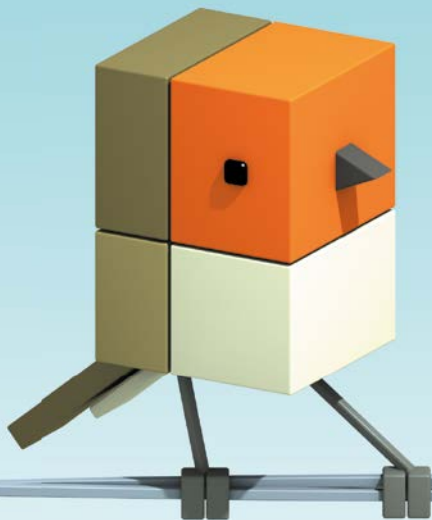


# CuBirds



Het is lente. De velden zitten vol met kleurrijke vogels. Een takje knapt onder je schoen. Ai! De vogels schrikken en vliegen alle kanten op. Ze raken elkaar kwijt. Help jij ze om hun familie weer terug te vinden?

Een spel van Stefan Alexander, geïllustreerd door Kristiaan der Nederlanden



# Spelvoorbereiding

Schud de vogelkaarten grondig. Leg in het midden van de tafel 4 rijen met elk 3 vogelkaarten **a**. Leg de kaarten open naar, zodat je de vogels kunt zien. Zorg dat er in elke rij steeds 3 verschillende vogelsoorten liggen: dubbele kaarten leg je weg en vervang je door een nieuwe kaart. Vorm van de overgebleven kaarten een gedekte **trekstapel** en leg die midden op tafel **b**.

Maak naast de trekstapel ruimte voor een gedekte **aflegstapel**. Deel aan elke speler 8 kaarten van de trekstapel als **handkaarten**. Spelers houden hun handkaarten geheim. Geef elke speler vervolgens nog één kaart van de trekstapel. Leg deze open voor ze neer als eerste vogel in hun **collectie c**.



Er zijn 110 vogelkaarten in het spel, verdeeld in 8 soorten. Linksonder staat het aantal kaarten per soort.

## Doel van het spel

Je wint als je als eerste een collectie hebt met daarin:

### 7 verschillende vogelsoorten



### óf van 2 soorten minstens 3 vogels



## Spelverloop

De speler die het laatst een papegaai heeft gehoord mag beginnen. Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Pas als je helemaal klaar bent, is de volgende speler aan de beurt.

Als je aan de beurt bent, leg je vogels uit je hand op tafel en pak je meestal ook weer vogels om aan je hand toe te voegen. Daarna mag je een familie vormen en daarvan 1 of 2 vogels toevoegen aan je collectie.

Als je aan het eind van jouw beurt geen handkaarten meer hebt, leggen de andere spelers direct hun resterende handkaarten weg op de aflegstapel. Geef dan aan alle spelers 8 nieuwe handkaarten van de trekstapel en ga verder met het spel tot er iemand gewonnen heeft.



# Verloop van een beurt

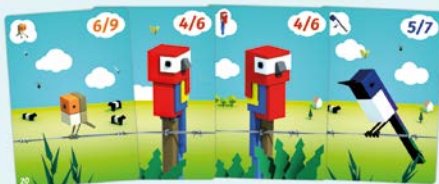
Elke **beurt** bestaat uit twee stappen: (1) vogels aanleggen en (2) een familie vormen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## 1. VOGELS AANLEGGEN (VERPLICHT)

Kies één van de vogelsoorten in je hand en **leg alle vogels** van deze soort uit je hand naast een van de 4 rijen op tafel. Je legt al deze vogels links ofwel rechts naast die rij. Je kunt dus op 8 plaatsen je kaarten aanleggen.

Als je vogels naast een rij legt waar al vogels van die soort liggen, kan het zijn dat je daarmee **andere vogels insluit**. Je moet dan alle ingesloten vogels pakken en op hand nemen.

## VOORBEELD



*Barbara heeft 4 vogels. Ze wil papegaaien spelen en moet dus allebei de papegaaien uit haar hand aanleggen.*

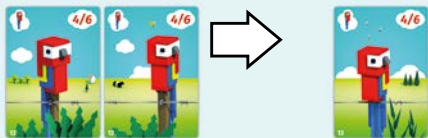


*Barbara legt haar papegaaien links naast de rij aan. Doordat er al een papegaai rechts in de rij ligt, sluit ze een uil en flamingo in. Ze moet beide vogels nu op hand nemen.*



Vervolgens schuif je de vogelkaarten weer tegen elkaar aan, zodat er geen gaten in de rij ontstaan.

### VOORBEELD



*Nadat Barbara de uil en de flamingo heeft gepakt schuift zij de resterende kaarten weer tegen elkaar aan.*

Als er **maar 1 vogelsoort** overblijft in een rij, dan (en alleen dan) moet je nieuwe kaarten van de trekstapel bij die rij aanleggen. Doe dat net zolang tot je een vogel van een andere soort hebt aangelegd. Er liggen dan dus weer 2 verschillende vogelsoorten in de rij. Het maakt niet uit of je de vogels links of rechts aanlegt.

### VOORBEELD



*Er liggen alleen nog papegaaien in de rij. Leg dus nieuwe vogels aan!*



*De eerste nieuwe vogel is weer een papegaai. Leg dus nog een kaart aan.*



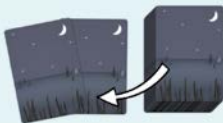
*De tweede nieuwe vogel is een toekan. Er liggen nu 2 verschillende soorten. Leg geen kaarten meer aan.*

Het kan voorkomen dat je vogels aanlegt bij een rij en daarbij **geen andere vogels insluit**. In dat geval mag je 2 kaarten van de trekstapel pakken en op hand nemen. Je mag er ook voor kiezen geen kaarten te pakken.

### VOORBEELD



Stel dat Barbara hier een uil of ekster aanlegt. Dan sluit ze geen andere vogels in. Als ze wil mag ze dan 2 kaarten van de trekstapel pakken.



## 2. EEN FAMILIE VORMEN (OPTIONEEL)

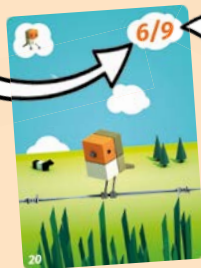
Een **familie** bestaat uit meerdere vogels van dezelfde soort. Als je een familie vormt, mag je als beloning daarvan 1 of soms 2 vogels toevoegen aan je collectie.

### FAMILIES

*Er zijn kleine en grote families:*

6

Links staat het aantal vogels in een kleine familie...



9

...en rechts het aantal voor een grote familie.

**Let op:** de familiegroottes zijn niet voor elke vogelsoort gelijk.

Om een familie te vormen moet je **van één soort alle vogels** die je in je hand hebt uitspelen.

Speel je minstens het aantal vogels voor een **kleine familie** van deze soort, dan voeg je als beloning 1 van deze vogels aan je collectie toe. Is het aantal vogels dat je hebt uitgespeeld ook genoeg voor een **grote familie**, dan voeg je als beloning zelfs 2 vogels aan je collectie toe.

Leg de rest van de gespeelde vogels op de aflegstapel. Je hebt dus geen vogels van deze soort meer in je hand.

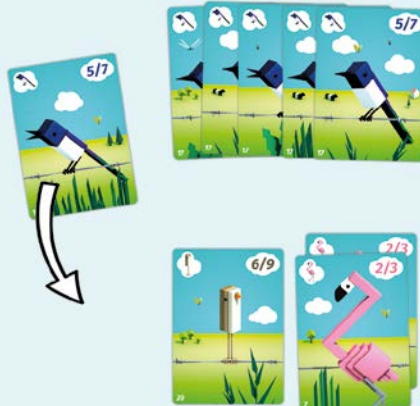
**Let op:** je mag alleen vogels uitspelen als je ook daadwerkelijk een familie kunt vormen.

### VOORBEELD



*Lennard heeft 6 eksters in zijn hand. Hij wil een familie vormen. Voor een kleine familie zijn 5 eksters nodig. Hij legt al zijn eksters op tafel neer.*

### VOORBEELD



*Lennard heeft een kleine familie gevormd en mag daarom 1 ekster toevoegen aan zijn collectie. De andere 5 eksters legt hij op de aflegstapel.*

In je beurt mag je steeds maar 1 familie vormen. Vogels blijven in je collectie op tafel liggen tot het einde van het spel.

**Let op:** je bent nooit verplicht een familie te vormen!



## Een lege hand

Als je aan het einde van je beurt een **lege hand** hebt, moeten de andere spelers direct hun resterende handkaarten op de aflegstapel wegleggen. De kaarten in het midden van de tafel en in jullie collecties blijven gewoon liggen. Deel nu alle spelers 8 nieuwe kaarten. Je bent nu nog een keer aan de beurt.

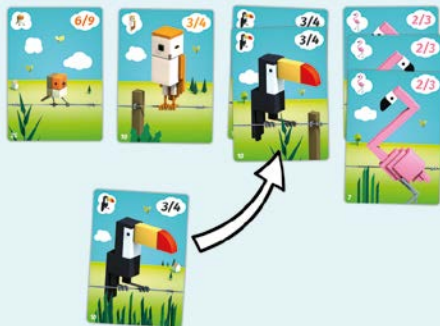
**Let op:** als de trekstapel leeg is, schud je de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen.

## Einde van het spel

Heb je in je collectie **7 verschillende vogelsoorten** of van **2 soorten minstens 3 vogels**, dan is het spel meteen afgelopen en heb jij gewonnen.

Het spel eindigt direct als je opnieuw moet delen en niet meer voor iedere speler

### VOORBEELD



*Lennard heeft al 2 toekans en 3 flamingo's in zijn collectie. Hij krijgt een derde toekan door een kleine familie te vormen. Nu heeft hij in zijn collectie 2 soorten met 3 vogels. Hij wint.*

8 kaarten hebt, zelfs niet na het schudden van de aflegstapel. In dat geval wint de speler met de grootste collectie vogels. In geval van een gelijkspel wordt de overwinning gedeeld.