

Selfie Birds



Non cadete dal trespolo!

CONTENUTO - PAG. 2

MODALITÀ CLASSICA - PAG. 3

MODALITÀ COOPERATIVA - PAG. 8

QUADRO RIASSUNTIVO - PAG. 12





Selfie Birds



Tutti amano un bel selfie e gli uccelli non fanno eccezione! Questi uccelli saltano gioiosamente di filo in filo al fine di immortalarsi in stravaganti e astute pose!

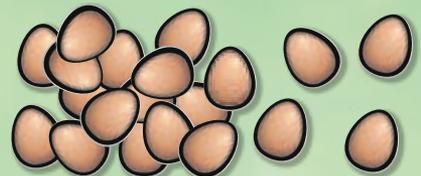
CONTENUTO



3 pali del telegrafo



1 laccio elastico



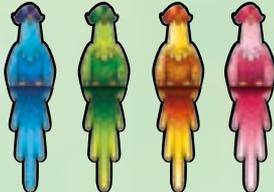
20 segnalini Uova



24 carte Selfie



6 segnalini Cellulare

	Scompigliati 	Crestati 	Scriminati 
Adulti 			
Pulcini 			

24 uccelli divisi in 3 famiglie

MODALITÀ CLASSICA

OBIETTIVO

Otteni il maggior numero di punti con gli uccelli, ricreando sui fili le pose mostrate sulle carte Selfie.

PREPARAZIONE

I giocatori siedono su lati opposti dell'area di gioco.



Disponete la scatola e il suo coperchio capovolto, al centro dell'area di gioco, in modo che le immagini disegnate all'interno della scatola siano visibili. Il lato corto della scatola e del coperchio devono toccarsi, in modo che la galleria sia allineata.



Inserite i pali del telegrafo nei posti indicati sulla scatola e sul suo coperchio. Due pali vanno agli angoli opposti e il terzo va inserito dove i due lati corti della scatola e del coperchio si toccano.

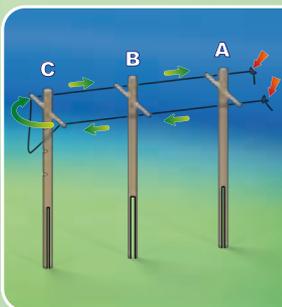
I 3 pali del telegrafo dovrebbero formare una **linea diagonale** che attraversa sia la scatola che il coperchio.

SUGGERIMENTI

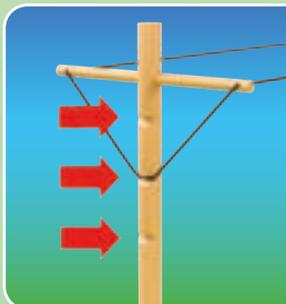


NOTATE BENE!

Il palo del telegrafo centrale ha una cavità più ampia, dovendo ospitare sia il bordo della scatola che quello del coperchio.



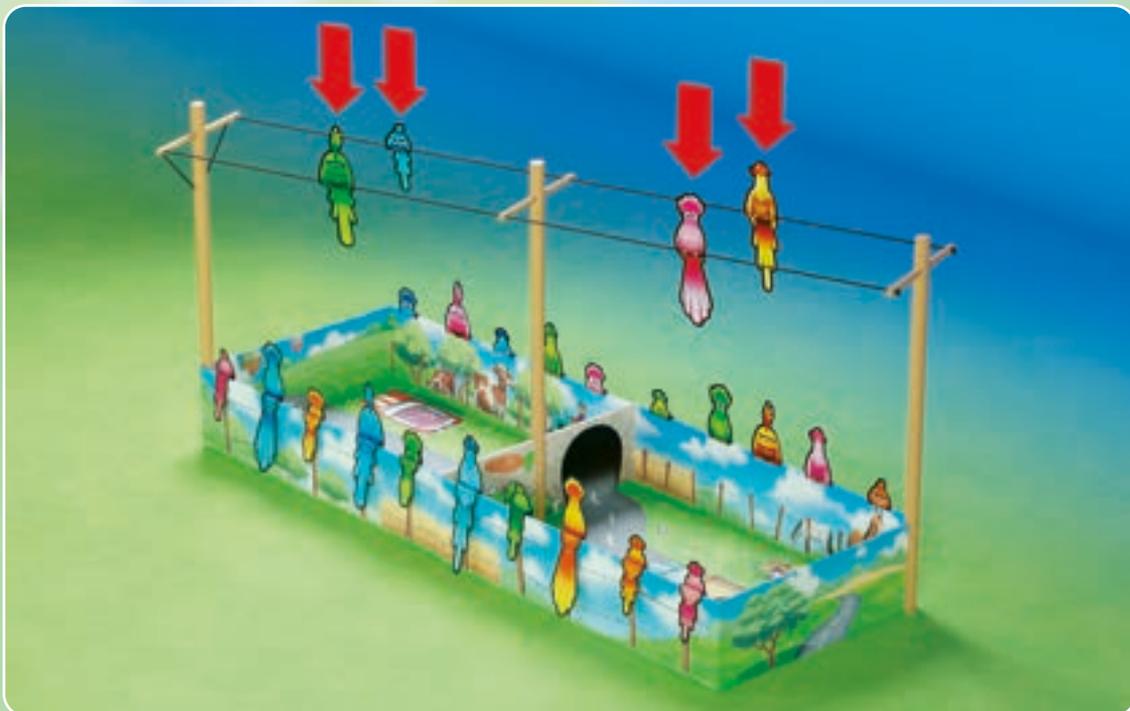
Prima della vostra prima partita, disponete i pali del telegrafo sulla scatola e sul coperchio. Fate un nodo ad una delle estremità del laccio elastico, quindi connettete i pali del telegrafo A, B e C come mostrato nella figura. Una volta che il laccio è in posizione, fissatelo con un secondo nodo.



Le tacche sul lato del palo regolatore vi permettono di calibrare la difficoltà: più il filo sarà teso, più il gioco sarà difficile.



Per collocare con successo un uccello in equilibrio sul filo, la sua coda deve essere leggermente inclinata all'indietro.



Scegliete **4 uccelli di differenti colori** e collocateli in equilibrio **al centro di ciascuno dei 4 fili**.

Piazzate il resto degli uccelli sugli spazi disegnati lungo i lati della scatola (e del coperchio), in qualsiasi ordine.



Ordinate le carte Selfie in base al livello indicato sul retro della carta (2/3/4/5 uccelli) e piazzatele in 4 mazzetti separati, raggiungibili da tutti.



Date **una carta di Livello 2, una carta di Livello 3 e 3 segnalini Uova** a ciascun giocatore. Collocate i restanti segnalini Uova in una riserva vicino alle carte Selfie.

FLUSSO DI GIOCO

Il giocatore che riesce a fare la migliore imitazione del verso di un uccello gioca per primo e il gioco prosegue poi in senso orario.

La partita è divisa in 2 parti:

- **POSATI E POSA**
- **RITORNO AL NIDO.**



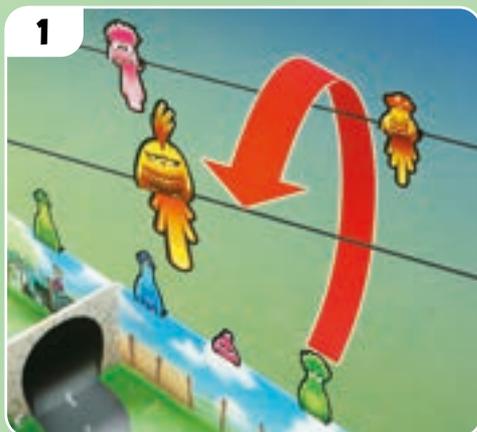
PARTE 1: POSATI E POSA

Nel vostro turno, potete scegliere una delle due azioni:

Spostare un Uccello  **OPPURE** **Prendere 1 Uovo** 



L'azione **SPOSTARE UN UCCELLO** consiste nel:



Prendere un uccello dai lati della scatola (o del coperchio) e piazzarlo su un filo a vostra scelta.



OPPURE

Prendere un uccello già su un filo e spostarlo in una nuova posizione su uno dei 4 fili.



Man mano che la partita andrà avanti, i fili saranno sempre più affollati. Dovrete usare tutta la vostra abilità e astuzia per piazzare l'uccello dove vi serve! Questo significa che potreste dover "spingere" gli uccelli vicini un pochino, ma potete farlo solo indirettamente, manipolando solo il nuovo uccello che volete inserire.

ATTENZIONE!



Se nello spingere uno o più uccelli ne fate cadere qualcuno, ognuno dei vostri avversari ottiene 1 segnalino Uova dalla riserva. Rimettete gli uccelli caduti negli spazi liberi lungo i lati della scatola (o del coperchio).

Esempio: mentre cerca di inserire il proprio uccello fra 2 pulcini gialli, Simone li fa involontariamente cadere. I 2 pulcini vengono ricollocati sui lati della scatola e poi, procedendo in senso orario, ognuno dei suoi avversari ottiene 1 segnalino Uova dalla riserva.

Se decidete di **SPOSTARE UN UCCELLO**, potete allungare il vostro turno spendendo segnalini Uova. Potete spostare un uccello aggiuntivo per ogni segnalino Uova speso.



L'azione **PRENDERE UN UOVO** consiste nel:

- Prendere 1 segnalino Uova dalla riserva.
- **Azione bonus opzionale:** scartare 1 carta e poi pescarne una nuova da un mazzetto a vostra scelta.



Dopo aver giocato l'azione scelta, **se avete ricreato perfettamente una delle vostre 2 carte Selfie**, potete completare la carta.

Esclamate "SELFIE!" e calate la carta di fronte a voi, quindi pescate una nuova carta Selfie da un mazzetto a vostra scelta.



Fate attenzione agli spostamenti altrui degli uccelli!

Quando il turno di un giocatore termina, qualsiasi avversario con una carta Selfie ricreata perfettamente, può completarla. Semplicemente cala la carta di fronte a sé e pesca una nuova carta Selfie da un mazzetto a sua scelta.

Il numero sul retro della carta indica quanti uccelli saranno necessari per quel selfie, oltre ad essere il numero di punti che la carta vi fornirà a fine partita (se completata).

Nota: ogni giocatore può completare una sola carta Selfie per turno (che sia il suo turno o il turno di un avversario).

***Esempio:** tocca a Giada, che sposta un uccello e completa una delle sue carte Selfie, dichiarando di aver completato il turno. Lo spostamento di Giada, comunque, ha permesso a Davide di ricreare perfettamente entrambe le sue carte Selfie. Così decide quale delle due completare, la cala e pesca una carta Selfie.*

Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario.

IMPORTANTE!



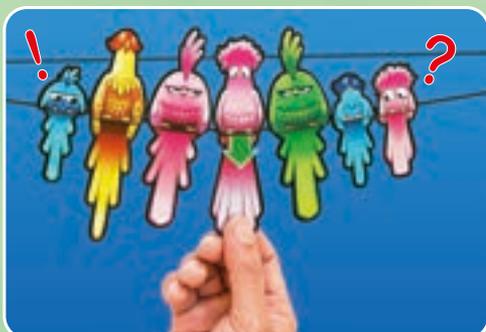
Non potete spostare un uccello che è stato appena piazzato su un filo (dal giocatore precedente).

La parte **POSATI E POSA** finisce quando un giocatore prende **l'ultimo uccello dai lati della scatola** (o del coperchio) o **quando l'ultima carta Selfie è pescata**. La parte termina alla fine del turno del giocatore di turno.

PARTE 2: RITORNO AL NIDO

La partita non finisce qui. Adesso comincia la parte **RITORNO AL NIDO**, in cui gli uccelli voleranno via dai fili facendovi ottenere dei punti extra!

Prima che la parte Ritorno al Nido cominci, rimuovete qualunque uccello solitario appollaiato su un filo.



A partire dal giocatore a sinistra di quello che ha giocato per ultimo, risolvete i turni in senso orario tirando dolcemente la coda di un uccello e lasciandola andare. Lo scopo è quello di far volare via gli uccelli in modo che solo un uccello resti sul filo.

Se un giocatore ci riesce, prende l'uccello solitario rimasto sul filo e completa una delle sue carte Selfie (non importa la condizione richiesta). Se non ha carte Selfie in mano, prende invece un segnalino Uova.

Il gioco continua in questo modo, finché non vi sono più uccelli sui fili. Nel vostro turno, potete scegliere uno qualsiasi dei 4 fili: non dovete per forza scegliere lo stesso filo del giocatore precedente.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando non restano più uccelli sui fili.

Contate il numero di punti presenti sulle vostre carte Selfie completate e ottenete 1 punto per ogni vostro segnalino Uova non speso.

Il giocatore (o i giocatori) con più punti, vince (vincono) la partita.

NOTE



- Non potete mai spostare un uccello sui lati della scatola (o del coperchio).
- Nel vostro turno potete giocare quanti segnalini Uova volete, ma potete completare solo una carta Selfie per turno.
- Un uccello è considerato essere vicino ad un palo del telegrafo se fra lui e il palo non c'è nulla, non importa la distanza effettiva.
- **Suggerimento:** per evitare che, fra una partita e l'altra, i fili si aggroviglino nella scatola, stendete i fili e avvolgeteli attorno ai pali del telegrafo quando riponete i componenti nella scatola.



MODALITÀ COOPERATIVA

BRO?!



Dimenticate ogni rivalità! Giocate insieme per fare i migliori selfie! Ora gli uccelli si aiuteranno l'un l'altro per scattare foto ancora più fantastiche!

Giocare in modalità cooperativa vi porrà di fronte ad un nuovo livello di sfida. La maggior parte delle regole sono identiche, ma con alcune differenze.

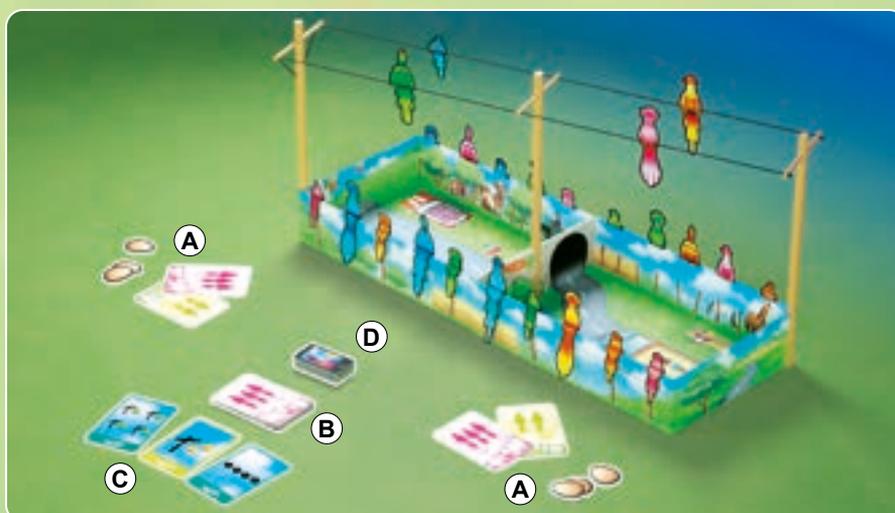
OBIETTIVO

Ottenete il maggior numero possibile di punti ricreando sui fili le pose delle carte Selfie.

PREPARAZIONE

La preparazione è uguale, se non per le seguenti modifiche:

- Date una carta di Livello 2, una carta di Livello 3 e 3 segnalini Uova a ciascun giocatore **(A)**. Scartate i segnalini Uova avanzati: non saranno usati in questa partita. **Nella modalità cooperativa, non ottenete segnalini Uova in partita.** Le carte Selfie restanti sono mescolate a formare un singolo mazzo **(B)**.
- **Pescate le 3 carte in cima al mazzo** e disponetele **scoperte** accanto ad esso, in modo che tutti possano vederle. Queste carte sono condivise fra tutti i giocatori **(C)**.
- Formate una pila di 6 segnalini Cellulare **(D)**.



NOTA



Non usate le carte di Livello 5 se vi sono giocatori inesperti. Man mano che diventerete più abili, potrete gradualmente aggiungere le carte di Livello 5, una alla volta.

FLUSSO DI GIOCO

La partita è ancora divisa in 2 parti:

- **POSATI E POSA**
- **RITORNO AL NIDO**

PARTE 1: POSATI E POSA

Quando giocate in modalità cooperativa, dovete **prendere un uccello dai lati della scatola** (o del coperchio) e piazzarlo su uno dei fili ①.

Dopo averlo fatto, **potete** spendere uno o più segnalini Uova  per spostare gli uccelli **già** sui fili ②.



POI



Man mano che la partita va avanti, i fili saranno sempre più affollati. Dovrete usare tutta la vostra abilità e astuzia per piazzare l'uccello dove vi serve! Questo significa che potreste dover "spingere" gli uccelli vicini un pochino, ma potete farlo solo indirettamente, manipolando solo il nuovo uccello che volete inserire.

FATE ATTENZIONE!



Gli uccelli che cadono dal filo volano via e **non rientrano più in gioco.**

Esempio: mentre cerca di inserire il proprio uccello fra 2 pulcini gialli, Stefania li fa involontariamente cadere. Gli uccelli caduti volano via e vengono rimossi dal gioco.

Potete fare un Selfie solo quando il giocatore di turno **usa uno dei segnalini Cellulare comuni** , rimuovendolo dal gioco.

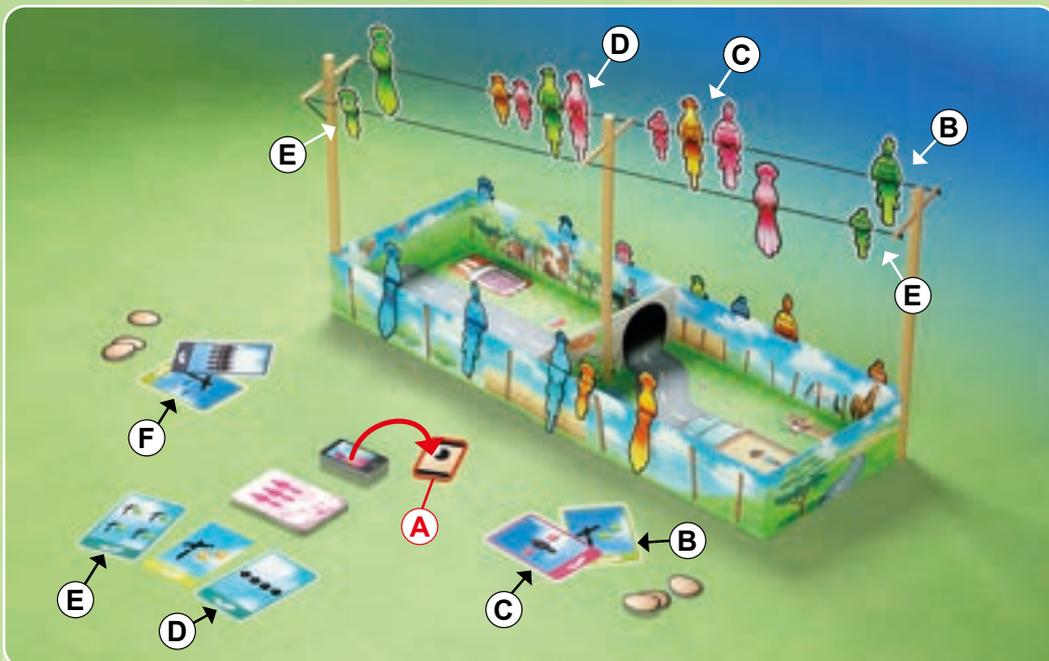
Quando ciò accade, tutti i giocatori possono rivelare le proprie carte Selfie che sono ricreate perfettamente, così da completarle. **Un giocatore può anche completare entrambe le proprie carte Selfie nello stesso turno.** In aggiunta, i giocatori completano tutte le carte Selfie condivise che sono ricreate perfettamente.

Dato il numero ridotto, usate i segnalini Cellulare saggiamente!

I giocatori pescano poi nuove carte per riportare la propria mano a 2 carte Selfie e rivelano nuove carte Selfie condivise per riportare il totale a 3. Quindi il gioco riprende come prima.

Ai giocatori non è consentito mostrare le proprie carte Selfie o indicare quali posizioni sono necessarie. Potete solo dichiarare il numero di carte Selfie che siete in grado di completare al momento della domanda.

La parte **POSATI E POSA** finisce quando un giocatore prende **l'ultimo uccello dai lati della scatola** (o del coperchio) o quando **l'ultima carta Selfie è pescata**. La parte termina alla fine del turno del giocatore di turno.



Esempio: è il turno di Giada, che decide di usare un segnalino Cellulare comune (A). Giada completa entrambe le sue carte Selfie (B) (C) e riesce inoltre a completare 2 delle carte Selfie condivise (D) (E)!

Purtroppo, Davide non riesce a completare nessuna delle sue carte Selfie, dal momento che nessuna di esse è ricreata perfettamente (F).

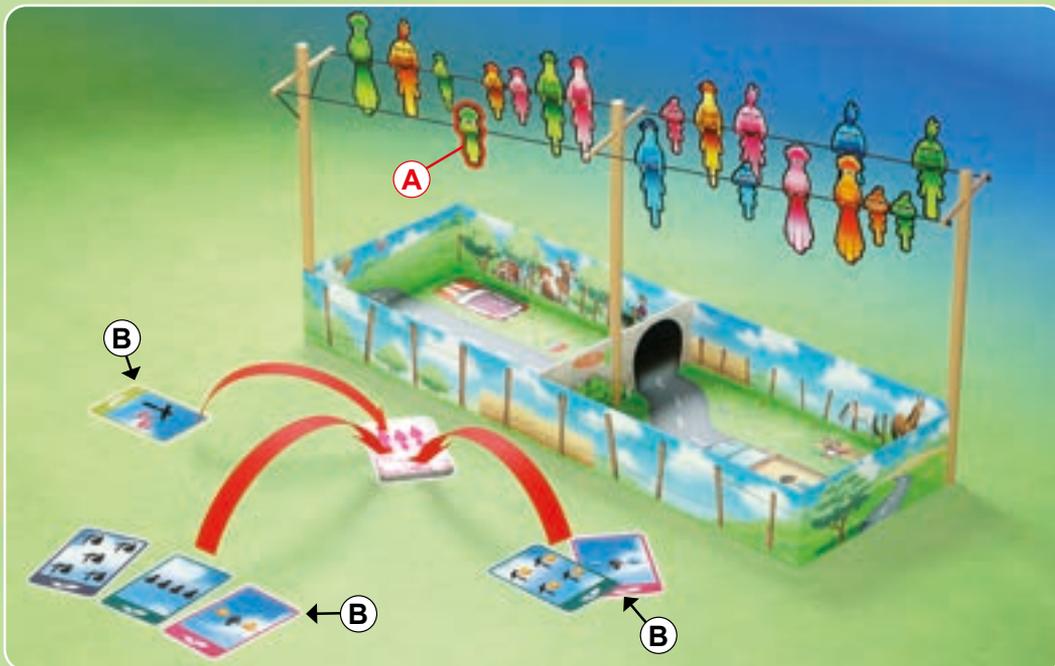


PARTE 2: RITORNO AL NIDO

La partita non finisce qui. Adesso comincia la parte **RITORNO AL NIDO**, in cui gli uccelli voleranno via dai fili facendovi ottenere dei punti extra!

Prima che la parte Ritorno al Nido cominci, rimuovete qualunque uccello solitario appollaiato su un filo **A**.

I giocatori rimettono nel mazzo tutte le carte Selfie rimaste nelle loro mani e le carte Selfie condivise non completate **B**.



A partire dal giocatore a sinistra di quello che ha giocato per ultimo, risolvete i turni in senso orario **tirando dolcemente la coda di un uccello** e lasciandola andare. Lo scopo è quello di far volare via gli uccelli in modo che **solo un uccello** resti sul filo.

Se un giocatore ci riesce, prende l'uccello solitario rimasto sul filo e completa due carte Selfie dal mazzo (non importa la condizione richiesta).

Il gioco continua in questo modo, finché non vi sono più uccelli sui fili. Nel vostro turno, potete scegliere uno qualsiasi dei 4 fili: non dovete per forza scegliere lo stesso filo del giocatore precedente.

FINE DELLA PARTITA

- Tutte le carte Selfie sono state completate prima di iniziare la parte Ritorno al Nido: **Un eccellente Lavoruovo!**
- Tutte le carte Selfie sono state completate anche grazie alla parte Ritorno al Nido: **Ben fatto! Aggiungete una piuma al vostro cappello!**
- Non avete completato tutte le carte: **avrete più fortuna la prossima volta, teste piumate!**

Man mano che nuove varianti al gioco cooperativo saranno sviluppate, le caricheremo sul nostro sito: www.craniocreations.it

QUADRO RIASSUNTIVO

ANATOMIA DELLE CARTE

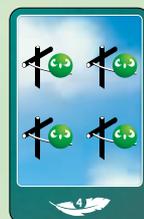


Numero di Punti

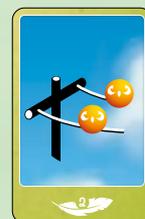
Esempi:



2 uccelli blu su entrambi i lati di un pulcino



4 uccelli verdi vicino ad un palo del telegrafo



2 uccelli gialli su 2 differenti fili, vicini allo stesso palo del telegrafo

ICONE

Luoghi



Vicino ad un palo del telegrafo



Vicino allo stesso palo del telegrafo, su fili distinti

Su un filo

Colori Liberi

Famiglia



Scompigliati



Crestati



Scriminati

Dimensioni



Adulto



Pulcino

Colori Obbligatori



Arancio



Verde



Blu



Rosa

Autore: Juan Rodríguez & Julien Prothière

Illustrazioni: Jonathan Aucomte



ATTENZIONE! Non adatto ai bambini sotto ai 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite o inalate. Rischio di soffocamento.



Distribuito in Italia da:
Cranio Creations srl
Via E. Romagnoli 1,
20146 Milano
www.craniocreations.it

® & © GIGAMIC 2022



Edizione e traduzione: Davide Malvestuto
Adattamento grafico: Giada Lo Duca
Revisione: Simona Greco e Marco Rava

ZAL Les Garennes
62930 - Wimeroux - Francia
www.gigamic.com