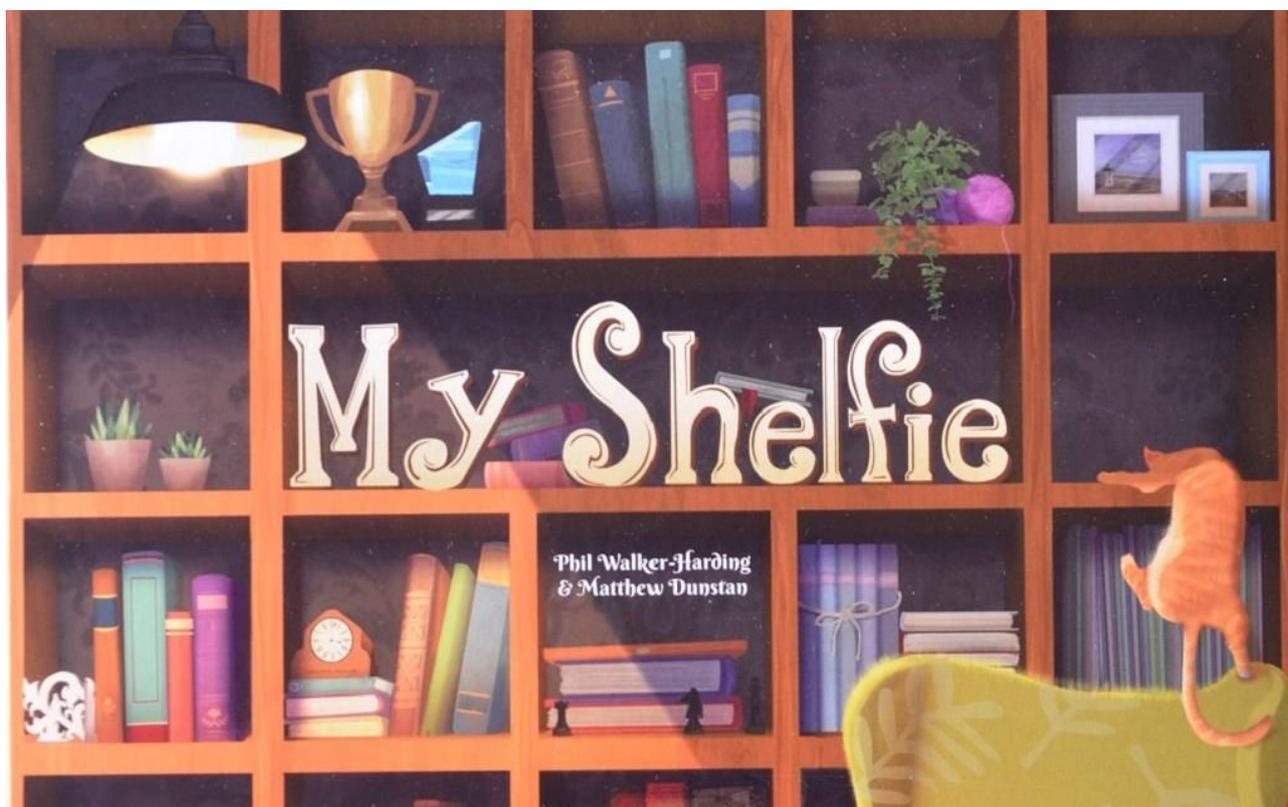


## MY SHELFIE

Cerchiamo di mettere un po' d'ordine nella nostra libreria



### Introduzione

Chi non ha mai giocato a “Forza Quattro” alzi la mano! Nessuno? Bene, perché [My Shelfie](#) sfrutta a fondo il concetto di quel gioco e propone una sfida a dei giocatori che si impegneranno ad impilare vari tipi di tessere nella loro scaffalatura per soddisfare gli obiettivi ricevuti ed ottenere il maggior punteggio possibile.

Il gioco è proposto da [Cranio Creations](#) ed è praticabile a 2-4 giocatori (con età minima di 8 anni) che verranno tenuti occupati per una trentina di minuti al massimo, sfruttando un buon colpo d'occhio ed un minimo di... pazienza durante la ricerca delle tessere giuste.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti di My Shelfie.

Aperto la scatola di **My Shelfie** veniamo subito colpiti dalle quattro scaffalature di plastica formate da quattro pezzi distinti che servono a creare una “griglia” di 5x5 quadrati: i pezzi si montano ad incastro, salvo i due della griglia che arrivano già accoppiati e sono solo da inserire nella base e nella cornice superiore: in questo modo si possono infilare dall’alto, nelle diverse colonne, le tessere del gioco (esattamente come si fa con i gettoni di “Forza Quattro”, appunto).

Nella nostra copia del gioco purtroppo gli incastri delle due pareti non riuscivano a stare uniti, per cui li abbiamo sistemati aprendo le due parti (con delicatezza e con l’aiuto di una lama sottile), rimontandole dopo aver aggiunto una goccia di colla rapida in ognuno dei “piolini” e lasciandole asciugare sotto un libro per mantenere l’aderenza.



Foto 2 – Le “scaffalature” del gioco.

La dotazione di **My Shelfie** comprende, oltre alle librerie, 132 tessere quadrate che rappresentano gli oggetti da posizionare sui vari... ripiani: libri naturalmente (in tessere di colore bianco), ma anche scatole di giochi da tavolo (giallo), cornici (blu), coppe e trofei (azzurro), qualche vaso di piante o fiori (rosso) e perfino... dei micetti (verde) che evidentemente hanno l'abitudine di curiosare fra la nostra roba.

Gli altri componenti sono costituiti da un piccolo tabellone quadrato, alcune tessere punteggio, 12 carte “Obiettivo Comune” (58x88 mm), 12 carte “Obiettivo Personale” (58x88 mm), un sacchetto per le tessere ed una “poltrona” (da defustellare e montare) per indicare il primo giocatore.



Foto 3 – La Poltrona del “primo Giocatore” già montata.

## Preparazione (Set-Up)

Dopo aver deciso chi sarà il primo a giocare (che riceverà la poltrona che vedete nella foto qui sopra) sarà necessario assemblare le scaffalature: purtroppo nella scatola non c'è spazio per riporre questi pezzi interamente montati (le basi sono abbastanza ingombranti, ma quelle dimensioni erano necessarie per la stabilità della struttura) per cui abbiamo incollato la cornice superiore di ognuna di esse e dobbiamo quindi inserire soltanto la parte inferiore nella base prima di giocare.

Si mettono nel sacchetto tutte le tessere “oggetto” e si scoprono due carte “Obiettivo Comune” al centro del tavolo (una sola carta per le prime partite o, ve lo suggeriamo noi, se giocate in famiglia e volete rendere le partite più semplici): su ognuna di esse vengono impilate le tessere “Punteggio” (in ordine decrescente: 8-6-4-2). Ogni giocatore prende invece una carta “Obiettivo Personale”.

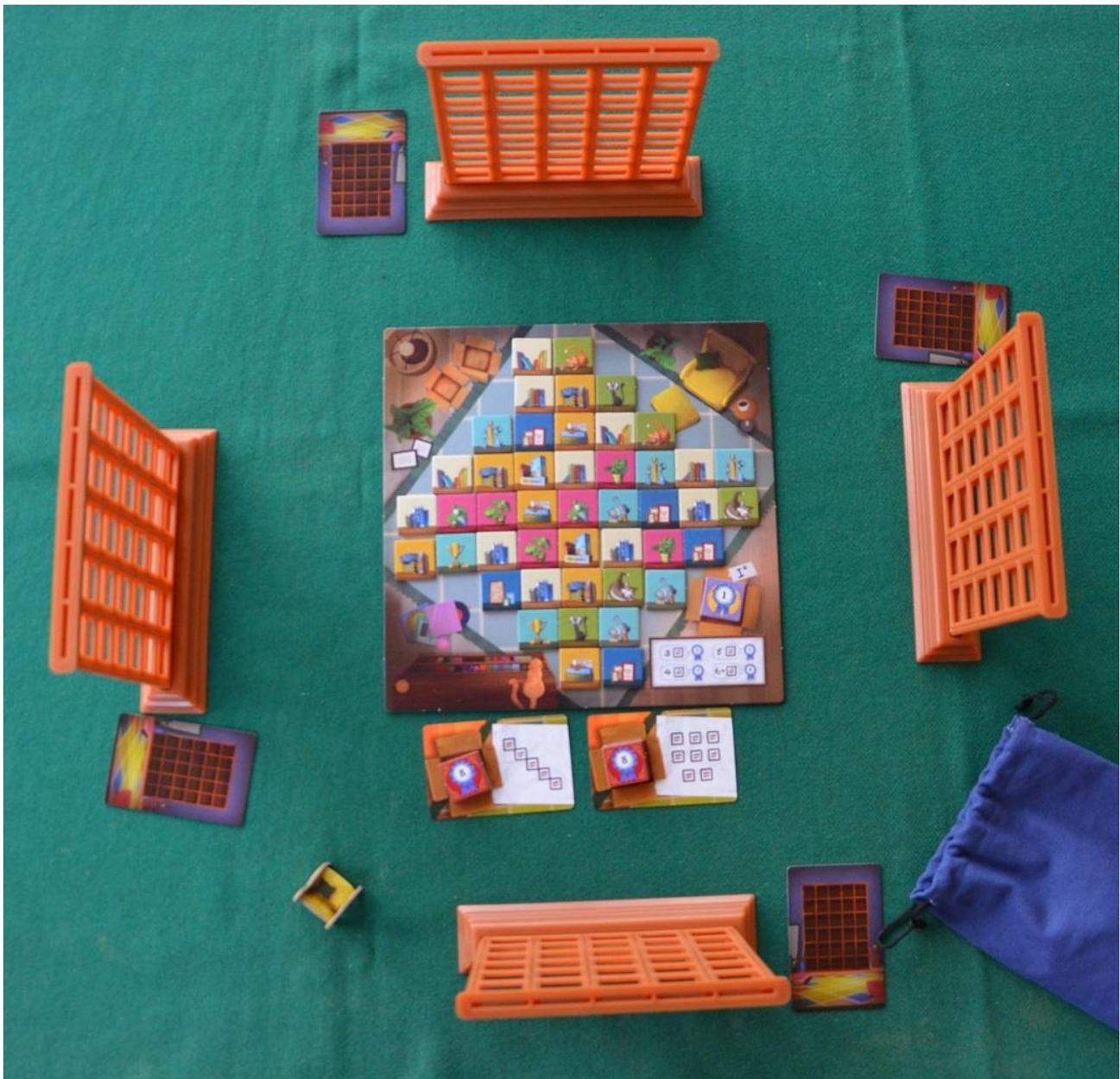


Foto 4 – Esempio di tavolo pronto per una partita a quattro.

Ora possiamo posizionare il tabellone di **My Shelfie** al centro del tavolo e riempire tutte le caselle con delle tessere “oggetto”, estraendole a caso dal sacchetto: in partite con due giocatori le caselle su cui sono stampati 3-4 pallini bianchi dovranno restare vuote, mentre in tre si lasceranno scoperte solo quelle con 4 pallini.

Mettiamo infine la tessera “Primo a chiudere” sull’apposita casella del tabellone (essa vale 1 PV e viene consegnata a chi riempie per primo tutta la sua griglia, innescando così la fine della partita).

Tutto è pronto per iniziare a giocare, quindi proviamo a raccontare come funzionano le cose.

## Il Gioco

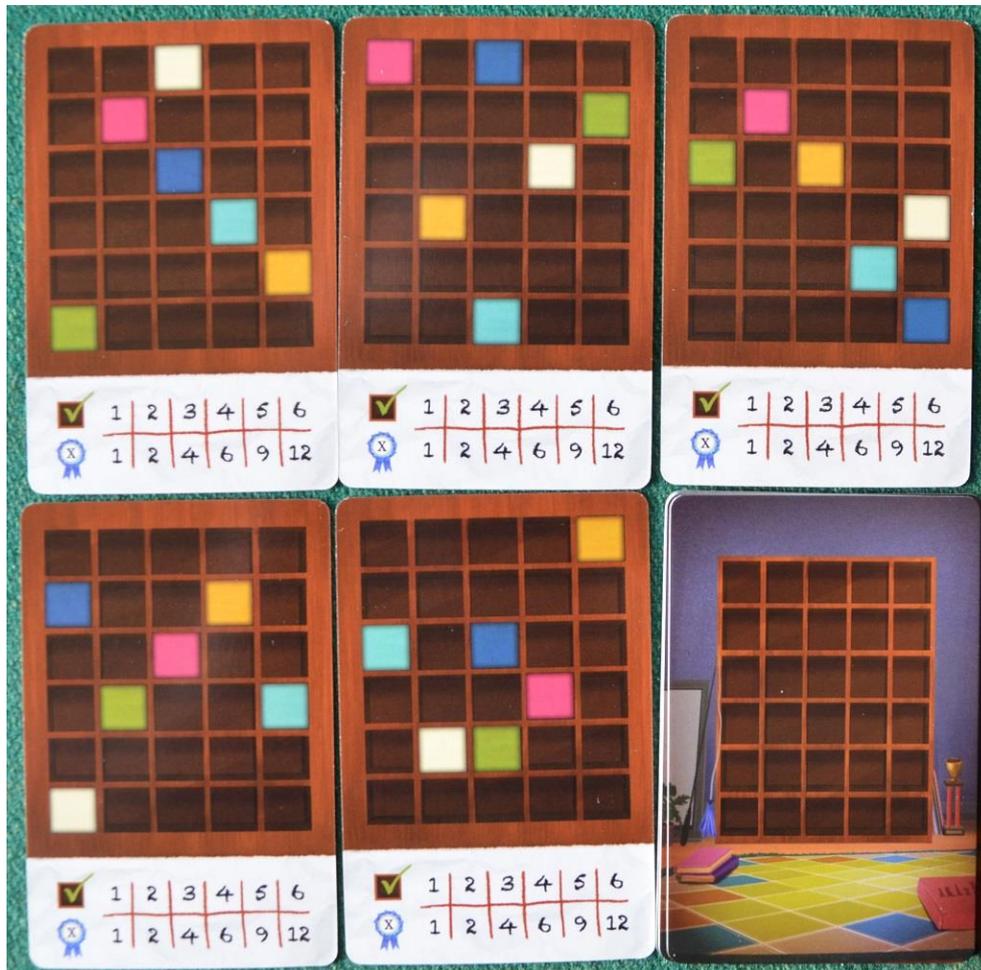


Foto 5 – Le carte Obiettivo Personale.

La prima cosa da fare è esaminare attentamente la carta Obiettivo personale che ci è stata data: come potete vedere dalla fotografia qui sopra, ognuna di esse mostra una tessera per ogni “colore” e la posizione che dovrà avere nella griglia per garantire un certo numero di PV. Se guardate nella parte bassa di ogni carta potete vedere che incasserete un numero crescente di PV in base a quante tessere avete messo al posto giusto: una sola vi darà 1 PV, per esempio, mentre con tre riceverete 4 PV, e se sarete stati bravi piazzandole tutte e sei allora verrete premiati con 12 PV.

Al centro del tavolo, come abbiamo accennato più sopra, ci sono DUE carte “Obiettivo Comune” che potranno essere quindi realizzate da tutti i partecipanti. Contrariamente a quelle “personali” queste mostrano una serie di “combinazioni” di tessere da rispettare per ottenere dei PV extra.

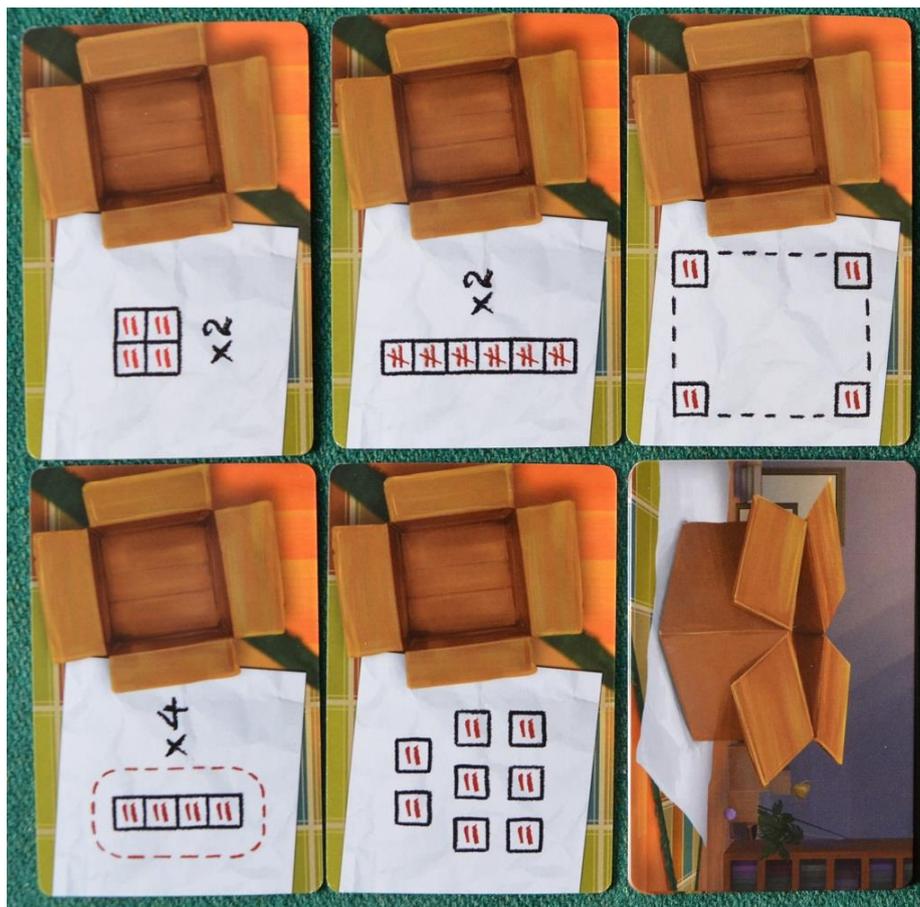


Foto 6 - Alcune delle carte Obiettivo Comune”.

Dando un’occhiata alla Foto 6 qui sopra proviamo ad individuare alcune combinazioni:

- La carta in alto a sinistra ci dice, per esempio, che per ogni coppia di gruppi di 4 tessere dello stesso colore si ha diritto a prendere la tessera “Punteggio” più in alto nella pila: se si gioca in quattro per esempio, il primo riceverà 8 PV, il secondo 6, il terzo 4 ed il quarto 2 PV. È possibile che un giocatore riceva il premio più volte se realizza più combinazioni diverse;
- La carta in basso a sinistra assegna i PV a chi riesce a realizzare quattro combinazioni di quattro tessere adiacenti dello stesso colore. L’ovale tratteggiato indica che non occorre che siano in fila, contrariamente all’obiettivo in alto al centro che invece richiede due “colonne” di 5 tessere uguali;
- La carta in alto a destra richiede quattro tessere dello stesso colore nei quattro vertici della nostra scaffalatura;
- ecc.

Tornando alla nostra partita a **My Shelfie** vediamo qual è la sequenza: il giocatore di turno per prima cosa deve raccogliere da 1 a 3 tessere dal tabellone, seguendo delle regole precise:

- le tessere devono essere tutte adiacenti fra loro e;
- devono avere almeno uno dei quattro lati “libero” (cioè NON adiacente ad un’altra tessera) al momento della scelta.

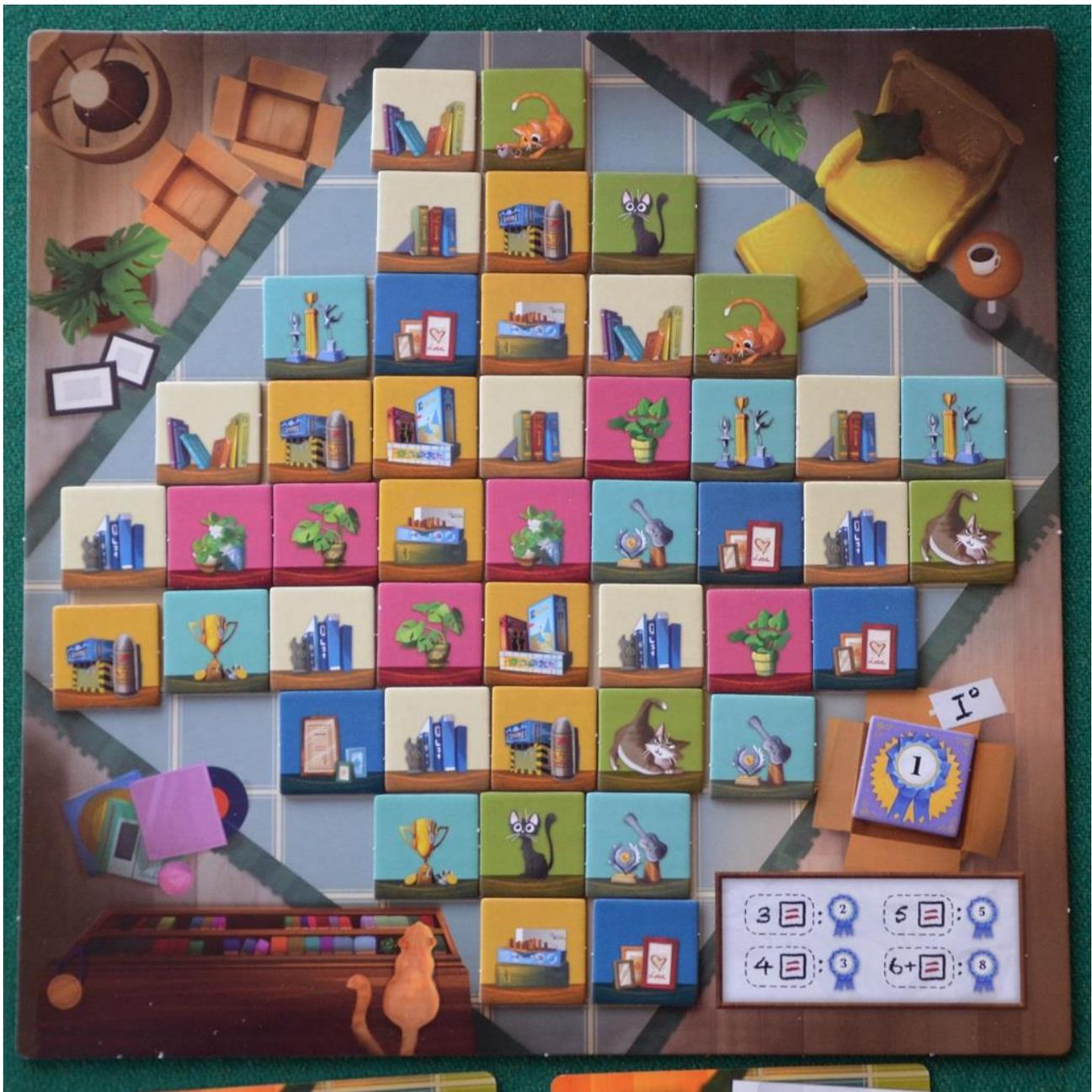


Foto 7 – Il tabellone con tutte le tessere all’inizio di una partita: come si vede non è facile raccogliere più di 2 tessere nei primi turni, a meno che gli altri non vogliano farvi un favore...

Le tessere raccolte devono poi essere inserite **TUTTE** nella stessa colonna della scaffalatura, secondo un ordine deciso dal giocatore: questo inserimento è fondamentale per il calcolo finale dei punti e chi spiega le regole deve sottolinearlo bene prima di iniziare a giocare, indicando a tutti come si fanno i Punti Vittoria a **My Shelfie**.

Se al termine del turno di un giocatore rimangono sul tabellone solo tessere “singole” (quando non ci sono più tessere adiacenti fra loro) bisogna immediatamente riempire tutte le caselle vuote del tabellone con nuove tessere pescate a caso dal sacchetto.

Quando un giocatore riesce a soddisfare le richieste di una carta “Obiettivo Comune” al centro del tavolo deve dichiararlo (raccogliendo la tessera “Punteggio” più in alto nella pila posata su quella carta).



Foto 8 – Tutti i tipi di tessera, individuati da un colore e da un “oggetto” (o un micio).

Quando invece un giocatore riempie completamente la sua scaffalatura lo annuncia a tutti e prende la tessera “Fine Partita” dal tabellone (1 PV extra per lui) ed il gioco prosegue solo per permettere a tutti gli altri di eseguire lo stesso numero di turni, poi si passa al conteggio dei punti.

Si sommano innanzitutto i PV ottenuti con le tessere “Punteggio” prese dagli “Obiettivi Comuni”; poi si aggiungono i PV dovuti agli Obiettivi Personali (1-12 PV) in base al numero di tessere del colore giusto piazzate al posto richiesto sullo scaffale.

Infine si verificano i PV ottenuti per avere raggruppato 3-4-5-6+ tessere dello stesso colore, tutte adiacenti fra loro all’interno della scaffalatura. Chi ottiene il totale più alto vince la partita.

## Qualche considerazione e suggerimento

La prima tentazione che tutti i giocatori di **My Shelfie** hanno nei primi turni è quella di raccogliere il maggior numero possibile di tessere ad ogni turno (due inizialmente e tre subito dopo avere sbloccato il tabellone): in realtà questa non è la tattica migliore perché, come abbiamo già anticipato, la maggioranza dei PV si ottiene realizzando diversi gruppi dello stesso colore e poiché le tessere prese ad ogni turno vanno inserite TUTTE nella stessa colonna a volte rischiamo di “tagliarci” le gambe da soli.



Foto 9 - La scaffalatura di un giocatore a fine partita: notate i diversi gruppi colorati da lui realizzati.

Guardiamo per esempio la Foto 8 qui sopra scattata alla fine di una partita: come vedete dalle carte sotto la scaffalatura, il giocatore ha realizzato il suo obiettivo “Personale” (tutte e sei le tessere colorata al posto giusto, ottenendo così 12 PV) ed è arrivato secondo in uno di quelli “Comuni” (le cinque tessere bianche in diagonale, per 6 PV). Ma se guardate la griglia noterete che ha realizzato anche diversi gruppi con lo stesso colore: quattro gialle a sinistra (3 PV), cinque verdi in basso (5 PV), tre rosa a destra (3 PV), tre azzurre (3 PV) e tre blu (3 PV) per un totale di 17 PV che porta il suo punteggio finale a 35 PV. Notate anche che le due tessere bianche in alto non hanno dato punti perché le combinazioni valide devono avere almeno tre tessere uguali adiacenti.

Questo significa che a volte basta accontentarsi di 1-2 tessere alla volta (se del colore giusto) per fare un punteggio più alto anche se alla fine non riusciremo a riempire del tutto la nostra griglia.

Ovviamente dopo un paio di partite di prova dovremo cominciare anche a “spiare” attentamente le griglie degli avversari per cercare di portare via dal tavolo le tessere che loro potrebbero sfruttare per ingrandire uno dei loro gruppi.



Foto 10 – La scatola di My Shelfie.

Il consiglio più “saggio” è quello di fare il massimo per mettere al posto giusto e il prima possibile le sei tessere colorate del vostro obiettivo personale, cercando però di utilizzare altre tessere dello stesso colore per creare dei gruppi di almeno 4-5 pezzi adiacenti (3-4 PV ciascuno).

### Commento finale

**My Shelfie** è un gioco simpatico, facile da insegnare e da mettere in pratica senza particolari problemi: ma se volete giocarlo in maniera competitiva allora non è così banale come può sembrare a prima vista. “Aha, ma allora è una variante di Forza Quattro” (è stato un commento comune di molte delle nostre... cavie PRIMA di giocare) diventato un “Però...” alla fine del gioco, quando si sono ritrovati davvero troppo indietro nel punteggio nonostante avessero riempito per primi la griglia.

Le quattro scaffalature verticali hanno poi il “potere” di attirare al tavolo lo sguardo dei giocatori vicini (o di passaggio) che spesso si distraggono per ascoltare la spiegazione delle regole e poi ... si avvicinano per partecipare alla partita successiva. Abbiamo provato più volte **My Shelfie** anche in famiglia e con i ragazzi più giovani: tutti hanno voluto rigiocare subito dopo la prima partita, ma per i più piccoli (7-8 anni) è stato però necessario qualche “aiutino”, anche se in realtà quasi tutti sono

sempre riusciti a raggiungere i loro obiettivi personali, a scapito però della formazione di gruppi dello stesso colore.

-----  
*"Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATION](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*