra inclure cet oiseau dans sa combinaison.
3. On peut choisir que des oiseaux soient éphémères et qu'ils ne puissent plus être sur une des 4 lignes après deux manches d'une partie.
4. Limitez le nombre de manches à deux pour rendre le jeu plus rapide. L'objectif pour gagner serait que le nombre d'oiseaux différents collectés serait de 5 ou d'être parvenu à collectionner deux oiseaux de trois catégories.



## ► Pour jouer à deux

À deux, les parties sont très stratégiques, il faut compter les oiseaux ramassés par l'adversaire pour espérer gagner.



# Amusez-vous bien !

Le jeu « CUBIRDS » a été créé par Stefan ALEXANDER et illustré par Kristaan der NEDERLANDEN

Il est édité par **Catch'up Games**



Création et diffusion de la fiche : LUDiCITY

D'autres fiches de présentation de jeux sur [LUDICITY.FR](http://LUDICITY.FR)