

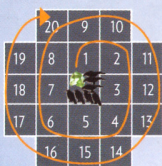
C. Lo Stormo si disperde & Fine del Round

"Murder of Crows" è il termine poetico per definire uno stormo di corvi

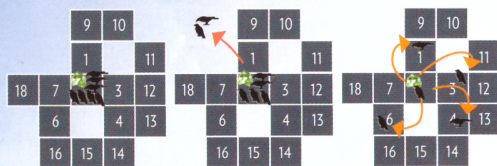
1. Lo Stormo si disperde

Dopo i corvi sono attratti & i Giocatori realizzano i punti, se sei o più CORVI sono stati attirati sulla stessa tessera li si considera uno Stormo e si applicano le seguenti regole:

- Due CORVI diventano una coppia e volano via; riponi i due CORVI nella riserva.
- I CORVI restanti si disperdono come segue:
 - Il giocatore il cui colore ha attirato lo Stormo, disperde i CORVI secondo lo schema a spirale sottostante;
 - Questo giocatore sceglie da quale tessera iniziare la spirale (alto, destra, basso o sinistra);
 - Un CORVO è spostato su ciascuna tessera successiva dello schema; Se una tessera non esiste sul tabellone, è saltata, e il CORVO si disperde sulla tessera successiva dello schema; e
 - La dispersione continua fino a quando lo Stormo rimane composto da un solo CORVO. Quel CORVO rimane sulla tessera originaria.
- Se, a seguito di una dispersione, su una qualsiasi tessera si addensa uno Stormo di CORVI, questo non sarà disperso fino al prossimo round.



Dispersione Stormo - Schema Spirale
Il giocatore che ha piazzato l'Oggetto Scintillante che ha attirato lo Stormo muove i CORVI. Egli decide da quale tessera - alto, destra, basso o sinistra - iniziare a seguire lo schema.



a. Sette CORVI affollano una tessera

b. Due, formando una coppia, volano via

c. I sei CORVI si disperdono, finché solo uno rimane sulla tessera originaria.

2. Fine del Round

- Ogni Giocatore riprende il proprio Oggetto Scintillante.
- Tutti i Segnalini Speciali giocati in questo round sono riposti nella scatola.
- Il Segnalino Primo Giocatore va al giocatore a sinistra e quel giocatore inizia un nuovo round.
- Se il mazzo delle tessere è vuoto, il gioco finisce.

FINE DEL GIOCO

Quando il mazzo tessere si esaurisce, il gioco termina. I Giocatori rivelano i propri Segnalini Speciali inutilizzati e i relativi punti bonus sono aggiunti al punteggio dei possessori.

Il vincitore è il giocatore che realizza il punteggio più alto!

Parità

In caso di parità, il giocatore tra quelli appaiati che non ha giocato la tessera Spazzatura, vince. Se la parità sussiste, i giocatori appaiati condividono la vittoria.

VARIANTI ALLE REGOLE

Scelta Tessera

All'inizio di ciascun round, pesca una tessera per ogni giocatore e posala sul tavolo, scoperta. Nel corso del proprio turno, i giocatori devono scegliere una delle tessere scoperte (o la propria tessera Spazzatura se ancora disponibile) invece di pescare dal mazzo.

Tutte le tessere non scelte alla fine del round (nel caso che uno o più giocatori abbiano scelto la propria tessera Spazzatura) restano disponibili per il round successivo. Pesca solo tessere nuove in modo che ne sia disponibile una per ogni giocatore.

Spazzatura casuale

All'inizio del gioco mischia le quattro tessere Spazzatura con le altre tessere. I Giocatori non inizieranno con una tessera Spazzatura, ma potranno pescarle durante la partita. Non rimuovere tessere secondo le regole del set up base. Invece, per partite a 3 giocatori, rimetti nella scatola cinque tessere a caso; per partite a 2 giocatori, rimettine dieci a caso.

Gli Uccelli (Un mucchio di Corvi!)

Quando uno Stormo si forma, non rimuovere nessun CORVO dal tabellone. Disperdi i CORVI normalmente.

Limite ai Punti (Bambini e Adulti giocano insieme)

Se desideri un gioco più "amichevole" o vuoi combinare giocatori di età differenti, ogni giocatore può solo realizzare un massimo di 12 punti nel corso di ogni round.

RICONOSCIMENTI

Designer: Tyler Sigman
Artist: Patrick LaMontagne
Graphic Design: Kelsey Santucci
Editor: Brian Mola
Produttore esecutivo: Phil Sauer

Traduzioni:
Tedesco: Ferdinand Köther
Francese: Olivier Bourgeois
Olandese: Peter Kruijt
Spagnolo: Alex Ramos
Italiano: Fabrizio Autino

© 2010 Valley Games.
Valley Games and the Valley Games logo are trademarks of Valley Games, Inc.
www.valleygames.ca



CORVI

Un gioco per 2 - 4 giocatori, da 10 anni in su

I Corvi sono astuti, ma hanno un debole per gli oggetti scintillanti.
Tu ne hai uno, ma anche i tuoi amici ne hanno. Troppi oggetti scintillanti attirano l'attenzione dei Corvi!

PANORAMICA DEL GIOCO

I giocatori a turno piazzano le tessere e posizionano i propri oggetti scintillanti, per attirare il maggior numero di Corvi. I Corvi accorrono verso gli oggetti scintillanti secondo semplici regole. È necessaria una certa arguzia per attirare il maggior numero di Corvi!

Quando la pila di tessere è esaurita, il giocatore che ha realizzato il punteggio più alto vince.

ELEMENTI DEL GIOCO

- 38x Corvi
- 53x Tessere (14x Alberi Spogli, 14x Alberi con 1 Corvo, 9x Alberi con 2 Corvi, 2x Alberi con 3 Corvi, 4x Spazzatura, 5x Ninnoli, 5x Cimitero)
- 8x Oggetti Scintillanti (2 per ciascun colore)
- 20x Segnalini Speciali (4 per ciascun tipo)
- 1x Segnalino Primo Giocatore
- 4x Segnalini Punteggio +100
- 1x Segnapunti

Corvi



Corvi (identificati da qui in avanti con la grafica: CORVI) sono segnalini in legno, piazzati sul piano di gioco quando appaiono le tessere che mostrano l'icona corvo.

Tessere

- **Albero Spoglio:** una tessera non raffigurante icone corvo.
- **Alberi Corvo:** una tessera raffigurante l'icona di 1, 2 o 3 Corvi. Quando giocata, un numero di CORVI equivalente ai corvi raffigurati, è immediatamente preso dalla riserva CORVI e piazzato sulla tessera. Le icone corvo sono considerate solo per il piazzamento iniziale della tessera, e sono ignorate per il resto della partita.
- **Spazzatura:** agisce da ostacolo per gli stormi di CORVI. Ogni CORVO si fermerà su una delle tessere spazzatura, nel suo percorso verso l'Oggetto Scintillante.
- **Ninnoli:** danno priorità ad un Oggetto Scintillante quando due o più tessere contenenti CORVI sono alla stessa distanza.
- **Cimitero:** i CORVI su un cimitero raddoppiano i punti.

Albero Spoglio Albero 1 Corvo Albero 2 Corvi Albero 3 Corvi



Spazzatura



Ninnoli

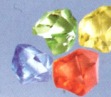


Cimitero



Oggetti Scintillanti

Gli Oggetti Scintillanti sono piazzati durante il gioco, per attirare i CORVI e così realizzare punti.



I corvi adorano gli Oggetti Scintillanti!

Segnalini Speciali

Ogni volta che un Oggetto Scintillante è posato su di una tessera Albero Spoglio, il giocatore raccoglie un Segnalino Speciale. Essi possono essere giocati per un potere speciale. In alternativa i Segnalini Speciali possono essere conservati fino alla fine del gioco, per ottenere punti bonus.



No Cimiteri: solo per questo round, i Cimiteri non raddoppiano i punti -O- vale 2 punti alla fine del gioco.



Lapide: posala su qualsiasi tessera; solo per questo round, agisce come un Cimitero -O- vale 2 punti alla fine del gioco.



No Attrazione: Posala su qualsiasi tessera contenente CORVI; solo per questo round questi CORVI non saranno attirati dagli Oggetti Scintillanti -O- vale 2 punti alla fine del gioco.



2 Corvi: Scegli due CORVI da qualsiasi tessera/e e spostali su qualsiasi altra singola tessera (questi CORVI non possono essere piazzati su una tessera contenente un Oggetto Scintillante) -O- vale 2 punti alla fine del gioco.



3 Punti: vale 3 punti alla fine del gioco.

Altri elementi

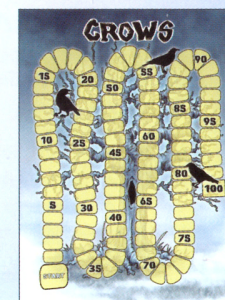


Segnalino Primo Giocatore



Segnalini Punteggio +100

Se il punteggio supera 100, ricomincia da capo e prendi un Segnalino Punteggio +100



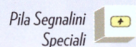
Segnapunti

PREPARAZIONE

- Ogni giocatore prende i due Oggetti Scintillanti di un colore. Uno di questi è piazzato sullo spazio "Start" del Segnapunti; l'altro è utilizzato nel corso del gioco.
- Ogni giocatore riceve una tessera Spazzatura. Le tessere extra sono riposte nella scatola.
- Mescola tutte le altre Tessere, a faccia in giù, e forma una pila. In una partita a 3 giocatori, escludi a caso quattro tessere e riponile nella scatola; in una partita a 2 giocatori, escludine otto.
- Pesca 9 tessere a faccia in su e sistemale "a diamante", come mostrato sotto.
- Piazza un CORVO su ciascuna tessera, per ogni icona corvo raffigurata su quella tessera. I CORVI rimanenti formano una riserva.
- Mescola tutti i Segnalini Speciali, coperti, e forma una pila.
- Chiunque abbia visto più recentemente un corvo, prende il Segnalino Primo giocatore ed inizia il primo round!



Tessere iniziali
"a diamante"



Ogni giocatore



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge attraverso diversi round, come segue:

- Ogni giocatore svolge un turno
- I Corvi sono attirati & i Giocatori realizzano Punti
- Lo stormo si disperde & Fine del Round

A. Ogni giocatore svolge un turno

Partendo dal Primo Giocatore, ogni giocatore completa la sequenza sottoindicata. Il gioco procede poi in senso orario, fino a quando ognuno avrà svolto un singolo turno.

- Scegliere una tessera e aggiungerla al tabellone
- Piazzare l'Oggetto Scintillante su una tessera vuota
- Opzionale: Giocare un Segnalino Speciale

1. Scegliere una tessera e aggiungerla al tabellone

Un giocatore può pescare la tessera in cima al mazzo -O- la sua tessera spazzatura (se non è già stata piazzata). Piazza quindi la tessera sul tabellone.

Pescare la tessera in cima al mazzo

- Se si pesca la tessera dal mazzo, la si gioca scoperta sul tavolo, in modo che tocchi almeno un'altra tessera **lungo un lato** (non diagonalmente).
- Essa non può essere piazzata sopra un'altra tessera.
- Se la nuova tessera ha icone corvo, si piazza immediatamente su di essa un CORVO (dalla riserva) per ogni icona corvo raffigurata.

Tessera Spazzatura

- Se si sceglie la tessera Spazzatura, essa può solo **rimpiazzare** una tessera in gioco che **non** contiene CORVI o Oggetti Scintillanti.
- La tessera rimpiazzata è quindi giocata ovunque sul tavolo, seguendo le regole di piazzamento come se fosse appena stata pescata.
- Ogni icona corvo è **ignorata**, poiché quei CORVI erano già stati messi in gioco.



Piazzare una tessera:
posizionamento valido



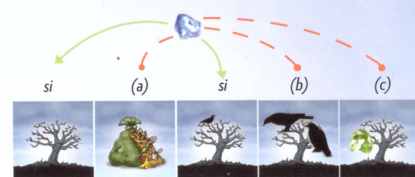
Piazzare una tessera:
posizionamento non valido

2. Piazzare l'Oggetto Scintillante su una tessera vuota

Il giocatore deve ora piazzare il suo Oggetto Scintillante su qualsiasi tessera, con le seguenti eccezioni:

- Non può essere piazzato su una tessera Spazzatura;
- Non può essere piazzato su una tessera CORVI; e
- Non può essere piazzato su una tessera contenente un altro Oggetto Scintillante.

Se l'Oggetto Scintillante è piazzato su una tessera **Albero Vuoto** (senza icone corvo), si ottiene un Segnalino Speciale. I Segnalini Speciali sono tenuti nascosti agli altri giocatori, fino all'utilizzo. Una volta che la pila dei Segnalini Speciali sia esaurita, non se ne possono ottenere altri.



Il Blu ha giocato la tessera più a sinistra. I soli piazzamenti validi degli Oggetti Scintillanti sono la tessera appena giocata o la tessera di mezzo. Altri piazzamenti non sono ammessi, in quanto (a) è una Tessera Spazzatura, (b) CORVI e (c) contiene un Oggetto Scintillante di un altro giocatore.

Se il Blu piazza il suo Oggetto Scintillante sulla tessera più a sinistra, ottiene un Segnalino Speciale, poiché è una tessera Albero vuoto.

3. Opzionale: Giocare un Segnalino Speciale

Se il giocatore ha Segnalini Speciali, **uno** può essere giocato adesso.

- **No Cimiteri, Lapide**, e **No Attrazione** hanno effetto durante la fase di conteggio punti.
- 2 Corvi è risolto immediatamente.
- Ciascun Segnalino Speciale può essere risolto solo una volta; essi tornano nella scatola alla fine del round.
- Una volta giocati, i Segnalini Speciali non apportano più i punti bonus al termine della partita.

B. I Corvi sono Attirati & i Giocatori realizzano i Punti

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno, i CORVI sono attirati dagli Oggetti Scintillanti e i giocatori realizzano i punti.

1. I Corvi sono Attirati

I CORVI sono attirati (muovono) verso gli Oggetti Scintillanti, seguendo queste regole:

- I CORVI sono attirati verso il più vicino Oggetto Scintillante nella stessa fila o colonna (non diagonalmente);
- I CORVI possono muoversi di qualsiasi numero di tessere;
- Se c'è uno spazio fra le tessere, un CORVO ignorerà l'Oggetto Scintillante in quella direzione, anche se più vicino di ogni altro Oggetto Scintillante in un'altra direzione (ciò significa che quel CORVO non potrà muovere per questo turno);
- Se un CORVO è attirato attraverso una tessera Spazzatura per quel turno si fermerà; se invece il CORVO parte da una tessera Spazzatura, sarà attirato verso l'Oggetto Scintillante più vicino; e
- Se due o più Oggetti Scintillanti sono alla stessa distanza dalla tessera con CORVI, l'attrazione segue queste regole:
 - La priorità è data ad un Oggetto Scintillante posto sopra una tessera **Ninnoli**; i CORVI saranno attirati lì;
 - Se c'è ancora parità, i CORVI si divideranno in parti uguali fra gli Oggetti Scintillanti; se ci sono più CORVI eccedenti la divisione in parti uguali, i CORVI rimanenti non saranno attratti per questo round.

- Le tessere Spazzatura, Ninnoli e Cimitero da sole **non** attirano CORVI.

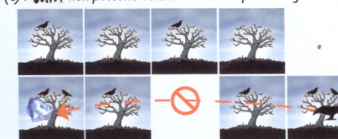
(a) I CORVI sono attirati solo in file e colonne, ciascuno verso il più vicino Oggetto Scintillante.



(b) Un CORVO può volare a qualsiasi distanza.



(c) I CORVI non possono volare se c'è uno spazio lungo il loro percorso.



(d) Il primo CORVO vola sulla tessera Spazzatura lungo la strada verso l'Oggetto Scintillante e si deve fermare per quel round.



Il secondo CORVO inizia il round sulla tessera Spazzatura e può quindi volare verso l'Oggetto Scintillante.

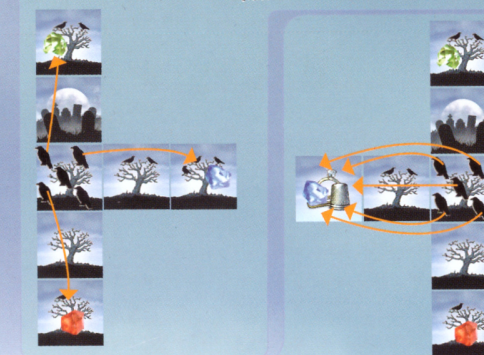
(e) Ciascun Oggetto Scintillante attira un CORVO poiché il loro ammontare è divisibile in parti uguali.



Il CORVO eccedente non si muove.



I tre Oggetti Scintillanti sono ad eguale distanza dai cinque CORVI. Ogni Oggetto Scintillante ne attira uno, mentre due CORVI non si muovono.

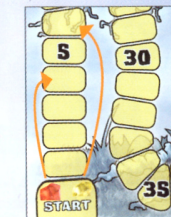
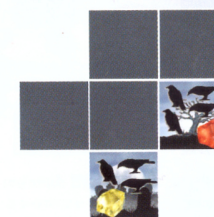


I tre Oggetti Scintillanti sono ad eguale distanza dai cinque CORVI. Il Blu, però, è su una tessera Ninnoli e attira tutti i CORVI!

2. I giocatori realizzano i Punti

Dopo che tutti i CORVI sono stati attirati, i giocatori realizzano i punti:

- Ogni CORVO sulla tessera con l'Oggetto Scintillante del colore del Giocatore vale **1 Punto**.
- Ogni CORVO sulla tessera con l'Oggetto Scintillante del colore del Giocatore vale **2 Punti** se questa è un Cimitero.
- I CORVI restano sul tabellone, dopo la fase del conteggio. Sono rimossi solo se lo stormo è troppo grande (vedi sotto).
- I Punti sono registrati sul Segnapunti, con l'altro Oggetto Scintillante del giocatore.



Il Rosso segna 4 punti, mentre il giallo 6. I 3 CORVI raddoppiano i punti a causa della Tessera Cimitero.

