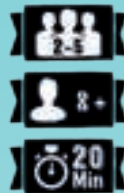


# CuBirds



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 neer, 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 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.

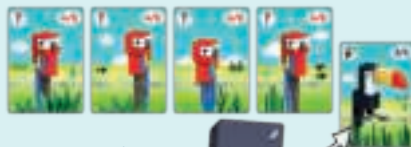
### VOORBEELD



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



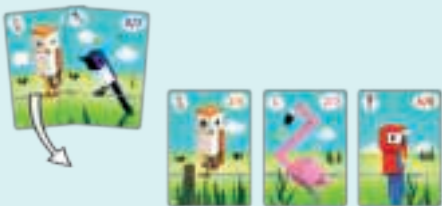
*De eerste nieuwe vogel is weer een papegaai. Leg dus nog een kaart aan.*



*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:



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

...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 ook direct als je opnieuw moet delen en niet meer voor iedere speler 8 kaarten hebt, zelfs niet na het schudden van de aflegstapel. In dat geval wint de speler met de grootste collectie vogels. Bij gelijkspel wordt de overwinning gedeeld.

### 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.*

## Solovariant

Het is ook mogelijk CuBirds alleen te spelen. Regels voor deze solovariant kun je van onze website downloaden: [gaminbiz.nl/CuBirdsSolo](http://gaminbiz.nl/CuBirdsSolo)





Ferdinand Schnitzler

 p. 2

 p. 10



Illustrator: Kristiaan der Nederlanden

# INHOUD



## 25 Puntenfiches

15 × ①, 4 × ②,  
4 × ④, 2 × ⑧



## 6 Leiderkaarten

Pauw, eekhoorn, arend,  
steenbok, leeuw en stokstaartje



## 5 Aanvulkaarten



## 1 talismankaart



## 42 Dierkaarten

7 × Pauw, eekhoorn, arend, steenbok, leeuw en stokstaartje



## 46 Habitatkaarten

Waardes 1–4; 14 × bos, savanne en bergen en 4 jokers

# SPELVOORBEREIDING

Bij **2 spelers** speel je tegen virtuele speler **Leo** (zie pagina 9).

Bereid dan dus voor als een spel voor 3 spelers.

- 1 Leg de **puntenfiches** als een algemene voorraad op tafel.
- 2 Sorteert de kaarten naar soort: leiderkaarten, aanvulkaarten, dierkaarten en habitatkaarten.
- 3 Leg de **6 leiderkaarten** als een algemene voorraad midden op tafel, met de zijde met icoontjes boven.

- 4 Schud de **dierkaarten** en leg ze als gedekte trekstapel op tafel. Trek afhankelijk van het aantal (3, 4 of 5) spelers **14\***, **6 of 2** dierkaarten en doe ze ongezien terug in de doos. Deze kaarten doen niet mee.

*\* Met 3 spelers kun je het beste eerst van elke soort 1 dierkaart weggelassen (totaal dus 6) en dan nog willekeurig 8 kaarten trekken en weggelassen.*



Voorbeeld van een spel met 5 spelers.

- 5 Trek een aantal dierkaarten (1 kaart minder dan het aantal spelers) en leg ze open op tafel op een rijtje naast de trekstapel met dierkaarten. Dit is de **Expo**.

*Afhankelijk van het aantal spelers (3, 4 of 5) leg je dus 2, 3 of 4 dierkaarten in de Expo.*

- 6 Schud de **habitatkaarten** en maak een gesloten trekstapel. Reserveer ruimte voor een open aflegstapel.

- 7 Deel aan elke speler 7 habitatkaarten en 1 aanvulkaart als handkaarten. Leg de resterende aanvulkaarten in de doos.

*Houd je kaarten altijd geheim. Het aantal kaarten dat je hebt moet zichtbaar zijn voor de anderen.*

**Handlimiet:** je mag nooit meer dan 10 habitatkaarten in je hand hebben. Stop met aanvullen als je 10 habitatkaarten hebt.

- 8 Maak voor je op tafel ruimte voor je verzameling. Hier leg je de dierkaarten die je in de loop van het spel verzamelt.
- 9 Bepaal wie de **talismankaart** krijgt. Deze speler legt de talismankaart open voor zich op tafel.

## DOEL VAN HET SPEL

Overtroef je tegenstanders, verzamel dieren uit de Expo en probeer de waardevolste dierenverzameling aan te leggen. Lok leiders naar je toe: die geven je extra mogelijkheden. De winnaar is degene die aan het eind de meeste punten heeft.

## SPELVERLOOP

Je speelt **Wild Cards** in rondes. Het spel is afgelopen als er niet voldoende dierkaarten meer zijn om de Expo weer **helemaal** aan te vullen.

Elke ronde bestaat uit **4 fases**. Rond eerst een fase af voordat je naar de volgende gaat:

1. **Bieden**
2. **Aanvulkaarten afhandelen**
3. **Dierkaarten pakken**
4. **De volgende ronde voorbereiden**

### 1. BIEDEN

Iedereen legt **1 handkaart** voor zich neer als bod. Het getal op de habitatkaart bepaalt de hoogte van je bod. Je kunt ook kiezen om te **passen** door een aanvulkaart neer te leggen. Houd je bod geheim. Bluffen mag!

Als iedereen een bod heeft neergelegd draaien jullie de geboden kaarten **tegelijkertijd** om.

### 2. AANVULKAARTEN AFHANDELEN

Als je een **aanvulkaart** hebt geboden, mag je nu zoveel kaarten uit je hand op de aflegstapel wegleggen als je wilt (geen kaarten mag ook). Trek nu nieuwe habitatkaarten tot je weer **7 kaarten** op hand hebt. Pak ten slotte je **aanvulkaart terug op hand**. Voor jou is de ronde klaar.

*Als de trekstapel met habitatkaarten opraakt, schud dan de kaarten van de aflegstapel en vorm daarvan een nieuwe.*

### 3. DIERKAARTEN PAKKEN

Als jij de **habitatkaart met de hoogste** waarde hebt geboden, mag je 1 dierkaart van de Expo kiezen. Gelijkspel? Lees dan verderop onder *Conflicten oplossen* (pag. 6) wat je moet doen om te bepalen wie als eerste mag kiezen.

#### ► Een dierkaart pakken of toch passen

Als je 2 of hoger hebt geboden, moet je nog habitatkaarten **bijbetalen**. Leg habitatkaarten uit je hand bij je bod, totdat er in totaal net zoveel kaarten liggen als wat je hebt geboden.

*De habitatkaarten die je als bod en bijbetaling hebt neergelegd, laat je liggen tot fase 4.*

**Kies een dierkaart** van de Expo en leg die bij je verzameling.

*Tip: leg de dierkaarten in je verzameling soort bij soort. Zorg hoe dan ook dat iedereen altijd kan zien hoeveel dierkaarten je van elke diersoort hebt.*

## VOORBEELD



Milú wil graag de pauw van de Expo hebben. Ze heeft een boshabitakaart met waarde 3 geboden **1**, dus ze moet nog twee kaarten uit haar hand bijbetalen **2**. Ze kiest een boskaart en een joker. Ze betaalt dus voor de pauw met 3 boskaarten, de natuurlijke habitat van de pauw. Daarom krijgt Milú 2 extra punten in fiches **3**. De pauw legt ze bij haar verzameling.

Wil je geen dierkaart van de Expo pakken of liggen er geen kaarten meer liggen? Neem dan de kaarten die je geboden hebt en (eventueel) hebt bijbetaald terug op hand en trek **2 habitatkaarten** van de trekstapel.

**Belangrijk:** denk hierbij aan je handlimiet!

### ► Leiderkaart claimen

Kijk of je recht hebt op de **leiderkaart** van de diersoort die je net hebt gepakt. Als jij van iedereen de meeste dieren van deze soort in de verzameling hebt (of evenveel als degene die nu de leiderkaart heeft) dan krijg jij direct de leiderkaart.

Elke diersoort heeft een eigen **unieke kracht** die je kunt gebruiken zolang jij hun leiderkaart hebt. Die krachten veranderen de regels in jouw voordeel. Je mag de kracht van de leiderkaart **meteen gebruiken** zodra je die krijgt. Op pagina 6 en verder vind je uitleg per leiderkaart.

*Soms moet je de leiderkaart in dezelfde beurt waarin je hem gekregen hebt alweer afstaan. Jammer!*

### ► Bonus voor natuurlijke habitat

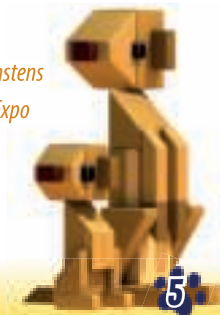
Op elke dierkaart staat een **natuurlijke habitat** (bos, savanne of bergen) aangegeven. Als je voor een dierkaart betaalt met habitatkaarten (bod en bijbetaling) van hun natuurlijke habitat, dan krijg je direct 2 extra punten. Pak voor 2 punten aan fiches.

*Jokers – habitatkaarten met daarop een regenboog – tellen altijd als een natuurlijke habitat!*

### ► Volgende speler kiest een dierkaart

Na jouw beurt mag de speler met het **een-na-hoogste** bod een dierkaart van de Expo kiezen. Enzovoorts, tot alle spelers geweest zijn.

*Merk op: elke ronde is er altijd minstens 1 speler die geen dierkaart van de Expo kan pakken.*



## ► Conflicten oplossen

Als jij 2 of meer spelers hetzelfde geboden hebben, dan is er een conflict. Los het conflict als volgt op om te bepalen wie als eerst een dierkaart mag pakken:

Als de spelers nog moeten bijbetalen, doen ze dat eerst. Ze leggen de extra habitatkaarten uit hun hand gesloten bij hun bod. Dan draaien ze tegelijkertijd de bijbetaalde habitatkaarten om en **vergelijken de totale waarde** van hun kaarten met elkaar. Wie de **hoogste totale waarde** heeft, mag als eerst een dierkaart uit de Expo pakken.

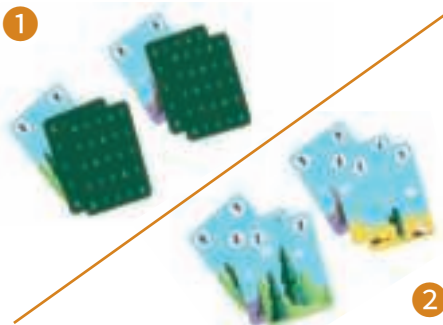
Lost dat het conflict niet op, dan wint de speler die met de wijzers van de klok mee het eerst na de speler met de talismankaart komt.

## 4. DE VOLGENDE RONDE VOORBEREIDEN

Leg alle gespeelde habitatkaarten open weg op de aflegstapel. Dierkaarten die nog in de Expo liggen leg je **weg in de doos**. Leg afhankelijk van het aantal spelers (3, 4 of 5) weer 2, 3 of 4 **nieuwe dierkaarten** in de Expo. Als je de Expo niet meer kunt aanvullen, is het spel afgelopen.

Is de talismankaart deze ronde gebruikt voor het oplossen van een conflict? Geef dan de **talismankaart** door aan de volgende speler (met de wijzers van de klok mee).

### VOORBEELD



*Nathan en Amélie bieden allebei een 3 **1**. Conflict! Ze leggen allebei als bijbetaling 2 kaarten gesloten bij hun bod. Nathan blijkt een 3 en een 2 te hebben, totaal 5. Amélie heeft een 2 en een 1, totaal dus 3 **2**. Nathan wint het conflict en kiest als eerst een dierkaart uit de Expo. Daarna kiest ook Amélie.*

## LEIDERKAARTEN

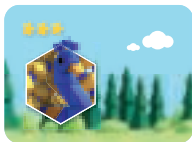
Leiderkaarten geven je nieuwe mogelijkheden. Gebruik hun kracht slim. Sommige leiderkaarten veranderen de regels van het spel, maar alleen voor jou!

*Als het kan, mag je leiderkaarten die je net hebt gekregen meteen gebruiken.*

Hierna vind je een overzicht van de 6 leiderkaarten die er in Wild Cards voorkomen. Van elke kaart wordt kort uitgelegd welke kracht die je geeft.

## ► Pauw

Deze leiderkaart levert aan het eind van het spel **3 punten** op (i.p.v. 1).



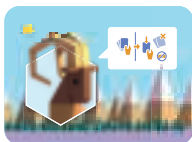
## ► Eekhoorn

Als je een aanvulkaart speelt, mag je jouw hand tot **10 habitkaarten** aanvullen (i.p.v. 7).



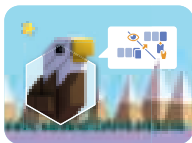
## ► Steenbok

De habitkaart die je in fase 1 hebt geboden (tenzij het een joker is) hoeft je in fase 4 niet weg te leggen, maar mag je **terug op hand** nemen. De habitkaarten waarmee je hebt betaald moet je wel gewoon weglekken.



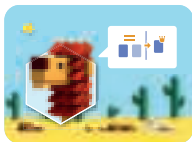
## ► Adelaar

In fase 1 mag je **2 handkaarten** (i.p.v. 1) als bod neerleggen. De andere spelers onthullen eerst hun bod. Dan **onthul jij** 1 van je twee kaarten als je uiteindelijke bod. De andere kaart neem je terug op hand.



## ► Leeuw

Bij **conflicten** win jij altijd en mag jij dus als eerst een dierkaart pakken.

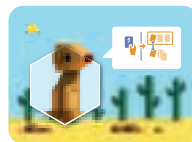


## VOORBEELD

*Lara heeft de leiderkaart van de stokstaartjes. In fase 1 speelt ze haar **aanvulkaart**. Ze gebruikt de leider in fase 2 om een steenbok uit haar verzameling te ruilen met een eekhoorn uit de Expo. Daardoor heeft ze **de meeste eekhoorns** en krijgt ze ook de leiderkaart van de eekhoorns. Lara kan die leiderkaart meteen inzetten: ze heeft immers een aanvulkaart gespeeld. Lara vult haar hand daarom tot 10 habitkaarten aan!*

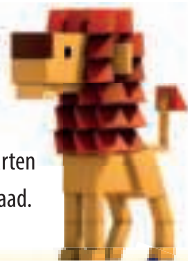
## ► Stokstaartje

Telkens wanneer je een **aanvulkaart** onthult in fase 1, mag je in fase 2 **één dierkaart** uit de Expo **omruilen** met een dierkaart in je verzameling. Deze leiderkaart moet je als eerst toepassen, dus voor alle andere leiders en voordat je verder gaat met fase 3!



Mogelijk **krijg of verlies** je direct na het ruilen een leiderkaart. Zorgt je nieuwe dierkaart ervoor dat niemand meer dieren van die soort heeft dan jij, dan krijg jij direct de bijbehorende leiderkaart.

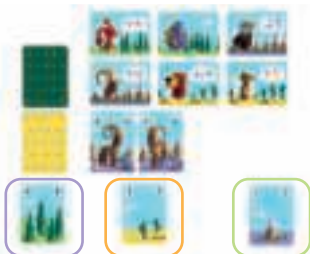
Heb je door de ruil nu geen dieren meer van een bepaalde soort, of minder dan een andere speler, dan verlies je direct de bijbehorende leider. Geef de kaart door aan de speler met de meeste dierkaarten van die soort of leg deze terug in de voorraad.



## VOORBEELD VAN EEN VOLLEDIGE RONDE

### Fase 1: Bieden

Nathan biedt een habitatkaart met waarde 4, Milú een 2 en Amélie een 1. Ze draaien hun kaarten tegelijk om.

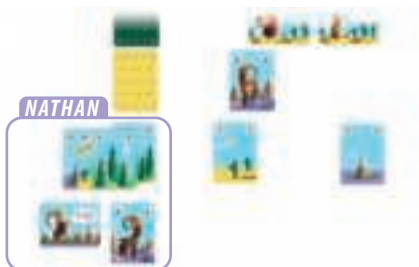


### Fase 2: Aanvulkaarten afhandelen

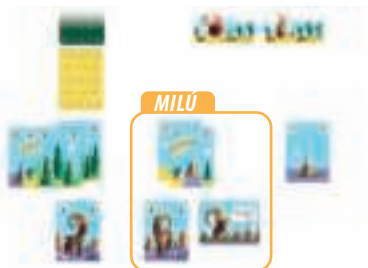
Niemand heeft een aanvulkaart gespeeld.

### Fase 3: Dierkaarten pakken

Nathan begint. Omdat hij 4 geboden heeft, moet hij 3 habitatkaarten bijbetalen. Hij kiest 3 kaarten uit zijn hand en legt ze bij zijn bod. Vervolgens kiest hij de steenbok uit de Expo en legt hem bij zijn verzameling. Niemand had nog steenbokken, dus Nathan krijgt de steenbokleiderkaart.



Milú betaalt ook bij en pakt de laatste kaart uit de Expo: ook een steenbok. Ze heeft nu evenveel steenbokken als Nathan. Ze pakt daarom meteen de steenbokleiderkaart van Nathan.



Amélie is als laatste aan de beurt, maar er zijn geen dierkaarten meer in de Expo. Ze pakt daarom haar kaart terug en trekt 2 extra habitatkaarten van de trekstapel.



### Fase 4: De volgende ronde voorbereiden:

De spelers leggen nu alle gespeelde habitatkaarten weg op de aflegstapel. Daarna leggen ze 2 nieuwe kaarten in de Expo en spelen de volgende ronde.



## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als er in fase 4 niet meer voldoende dierkaarten op de trekstapel liggen om de Expo weer helemaal aan te vullen. De spelers leggen hun handkaarten weg en tellen hun punten.

## PUNTEENTELLING

Bereken als volgt je puntentotaal:

- ▶ Voor de diersoort waarvan je de meeste dierkaarten in je verzameling hebt, krijg je **2 punten** per kaart.
- ▶ Voor de diersoort waarvan je daarna de meeste dierkaarten in je verzameling hebt, krijg je **1 punt** per kaart. Voor de andere diersoorten krijg je geen punten.

*Als je van 2 of meer diersoorten evenveel kaarten hebt, kies je zelf aan welke diersoort je 2 punten en aan welke diersoort je 1 punt per kaart toekent.*

- ▶ Elke **leiderkaart** is 1 punt waard, behalve de pauw, die is 3 punten waard.
- ▶ Tel daar de waarde van je **puntenfiches** nog bij op.

De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkstand wint de speler met de grootste verzameling dierkaarten. Is er dan nog steeds gelijkstand, dan wordt de overwinning gedeeld.

## VIRTUELE SPELER LEO

Aan een spel met 2, 3 of 4 spelers kun je de virtuele speler **Leo** toevoegen. Bij 2 spelers is dat zelfs noodzakelijk. Als je met Leo speelt, bereid je het spel voor alsof je met 1 speler extra speelt. Jullie spelen voor Leo. Voor Leo zijn sommige regels anders:

- ▶ Om te beginnen krijgt Leo maar 5 habitatkaarten en een aanvulkaart gedeeld. Schud de kaarten van Leo en leg ze als een gesloten trekstapel op tafel.
- ▶ Leo kan niet winnen. Tijdens het spel krijgt Leo dus geen puntenfiches en er is ook geen puntentelling voor Leo.
- ▶ Bij het bieden (fase 1) trek je de bovenste kaart van de trekstapel van Leo. Dit is het bod van Leo.
- ▶ Als Leo een aanvulkaart heeft geboden (fase 2), leg je alle kaarten op de trekstapel van Leo weg en vorm je met 5 nieuwe habitatkaarten en de aanvulkaart een nieuwe trekstapel voor Leo. Wel even schudden!
- ▶ Als Leo een dierkaart mag pakken (fase 3), pakt Leo altijd de dierkaart die het **dichtst bij de trekstapel** met dierkaarten ligt. Leo hoeft nooit bij te betalen.
- ▶ Leo claimt leiderkaarten, maar doet daar niets mee.
- ▶ Bij een conflict wint Leo altijd, tenzij een andere speler de leiderkaart van de leeuwen heeft: dan wint die speler.
- ▶ Leo krijgt nooit de talismankaart.

# GAME COMPONENTS



**25 Score tokens**

15 × ①, 4 × ②,  
4 × ④, 2 × ⑧



**6 Leader cards**

Peacock, squirrel, eagle,  
ibex, lion, and meerkat



**5 Refill hand cards**



**1 Talisman card**



**42 Animal cards**

7 × Peacock, squirrel, eagle, ibex, lion, and meerkat

**46 Habitat cards**

Values 1–4; 14 × forest, savannah, and mountains and 4 wild cards

# GAME SETUP

With **2 players** you will play against virtual player **Leo** (see page 17), so set up a game for 3 players in this case.

- 1 Form a supply of **score tokens** within reach of all players.
- 2 Split the cards by type into Leader cards, Refill hand cards, Animal cards, and Habitat cards.
- 3 Place the **6 Leader cards** as a common supply within reach of all players.

- 4 Shuffle all **Animal cards** and form a face down draw pile. Depending on the player count (3, 4, or 5) **remove 14\*, 6, or 2** Animal cards. Without looking, put them back into the box. You won't need them this game.

*\* In a 3-player game, we suggest removing 1 Animal card of every species (a total of 6 cards), and then removing 8 more cards randomly.*



*Example of a game setup for 5 players.*

- 5 Reveal a number of **Animal cards** from the draw pile, **1 less** than the number of players. Line them up on one side of the draw pile. This is the **open display**.

*So, depending on the player count (3, 4, or 5) build an open display with 2, 3, or 4 Animal cards.*

- 6 Shuffle all **Habitat cards** and form a face down draw pile within reach of all players. Leave space for a discard pile.

- 7 **Deal 7 Habitat cards** and **1 Refill hand card** to each player. Put the remaining Refill hand cards in the box.

*Keep your cards secret. The number of cards in your hand should always be visible to all players.*

**Hand card limit:** *You can never have more than 10 Habitat cards in your hand. Whenever you would draw more cards, simply stop drawing at 10.*

- 8 Make some space in front of you for your **collection**. This is where you will place the Animal cards you collect.
- 9 Decide who gets the **Talisman card**. Have them place the Talisman card face up in front of them.

## GOAL OF THE GAME

Outbid your opponents and collect animals on display in order to make your collection the most valuable among the players. Attract the Leader of a species to unlock its power. You win if you have achieved the most points at the end of the game.

## GAMEPLAY

**Wild Cards** is played over the course of several rounds and **ends** immediately when you **cannot fully refill** the open display with Animal cards.

A round consists of **4 phases**, played one after the other by all players as follows:

1. **Place bids**
2. **Resolve Refill hand cards**
3. **Acquire Animal cards**
4. **Prepare the next round**

### 1. PLACE BIDS

Every player places a **face down card** from their hand as a **bid** in front of them. The number on the card determines the value of the bid. Alternatively, you may choose to place your Refill hand card face down in front of you. Keep your bid private. Bluffing is strongly encouraged.

When everyone has placed their bid, they **reveal** their chosen card **simultaneously**.

### 2. RESOLVE REFILL HAND CARDS

If your bid was a **Refill hand card**, choose and **discard any number** (even zero) of Habitat cards from your hand to the discard pile. **Draw new Habitat cards** until you have **7 Habitat cards** in your hand again. Then take your Refill hand card back into your hand. This ends your turn.

*If the Habitat card draw pile ever runs out of cards, take the discard pile, shuffle it and form a new face down draw pile.*

### 3. ACQUIRE ANIMAL CARDS

If you bid the Habitat card with the **highest value, you go first** choosing 1 Animal card from the open display. In case of a tie see *Resolving bidding ties* (page 14).

#### ► **Choose an Animal card or pass**

If your bid was 2 or higher, you will have to **pay extra** Habitat cards. Add Habitat cards from your hand to your bid, until your bid consists of as many cards as your initial bid.

*Leave all bids and payments on the table, they are put onto the discard pile in phase 4.*

Take the chosen Animal card and add it to your **collection**..

***Hint:** Organize your collection by species. Fan out the cards to make sure everyone can see the number of animals you have of each species.*

## EXAMPLE



Milú would like to acquire a peacock from the open display. Since she bid a forest Habitat card with a value of 3 **1**, she has to pay two extra cards from her hand **2**. She chooses a forest card and a wild card. As her entire bid matches the natural habitat of the peacock, Milú receives score tokens worth 2 points **3** and adds the peacock to her collection.

If you **don't want to** take an Animal card, or there are **no cards left** in the open display, you may **take your bidding card** (and possible extra payment) back into your hand and then **draw 2 cards** from the Habitat card draw pile.

**Important:** remember the hand card limit!

### ► Claim a Leader card

Now check whether or not you receive the Leader card of the species you just acquired. If you have collected **the most** Animal cards of this species (or **matched the amount** the current owner of the corresponding Leader card has), you **immediately** receive the **Leader card** for this species.

Each species has **its own power** that you may use as long as you own its Leader card. These powers may overrule the basic rules of the game. They are explained in detail from page 14. If applicable, you may use the power of the Leader card in the **same round** that you have received it.

*It is possible that you have to hand over a Leader card to another player in the same round you have received it*

### ► Extra points for natural habitats

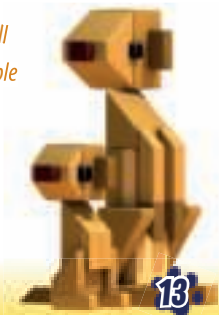
Each animal has its own **natural habitat** (forest, savannah or mountains). If all bid and payment cards used to acquire the Animal card are of the animal's natural habitat, you immediately receive **2 points**. Take the respective **score token(s)** from the supply.

*Wild cards – Habitat cards with a rainbow – always count as the animal's natural habitat!*

### ► The next player chooses an animal card

Next up is the player with the **second highest bid** and so on. Repeat this process until all players have completed their turn.

*Please note: every round there will be at least 1 player who won't be able to choose an Animal card from the open display.*



## ► Resolving bidding ties

If two or more players placed a bid with the same value, the tied players will need to determine who gets to choose an Animal card first as follows.

If the players bid **2 or higher**, they will take their extra payment card(s) from their hand and put them face down next to their bid. Reveal these cards simultaneously and **compare the total value** of each tied player's bid. The player with the highest bid wins the tie and **chooses an Animal card** from the open display first.

If that doesn't resolve the tie, the player who in clockwise order sits closest to the owner of the Talisman card wins.

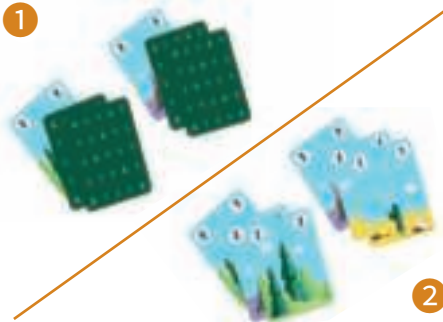
## 4. PREPARE THE NEXT ROUND

After resolving all bids, put all bid and payment cards face up onto the discard pile. Animal cards from the open display that were not acquired are put back into the box. Then, depending on player count (3, 4, or 5) reveal 2, 3, or 4 **new Animal cards** and place them in a new open display next to the draw pile. If you cannot completely refill the open display, the game ends immediately.

If the Talisman card was used this round to resolve a bidding tie, place the **Talisman card** in front of the next player (in clockwise order).

### EXAMPLE

1



2

*Nathan and Amélie each bid a 3 ①. A tie! Both place their payment of 2 extra Habitat cards face down next to their bid. Nathan reveals a 3 and a 2 for a total of 5. Amélie simultaneously reveals a 2 and a 1 for a total of 3 ②. Nathan wins the tie and chooses an Animal card from the open display before Amélie does.*

## LEADER CARDS

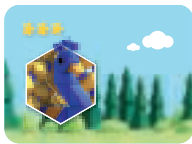
Leader cards grant you useful powers. Use these **Leader powers** wisely. In case of conflict, Leader card powers **overrule** the general rules!

*If applicable, you may use the power of a Leader card **in the same round** that you have received it.*

Below you will find an overview of the 6 Leader cards that come with Wild Cards. Each card is briefly described, explaining which power it gives you.

## ► Peacock

This Leader card scores **3 points** at the end of the game (instead of 1).



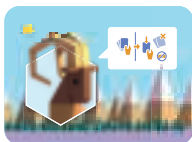
## ► Squirrel

If your bid was the **Refill hand card**, draw back to **10** Habitat cards (instead of 7).



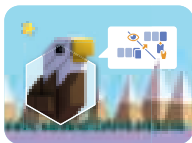
## ► Ibx

You may **take your bidding card back** into your hand (unless it was a wild card) when all players' bids and payments are put onto the discard pile in phase 4. The Habitat cards you used as extra payment still have to be discarded.



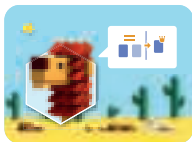
## ► Eagle

When you bid, you may place 2 face down cards (instead of 1) from your hand. Wait for the other players to reveal their bids, then reveal 1 of your two bidding cards as your final bid. Take the other card back into your hand.



## ► Lion

You always **win ties** in bids. So when tied, you always get to choose an Animal card first.

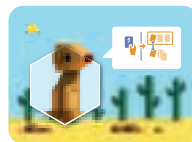


## EXAMPLE

*Lara has the meerkat Leader card. During phase 1, she played her Refill hand card, and triggers her meerkat Leader's power in phase 2. She uses it to exchange an ibex from her collection with a squirrel from the open display. After that she has the majority of squirrel cards and claims the squirrel Leader card. She immediately uses the squirrel Leader's power, as it is also triggered by playing the Refill hand card: She draws back to 10 Habitat cards.*

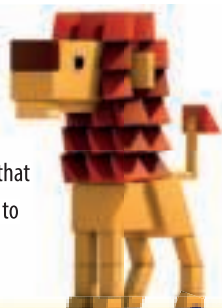
## ► Meerkat

If your bid was the **Refill hand card**, you may **exchange 1 Animal card** from your collection with 1 Animal card from the **open display**. Resolve this effect in phase 2 before resolving any other Leader card power and before moving to phase 3!



After the exchange you immediately **receive** a Leader card if you now have at least the same number of cards as the player with the most cards of the species acquired.

You immediately **lose** a Leader card if you now have zero cards or fewer cards of the species given away than another player. Hand it to the player with the most cards of that species or, if not applicable, return it to the common supply.



## FULL ROUND EXAMPLE

### Phase 1: Place bids

Nathan places a Habitat card with value 4 as his secret bid, Milú a 2, and Amélie a 1. They reveal their cards simultaneously.

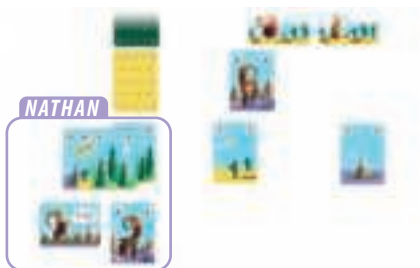


### Phase 2: Resolve Refill hand cards

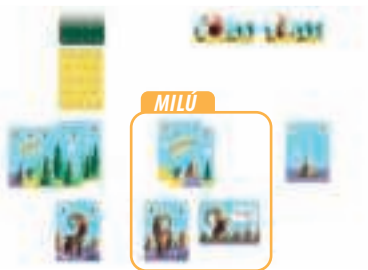
Nobody played a Refill hand card.

### Phase 3: Obtain Animal cards

Nathan goes first. His bid of 4 requires him to pay 3 extra Habitat cards. He chooses 3 cards from his hand and adds them to his bid. He chooses an ibex card from the open display and adds it to his collection. Nobody had an ibex in their collection yet, so he instantly claims the ibex Leader card.



Milú resolves her bid in the same way, taking the last card from the open display: an ibex as well. She now has the same number of ibexes in her collection as Nathan does and therefore claims his ibex Leader card.



Since Amélie goes last and the open display is empty, she cannot take an Animal card. She takes her bidding card back and draws two cards from the Habitat draw pile.



### Phase 4: Prepare the next round

All bids and payments are put onto the discard pile. The open display is refilled and the next round begins with phase 1: Place bids.



## END OF THE GAME

As soon as you cannot completely refill the open display with new Animal cards from the draw pile (in phase 4), the game ends. Discard your hand to the discard pile and proceed to Final Scoring.

## FINAL SCORING

Add up your **total score** as follows:

- ▶ The species you have collected the **most Animal cards** of is worth **2 points** per card.
- ▶ The species you have collected the **second most** Animal cards of is worth **1 point** per card.

***Important:** You may only score one species per category above, even if you have the same number of cards of several species.*

- ▶ Each **Leader card** you own is worth **1 point**, except for the **peacock** leader, which is worth **3 points**.
- ▶ Add the total value of your **score tokens**.

Whoever achieved the **highest total score wins**. In case of a tie, the tied player with the most Animal cards in their collection wins the tie. If there is still a tie, the tied players share their rank.

## VIRTUAL PLAYER LEO

You can add virtual player **Leo** to a game with 2, 3, or 4 players. In a 2-player game that's even a requirement! When you add Leo, set up the game for 1 extra player. You will play for Leo. Leo plays by slightly different rules:

- ▶ For starters, Leo will only be dealt **5 Habitat cards** plus a Refill hand card. Shuffle Leo's cards and place them as a face down **draw pile** on the table.
- ▶ Leo **does not play to win**. Don't award Leo score tokens or count his final score.
- ▶ When placing bids (phase 1) draw the top card from Leo's draw pile. This is their bid.
- ▶ When Leo's bid is a Refill hand card, resolve it in phase 2 by discarding Leo's entire draw pile. Then draw 5 new Habitat cards, add Leo's Refill hand card, shuffle, and place them as a face down draw pile on the table again.
- ▶ When Leo gets to choose an Animal card (phase 3), they always **pick the one closest** to the Animal cards draw pile. Leo never pays extra Habitat cards.
- ▶ Leo claims Leader cards, but **never uses them**.
- ▶ Leo **always wins ties**, unless one of the other players has the lion Leader card, in which case that player wins.
- ▶ Leo never receives the Talisman card.

## ANDERE SPELEN VAN / OTHER GAMES BY KRISTIAAN



### CREDITS

**Bedenker / author:** Ferdinand Schnitzler

**Illustrator:** Kristiaan der Nederlanden

**Uitgever / publisher:** Daniel Theuerkauffer

**Redactie / editors:** Lisa Prohaska, Jacob J. Coon

**Nederlandse bewerking / Dutch edition:** Michiel de Wit

### SERVICE

Met vragen en problemen kun je altijd bij ons terecht. Stuur een bericht naar [service@gaminbiz.nl](mailto:service@gaminbiz.nl) en wij proberen je zo snel mogelijk te helpen.

Please contact us with any questions or remarks you might have. Send a message to [support@gaminbiz.com](mailto:support@gaminbiz.com) and we will try and help you as best we can.

# Wild Cards

## ACKNOWLEDGEMENTS

Ferdinand would like to thank **Spieleautoren**

**Südschwarzwald:** Max Hoffmann, Holger Siefke, Bettina Brennecke, Laurin Schürer, Nina Resch and Marius Böhm; Martin Zeeb, Barbara Schmidlein, Lena Burkhardt, Wendelin Schnitzler, Rüdiger Kopf, Bianca B., Jonas Ladwig, Daniel Theuerkauf, Jan Philip Sommerlade, Martin Werner, Konrad Endres, Jonathan Kopp, Maximilian Thiel, Stephan Schmidt and Jens Dengler, as well as Thomas Kron, Florian Högner and the team at FreiSpiel bord game café for the ongoing support of the local game designer community.

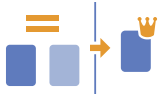
Daniel would like to thank Ferdinand Schnitzler, Kristiaan der Nederlanden, Lisa Prohaska, Jacob J. Coon, Jan Philip Sommerlade, Dirk Huesmann, Mauri Ameloot, Michiel de Wit and everyone from the test sessions.

Michiel would like to thank Lidwien de Groot for her loving care, her patience and her unconditional support.

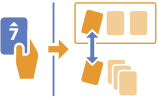


©2022 Board Game Circus, Daniel Theuerkauf, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Duitsland. Dutch edition by Gam'inBIZ, Dommelstraat 1, 6542SJ, Nijmegen, Nederland. Alle rechten voorbehouden / All rights reserved.

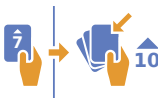
# OVERZICHT VAN LEIDERKAARTEN / LEADER CARDS OVERVIEW



Bij **conflicten** win jij altijd.  
You always **win ties** in bids.



Speel je aanvulkaart en **ruil 1 dier** uit de expo met 1 dier uit je verzameling.  
Play your Hand refill card to **swap 1 animal** from the display with 1 in your collection.



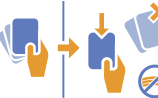
Vul je hand tot **10 habitatkaarten** aan als je jouw aanvulkaart speelt.  
Draw back to **10 Habitat cards** when you play your Refill hand card.



Deze leiderkaart levert aan het eind van het spel **3 punten** op (i.p.v. 1).  
This Leader card scores **3 points** at the end of the game (instead of 1).



Speel **2 biedkaarten** en kies op het laatste moment welke je echt wilt gebruiken.  
Place **2 bid cards** and decide after the others revealed their bids which to use.



Neem je biedkaart na gebruik weer **terug op hand** (behalve jokers).  
Take your **bidding card back** after use (except wild cards).