

REGOLAMENTO

2-5 giocatori | Et  8+

CRAZY BIRDS



Jack Degnan



COMPONENTI

72 carte
con retro diversi:

- 8x **Paradisea Superba** 1
- 8x **Upupa Eurasiatica** 2
- 8x **Ibis Rosso** 3
- 8x **Becco a Scarpa** 4
- 8x **Bucero Rinoceronte** 5
- 8x **Gru Coronata Nera** 6
- 8x **Uccello Segretario** 7
- 8x **Avvoltoio Reale** 8
- 8x **Casuario Australiano** 9



SCOPO DEL GIOCO

Collezionate pi  uccelli possibile e ottenete il massimo dei punti. Ma attenzione, il punteggio   pazzo proprio come gli uccelli! Un uccello vi d  punti soltanto se davanti a voi, alla fine della partita, avete un numero dispari di carte di quella specie.

Dovrete decidere se tenere una carta o se darla a un avversario.   un gioco rischioso perch  ci sono due uccelli sul retro di ogni carta, ma solo uno sul fronte!

PREPARAZIONE

1. Mescolate bene le carte, dividetele in due mazzi all'incirca della stessa dimensione e posizionatele al centro del tavolo, in modo che tutti possano raggiungerli.

2. Distribuite **3** carte a caso per giocatore. Ogni giocatore gira **2** carte qualsiasi e le posiziona a faccia in su, in una fila orizzontale, in base alle posizioni indicate su di esse. Assicuratevi di lasciare abbastanza spazio per tutte le 9 specie di uccelli. Posizionate la **terza carta** a faccia in gi , di lato rispetto alla fila orizzontale. Potete guardarla quando volete, senza mostrarla agli altri. Verr  aggiunta alle altre carte alla fine della partita.

3. Il primo giocatore   il pi  pazzo tra voi.

Carte del giocatore 1.



Carte della giocatrice 2.

SVOLGIMENTO

I turni si svolgono in senso orario. Durante il suo turno, il giocatore sceglie uno dei due mazzi di pesca e prende una carta. Senza guardarne il fronte, decide se **A** tenerla o **B** darla a un avversario.

Nota:

Se all'inizio del turno uno dei due mazzi di pesca   finito, dividete quello rimanente in due mazzi all'incirca della stessa dimensione. Poi svolgete il turno.

A Tenere la carta: rivelate l'uccello sul fronte e posizionatele davanti a voi. Se gi  avete quell'uccello, posizionatevi sopra la carta che avete rivelato, in modo sfalsato, cos  che tutti possano vedere quante carte di quella specie avete. Se non avete quell'uccello, metteste la carta che avete rivelato nella fila, in base alla posizione indicata.



Suggerimento:

Fate sempre caso al retro delle carte perch  vi mostra i due uccelli che potrebbero esserci sul fronte. Un uccello vi d  punti soltanto se davanti a voi, alla fine della partita, avete un numero dispari di quella specie.

B Dare la carta a un avversario: l'avversario scelto rivela la carta e la mette nella sua fila, in base alla posizione indicata.

Suggerimento:

Una buona mossa potrebbe essere dare un uccello a un avversario che ha gi  un numero dispari di quella specie, cos  non potr  ottenere punti!



Tocca ora al giocatore successivo in senso orario.



• FINE DELLA PARTITA •

La partita termina **immediatamente** se un giocatore ha almeno 1 carta per ogni specie di uccello. Ciò può avvenire nei seguenti 3 modi:

1. Rivelate la carta a faccia in giù che avete lasciato sul lato: durante il vostro turno, se nella vostra fila avete 8 delle 9 specie di uccelli e sapete che la carta a faccia in giù è la specie mancante, **se volete**, potete girarla. La partita termina immediatamente.

2. Tenete una carta: se la carta che avete aggiunto alla fila è la nona specie mancante, la partita termina immediatamente.

3. Ricevete una carta da un avversario: se ricevete una carta da un avversario ed è la nona specie mancante, la partita termina immediatamente.

Nel raro caso in cui entrambi i mazzi dovessero finire, la partita termina immediatamente.

Variante:

Se volete un gioco più tattico e più lungo, giocate 3 partite di fila e, alla fine, sommate i punti delle 3 partite. Chi ha ottenuto più punti, vince!

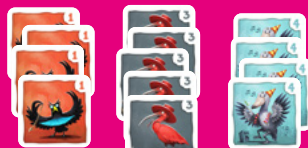
Punteggio:

Se ancora non lo avete fatto, aggiungete la carta a faccia in giù alla vostra fila. Se avete delle specie di uccello con un numero di carte di spari, ogni carta di queste vale 1 punto. Invece, le specie con un numero pari di carte valgono 0.

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore!

In caso di pareggio, vince chi ha più specie di uccelli. In caso di ulteriore pareggio, vince chi ha ottenuto più punti da una sola specie di uccello. In caso di ulteriore pareggio, la vittoria si condivide.

Esempio di punteggio



0 punti

5 punti

0 punti



1 punto

1 punto

0 punti

5 + 1 + 1 = 7 punti

• CURIOSITÀ •

Quando l'**Upupa Eurasiatica** si sente minacciata, sibila come un serpente e può espellere un olio assai maleodorante.



Il corteggiamento della **Paradisea Superba** è uno dei più complessi nel mondo dei volatili. Se il maschio riesce ad attrarre una femmina con il richiamo, la "ipnotizza" con una coreografia.



Alla **Gru Coronata Nera** piace sperimentare con il cibo! La sua dieta include invertebrati, pesce, piccoli rettili, anfibi e perfino frutta e bacche. Mangia di tutto, a patto che entri nel becco!



L'**Ibis Rosso** è un uccello molto socievole e vive in colonie grandi fino a 2000 esemplari. Il colore rosso vibrante del suo piumaggio è dovuto alla dieta composta soprattutto da crostacei, molluschi e pesce.



Il **Casuario Australiano** è famoso per essere aggressivo e pericoloso. Ma, nonostante i lunghi artigli, non merita questa reputazione! Solo due sono le morti accertate per attacco di un Casuario.

Il **Becco a Scarpa** rimane immobile come una statua per ore e ore. Compie dei movimenti lenti e ponderati, ma l'apparenza inganna! Se necessario, sa muoversi molto velocemente!



L'**Avvoltoio Reale** può planare per ore senza il minimo movimento delle ali, grazie alla sua incredibile apertura alare di 2 metri. Nelle leggende Maia, si credeva fosse un messaggero degli Dei.



Dopo aver scelto la sua compagna, il **Bucero Rinoceronte** rimane monogamo per il resto della sua vita. Per proteggere i piccoli, la femmina si rinchiude con le uova nel nido e il maschio la nutre attraverso una piccola fessura.



Si pensa che il nome dell'**Uccello Segretario** derivi dalle lunghe piume che gli spuntano dietro la testa, per le quali ricorda probabilmente i segretari dei primi dell'800, i quali avevano l'abitudine di infilare le penne dietro le orecchie.

Esplora un mondo di giochi divertenti su:
gamefactory-games.com



Autore: Jack Degnan
Illustratore: Michael Menzel
Game Factory © 2024
Redazione: Lorenz Vollenweider
Progetto grafico: Melanie Friedli

Traduzione e revisione italiana: Giada Ruscuito e Valentino Ottomano per The Geeky Pen

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.gamefactory-games.com

