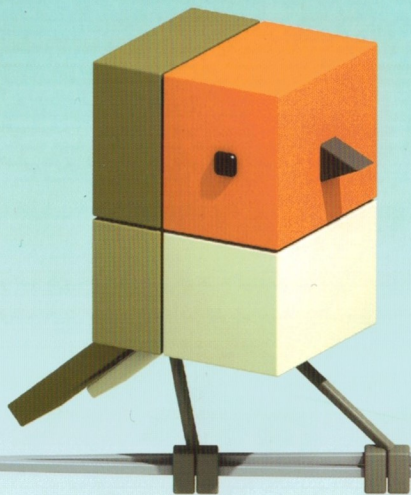
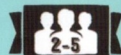


CuBirds



هر روز، ده‌ها پرنده روی نرده‌های
حومه شهر ما می‌نشینند. وقتی زمان
پرواز می‌رسد، این پرندگان بلند می
شوند ولی قادر به سازماندهی خود در
دسته‌هایشان برای پرواز به خانه
نیستند. به آنها کمک کنید تا راه
بازگشت به لانه خود را پیدا کنند.



چینش بازی

یک بازیکن به‌طور تصادفی به عنوان پخش‌کننده تعیین می‌شود. سپس پخش‌کننده ۱۱۰ کارت پرنده را بُر می‌زند و ۴ ردیف را با ۳ کارت به صورت رو در مرکز میز قرار می‌دهد (a).

هر ردیف باید از ۳ پرنده مختلف تشکیل شود. اگر پرنده تکراری در یک ردیف خاص وجود داشته باشد، پرنده تکراری را در دسته کارت‌های سوخته قرار داده و کارت جدیدی را جایگزین آن کند. اگر باز هم پرنده تکراری رو شد این کار را تکرار کند تا هر سطر حاوی ۳ پرنده از گونه‌های مختلف باشد. تمام کارت‌های باقیمانده را بُر زده و به پشت به عنوان دسته کارت‌های اصلی بازی در دسترس باقی بازیکنان قرار دهد (b).

سپس پخش‌کننده ۸ کارت پرنده را از دسته کارت‌ها به هر بازیکن می‌دهد؛ به صورتی که از باقی بازیکنان مخفی باشد. این دسته کارت آغازین هر بازیکن است. سپس پخش‌کننده یک کارت پرنده را به "رو" به هر بازیکن می‌دهد که بازیکنان آن را در مقابل خود نگه می‌دارند. این اولین کارت در کلکسیون هر بازیکن است (c). یک فضای مناسب برای دسته کارت‌های سوخته در کنار دسته کارت‌های اصلی در نظر بگیرید.



در این بازی ۱۱۰ کارت پرنده در ۸ گونه مختلف وجود دارد. گوشه پایین سمت چپ هر کارت، تعداد موجود از آن گونه را نشان می‌دهد.

یک بازی شامل چند دور پیاپی می باشد. در ابتدای هر دور، هر بازیکن با ۸ کارت در دست خود شروع می کند. یک دور تا زمانی ادامه دارد که یکی از بازیکنان دیگر هیچ کارتی در دست خود نداشته باشد. شروع کار با پخش کننده بوده و در جهت عقربه های ساعت ادامه می یابد. هر بازیکن یک یا چند کارت را در مرکز میز قرار می دهد تا بتواند کارت های روی میز را انتخاب کرده و در دست خود قرار دهد. سپس آنها می توانند یک دسته را تشکیل بدهند تا پرندگان را به کلکسیون خود اضافه کنند. بازیکنان نوبت خود را تا پایان دور یا تا زمانی که یک بازیکن موفق به برنده شدن در بازی شود ادامه می دهند. این بازی تا زمانی که یکی از شرط های برنده شدن برقرار شود، ادامه پیدا می کند.

بازیکنی برنده بازی است که در کلکسیون خود، یکی از دو شرط زیر را فراهم کند:

۷ گونه مختلف از پرندگان

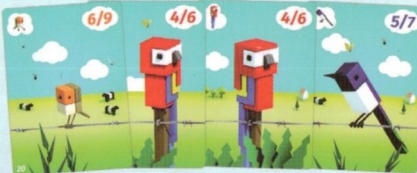


۲ گونه مختلف از پرندگان و

حداقل ۳ کارت از هر کدام



مثال



ماهان ۴ پرنده دارد. اگر بخواهد کارت طوطی را بازی کند، باید هر ۲ طوطی را که در دست دارد بازی کند.



ماهان ۲ طوطی خود را در سمت چپ ردیف قرار می‌دهد.

از آنجا که از قبل طوطی

دیگری در آن طرف ردیف وجود دارد، او یک فلامینگو صوتی و یک جغد را که در بین آنها قرار دارند، برداشته و در دست خود قرار می‌دهد.

هر بازیکن در نوبت خود، مراحل زیر را به ترتیب انجام می‌دهد و سپس نوبت به نفر بعد می‌رسد (در جهت عقربه‌های ساعت)

۱. بازی کردن کارت پرنده (اجباری)

بازیکن یک پرنده را از دست خود انتخاب کرده و باید تمام پرندگان از آن گونه را که در دست دارد بازی کند. او این پرندگان را در کنار هم و در سمت چپ یا سمت راست یکی از ردیفی که در مرکز میز قرار دارند، قرار می‌دهد. او می‌تواند کارت‌های خود را مشابه یا متفاوت از گونه‌های موجود در ردیف‌ها انتخاب کند. اگر بازیکن یک پرنده را در ردیفی قرار دهد که از قبل دارای یک یا چند پرنده از آن گونه باشد، بازیکن باید تمام کارت‌های بین این پرندگان را به دست خود اضافه کند.

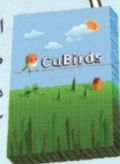
مثال



در این ردیف تنها طوطی‌ها باقی مانده‌اند. پس باید پرنده جدیدی به این ردیف اضافه شود.



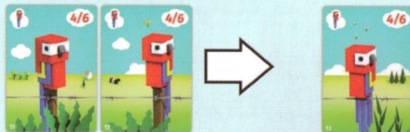
اولین کارتی که اضافه می‌شود، طوطی است. همچنان یک نوع پرنده در این ردیف وجود دارد. پس باید کارت جدیدی اضافه شود.



دومین کارتی که اضافه می‌شود، توکان است. پس ردیف کامل شده و بخش‌کننده کارت جدیدی اضافه نمی‌کند. در این ردیف پنج کارت وجود دارد ولی مشکلی ایجاد نمی‌کند.

سپس پرنده‌های باقیمانده در ردیف را به هم می‌چسبانند.

مثال



ماهان پس از برداشتن کارت‌ها از میان طوطی‌ها، کارت‌های باقیمانده ردیف را به هم می‌چسبانند.

اگر (و تنها اگر) تنها یک گونه پرنده در ردیف باقیمانده باشد، بخش‌کننده باید از روی دسته کارت‌های اصلی بازی، به این ردیف کارت اضافه کند. این کار تا وقتی ادامه پیدا می‌کند که در ردیف دو گونه متفاوت وجود داشته باشد.

۲. تشکیل دادن دسته (اختیاری)

به تعدادی پرنده از گونه‌ای یکسان، دسته می‌گویند. تشکیل یک دسته به بازیکن این اجازه را می‌دهد که یک یا دو پرنده به کلکسیون خود که در جلوی بازیکن قرار دارد، اضافه کند.

دسته

دسته‌های پرنندگان به دو اندازه بزرگ و کوچک تقسیم می‌شوند.



اعداد ذکر شده برای گونه‌های یکسان مشابه است.

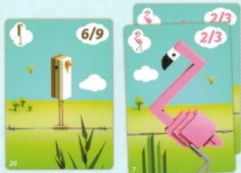
برای تشکیل یک دسته، بازیکن همه پرنندگان از یک گونه که در دست خود دارد رو کند دارد.

ممکن است هنگام بازی کردن یک یا چند کارت، بازیکن نتواند هیچ کارتی از کارت‌های وسط به دست خود اضافه کند. در این حالت این انتخاب را دارد که ۲ کارت از دسته اصلی کارت‌ها کشیده و به دست خود اضافه کند.

مثال



مثال



ماهان با تشکیل دسته ی کوچک یکی از کارت های زاغ را به کلکسیون خود اضافه می کند و پنج کارت دیگر را در دسته کارت های سوخته قرار می دهد.

تشکیل دسته یک عمل اختیاری است و هر بازیکن در هر نوبت فقط مجاز است یکبار این کار را انجام دهد. کارت اضافه شده به کلکسیون، دیگر به دست بازیکن یا کارت های مرکز میز برنمیگردد.

اگر تعداد کارت های رو شد برابر یا بیشتر از تعداد مورد نیاز برای یک دسته کوچک باشد، بازیکن یکی از این کارت ها را به کلکسیون خود اضافه می کند.

اگر تعداد کارت های رو شده برابر یا بیشتر از تعداد مورد نیاز برای یک دسته بزرگ باشد، بازیکن دو کارت رو شده را به کلکسیون خود اضافه می کند.

در هر دو مورد، کارت های باقی مانده در دسته کارت های سوخته قرار داده می شوند.

یک بازیکن اگر به اندازه کافی از یک گونه پرنده برای تشکیل دادن دسته نداشته باشد مجاز به رو کردن کارت ها نیست.

مثال



ماهان 6 کارت زاغ در دست خود دارد، او تصمیم به تشکیل دسته میگیرد

او همه ی کارت های زاغ را رو میکند و یک دسته ی کوچک تشکیل می دهد (برای تشکیل دسته ی کوچک 5 کارت نیاز دارد)

پایان دور

اگر بازکن، در انتهای نوبت خود، کارتی در دستش نداشته باشد بلافاصله آن دور از بازی تمام میشود.

بازکنان کارت های دست خودشان را می سوزانند ولی کارت های موجود در کلکسیون بازیکنان و کارت هایی که در وسط میز قرار دارد سر جای خود باقی می ماند.

بازیکنی که دور را تمام کرده است پخش کننده ی جدید می شود و به هر بازکن ۸ کارت می دهد.

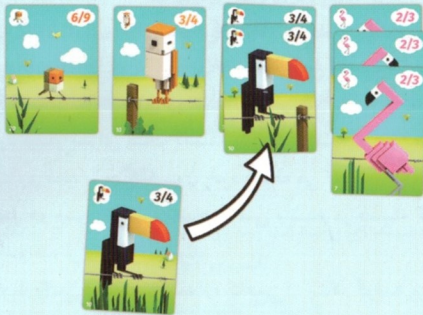
اگر دسته کارت های بازی به اتمام رسید، بازیکن پخش کننده باید کارت های سوخته را بریزد و از آن ها به عنوان دسته کارت های اصلی استفاده کند.

بازیکن پخش کننده ی جدید شروع کننده ی دور جدید بازی است.

پایان بازی

اگر بازیکنی در آخر نوبت خود ۷ گونه مختلف یا ۲ گونه مختلف و از هر یک از آن ها حداقل ۳ کارت داشته باشد بازی بلافاصله تمام میشود و او برنده بازی است.

مثال



روزی ۲ توکان و ۳ فلامینگو در کلکسیون خود دارد. او با تشکیل دسته کوچک از توکان ها ۱ کارت دیگر از این نوع به کلکسیون خود اضافه میکند. او حالا ۳ کارت از هر یک از این ۲ گونه دارد و بلافاصله برنده بازی است.

اگر در زمان پخش کارت، حتی بعد از بر زدن کارت های سوخته این امکان برای پخش کننده وجود نداشته باشد که به هر بازیکن ۸ کارت بدهد بازی بلافاصله تمام میشود و بازیکنی که کارت پر شده بیشتری در کلکسیون خود داشته باشد برنده بازی است.

در صورت تساوی آن بازیکنان پیروزی را تقسیم می کنند.

