

BIRDIE

L'inverno si avvicina e gli uccellini si preparano



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 26/05/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Birdie è un gioco di raccolta carte e di memoria. Si tratta infatti di raccogliere con oculatezza delle carte “Uccellino” di quattro tipi diversi cercando di creare delle “sequenze” che siano più lunghe possibili per avere dei punteggi interessanti. **Birdie** è edito da **GateOnGames** ed è stato ideato per 2-4 giocatori, da 8 anni in su, e per una durata che raramente supera i 20 minuti.

Le regole facilmente assimilabili e le illustrazioni molto simpatiche contribuiscono al far venire voglia di fare subito almeno una partita.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Birdie: la nostra scatola è nella versione in lingua ceca, ma le regole in italiano si trovano sul sito di GoG e i componenti non dipendono dalla lingua.

All'interno della scatola di **Birdie** (un po' atipica, con le sue dimensioni: 115x205x75 mm) troviamo un mazzo di 65 carte (formato 63x88 mm), quattro plance per i giocatori (con la superficie riscrivibile), quattro pennarelli e quattro miniature di plastica morbida colorata che riproducono gli uccellini protagonisti del gioco: un gufo (beige), un piccione (grigio), un picchio (verde) e un passerotto o pettirosso (rosso).

Inutile dire che esporre sul tavolo i quattro uccellini ha costituito un irresistibile richiamo per i giocatori che ci passavano accanto.



Foto 2 – Le miniature dei quattro uccellini: gufo, piccione, picchio e passerotto.

I materiali sono molto buoni, le plance robuste, le carte ben leggibili, ma siccome si manipolano abbastanza sarebbe meglio imbustarle, soprattutto se pensate di giocare spesso a **Birdie** con dei ragazzini.

Preparazione (Set-Up)

Prima di iniziare una partita a **Birdie** bisogna dare ad ogni partecipante una plancia segnapunti e un pennarello (lavabile).

Poi si deve preparare il mazzo delle carte “Uccellino”, mescolandole tutte insieme, prelevandone tante quanti sono i giocatori per metterci sopra una carta speciale (STOP) su cui posare tutte le altre.



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Non resta che dare 2 carte (coperte) a ciascun partecipante, posare il mazzo al centro del tavolo e scoprire le sue prime quattro carte.

Il Gioco

Per giocare a **Birdie** serve un pochino di memoria (il gioco fa parte, con Foxy e Squeaky, di una trilogia ideata da David Spada che richiede un minimo sforzo mnemonico) perché è necessario realizzare, con le proprie “prese”, delle sequenze di carte più lunghe possibili che abbiano tutte lo stesso “criterio”.



Foto 4 – Esempio di carte.

Le carte del gioco sono divise a metà da un cavo della luce su cui è posato uno degli uccellini (nella parte superiore), mentre quella inferiore ci mostra la stagione in corso: se il paesaggio è verde siamo in Primavera (e il nostro volatile cinguetta allegramente), se è giallo siamo in Estate (e lo capite anche dal sudore che trasuda), se è rosso siamo in autunno e se è bianco siamo in inverno (sottolineato anche da un mucchietto di neve nei campi e sulla testa dell'uccellino).

Una partita a **Birdie** si compone di due Rounds separati da una fase di punteggio.

Al loro turno i giocatori hanno tre possibilità:

- (1) – prendere una delle carte scoperte per aggiungerla alla loro mano;
- (2) – prendere due carte scoperte per aggiungerle al loro mazzo personale;
- (3) – passare (ma non potranno più rientrare in gioco fino al termine del round) per evitare di guastare una buona sequenza.

Naturalmente dopo ogni “prelievo” si prendono carte dal mazzo per ripristinare quelle scoperte: da notare che non si pescano mai carte direttamente dal mazzo.



Foto 5 – Partita in corso: tutti i giocatori hanno già cominciato ad accumulare carte nel loro mazzetto personale e ne hanno in mano diverse in mano.

È importante notare che quando si esegue l’opzione (2) e si prendono due carte dal tavolo, prima di metterle nel mazzo personale si possono aggiungere anche altre carte dalla mano, aumentando così la sequenza di carte con lo stesso criterio (uccellini uguali o paesaggi uguali).

Quando appare la carta STOP il gioco si ferma per qualche minuto per procedere ad un primo conteggio: i giocatori prendono in mano il loro mazzo, lo girano a faccia in su e, senza cambiarne l’ordine, mettono in fila tutte le carte, poi decidono come “collegarle” fra loro per ottenere dei set di almeno DUE carte adiacenti e con lo stesso “criterio”.

Ogni set vale tanti Punti Vittoria (PV) quante sono le carte che lo compongono: per formare un set ci vogliono delle carte (in fila) che contengano tutte lo stesso uccellino oppure la stessa stagione. Per meglio chiarire il concetto vediamo un esempio.



Foto 6 – Esempio di calcolo dei punti dopo il primo Round.

La Foto 6 qui sopra ci mostra le carte raccolte da un giocatore al termine del primo round di **Birdie** e, come possiamo vedere, ha ottenuto il seguente punteggio:

4 PV per il set di carte “Primavera” (in alto a sinistra);

5 PV per il set “Estate” (in alto a destra);

6 PV per il set “Piccione” (in basso).

Questi punti devono essere segnati con il pennarello nero nelle rispettive caselle (Primavera, Estate e Piccione) della plancia personale, purché siano ancora vuote: per ogni Set conteggiato si deve marcare anche una casella nel tracciato FLAP di destra. Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto in ogni uccellino riceve infine la relativa miniatura e la piazza in uno dei cerchi della sua plancia.

La partita poi riprende con i giocatori che scartano tutte le carte rimaste in mano e ricominciando ex novo il setup iniziale. Nel secondo Round, evidentemente, i giocatori devono puntare su set diversi perché, come abbiamo scritto più sopra, le caselle già riempite non possono più essere utilizzate.

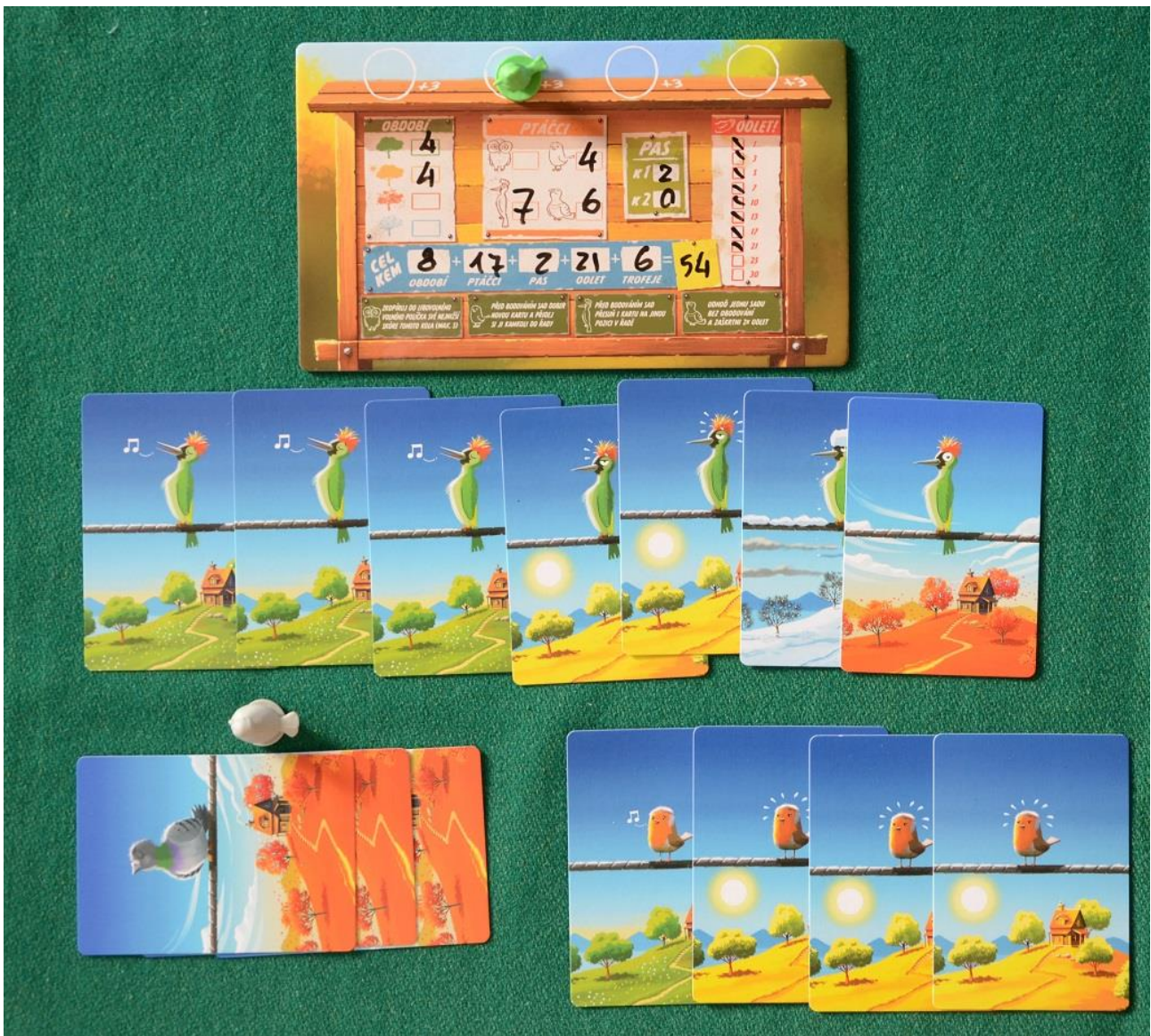


Foto 7 – Esempio di calcolo del punteggio a fine partita: in alto la plancia del giocatore con tutti i punti e il totale definitivo.

Al termine della seconda manche di **Birdie** si esegue il solito calcolo del punteggio e si inseriscono i nuovi valori nelle caselle ancora vuote della propria plancia, poi si sommano tutti i PV per ottenere il proprio totale di partita: chi ha il valore più alto vince.

Proviamo a fare un nuovo esempio (Foto 7) e contiamo insieme i punti:

- 7 PV per il Picchio verde;
- 4 PV per il passerotto;
- 2 caselle FLAP per avere scartato un terzo set utilizzando la miniatura del piccione (vedere più avanti).

In totale il giocatore ha così ottenuto:

- 8 PV per le due stagioni;
- 17 PV per i tre set di uccellini;
- 2 PV per avere passato per penultimo nel primo round;
- 21 PV per avere marcato 8 caselle FLAP;
- 6 PV per avere il possesso di due miniature (3 PV ciascuna).

Per un totale di 54 PV.

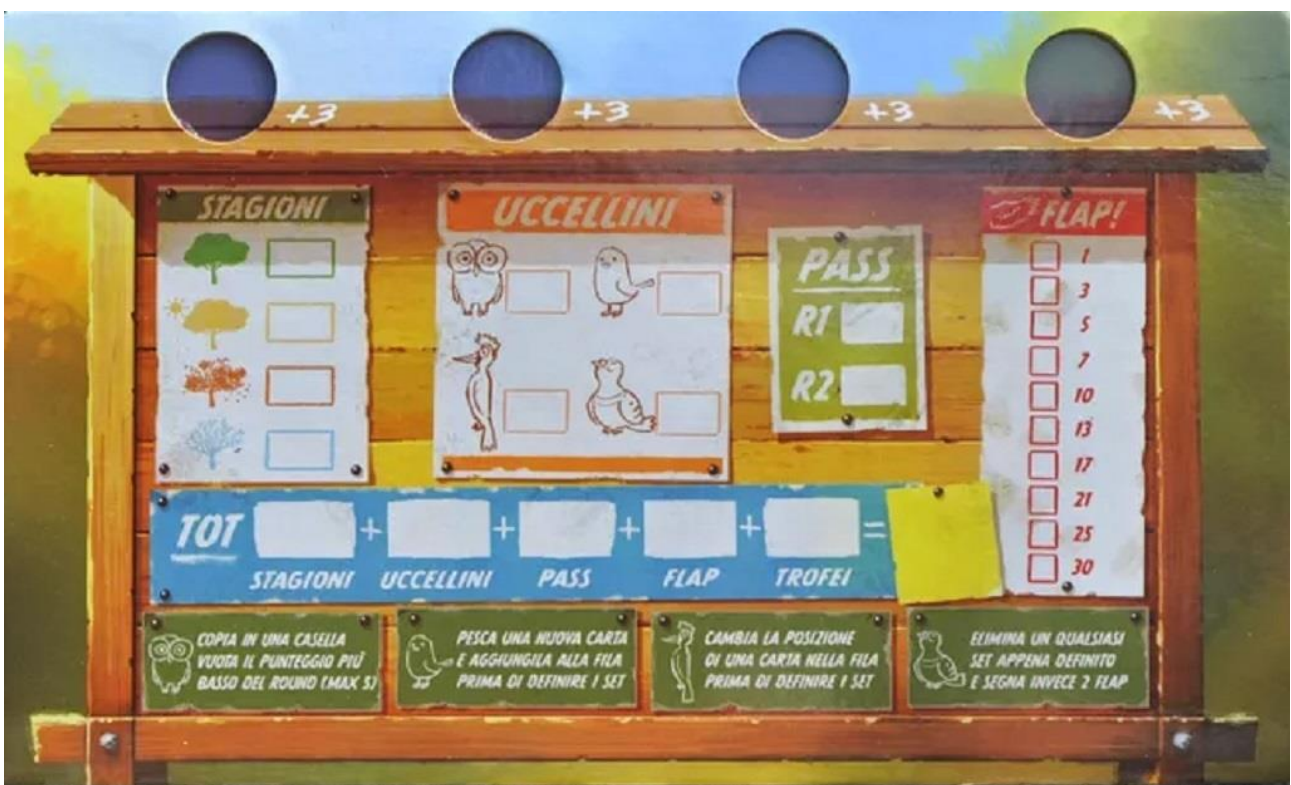


Foto 8 – La plancia personale in dotazione ai giocatori.

Qualche considerazione e suggerimento

La prima cosa da ricordare, giocando a **Birdie**, è che le caselle di stagioni e uccellini possono essere utilizzate solo una volta per partita, quindi è davvero poco interessante marcare un set di appena 2-3 carte, a meno che non siate a fine partita e riusciate ad aggiungere 2-3 PV extra al vostro totale. Questo significa che nel primo round ci si deve concentrare su 3-4 obiettivi e nel secondo su tutti gli altri.

Un set di 6-7 carte è molto buono, ma ci vuole pazienza per realizzarlo: se si tratta di uccellini poi quasi sempre quella cifra garantisce il possesso della corrispondente miniatura, ed ognuna di esse assegna un bonus al suo possessore:

- Gufo: permette di copiare il punteggio più basso fra quelli realizzati in una casella rimasta vuota. Ottimo a fine partita;
- Piccione: eliminare un set di carte (anche solo due) per marcare 2 caselle Flap (e quindi ottenere da 3 a 6 PV extra);
- Passerotto: permette di prendere una carta (fra quelle visibili sul tavolo) per aggiungerla alla propria fila prima di determinare i set per il punteggio;
- Picchio: fa cambiare la posizione di una carta nella fila prima di definire i set.

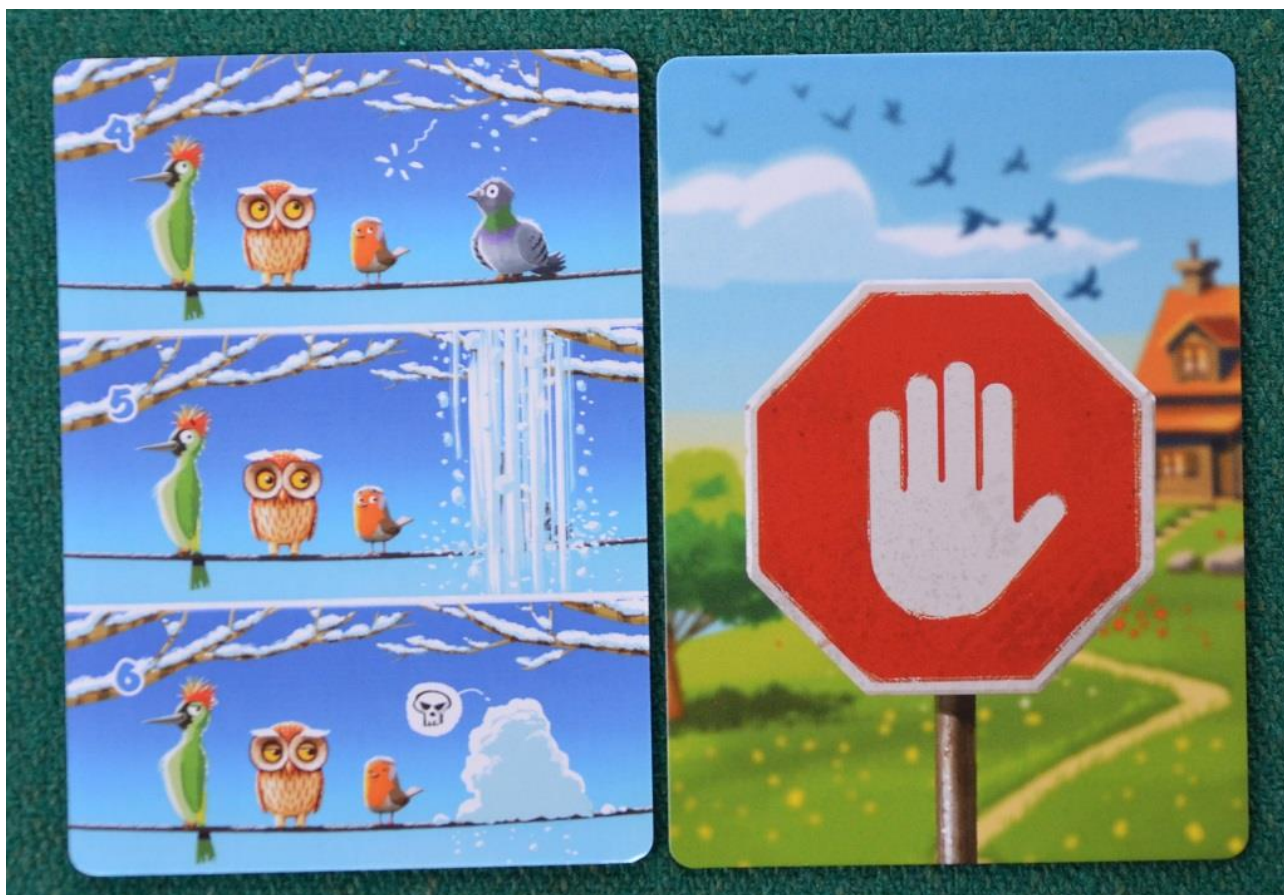


Foto 9 – Come in ogni altra scatola della serie anche in Birdie è inclusa una carta con una scenetta comica in 6 fasi. A destra la carta STOP che interrompe il Primo Round e determina poi la fine della partita.

Come avevamo premesso è necessaria un pochino di memoria per ricordare quali sono le ultime carte che abbiamo messo nel nostro mazzo, in modo da allungare successivamente il set con altre carte accumulate in mano. Non dimenticate mai che quando si esegue l'opzione (2) si possono mettere insieme le due carte appena prese dal tavolo con quelle che si hanno in mano: questo è il modo migliore per riuscire a posare serie di 6-7 carte.

Un altro piccolo sforzo mnemonico serve anche per ricordare cos'altro abbiamo messo nel mazzo, in modo da evitare inutili doppioni (se ci sono due set con lo stesso criterio a fine manche si tiene solo quello di valore più alto).

In generale nel primo Round di **Birdie** bisogna sfruttare ogni occasione per collezionare all'inizio carte di 1-3 tipi al massimo, aspettando di averne 2-3 in mano prima di prendere una coppia di carte

uguali e aggiungerle al mazzo personale insieme a quelle della mano. In generale quasi tutti i giocatori hanno puntato su un set lungo negli uccellini (con 6-7 carte) e 2-3 set intermedi (4-5 carte) di paesaggio. In questo modo nel secondo Round ci si potrà concentrare solo sui set mancanti.



Foto 10 – La scatola di Birdie.

Commento finale

In conclusione, possiamo dire di trovarci di fronte ad un gioco di bassa difficoltà e quindi adatto a tutti, in particolare per partite in famiglia o per ingannare il tempo mentre si aspetta l’inizio di una partita più impegnativa.

Non tutti hanno apprezzato il piccolo sforzo di memoria per ricordare la sequenza delle carte messe nel proprio mazzo, ma a volte la cosa ci è sembrata quasi una “buffa” scusa, considerando che con certi titoli cosiddetti “difficili” la memoria viene comunque sforzata maggiormente.

Personalmente a noi il gioco è piaciuto un po' meno degli altri due della serie creata da David Spada (Foxy e Squeaky), ma riteniamo che sia il più adatto a partite fra giocatori abituali, soprattutto per la necessità di avere in mente fin dai primi turni una certa strategia (scelta dei set da portare a casa e di come alzare il proprio punteggio).

Come con le ghiande di Squeaky anche la grafica e le miniature degli Uccellini di **Birdie** hanno avuto un ruolo importante per la visibilità del gioco ed hanno convinto qualche amico al club ad unirsi al nostro tavolo: come dire che... anche l'occhio vuole la sua parte.