

# BIRDIE



**REGOLAMENTO**

# BIRDIE

*Sul tetto dorato al tramonto, il picchio intaglia melodie di legno, la civetta dipinge silenzi d'ombra, il piccione danza tra nuvole rosa e il pettirosso sussurra segreti al crepuscolo. Un concerto di ali e note sussurrate al cielo. Il tetto diventa un palcoscenico per la sinfonia della natura. Sei pronto a metterli tutti d'accordo?*

## COMPONENTI



64 carte  
Uccellino



1 carta Stop



1 carta  
Fumetto



Questo  
regolamento



4 plancette  
Segnapunti riscrivibili



4 miniature (Trofei  
Uccellino)



4 pennarelli

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Una partita di Birdie dura 2 round. Nel corso dei round dovrete formare set di uccellini con una caratteristica comune: tipo di Uccellino o Stagione raffigurata nella carta. Alla fine di ciascun round otterrete punti in base a quantità e dimensione di questi set.

# PREPARAZIONE

1. Mescolate assieme tutte le carte Uccellino.

**2 giocatori:** Dopo averle mescolate, dividete il mazzo in due parti più o meno uguali; userete la prima metà durante il primo round e l'altra metà durante il secondo round.

2. Prendete, senza guardarle, tante carte dal mazzo quanti sono i giocatori, collocatevi sopra la carta Stop e poi mettete il resto del mazzo sopra di essa. Avrete così creato il mazzo Uccellini.
3. Ogni giocatore pesca 2 carte dal mazzo Uccellini per formare la sua mano iniziale. Ogni giocatore riceve inoltre un pennarello e una plancetta plastificata.
4. Pescate quattro carte dal mazzo Uccellini e ponetele a faccia in su accanto a esso, creando l'area di pesca.
5. Il giocatore che cinguetta più rumorosamente inizia a giocare.

*Esempio per una partita a 4 giocatori*



## Anatomia delle carte Uccellino

1. Tipo di Uccellino
2. Stagione



## Anatomia della Plancia

1. Punti Trofeo
2. Punti per la Stagione
3. Punti per tipo di Uccellino
4. Punti per i Pass
5. Punti per i Flap!
6. Segnapunti per il Totale
7. Riepilogo Abilità Uccellini



## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni partita è composta da 2 round. Il giocatore con più punti totali al termine del secondo round è il vincitore. Durante ciascun round i giocatori effettuano il proprio turno in senso orario fino a quando non hanno passato tutti.

In ogni turno è possibile svolgere **una sola** delle seguenti azioni:

1. Pescare 1 carta e aggiungerla alla propria mano.
2. Pescare 2 carte e aggiungerle al proprio mazzo personale.
3. Passare (non si agirà più durante il round in corso).

**Attenzione:** durante un round le carte vengono SEMPRE pescate dall'area di pesca (le carte a faccia in su) e MAI dal mazzo Uccellini.

Se alla fine di un turno compare la carta Stop in cima al mazzo, il round continua ma non si aggiungono più carte all'area di pesca. Se un giocatore non può svolgere le prime due azioni, perché non sono rimaste abbastanza carte nella fila di pesca, è obbligato a passare.

## **1. PESCARRE 1 CARTA E AGGIUNGERLA ALLA PROPRIA MANO**

---

Si sceglie una delle carte dall'area di pesca e la si aggiunge alla propria mano. Queste carte possono essere aggiunte successivamente al proprio mazzo personale durante l'azione "Pescare 2 carte e aggiungerle al proprio mazzo" (vedi paragrafo seguente), oppure possono essere utilizzate durante la fase "Calcolo del punteggio" (vedi pag. 7) per attivarne l'abilità speciale.

Infine, si pesca una nuova carta dal mazzo Uccellini e la si aggiunge all'area di pesca.



## **2. PESCARRE 2 CARTE E AGGIUNGERLE AL PROPRIO MAZZO**

---

Si scelgono due carte dall'area di pesca e si aggiungono a faccia in giù sopra al proprio mazzo personale, in qualsiasi ordine. All'inizio di ogni round non esiste ancora un mazzo personale: la prima volta che si sceglie quest'azione le carte scelte vanno a creare il proprio mazzo personale.

**Attenzione:** non è mai possibile guardare le carte precedentemente messe nel proprio mazzo personale.

Svolgendo questa azione, è possibile **aggiungere al mazzo personale anche quante carte si desidera dalla propria mano**, aggiungendole alle due pescate. Se lo si fa, è possibile ordinare le carte pescate e quelle prese dalla mano in qualunque ordine sopra al proprio mazzo personale. Infine, si pescano due nuove carte dal mazzo Uccellini e si aggiungono all'area di pesca.

**Esempio:** *Martina decide di pescare il Pettirosso e il Piccione in Autunno. Le unisce assieme alle due carte che ha in mano, la Civetta e il Picchio in Autunno, e le mette sopra al suo mazzo personale nell'ordine che desidera.*



### 3. PASSARE

Se si sceglie di passare non si possono più effettuare azioni per questo round e si deve aspettare che anche tutti gli altri giocatori abbiano passato. In compenso, prima si passa, più punti si faranno.

**Attenzione:** se tutti i giocatori tranne uno hanno passato, l'ultimo giocatore rimasto potrà fare al massimo 1 singolo turno e poi sarà costretto a passare.

Quando si decide di passare si segna sulla propria plancetta, nella casella Pass relativa al round in corso, un punteggio pari al doppio del numero di giocatori che non hanno ancora passato.



**Esempio:** in una partita a 4 giocatori, il primo a passare otterrà 6 punti (2 x 3 giocatori rimasti), il secondo otterrà 4 punti (2 x 2 giocatori) e il terzo otterrà 2 punti (2 x 1 giocatore). L'ultimo a passare otterrà ovviamente 0 punti.

## **FINE DEL ROUND**

Quando tutti i giocatori hanno passato, si calcolano i punti del round in corso.

I punti vanno calcolati uno alla volta, a partire dal giocatore che ha passato per primo. Si procede **nell'ordine con cui i giocatori hanno passato**, terminando col giocatore che ha passato per ultimo. L'ordine è importante per l'assegnazione dei Trofei Uccellino e in alcuni casi, nella modalità per esperti, anche per l'abilità del Pettirosso (vedi pag. 14).

Se non vi ricordaste chi ha passato prima, potete facilmente capirlo dal valore scritto nella casella Pass del round in corso; inizia chi ha scritto il numero maggiore e si prosegue in ordine decrescente.

## **CALCOLO DEL PUNTEGGIO**

Si capovolge il proprio mazzo personale a faccia in su, e si dispongono le carte davanti a sé a formare una fila orizzontale, stando attenti a **non cambiarne l'ordine**. In questo momento possono anche essere usate le abilità delle carte Pettirosso e Picchio, se le abbiamo in mano (vedi pag. 14).



A questo punto si divide la fila di carte come meglio si crede per individuare **set continui di almeno due carte** che abbiano una **caratteristica comune**, sia essa il tipo di Uccellino presente nella parte superiore della carta oppure la Stagione rappresentata nella parte inferiore. Ogni set rappresenta un gruppo di uccellini che vola via dal cavo.



**Punteggio dei set:** Ogni set vale un numero di punti pari al numero di carte che lo compone; i punti **vanno segnati** sulla propria plancetta. Se hai più set con la stessa caratteristica segna solo il set di valore maggiore.

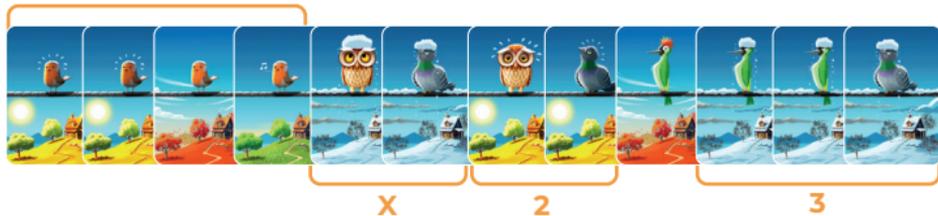
I punti devono essere scritti **in una**

**casella ancora vuota** in corrispondenza della caratteristica comune di quel set (Stagione o tipo di Uccellino). Sono infatti presenti otto caselle, quattro per le Stagioni e quattro per gli Uccellini. In questo momento possono anche essere usate le abilità delle carte Civetta e Piccione, se le abbiamo in mano (vedi pag. 14).



**Attenzione:** se la casella di una caratteristica è già occupata da un valore scritto in precedenza (nello stesso round o nel round precedente), nessun altro punteggio può essere segnato in quella casella, anche nel caso in cui si ottenga un punteggio superiore.





**Esempio:** Valeria divide la sua fila di carte e ottiene 4 punti per i Pettirossi, 2 per gli Uccellini in Estate, e 3 per quelli in Inverno. I due Uccellini in inverno e l'uccellino rimasto solo non le forniscono punti.

**Flap:** Quando viene scritto un nuovo punteggio di un set sulla plancetta, **sia per il tipo di Uccellino che per la Stagione**, si deve anche barrare la prima casella disponibile della colonna Flap sulla propria plancetta. Come prima casella va barrata quella di valore 1 in alto e poi si prosegue verso il basso. Al termine del gioco si otterranno i punti corrispondenti all'ultima casella barrata.

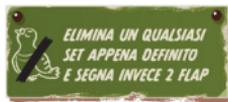
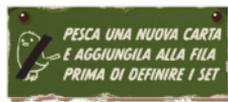
**Attenzione:** se non è stato possibile segnare i punti di un set (in quanto la casella era già piena) allora non segnate nemmeno il Flap. L'unica eccezione a questa regola è l'abilità della carta Piccione (vedi pag. 14).



**Trofei Uccellino:** se un giocatore ha segnato un punteggio in una casella Uccellino e si tratta del punteggio più alto segnato fino a quel momento da tutti i giocatori, allora riceve anche il Trofeo Uccellino di quel tipo e lo posiziona sopra alla propria plancetta. Ogni volta che un altro giocatore, successivamente, ottiene un punteggio superiore per quel tipo di Uccellino, il trofeo verrà assegnato a questo nuovo giocatore. In caso di pareggio, il trofeo rimane in possesso dell'attuale proprietario.

**Attenzione:** a fine partita, ogni Trofeo Uccellino varrà 3 punti bonus al giocatore che lo possiede.

**Abilità delle carte Uccellino:** durante il calcolo del punteggio i giocatori possono scartare **dalla propria mano** delle carte Uccellino per applicarne l'abilità speciale. In base al tipo di abilità è necessario che la carta venga scartata prima di individuare i set (nel caso del Pettiroso e del Picchio), oppure dopo averli individuati (nel caso della Civetta e del Piccione).



L'abilità di ogni diverso tipo di Uccellino può essere usata **una volta sola** nel corso dell'intera partita: per tenerne traccia si può disegnare una barra sopra l'immagine dell'Uccellino presente nella parte inferiore della plancetta, accanto al riepilogo dell'effetto.

## SECONDO ROUND

Dopo che tutti i giocatori hanno calcolato i punti del primo round, si scartano eventuali carte Uccellino ancora in mano ai giocatori e si procede con il secondo round, seguendo nuovamente le indicazioni del paragrafo Preparazione (vedi pag. 3).

A iniziare questo secondo round, sarà il giocatore che nel primo round ha passato per ultimo (quello con uno 0 nella casella Pass).

**2 giocatori:** in questo caso tutte le carte scartate sono messe via assieme a eventuali carte avanzate del mazzo Uccellini.

Si gioca il secondo round usando la metà del mazzo precedentemente messa da parte.

Il secondo round si svolge esattamente come il primo, ma risulterà più difficile: infatti ogni giocatore avrà diverse caselle Stagione/Uccellino già occupate, e quindi quei set non gli daranno più punti.

## FINE DELLA PARTITA



Alla fine del secondo round si segnano sulla propria plancetta i punti totali ottenuti nelle varie categorie, inserendoli negli appositi

spazi della sezione blu della placchetta. In questa fase, ogni trofeo vale 3 punti bonus al giocatore che lo possiede.

Il giocatore col punteggio più alto è il vincitore. In caso di pareggio vince il giocatore che ha passato per primo durante il secondo round (quello col numero più alto nella casella Pass).



## VARIANTE PER ESPERTI

Questa variante è più complessa e adatta ai giocatori più esperti, in quanto richiede maggiore capacità di pianificazione. Questa variante modifica solo la fase “Calcolo del punteggio” come segue.



Si capovolge il proprio mazzo personale a faccia in su, e si dispongono le carte davanti a sé a formare una fila orizzontale, stando attenti a **non cambiarne l'ordine**.

A questo punto va eliminata una carta a propria scelta dalla fila creando così un vuoto. Se le due carte ai lati del vuoto hanno una caratteristica in comune (la stessa Stagione o lo stesso tipo di Uccellino) **vanno rimosse dalla fila, assieme a tutte le altre carte a esse contigue che condividono la stessa caratteristica**. Le carte così rimosse **vanno a formare un set, il cui punteggio va subito segnato** come indicato più avanti.

### Attenzione:

1. Un set è formato da TUTTE le carte adiacenti ai due lati del vuoto con quella caratteristica in comune, anche se la cosa va a danno del giocatore. Non è possibile interrompere prima il set per evitare di togliere carte che sarebbero servite dopo.
2. Se le due carte ai lati del vuoto hanno entrambe le caratteristiche in comune (la stessa Stagione o lo stesso tipo di Uccellino), il giocatore deve decidere quale vuole utilizzare per individuare le carte contigue da rimuovere.

Rimuovendo un set dalla fila si creerà un nuovo vuoto e bisognerà ripetere l'operazione, controllando le due carte Uccellino ai lati del vuoto appena creato. Se le due carte ai lati del vuoto non hanno nessuna caratteristica in comune, la fila va ricompattata accostando le due carte ai lati del vuoto. A questo punto è possibile togliere una nuova carta a scelta da un qualunque punto della fila, per riavviare la procedura. Questo procedimento si potrà svolgere fino a quando non ci saranno più carte.

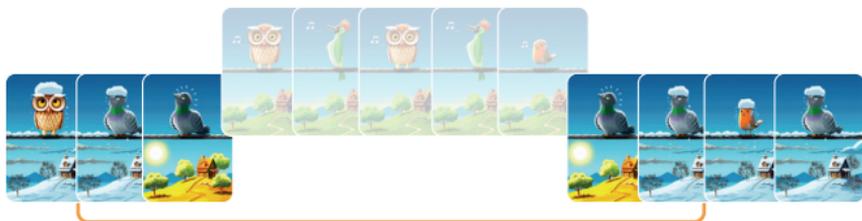
**Esempio:** Dopo aver disposto in una fila orizzontale il suo mazzo personale, Lidia decide di eliminare dal gioco il Pettirosso (1): in questo modo crea un set di 5 Uccellini in Primavera e ne segna il punteggio. Dopo che rimuove dalla fila (2) queste cinque carte, ai lati del vuoto generato ci sono due Piccioni in Estate: sceglie come caratteristica il Piccione, ottenendo così 4 punti Piccione. Infine rimuovendo queste carte (3) ottiene altri 3 punti per gli Uccellini in Inverno. Notare che Lidia, dopo aver segnato i 5 punti di Primavera, avrebbe potuto anche scegliere di creare il secondo set usando come caratteristica l'Estate, segnando così 2 punti di Estate ma ben 5 punti di Inverno.

1



5 Primavera

2



4 Piccione

3



3 Inverno

**Punteggio del set:** Ogni set rimosso dalla fila vale un numero di punti pari al numero di carte che lo compone; i punti dei set vanno segnati nell'**esatto ordine** in cui vengono generati, e anche in questa modalità devono essere scritti in una casella ancora vuota in corrispondenza della caratteristica comune di quel set: se la casella relativa fosse già piena quei punti sono persi.

**Flap:** le regole rimangono le stesse.

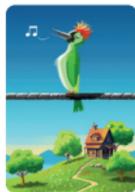
**Trofei Uccellino:** le regole rimangono le stesse.

**Abilità delle carte Uccellino:** le regole rimangono le stesse, tranne che **l'abilità di ogni tipo di Uccellino può essere ora usata due volte** nel corso della partita: per tenerne traccia potete tracciare al primo utilizzo una barra diagonale sopra l'immagine dell'Uccellino, e al secondo utilizzo una seconda barra a formare una X.

## ELENCO DELLE ABILITÀ DEGLI UCCELLINI

**Picchio:** cambia la posizione di una carta nella fila prima di individuare i set.

*Questa abilità è utile per tamponare errori fatti durante il round nell'ordine delle carte.*



**Pettirosso:** prima di individuare i set, pesca una nuova carta da quelle messe da parte sotto alla carta Stop, e inseriscila in un qualsiasi punto della fila.

*Mentre nella modalità standard ci sono carte per tutti, nella modalità per esperti ogni tipo di abilità può essere utilizzato due volte, e di conseguenza le carte sotto alla carta Stop potrebbero venire consumate dai giocatori che hanno utilizzato l'abilità del Pettirosso prima di te. In quel caso l'abilità del Pettirosso non potrà essere utilizzata.*



**Piccione:** elimina un set qualsiasi che hai appena creato ma segna 2 Flap al suo posto.

*Questa abilità può essere conveniente per non segnare un punteggio molto basso, ma è ancora più utile scegliendo un set di cui non è più possibile segnare i punti e che pertanto non ti avrebbe dato nemmeno il relativo Flap. Inoltre, è l'unico modo per ottenere il punteggio massimo nella colonna dei Flap.*



**Civetta:** copia in una qualsiasi casella vuota di una caratteristica (Stagione/Uccellino) il punteggio più basso ottenuto da un set in questo round (massimo 5 punti).

*Il punteggio così ottenuto non dà diritto a flap. Puoi copiare un punteggio maggiore di 5, ma in quel caso segnerai comunque un 5 nella casella vuota. Per aiutarti a ricordare i set conteggiati in questo round, puoi tenerli vicino a te fino al termine del calcolo del punteggio.*





## **RINGRAZIAMENTI SPECIALI**

L'autore ringrazia tutti i playtester che si sono prestati per provare il gioco nella sua fase prototipale, in particolare: Chiara Gherardi, Lorenzo Gherardi, Andrea Bellavista, Giacomo di Fabio, Guido Albini, Fabio Lopiano, Daniele Tascini, Nestore Mangone, Andrea Robbiani, Federico Latini, Federico Pierlorenzi, Mirko Baldicchi, Filippo Landini, Filippo Brigo, Andrea Mezzotero.

Ringraziamo inoltre tutti i playtester che hanno contribuito a perfezionare la fase finale dello sviluppo: Alessandro Virgini, Andrea Barbasso, Andrea Capuzzo, Angelica Ciciarelli, Arianna Ricciardi, Beatrice Fresia, Bruno Gente Magnani, Damiano Becheroni, Elisa Capuzzo, Francesca Bonsignore, Giulia Carciotto, Linda Pilla, Lidia Barion, Ludovico Maldarizzi, Manuele Giuliano, Maria Chiara Baldacci, Nadia Ficco, Paolo Capuzzo, Tiziano Rovai, Valeria Lattanzio e Vitale Cancelliere.

## **RICONOSCIMENTI**

### **Edizioni GateOnGames**

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) — [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

**Game Design:** David Spada

**Illustrazioni:** Stefano Tartarotti

**Sviluppo:** Christian Giove

**Supervisione:** Mario Cortese

**Grafica:** Margherita Cagnola, Martina Marzulli

**3D Artist:** Martina Marzulli

**Revisione:** Manuele Giuliano

**Risorse aggiuntive:** ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

**Distribuzione a cura di DungeonDice.it**

[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)

Birdie © 2023 Zerosem S.R.L.

GateOnGames e DungeonDice.it sono

marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

**GOO**  
GATEONGAMES



**Vuoi rimanere  
aggiornato sul  
regolamento?**



## FLUSSO DI GIOCO

---

Durante il proprio turno si può svolgere una sola di queste azioni:

- 1. Pescare 1 carta e aggiungerla alla propria mano.**  
Scegliete una carta dall'area di pesca e aggiungetela alla vostra mano.
- 2. Pescare 2 carte e aggiungerle al proprio mazzo personale.**  
Scegliete due carte dall'area di pesca e aggiungetele a faccia in giù al vostro mazzo. Con questa azione potete anche aggiungere al mazzo quante carte aggiuntive volete, prese dalla vostra mano.
- 3. Passare.**  
Segnate nella casella Pass un numero di punti pari al doppio del numero di giocatori che non hanno ancora passato. Non potete più effettuare azioni per il resto del round in corso.

Quando tutti i giocatori hanno passato si procede al calcolo del punteggio.

## CALCOLO DEL PUNTEGGIO

---

Iniziando dal giocatore che ha passato per primo e seguendo l'ordine in cui i giocatori hanno passato, si procede come segue:

1. Si capovolge il proprio mazzo e si dispongono le carte in una fila senza cambiarne l'ordine.
2. Si divide la fila in set contigui di almeno due carte con una caratteristica comune (tipo di Uccellino o Stagione).
3. Ogni set non ancora conteggiato nella partita vale tanti punti quante le carte che contiene.
4. Per ogni set di cui si segnano i punti si barra anche una casella Flap.
5. Si verifica se si ha diritto a ottenere un trofeo Uccellino.

In questa fase si possono anche utilizzare le abilità Uccellino. Ogni abilità si può usare solo una volta per partita.

## INDICE ANALITICO

---

Abilità delle carte uccellino	<b>9, 14</b>	Preparazione iniziale	<b>3</b>
Aggiungere carte al mazzo	<b>5</b>	Preparazione secondo round	<b>10</b>
Aggiungere una carta alla mano	<b>5</b>	Punteggio dei set	<b>8</b>
Anatomia delle carte e della Plancia	<b>4</b>	Spareggio	<b>11</b>
Fine del round	<b>7</b>	Svolgimento della partita	<b>4</b>
Fine della partita	<b>10</b>	Trofei uccellino	<b>9</b>
Flap	<b>9</b>	Variante per esperti	<b>11</b>
Passare	<b>6</b>		