

Les faiseurs de liens présentent CUBIRDS

 2 à 5  20 minutes environ



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

Compétences nécessaires

Savoir faire des choix stratégiques selon les cartes que l'on possède et celles placées au centre de la table (jeu conseillé à partir de 9ans)

► Présentation rapide

- ◆ Votre objectif est au choix, d'être le premier joueur à avoir
 - une collection de 7 espèces différentes d'oiseaux, ou
 - une collection de 2 espèces d'au moins 3 oiseaux identiques.

► Déroulement de la partie – Résumé à compléter par la règle/vidéo

1 Disposer 4 lignes de trois cartes « oiseau », faces visibles, au milieu de la table. Les lignes doivent être composée d'oiseaux différents.

2 Les joueurs reçoivent ensuite 8 cartes « oiseau », qu'ils regardent sans les montrer et une carte supplémentaire qui restera placée, visible, devant chacun, constituant son début de collection.

Sa collection est posée face à lui et s'enrichira tout au long de la partie

Les cartes restantes sont mélangées pour constituer une » pioche », faces cachées.

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

Obligatoire : choisir un oiseau de sa main et jouer toutes les cartes 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 venant d'être posés sont déjà présents dans la ligne, il récupère toutes les cartes situées entre ces oiseaux et ceux qu'il vient de jouer.

Les oiseaux récupérés vont dans sa main.

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

Facultative faire une « envolée » qui va lui permettre d'ajouter une ou deux cartes oiseaux à sa collection posée devant lui. Cette envolée se fait 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'un des deux objectifs est atteint par un des joueurs.

Plus de précisions dans la règle vidéo ou écrite.



Les règles en vidéo par Tartenpionne

Les règles au format PDF

<https://ludicity.fr/qc/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

Variante 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>)

Variante 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.

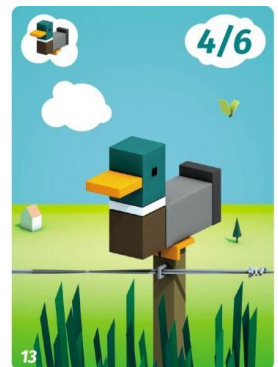
Variante 3 On peut choisir que des oiseaux soient éphémères et qu'ils ne puissent plus être sur une des 4 lignes après deux manches d'une partie.

Variante 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**