

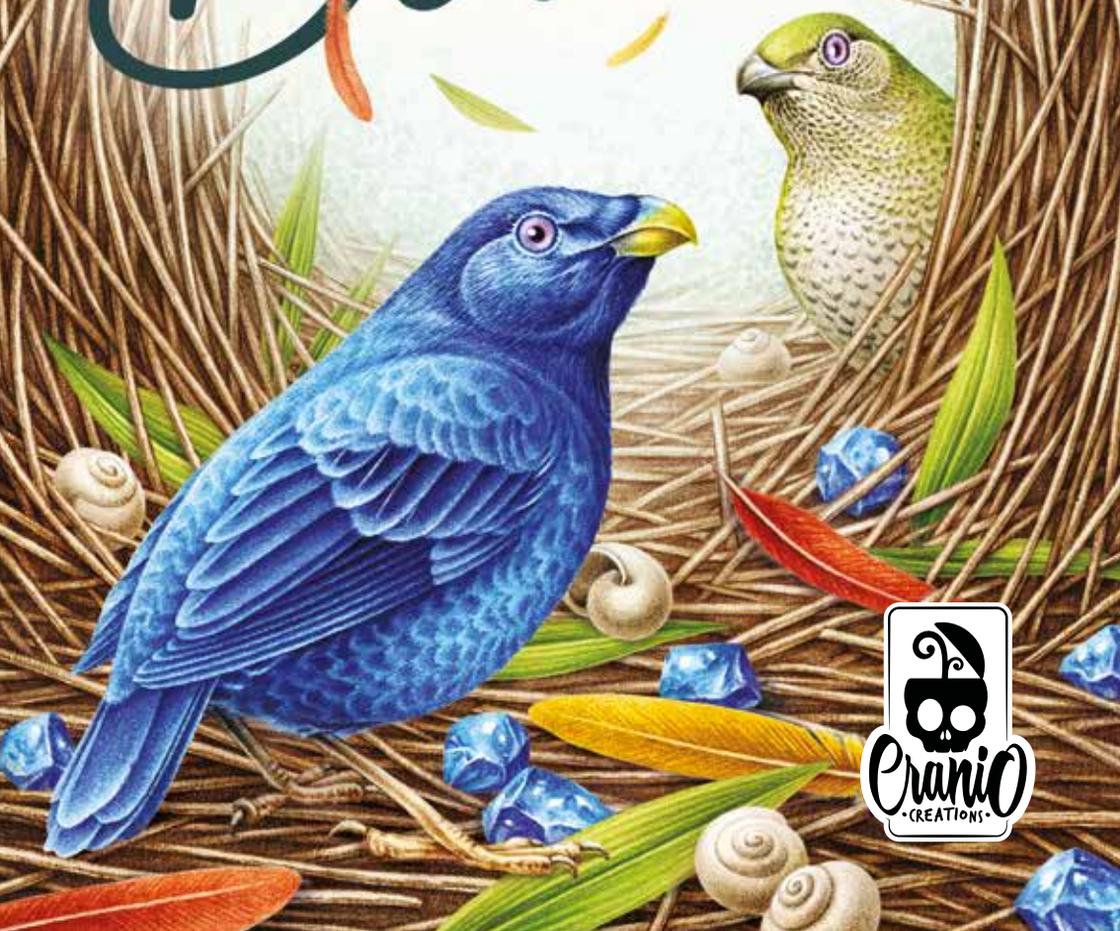


PIERPAOLO PAOLETTI



IRENE LASCHI

# Bower



# Bower



Cosa non si farebbe per attirare l'attenzione!

Lo sanno bene gli uccelli giardinieri che per impressionare i loro simili non si limitano a mostrare il proprio piumaggio appariscente o a cantare una dolce melodia, ma costruiscono elaborati e imponenti nidi, dando sfogo a tutta la loro inventiva. Il risultato è una vera e propria opera d'arte, composta da oggetti di ogni tipo, come fiori, piume, conchiglie e persino pezzetti di plastica o di vetro.

*Saprete immedesimarvi in questi operosi uccellini e creare il nido più bello per sbaragliare la concorrenza?*

## Componenti



1 Plancia Uccellini



8 ovetti Preferenza



36 tessere Nido



20 tessere Bonus



20 segnalini Uovo



5 segnalini Bonus



# Preparazione

❶ Prendete posto al tavolo, sedendovi uno di fronte all'altro.

❷ Piazzate la **plancia Uccellini** al centro del tavolo.

❸ Mescolate gli **8 ovetti Preferenza**, coperti, facendo attenzione a non vederne il simbolo illustrato. Poi, distribuitene 3 casuali a ciascuno di voi. Piazzate i vostri 3 ovetti Preferenza, con il simbolo rivolto verso di voi, negli spazi appositi sul vostro lato della plancia Uccellini (1°, 3° e 5° spazio su un lato e 2°, 4° e 6° spazio sull'altro). Non dovrete mai vedere i simboli sugli ovetti rivolti verso il vostro avversario (3a). Mettete i 2 ovetti rimanenti a lato dell'area di gioco senza guardarli (3b).

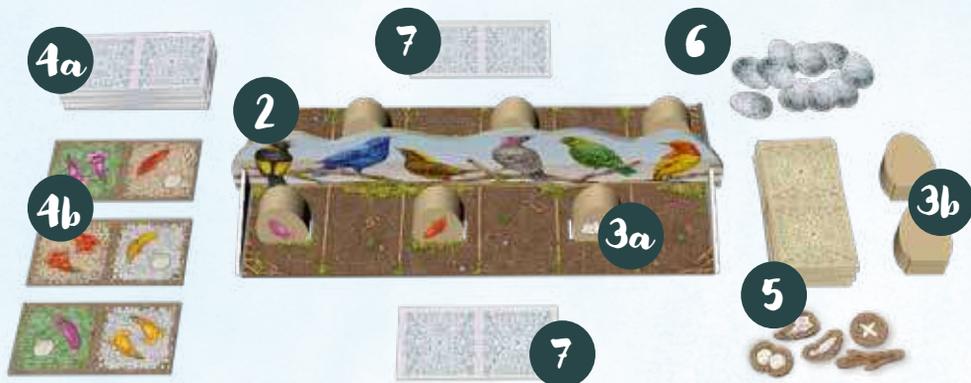
❹ Mescolate le **36 tessere Nido** e formate una pila coperta a lato della plancia Uccellini (4a). Poi pescate 3 tessere dalla pila e piazzatele, scoperte, accanto ad essa a formare la **vetrina** (4b).

❺ Mescolate le **20 tessere Bonus** e formate una pila coperta a lato della plancia Uccellini. Accanto ad essa, piazzate i **5 segnalini Bonus**.

❻ Formate una riserva con i **segnalini Uovo** a lato dell'area di gioco.

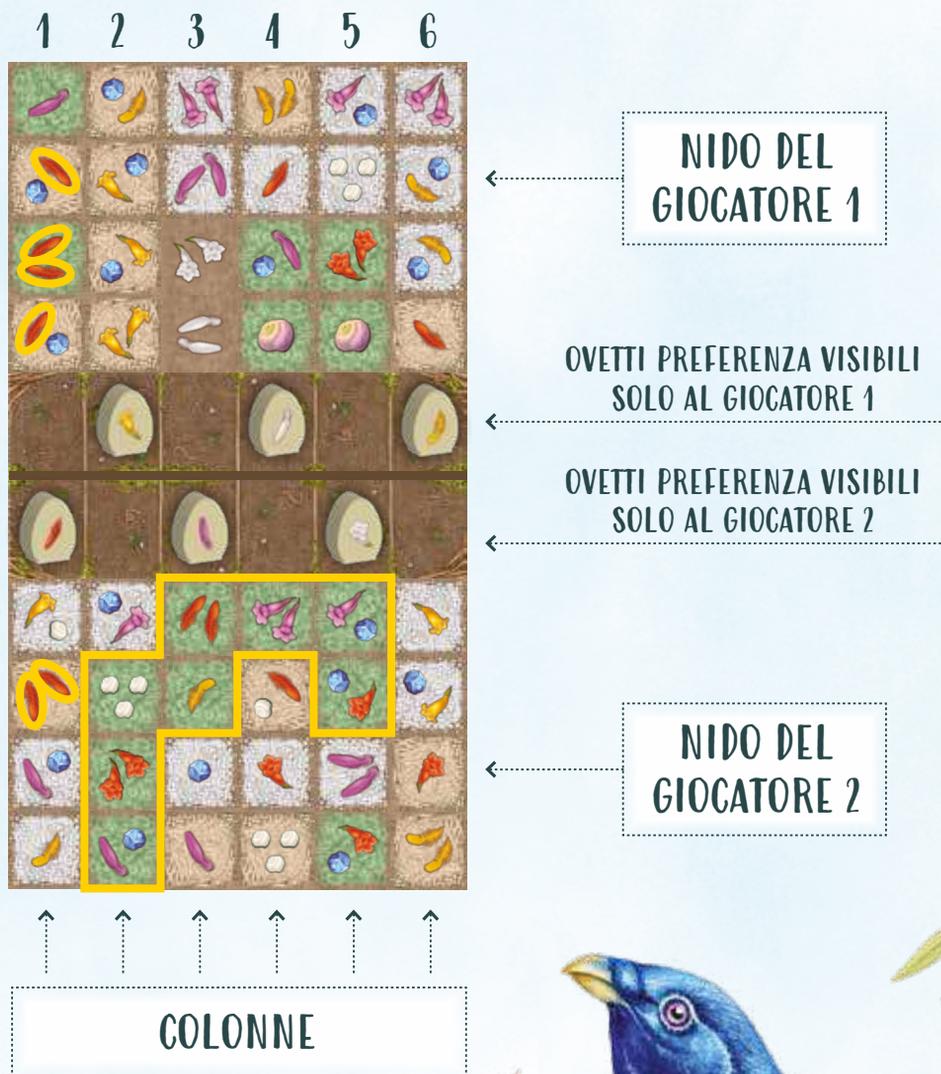
❼ Scegliete casualmente il **primo giocatore**. Il primo giocatore sceglie 1 tessera Nido della vetrina e la prende in mano; poi, il secondo giocatore sceglie 1 tessera Nido fra le 2 rimanenti e la prende in mano (effettuate questa scelta dopo aver letto attentamente le regole del gioco). Infine, ripristinate la vetrina pescando 2 nuove tessere Nido dalla pila.

*Alla prima partita, assemblate la plancia Uccellini come illustrato.*



# Scopo del Gioco

In *Bower*, dovrete cercare di costruire il nido piú bello, cosí da attirare l'attenzione degli altri uccellini e sbaragliare la concorrenza del vostro avversario.



Al vostro turno dovrete piazzare una tessera Nido sul vostro lato della plancia Uccellini, in modo da costruire il vostro nido in una **griglia di 6x4** quadrati. Nel farlo, dovrete cercare di **creare gruppi di quadrati adiacenti dello stesso Materiale** che costituisce lo sfondo delle tessere Nido (Paglia, Muschio o Ghiaia) e di **avere, in ciascuna colonna, più oggetti**, rispetto al vostro avversario, del tipo indicato sul relativo **ovetto Preferenza**. Tuttavia, solo 3 ovetto Preferenza sono visibili a voi, mentre gli altri 3 sono visibili solo al vostro avversario: potrete quindi solo cercare di dedurre che cosa contengano.

Alla fine della partita la situazione sarà simile a quella che vedete nella pagina precedente, e otterrete segnalini Uovo per le seguenti condizioni.

- **Il gruppo più grande** di ciascuno dei 3 tipi di Materiale (Paglia, Muschio e Ghiaia). Ad esempio, il gruppo più grande di quadrati "*Muschio*" adiacenti nell'immagine a sinistra è quello evidenziato in giallo.



- **La maggioranza dell'oggetto indicato** sull'ovetto Preferenza in ciascuna delle 6 colonne. Ad esempio, sulla colonna 1 dell'immagine a sinistra viene contata la maggioranza di piume rosse (evidenziate in giallo). Gli ovetto Preferenza che mostrano una Piuma o un Fiore bianco richiedono la maggioranza di Piume o Fiori indipendentemente dal colore.



- Alcune **tessere Bonus** che forniscono segnalini Uovo.



Il giocatore che alla fine totalizzerà più segnalini Uovo avrà creato il nido più bello e quindi vinto la partita.



# Come si Gioca

A partire dal primo giocatore, vi alternerete nello svolgere il vostro turno fino a quando non avrete giocato esattamente 12 turni ciascuno.

Al vostro turno dovreste svolgere i seguenti passaggi in ordine:

**1 - Prendere una tessera Nido dalla vetrina**

**2 - Giocare una tessera Nido dalla vostra mano**

**3 - Ottenere una tessera Bonus (opzionale)**

## ① PRENDERE UNA TESSERA NIDO DALLA VETRINA

Scegliete una delle 3 tessere Nido disponibili nella vetrina e aggiungetela alla vostra mano. Non è possibile, invece, pescare la tessera dalla pila.

Le tessere nella vostra mano non devono essere rivelate al vostro avversario.

Poi, pescate una nuova tessera dalla pila e aggiungetela scoperta alla vetrina.

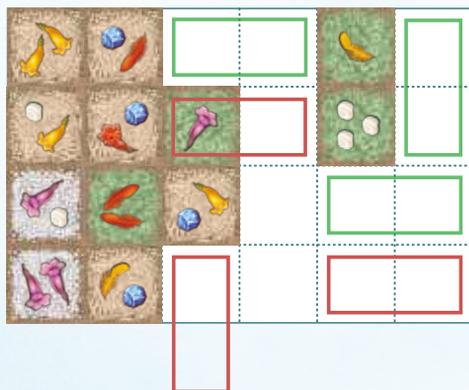
## ② GIOCARE UNA TESSERA NIDO DALLA VOSTRA MANO

Scegliete una delle tessere Nido nella vostra mano e piazzatela scoperta nel vostro nido.

Quando piazzate una tessera Nido nel vostro nido dovete rispettare le seguenti **regole**:

- la tessera deve essere piazzata ortogonalmente **adiacente** alla plancia Uccellini o a una tessera già piazzata precedentemente (almeno un lato deve, cioè, toccare la plancia Uccellini o una tessera già piazzata);
- la tessera può essere orientata in qualsiasi modo;
- la tessera non può uscire, in tutto o in parte, dalla griglia 6x4 che dovreste formare;
- la tessera non può essere sovrapposta, in tutto o in parte, ad altre tessere già piazzate o alla plancia Uccellini;
- una volta piazzata, la tessera non può più essere spostata o rimossa.

*Nota: il Materiale sullo sfondo delle tessere Nido (Paglia, Muschio o Ghiaia) non crea alcun vincolo di piazzamento.*



*In questo esempio, potreste piazzare una tessera Nido in uno degli spazi contrassegnati in verde, ma non negli spazi contrassegnati in rosso (lo spazio rosso in basso a sinistra è per metà fuori dalla griglia 6×4, quello sopra è per metà sovrapposto a una tessera già piazzata, mentre lo spazio in basso a destra non è adiacente né ad altre tessere già piazzate né alla plancia Uccellini).*

## ANATOMIA DI UNA TESSERA NIDO



Ogni tessera Nido è divisa in due quadrati, ciascuno caratterizzato da un **Materiale** di sfondo (**Muschio**, **Ghiaia** e **Paglia**).

Su ogni quadrato è presente da 1 a 3 dei seguenti oggetti, uguali o diversi tra loro:



**Fiori, in 3 colori (giallo, viola, rosso)**

Servono a ottenere la maggioranza nella colonna.



**Piume, in 3 colori (giallo, viola, rosso)**

Servono a ottenere la maggioranza nella colonna.



**Gemme**

Danno accesso alle tessere Bonus.



**Conchiglie**

Spezzano i pareggi durante il conteggio finale.

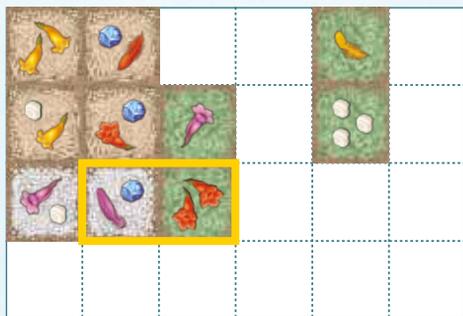
**Impossibilità di giocare una tessera.** Se fate attenzione, dovrete riuscire con facilità a piazzare correttamente tutte e 12 le tessere Nido per formare la griglia 6x4. State attenti a non creare buchi da 1 quadrato! Nel caso in cui **non riusciate**, soprattutto verso la fine della partita, **a piazzare una tessera**, non giocate alcuna tessera e il vostro turno termina immediatamente.

### ③ OTTENERE UNA TESSERA BONUS (OPZIONALE)

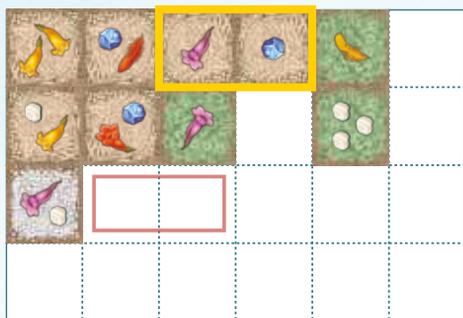
Quando, dopo aver piazzato una tessera Nido, avete posizionato nel vostro nido la **terza Gemma** in una stessa colonna oppure in un gruppo di quadrati adiacenti dello stesso Materiale, ottenete una tessera Bonus.

Potete ottenere **una sola** tessera Bonus in un turno, anche nel caso in cui doveste soddisfare più condizioni piazzando la tessera.

Se posizionate ulteriori Gemme oltre la terza in una stessa colonna o in uno stesso gruppo di quadrati adiacenti dello stesso Materiale non ottenete ulteriori tessere Bonus.



*Esempio: Pier piazza la tessera Nido evidenziata in giallo. Avendo messo la sua terza Gemma nella seconda colonna, ottiene una tessera Bonus. Se in un turno successivo Pier dovesse mettere la quarta Gemma nella seconda colonna, non otterrebbe altre tessere Bonus.*



*Esempio: Pier piazza la tessera Nido evidenziata in giallo. Avendo messo la sua terza Gemma nel gruppo composta da 6 quadrati "Paglia" adiacenti tra loro, ottiene una tessera Bonus. Se avesse piazzato la tessera, ruotata di 180°, nello spazio contrassegnato in rosso, avrebbe comunque ottenuto solo 1 tessera Bonus, nonostante col*

*piazzamento fosse riuscito a mettere 3 Gemme nella seconda colonna e allo stesso tempo 3 Gemme in un gruppo di quadrati "Paglia" adiacenti.*

Quando ottenete una tessera Bonus, **pescate 3 tessere Bonus** dalla relativa pila, **sceglietene 1** e scartate le rimanenti a lato dell'area di gioco.

**Rivelate** al vostro avversario la tessera scelta e **applicatene l'effetto** (per i dettagli degli effetti, vedete la *Descrizione delle tessere Bonus* a pagina 13).

*Importante: non siete mai obbligati ad applicare l'effetto della tessera Bonus.*

Nel raro caso in cui la pila delle tessere Bonus si dovesse esaurire, mescolate le tessere scartate e formate una nuova pila di tessere a faccia in giù.

## Fine del Turno

Dopo che avete svolto tutti e 3 i passaggi del vostro turno, il vostro avversario svolgerà il proprio turno.

## Fine della Partita

La partita finisce al termine del dodicesimo turno di entrambi i giocatori, cioè quando entrambi i giocatori hanno completato il loro nido formato da una griglia 6x4 (avendo piazzato 12 tessere Nido o meno, se hanno lasciato dei buchi). Procedete adesso al **conteggio finale** come descritto di seguito.

Rivelate gli ovetti Preferenza e assegnate i segnalini Uovo ottenuti da ciascuno di voi per le seguenti condizioni:

- **Gruppi più grandi.** Per ogni tipo di Materiale (Paglia, Muschio e Ghiaia), il giocatore che ha nel proprio nido il gruppo composto dal maggior numero di quadrati ortogonalmente adiacenti ottiene 1 segnalino Uovo. In caso di parità, ottiene il segnalino Uovo chi ha la maggioranza di Conchiglie in quel gruppo. In caso di ulteriore parità, nessuno ottiene il segnalino Uovo. C'è quindi in palio un segnalino Uovo per ciascun Materiale.

- **Maggioranza in ciascuna colonna.** Per ogni colonna, il giocatore che ha in quella colonna più oggetti del tipo indicato sul relativo ovetto Preferenza ottiene 1 segnalino Uovo. In caso di parità, ottiene il segnalino Uovo chi ha la maggioranza di Conchiglie in quella colonna. In caso di ulteriore parità, nessuno ottiene il segnalino. C'è in palio un segnalino Uovo per ogni colonna.

**Importante!** Nel caso otteniate la maggioranza possedendo 1 solo oggetto del tipo indicato dall'ovetto Preferenza, ottenete 2 segnalini Uovo anziché 1.

Se un ovetto Preferenza riporta una Piuma bianca o un Fiore bianco significa che dovete avere nella colonna la maggioranza di Piume o Fiori in generale (non importa di quale colore).

• **Tessere Bonus Uovo.** Se durante la partita avete preso delle tessere Bonus Uovo, potete ottenere segnalini Uovo aggiuntivi come descritto nella *Descrizione delle tessere Bonus* a pagina 14.

Il giocatore che ha ottenuto più segnalini Uovo è il vincitore.

In caso di parità, vince chi ha più Conchiglie nel suo nido. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

Nel caso un giocatore abbia piazzato la tessera Bonus “Conchiglie Colorate” (vedete pagina 13), questi vince in caso di parità di segnalini Uovo.

*Suggerimento: piazzare in una colonna molti oggetti del tipo richiesto dal relativo ovetto Preferenza potrebbe garantirvi la maggioranza; per contro, il vostro avversario potrebbe facilmente dedurre il contenuto dell'ovetto Preferenza a lui non visibile. In alcuni casi, riuscire a bluffare potrebbe essere utile e farvi ottenere più segnalini Uovo.*

## ESEMPIO DI CONTEGGIO FINALE

Simone e Pier rivelano gli ovetti Preferenza e contano i loro segnalini Uovo.

### Gruppi più grandi

*Ghiaia:* Simone ottiene 1 segnalino Uovo perché ha un gruppo di 8 quadrati contro i 5 di Pier.

*Paglia:* Pier ottiene 1 segnalino Uovo perché, grazie al Ramo che rende adiacenti i quadrati che collega, ha un gruppo di 6 quadrati come Simone, ma ha anche 4 Conchiglie in questo gruppo, mentre Simone non ne ha nessuna.

*Muschio:* Pier ottiene 1 segnalino Uovo perché ha un gruppo di 8 quadrati contro i 4 di Simone.

### Maggioranze nelle colonne

*Colonna 1 (Fiori di qualsiasi colore):* Pier ottiene 2 segnalini Uovo perché ha 1 Fiore, mentre Simone non ne ha nessuno.

*Colonna 2 (Fiori gialli):* Simone ottiene 1 segnalino Uovo perché ha 4 Fiori gialli, mentre Pier non ne ha nessuno.



**Simone**



**Pier**



*Colonna 3 (Piume rosse):* Pier ottiene 1 segnalino Uovo perché ha 2 Piume rosse come Simone (quelle bianche), ma ha anche 1 Conchiglia in quella colonna mentre Simone non ne ha nessuna.

*Colonna 4 (Piume di qualsiasi colore):* Simone ottiene 1 segnalino Uovo perché ha in totale 4 Piume come Pier (3 più il segnalino Bonus Piuma), ma ha anche la “Conchiglia Colorata” che fa vincere i pareggi indipendentemente dalle 4 Conchiglie di Pier.

*Colonna 5 (Piume viola):* Pier ottiene 1 segnalino Uovo perché ha 2 Piume viola, mentre Simone non ne ha nessuna.

*Colonna 6 Piume gialle):* né Pier né Simone ottengono segnalini Uovo in quanto hanno entrambi 2 Piume gialle, ma nessuno ha Conchiglie nella colonna per dirimere la parità.

### **Tessere Bonus**

Simone ha ottenuto 3 tessere Bonus durante la partita di cui 2 tessere Nido (che ha giocato) e una tessera Uovo. Per questa tessera ottiene il segnalino Uovo perché ha la maggioranza di Piume e Fiori gialli (9 contro i 7 di Pier; le Piume e Fiori bianchi non contano).

Anche Pier ha ottenuto 3 tessere Bonus durante la partita di cui una tessera Uovo. Per questa tessera

Pier non ottiene il segnalino Uovo, avendo Simone la maggioranza grazie alla tessera “Conchiglie Colorate” nel suo nido.

*In totale Pier ottiene 6 segnalini Uovo e Simone solo 4: il vincitore è Pier!*

# Variante Super Nido

*Questa variante è stata pensata per i giocatori esperti o per coloro che hanno già familiarità con il gioco e vogliono affrontare una sfida più impegnativa.*

Applicate tutte le regole usuali con le seguenti modifiche.

## PREPARAZIONE

Al termine del **passaggio 5, rivelate 7 tessere Bonus** dalla pila e riponetene nella scatola tutte le altre tessere. Queste 7 tessere Bonus saranno le uniche disponibili in tutta la partita. Rimettete nella scatola anche gli eventuali segnalini Bonus, se non sono presenti le relative tessere Bonus fra le 7 rivelate.

## SCOPO DEL GIOCO

La sola differenza è che dovrete costruire il vostro nido in una **griglia di 6x5** quadrati, anziché di 6x4.

## COME SI GIOCA

A partire dal primo giocatore, vi alternerete nello svolgere il vostro turno fino a quando non avrete giocato **15 turni** ciascuno, **anziché 12**.

Quando, piazzando una tessera Nido, mettete la vostra terza Gemma in una colonna o in un gruppo di quadrati adiacenti dello stesso Materiale, scegliete una **tessera Bonus fra quelle disponibili**. Se non ve ne sono più, non ottenete niente.

# Variante Fair Play

*Questa variante è stata pensata per i giocatori meno esperti o per coloro che non amano l'interazione troppo diretta e preferiscono costruire il loro nido in tutta tranquillità.*

Applicate tutte le regole usuali con le seguenti modifiche.

## PREPARAZIONE

Durante il passaggio 5, rimettete nella scatola le tessere Bonus e il segnalino Bonus raffigurati qui di seguito, non verranno utilizzati.



Giocherete con **16 tessere Bonus** anziché 20.

# Descrizione Tessere Bonus

## TESSERE BONUS NIDO

Quando scegliete una di queste tessere Bonus, dopo averla rivelata al vostro avversario, **aggiungetela alla vostra mano**. Queste tessere Bonus sono tessere Nido aggiuntive che incrementano il limite della vostra mano di 1 per il resto della partita. Potrete giocarle in un turno successivo come una normale tessera Nido dalla vostra mano.



**Piume e Fiori bianchi** contano come Piume e Fiori di un colore a vostra scelta (deciderete quale durante il conteggio finale).

Il Materiale marrone (**Terra**) è un quarto Materiale che non conta ai fini del gruppo più grande.



Durante il conteggio finale, in caso di parità, la tessera Nido **“Conchiglie Colorate”** permette al giocatore che l’ha giocata nel suo nido di vincere la parità nelle colonne in cui si trova o nel gruppo di quadrati “Muschio” più grande, a prescindere dal numero di Conchiglie presenti. Inoltre, avere le Conchiglie Colorate nel proprio nido fa vincere la partita in caso di parità finale di segnalini Uovo.



## TESSERE BONUS UOVO

Quando scegliete una di queste tessere Bonus, **mettetela scoperta** accanto al vostro nido e conservatela, scoperta, fino alla fine della partita.



Durante il conteggio finale, se nel vostro nido avete **più oggetti del colore indicato** (sia Piume che Fiori), rispetto al vostro avversario, ottenete 1 segnalino Uovo. Se non li avete, non ottenete il segnalino Uovo. In ogni caso, il vostro avversario non ottiene alcunché.

*Nota: Piume e Fiori bianchi non contano per il conteggio di queste maggioranze.*



Durante il conteggio finale, se nel vostro nido avete **più Conchiglie** del vostro avversario, ottenete 1 segnalino Uovo. Se non le avete, non ottenete il segnalino Uovo. In ogni caso, il vostro avversario non ottiene alcunché. Anche in questo caso, il possessore delle "Conchiglie Colorate" ottiene la maggioranza a prescindere dal numero di Conchiglie possedute.

## TESSERE BONUS SPIA

Queste tessere Bonus permettono di avere qualche informazione, diretta o indiretta, circa gli ovetti Preferenza a voi non visibili. Dopo aver applicato l'effetto indicato, **conservatele a lato** del vostro nido, come promemoria della loro acquisizione.



Guardate 1 ovetto Preferenza tra quelli rivolti verso il vostro avversario. Potete guardarlo successivamente, qualora non vi ricordaste il suo contenuto.



Guardate i 2 ovetto Preferenza messi da parte durante la preparazione, facendo attenzione a non rivelarli al vostro avversario. Potete guardarli successivamente, qualora non vi ricordaste il loro contenuto.

## TESSERE BONUS CON SEGNALINO

Queste tessere Bonus sono associate a uno dei 5 **segnalini Bonus** del gioco. Dopo aver applicato l'effetto indicato, **conservatele a lato** del vostro nido, come promemoria della loro acquisizione.



Prendete il segnalino Bonus X e piazzatelo su una Piuma o su un Fiore di un qualsiasi colore (anche bianco) nel vostro nido o in quello del vostro avversario. A fine partita, l'oggetto coperto non dovrà essere considerato nel conteggio finale.



Prendete il corrispondente segnalino Bonus (Piuma o Fiore bianchi) e piazzatelo nel vostro nido su un quadrato di una tessera Nido, facendo attenzione a non coprire nessun altro oggetto. A fine partita, conterà come una Piuma o Fiore di un colore a vostra scelta in quel quadrato.



Prendete il segnalino Conchiglie e piazzatelo nel vostro nido su un quadrato di una tessera Nido, facendo attenzione a non coprire nessun altro oggetto. A fine partita, conterà come 2 Conchiglie in quel quadrato sia ai fini di spareggio in caso di parità, sia nel conteggio della tessera Bonus Uovo per la maggioranza di Conchiglie.



Prendete il segnalino Bonus Ramo e piazzatelo nel vostro nido su un quadrato di una tessera Nido, disposto parallelamente a uno dei due lati della tessera (non in diagonale). I due quadrati adiacenti alle estremità del ramo, se dello stesso Materiale, sono considerati adiacenti. Questa adiacenza vale sia per calcolare la terza Gemma in un gruppo di quadrati dello stesso Materiale, sia per il conteggio finale del gruppo più grande.

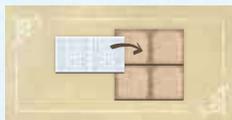


*In questo esempio, le due aree Paglia sono considerate come adiacenti e formano un gruppo da 5 quadrati.*



## TESSERE BONUS INTERATTIVE

La maggior parte delle tessere Bonus Interattive sono tali da agire direttamente sul gioco dell'avversario. Dopo averne applicato l'effetto, **conservatele a lato** del vostro nido, come promemoria della loro acquisizione.



Pescate la tessera in cima alla pila delle tessere Nido e piazzatela nel vostro nido a coprire 2 quadrati (della stessa tessera o di tessere differenti). Gli oggetti presenti sui quadrati coperti non contano più e saranno ignorati durante il conteggio finale. Conteranno, invece, gli oggetti sulla tessera Nido appena piazzata.



Scegliete una tessera Nido dalla vetrina, datela al vostro avversario e poi ripristinate la vetrina. Nel suo turno, immediatamente successivo al vostro, il vostro avversario non potrà prendere una tessera Nido dalla vetrina e sarà obbligato a giocare nel suo nido la tessera che gli avete dato. Se il vostro avversario ha già giocato 12 turni, questa tessera Bonus non ha alcun effetto.



Dopo il vostro turno, il vostro avversario gioca 2 turni consecutivi. Se il vostro avversario ha già giocato 11 o 12 turni, questa tessera Bonus non ha alcun effetto.



Il vostro avversario scarta la tessera Nido che ha in mano. In questo modo riducete il suo limite di mano di 1. Qualora il vostro avversario avesse più di una tessera Nido in mano, ne deve scartare una a sua scelta.

## Crediti



Cranio Creations S.r.l.  
Via E. Romagnoli 1  
20146, Milano – Italia  
[www.craniocreations.it](http://www.craniocreations.it)

**Autore:** Pierpaolo Paoletti  
**Sviluppo:** Simone Luciani  
**Illustrazioni:** Irene Laschi  
**Grafica:** Arianna Santini  
**Regolamento:** Stefania Niccolini  
**Edizione:** Giuliano Acquati

L'autore ringrazia: Giada, Gon, Nico, Ale, Gian, Ubbi, Rocco, Pigna, Simone, un paio di Francesco e tutti quelli di cui si è dimenticato.