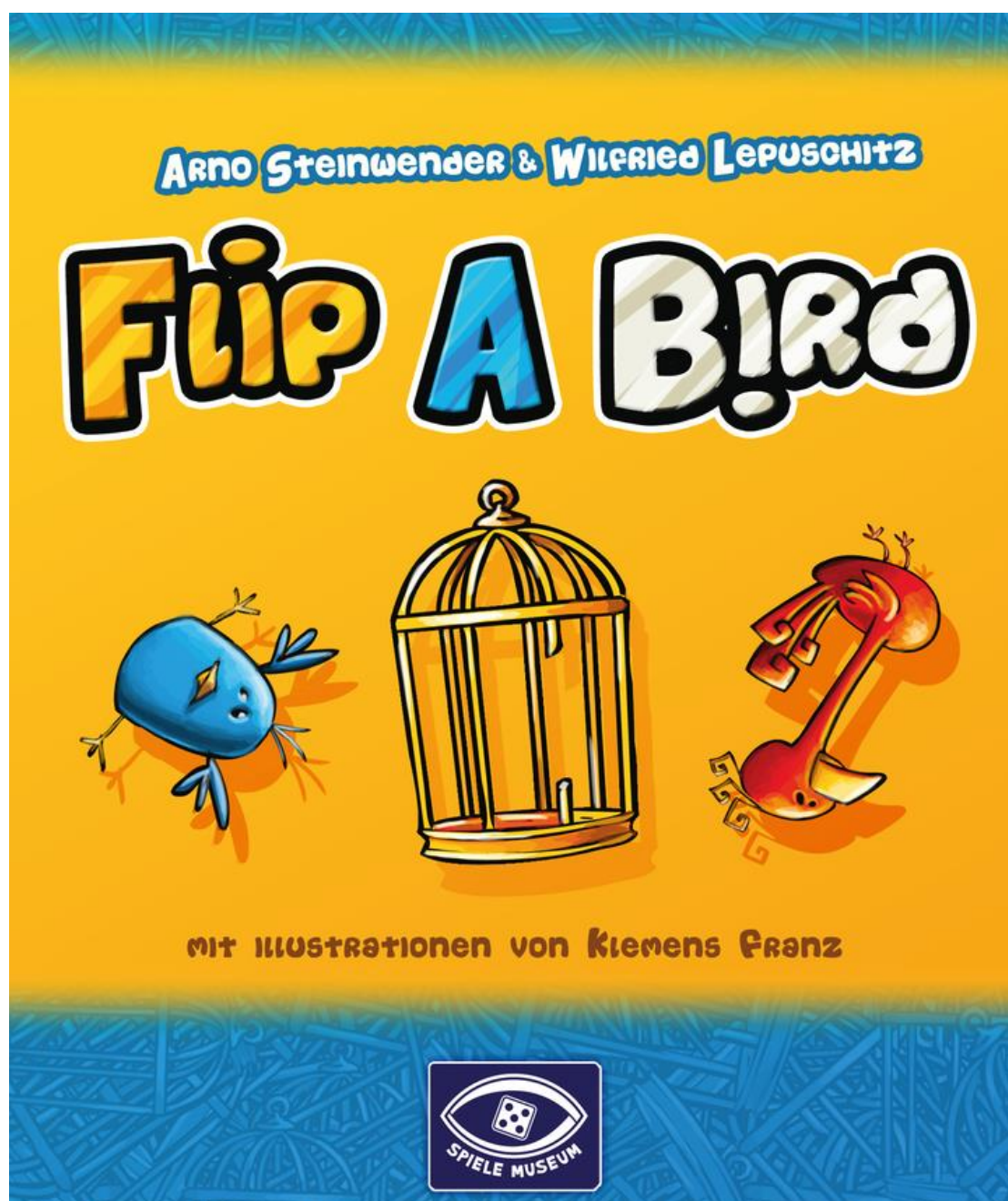


FLIP A BIRD

Capovolgi il volatile

Introduzione

Flip a Bird è un gioco di carte per tutti, facile da imparare e da insegnare, ma al tempo stesso particolarmente adatto per passare un po' di tempo in famiglia o con gli amici divertendosi a ... sfidare la sorte o a dubitare dei calcoli altrui. Durata e grado di difficoltà (entrambi davvero a portata di tutti) permettono poi di effettuare diverse partite consecutive, spesso sollecitate da tutti a ... grande richiesta.



La piccola confezione (120x170x30 mm), grazie ad un apposito contenitore di plastica bianca, permette un perfetto stivaggio di tutto il materiale del gioco: 99 carte!

Il Regolamento, esempi inclusi, è stampato direttamente su 10 carte. Tranquilli: il gioco è molto semplice e, già dalla prima partita, non sarete costretti a scomode consultazioni.



Tutti componenti del gioco.

Come "supporto" troviamo 12 carte riassuntive (due per giocatore). Dopo un paio di partite, queste carte diventano assolutamente inutili perché i giocatori imparano in fretta l'utilizzo degli effetti speciali.

Questi ultimi son gestiti da 13 carte "grigie" che producono effetti diversi (che descriveremo in seguito). Queste carte si differenziano per il dorso: alcune mostrano una gabbia "aperta" ed altre una gabbia "coperta" da un panno bianco.

La parte più numerosa (52) è rappresentata dalle carte che mostrano degli uccellini in quattro diversi colori (gialli, rossi, verdi e blu) disegnati in stile "fumetto" e con un numero da 1 a 3 stampato negli angoli. Anche queste carte mostrano un dorso leggermente differente: 26 dorsi con gabbia aperta e 26 con una gabbia "coperta".

Completano la confezione 12 carte "Voto" (6 verdi e 6 rosse).



Le carte con gli uccellini ed i valori da 1 a 3. Notare i due diversi dorsi.

Preparazione (Set-Up)

Il Set-up di Flip a Bird è molto semplice. Ogni giocatore prende anche due carte "voto" (una rossa ed una verde) poi si mescolano accuratamente le 52 carte colorate e le 13 speciali e se ne distribuiscono DUE a ciascun partecipante. Quelle restanti sono lasciate sul tavolo, col dorso in alto, a costituire il mazzo della pesca. Fornite le "carte riepilogo" ai "novizi" e sarete pronti per giocare.

Il Gioco

Stabilito chi deve iniziare la partita, si procede in senso orario con il giocatore di turno che deve decidere se:

1. Pescare una carta dal mazzo e poi giocare una;
2. Dubitare del giocatore precedente.

Nel primo caso il giocatore prende una carta dal mazzo e guarda il dorso della carta successiva: se essa mostra una gabbia aperta sarà obbligatorio posare una carta SCOPERTA sul tavolo. Se invece

il dorso mostra una gabbia coperta (quelle con il panno bianco) la carta dovrà essere giocata coperta.

Pian piano si forma dunque sul tavolo una fila irregolare di carte coperte e scoperte.



Una possibile sequenza di carte giocate sul tavolo. Notare che il mazzo mostra una gabbia aperta quindi il giocatore, se ha già pescato, dovrà posare una carta scoperta.

In base al numero di giocatori la fila di carte può contenere un certo numero di uccellini: da un minimo di 8 (se si gioca in tre fino) ad un massimo di 14 (in sei). Poiché una parte delle carte viene posata "coperta", come nella foto poco sopra, non è facile capire se è stato raggiunto o superato il numero massimo. Nel nostro esempio si possono contare 7 punti: 3 rossi, 2 verdi e 2 gialli, ma solo chi ha giocato le carte coperte sa se e quanti altri uccellini sono in tavola. Inoltre spesso fra le carte giocate coperte ce ne possono essere anche alcune di quelle speciali "grigie" che possono alterare anche in maniera decisiva, il conteggio.

E qui entra in ballo l'opzione (2): il giocatore di turno, fatte le debite considerazioni e sapendo cosa ha giocato precedentemente, potrebbe infatti valutare che la somma degli uccellini in tavola ha superato il massimo permesso e quindi può decidere di DUBITARE, chiedendo di esaminare le carte e piazzando davanti a se la carta "voto" ROSSA.

Il giocatore che ha subito il dubbio deve ovviamente esporre la carta voto VERDE, mentre tutti gli altri, prima che le carte coperte vengano girate, devono prendere una posizione chiara, estraendo la carta verde, se pensano che la somma degli uccellini sia inferiore al massimo consentito, oppure quella rossa se invece credono che il limite sia stato superato.

Quando tutti hanno votato si rigirano le carte coperte e si verifica il totale: ed è a questo punto che entrano in funzione le carte "speciali" grigie.



Le carte speciali "grigie".

Guardando la foto sopra distinguiamo:

- la prima in alto a sinistra elimina dal conteggio le due carte immediatamente alla sua destra ed alla sua sinistra (il mazzo ne contiene 3 in tutto).
- la prima in basso a sinistra elimina l'effetto di TUTTE le carte grigie ed ha la precedenza su qualsiasi altra carta speciale, nel senso che nessuna carta grigia verrà conteggiata in questo "giro" (ce ne sono 2 in totale).
- le altre quattro in alto (1 per colore) eliminano dal conteggio tutti gli uccellini di quel colore.
- le ultime quattro in basso (1 per colore) raddoppiano invece il valore degli uccellini di quel colore.

Risolti tutti gli effetti delle carte speciali si procede finalmente al conteggio dei punti: se il totale è superiore al massimo consentito vince il... partito rosso ed i giocatori che hanno "dubitato" si dividono le carte giocate sul tavolo. Partendo dal giocatore che ha dubitato e procedendo in senso antiorario ognuno sceglie a turno una carta dal tavolo e si procede in questo modo finché non ne resta più nessuna.

Se invece il totale è inferiore o uguale al massimo consentito sarà il partito verde a vincere la sfida ed a dividersi le carte, partendo ovviamente dal giocatore che era stato ... messo sotto accusa.

Qualunque sia stato il risultato il giocatore che aveva dubitato riparte con una nuova sequenza ed il gioco prosegue in questo modo fino a che non viene pescata l'ultima carta del mazzo. A questo punto tutti continuano a posare una carta a turno finché qualcuno non decide di "dubitare": si esegue la solita verifica, si assegnano le carte ai vincitori della sfida e la partita termina.

Tutti partecipanti scoprono adesso le carte che hanno accumulato e calcolano il loro punteggio finale sapendo che:

- ogni combinazione di carte dei quattro colori (1 verde + 1 rossa + 1 blu + 1 gialla) assegna 10 Punti Vittoria (PV);
- ogni carta speciale (grigia) vale 2 PV;
- ogni carta colorata vale 1 PV.

Chi ha più punti vince.

Bottom Line

Tutto il "sale" del gioco sta nel meccanismo del "dubito": avendo però solo una visione parziale delle carte, e quindi del totale di uccellini già in gioco, non è facile decidere se e quando bloccare il gioco e fare la verifica. Se fra i giocatori ci sono molti bambini la partita si interrompe molto spesso perché i piccoli fanno fatica a non "dubitare", soprattutto se i grandi avranno fatto qualche "faccia strana", ma fra adulti spesso si preferisce giocare una carta in più piuttosto che rischiare troppo presto.

Ovviamente tutti guarderanno di sbieco il giocatore che li ha preceduti per cercare di scorgere chissà quale segno nei suoi occhi, ed altrettanto ovviamente ognuno cercherà di minimizzare la posa della sua carta o di sottolineare il suo gioco per cercare di mettere confusione in chi lo segue. Spesso le giocate sono talmente "esagerate" che quasi obbligano il giocatore successivo a dubitare ... eppure questi, con noncuranza, preferisce pescare e giocare un'altra carta: ma perché?

- sa forse di avere già posato una carta speciale che lavora per lui ?
- non vuole sfidare la sorte perché poco convinto ma ha una discreta faccia di bronzo?

Questi meccanismi fanno sì che un gioco così semplice come Flip a Bird diventi divertente e da semplice "fillerino" al termine di una serata al club si trasformi in una cosa ben più "impegnativa".



Le carte per votare e quelle riassuntive.

Il gioco dà il meglio con 4-5 partecipanti perché quasi sempre ogni giocatore avrà modo di ritornare in gioco almeno per un secondo "giro". Con 3 giocatori diventa molto veloce ma quasi senza suspense. In 6 invece il gioco si fa più "serio" perché è davvero raro che tutti riescano a giocare una seconda volta, per cui le partite si allungano un po' troppo. In ogni caso non ci sono mai tempi morti anche se, spesso, si assiste a qualche "lungo sguardo indagatore" da parte del giocatore che non sa se dubitare o meno.

Se volete riempire una tavola di persone che non hanno mai giocato o che giocano solo saltuariamente Flip a Bird è una buona possibilità. Costa poco, si spiega in pochi minuti, senza spaventare nessuno con un regolamento vero e proprio, ed è comunque sempre coinvolgente. Se vi è piaciuto il meccanismo ma lo ritenete un pò troppo leggerino per voi, vi consigliamo caldamente "[Perudo](#)", ma se state cercando un classico "Eurogame" da programmare attentamente beh... dimenticate Flip a Bird...

- Titolo originale: FLIP A BIRD
- Tipo: [Gioco di carte](#)
- Editore: Osterreichisches Spiele Museum (OSM)
- Giocatori: 3-6
- Età: 8+
- Durata: 20-25 minuti