

# BIRDIE



**REGLAMENTO**

# BIRDIE

Sobre un tejado bañado por los tonos dorados del atardecer, el pájaro carpintero talla melodías en la madera, la lechuza hace sombras en silencio, la paloma baila ante las nubes rosas y el petirrojo susurra secretos al crepúsculo. ¡Un concierto lleno de notas y aleteos! El tejado se convierte en el escenario perfecto para esta sinfonía de la naturaleza. ¿Lograrás que estén en armonía?

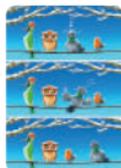
## COMPONENTES



64 cartas  
de Pájaro



1 carta Stop



1 carta  
de cómic



1 reglamento



4 pizarras



4 miniaturas  
(Trofeos)



4 rotuladores

## OBJETIVO DEL JUEGO

Una partida de Birdie dura 2 rondas. En cada una de ellas, debéis formar conjuntos de pájaros con una característica común representada en la carta: tipo de Pájaro o Estación. Al final de cada ronda, obtendréis puntos según la cantidad y tamaño de estos conjuntos.

# PREPARACIÓN

1. Baraja todas las cartas de Pájaro, formando un mazo boca abajo.

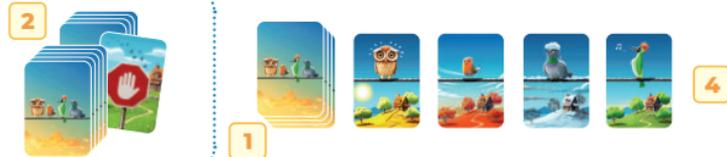
**Si jugáis 2 personas:** Después de barajar, divide el mazo en dos partes más o menos iguales, usa la primera mitad durante la primera ronda y la otra mitad durante la segunda ronda.

2. Aparta, sin mirarlas, tantas cartas del mazo como personas estéis jugando. Coloca encima de ellas la carta Stop y pon el resto del mazo sobre ella. El mazo resultante será el mazo de Pájaros.

**Nota:** Para 2 personas debéis volver a hacer este paso en la segunda ronda.

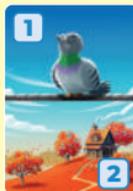
3. Cada persona toma 2 cartas del mazo de Pájaros para formar su mano inicial y recibe, además, un rotulador y una pizarra.
4. Revela 4 cartas del mazo de Pájaros y colócalas boca arriba sobre la mesa, una al lado de la otra, creando la reserva.
5. La persona que píe más alto empieza a jugar.

## Ejemplo de preparación para 4 personas



## Anatomía de las cartas de Pájaro

1. Tipo de Pájaro
2. Estación



## Anatomía de las pizarras

1. Puntos por Trofeos
2. Puntos por Estación
3. Puntos por tipo de Pájaro
4. Puntos por Paso
5. Puntos de Aleteo
6. Total de Puntos
7. Habilidades de los Pájaros



## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada partida se divide en 2 rondas. Quien más puntos haya conseguido tras la segunda ronda, gana la partida. Cada persona juega su turno y después el turno pasa a la siguiente persona en sentido horario. Cuando todas hayan pasado, se acaba la ronda.

En tu turno debes realizar **una** de las siguientes acciones:

1. Toma 1 carta y añádela a tu mano.
2. Toma 2 cartas y añádelas a tu mazo personal.
3. Pasa (no jugarás más turnos esta ronda).

**Importante:** Durante la ronda, las cartas SIEMPRE se toman de la reserva (las cartas boca arriba), NUNCA del mazo de Pájaros.

Al final del turno, rellena la reserva con cartas del mazo de Pájaros hasta que haya de nuevo 4 cartas boca arriba en ella.

Cuando aparece la carta Stop en el mazo, la ronda continúa pero ya no se rellena la reserva con más cartas. Si una persona no puede realizar alguna de las otras dos acciones porque no quedan suficientes cartas en la reserva, está obligada a pasar.

## 1. TOMA 1 CARTA Y AÑÁDELA A TU MANO

---

Elige una de las cartas de la reserva y añádela a tu mano. Estas cartas pueden añadirse a tu mazo en turnos posteriores realizando la acción «Toma 2 cartas y añádelas a tu mazo» (ver siguiente apartado) o pueden utilizarse durante el «Cálculo de la puntuación» (ver pág. 7) para activar su habilidad especial.

Por último, rellena el la reserva.



## 2. TOMA 2 CARTAS Y AÑÁDELAS A TU MAZO

---

Elige dos cartas de la reserva y añádelas boca abajo a tu mazo personal, en cualquier orden. Al comenzar cada ronda tu mazo personal está vacío. Según realices esta acción, tu mazo personal irá creciendo.

**Importante:** Una vez colocadas, no podrás mirar las cartas de tu mazo personal.

Jugando esta acción, es posible añadir al mazo personal todas las cartas que quieras de tu mano, además de las 2 que acabas de tomar. Puedes ordenar todas las cartas que decidas añadir al mazo personal como prefieras antes de colocarlas sobre el mismo.

Por último, rellena la reserva revelando 2 nuevas cartas del mazo de Pájaros.

**Ejemplo:** Patricia decide tomar el Petirrojo y la Paloma en otoño. Decide poner esas dos cartas junto con otras dos que tenía en la mano (la Lechuza y el Pájaro Carpintero en otoño) y las coloca sobre su mazo personal, en el orden que más le interesa.



### 3. PASA

Si eliges pasar, no puedes realizar más acciones esta ronda y tienes que esperar a que las demás personas pasen. Como compensación, cuanto antes pases, más puntos obtendrás.



**Importante:** Si todas las personas salvo una han pasado, la última podrá realizar 1 única acción y después estará obligada a pasar.

Cuando pases, escribe en la casilla Paso de tu pizarra que corresponda a la ronda actual tus puntos de Paso. Estos serán el doble del número de personas que no hayan pasado todavía esta ronda. Quien pase en último lugar cada ronda, anotará cero puntos.

**Ejemplo:** En una partida a 4 personas, la primera en pasar obtendrá 6 puntos (2x3 personas que quedan), la segunda obtendrá 4 puntos (2x2 personas) y la tercera obtendrá 2 puntos (2x1 persona). Quien pase la última obtendrá siempre 0 puntos.

## FINAL DE LA RONDA

Cuando todas las personas han pasado, calculáis los puntos que habéis obtenido en la ronda.

Los puntos se calcularán comenzando por la persona que ha pasado en primer lugar, siguiendo el orden en el que hayan pasado, terminando por la última persona que pasó. El orden es importante para la asignación de los Trofeos y, en la variante difícil, para la habilidad del Petirrojo (ver pág. 14).

Si no recuerdas quién ha pasado primero, puedes saberlo fácilmente por el número escrito en la casilla Paso de la ronda actual. Empieza a puntuar quien tenga escrito el número más alto y se sigue en orden decreciente.

### CÁLCULO DE LA PUNTUACIÓN

Voltea tu mazo personal boca arriba y coloca las cartas delante de ti, formando una fila horizontal, con cuidado de **no cambiar el orden**. En este momento puedes usar las habilidades de las cartas Petirrojo y Pájaro Carpintero si las tienes en mano (ver pág. 14).



Ahora divide la fila de cartas como mejor te convenga para formar conjuntos que contengan al menos dos cartas con una característica común, ya sea el tipo de Pájaro (parte superior de la carta) o la Estación (parte inferior). Cada conjunto representa un grupo de pájaros que se va volando del cable.



**Puntuación de los conjuntos:** Cada conjunto te otorga un número de puntos igual al número de cartas que lo componen. Anota los puntos en tu pizarra. Si tienes más de un conjunto con la misma característica, anota solo el de mayor valor. Los puntos se anotan en la casilla vacía correspondiente a la característica común del conjunto (Estación o tipo de Pájaro). Hay ocho casillas: cuatro para las Estaciones y cuatro para los Pájaros. Ahora es cuando puedes usar las habilidades de las cartas Lechuga y Paloma, si las tienes en tu mano (ver pág. 14).

**Importante:** Si la casilla de una característica está ya ocupada por una puntuación escrita anteriormente (en la misma ronda o en la anterior), no podrás anotar otra puntuación, ni aunque sea mayor.



**Ejemplo:** Juan divide su fila de cartas y obtiene 4 puntos por los Petirrojos, 2 por los Pájaros en verano, y 3 por los de invierno. No obtiene puntos por los dos Pájaros de invierno (su otro conjunto de invierno es mayor) ni por el Pájaro suelto (un conjunto necesita tener mínimo 2 cartas con la misma característica).



**Aleteo:** Cuando anotas una nueva puntuación por un conjunto en la pizarra, ya sea por el tipo de Pájaro o por la Estación, marcas también la primera casilla vacía de la columna Aleteo de tu pizarra. Los Aleteos se marcan empezando por la casilla superior con valor 1 y continuando hacia abajo. Al terminar la partida obtendrás los puntos correspondientes a la última casilla marcada.

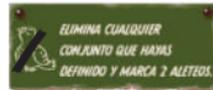
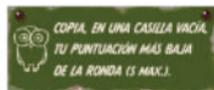
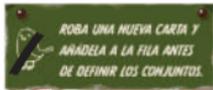
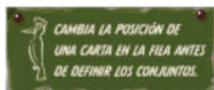


**Importante:** Si no puedes anotar los puntos de un conjunto (porque su casilla ya tenía una puntuación anotada de antes) tampoco puedes marcar el Aleteo. La única excepción a esta regla es la habilidad de la carta Paloma (ver pág. 14).

**Trofeos:** Si una persona anota una puntuación en una casilla de Pájaro y es la más alta hasta ahora para ese Pájaro en ese momento, recibe el Trofeo del tipo correspondiente a dicha casilla y lo coloca sobre su pizarra. Cada vez que otra persona obtenga una puntuación superior en esa misma casilla de Pájaro, coloca el Trofeo sobre su pizarra. En caso de empate, el Trofeo se queda con quien lo tuviera.

**Importante:** Al final de la partida, cada Trofeo otorga 3 puntos a la persona que lo tenga.

**Habilidades de las cartas de Pájaro:** Durante el cálculo de la puntuación, puedes descartar cartas de Pájaro de tu mano para aplicar su habilidad especial. Según el tipo de habilidad es necesario que la carta se descarte antes de formar los conjuntos (en el caso del Petirrojo y el Pájaro Carpintero) o después de haberlos formado (en el caso de la Lechuza y la Paloma).



Puedes usar la habilidad de cada tipo de Pájaro una única vez en toda la partida. Cuando lo hagas, tacha el dibujo de dicho Pájaro que hay en la parte inferior de tu pizarra, al lado del resumen de su habilidad.

## SEGUNDA RONDA

Cuando hayáis calculado los puntos de la primera ronda, descartad las cartas de Pájaro que tengáis en vuestras manos y en vuestras filas. Comenzad la segunda ronda, siguiendo las indicaciones de la Preparación (ver pág. 3).

Comenzará a jugar la segunda ronda quien haya pasado en último lugar en la primera (es decir, quien haya anotado un 0 en la casilla Paso de la primera ronda).

**Si jugáis 2 personas:** En este caso, juntad todas las cartas utilizadas y descartadas en la primera ronda y dejadlas a un lado. Estas cartas ya no se usarán en esta partida. La segunda ronda se jugará con la otra mitad del mazo que separasteis al principio.

La segunda ronda se desarrolla como la primera, pero será más difícil, ya que tendréis algunas de las casillas de Estación/Pájaro con puntuaciones anotadas, por lo que los conjuntos de esas características ya no os otorgarán puntos.



## FINAL DE LA PARTIDA

TOTAL	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
ESTACIONES	PAJAROS	PASO	ALETEO	TROFEOS							

Al final de la segunda ronda, anota en tu pizarra los puntos totales obtenidos en las diferentes categorías, en los espacios correspondientes en la sección azul de la pizarra. Recordad que cada Trofeo otorga 3 puntos a quien lo conserve al final de la partida.

Gana la partida quien más puntos haya conseguido en total. En caso de empate, gana quien haya pasado antes en la segunda ronda (es decir, quien tenga el número más alto en la casilla Paso de dicha ronda).



## VARIANTE DIFÍCIL

Esta variante es más compleja y necesita una mayor capacidad de planificación, por lo que es ideal para cuando ya dominéis el juego. La fase «Cálculo de la puntuación» cambia de la siguiente manera:



Voltea tu mazo personal boca arriba y coloca las cartas delante de ti, formando una fila horizontal, ten cuidado de **no cambiar el orden**.

Ahora, elimina una carta de la fila, creando así un hueco. Si las dos cartas al lado de este hueco tienen una característica en común (la misma Estación o el mismo tipo de Pájaro) debes quitarlas de la fila, junto con todas las demás cartas contiguas que compartan la misma característica. Estas cartas retiradas forman un conjunto, cuya puntuación tienes que marcar enseguida como se indica a continuación.

### **Importante:**

- 1.** Un conjunto está formado por TODAS las cartas adyacentes a los dos lados del hueco con una única característica común, aunque vaya en detrimento de tu puntuación. No es posible interrumpir el conjunto para evitar quitar cartas que te puedan servir después.
- 2.** Si las dos cartas a los lados del hueco tienen ambas características en común (la misma Estación y el mismo tipo de Pájaro), puedes elegir cuál de las características usar para formar el conjunto con las cartas contiguas a retirar.

Tras puntuar el conjunto y sin cambiar el orden de la fila, observa de nuevo las cartas a ambos lados del hueco para puntuar una característica que tengan en común, repitiendo así el proceso hasta que no queden cartas que puntuar.

**Ejemplo:** Después de formar una fila horizontal con su mazo personal, Silvia decide eliminar del juego el Petirrojo **(1)**: de esta manera crea un conjunto de 5 Pájaros de primavera y lo puntúa. Después de retirar de la fila **(2)** estas cinco cartas, a los lados del hueco generado hay dos Palomas de verano: elige como característica la Paloma, consiguiendo 4 puntos. Al final, retirando estas cartas **(3)** consigue otros 3 puntos por los Pájaros de invierno restantes. Tras haber conseguido 5 puntos de primavera, Silvia podría haber elegido la característica verano en el segundo conjunto, consiguiendo 2 puntos de verano pero 5 puntos de invierno.

1



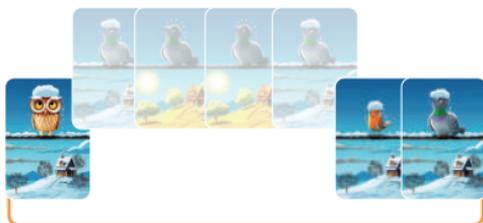
5 Pájaros de primavera

2



4 Palomas

3



3 Pájaros de invierno

**Puntuación del conjunto:** Cada conjunto retirado de la fila vale el número de cartas que lo componen. Debes anotar los puntos de cada conjunto en el orden en el que vas formando los conjuntos y retirándolos de la fila, siempre en la casilla correspondiente a la característica común de sus cartas. Recuerda que si dicha casilla ya tuviera una puntuación anotada, los puntos de tu actual conjunto se pierden.

**Aleteos:** Las reglas son las mismas.

**Trofeos:** Las reglas son las mismas.

**Habilidad de las cartas Pájaro:** Las reglas son las mismas, excepto que la habilidad de cada tipo de Pájaro se puede usar dos veces en el transcurso de la partida. Para indicar que la has usado una vez, dibuja una línea diagonal sobre la imagen del Pájaro. La segunda vez, dibuja otra, formando una cruz.

## LISTA DE LAS HABILIDADES DE LOS PÁJAROS

**Pájaro Carpintero:** Cambia la posición de una carta en la fila antes de formar los conjuntos.

*Esta habilidad te será útil para intentar solucionar los errores que hayas podido cometer al ordenar las cartas durante la ronda.*



**Petirrojo:** Antes de formar los conjuntos, toma una carta de las que están debajo de la carta Stop y añádela en cualquier punto de la fila.

*En partidas estándar hay cartas para todas las personas, pero en la variante difícil puedes usar cada habilidad hasta dos veces y podrían acabarse las cartas bajo la carta de Stop, dependiendo de cuánta gente haya usado la habilidad del Petirrojo antes que tú. Si no quedan cartas, no puedes usarla.*



**Lechuza:** Copia en cualquier casilla vacía de una de las características (Estación/Pájaro) la puntuación más baja obtenida de tus conjuntos en esta ronda (máximo 5 puntos).

*Esta habilidad no te permite marcar un Aleteo. Puedes copiar una puntuación mayor que 5 pero, en ese caso, anotarías 5 en la casilla vacía. Para recordar los conjuntos puntuados en esta ronda, consérvalos cerca hasta que termines de puntuar.*



**Paloma:** Elimina un conjunto que acabes de crear y marca 2 casillas en la columna de Aleteo en su lugar.

*Esta habilidad te puede ayudar para no sumar una puntuación muy baja. Y es incluso más útil si eliges un conjunto que no fuera a otorgarte puntos, por el que tampoco podrías haber marcado un Aleteo. Además, este es el único modo de conseguir la máxima puntuación en la columna de Aleteo.*





## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

El autor agradece a todos los testadores que se presentaron para probar el juego en su fase prototipo, en particular a: Chiara Gherardi, Lorenzo Gherardi, Andrea Bellavista, Giacomo di Fabio, Guido Albini, Fabio Lopiano, Daniele Tascini, Nestore Mangone, Andrea Robbiani, Federico Latini, Federico Pierlorenzi, Mirko Baldicchi, Filippo Landini, Filippo Brigo y Andrea Mezzotero.

Agradecemos también a todos los testadores que han contribuido a perfeccionar la fase final del desarrollo: Alessandro Virgini, Andrea Barbasso, Andrea Capuzzo, Angelica Ciciarelli, Arianna Ricciardi, Beatrice Fresia, Bruno Gente Magnani, Damiano Becheroni, Elisa Capuzzo, Francesca Bonsignore, Giulia Carciotto, Linda Pilla, Lidia Barion, Ludovico Maldarizzi, Manuele Giuliano, Maria Chiara Baldacci, Nadia Ficco, Paolo Capuzzo, Tiziano Rovai, Valeria Lattanzio y Vitale Cancelliere.

## CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL

**Birdie** © 2024 Zerosem S.R.L.

Edizioni GateOnGames

**Autoría:** David Spada

**Ilustración:** Stefano Tartarotti

**Desarrollo:** Christian Giove

**Supervisión:** Mario Cortese

**Diseño Gráfico:** Margherita Cagnola, Martina Marzulli

**3D Artist:** Martina Marzulli

**Revisión:** Manuele Giuliano, Valeria Lattanzio

**Traducción:** Maxell Fox

**Recursos adicionales:** Freepik icons

## CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

**Dirección editorial:** Álex Garcigregor

**Traducción:** Andrea Prieto

**Revisión:** David Vaquero y Llubí

**Maquetación:** Paola Prieto

© 2024 Tranjjs Games, S.L. (B-87478038)

Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

[tranjjsgames.com](http://tranjjsgames.com)     @tranjjsgames

**GOO**  
GATEONGAMES



**TRANJJS**  
GAMES

## CÓMO SE JUEGA

---

Durante tu turno debes realizar una de estas acciones:

- 1. Toma 1 carta y añádela a tu mano.**  
Elige una carta de la reserva y la añades a tu mano.
- 2. Toma 2 cartas y añádelas a tu mazo personal.**  
Elige dos cartas de la reserva y las añades boca abajo a tu mazo. Con esta acción también puedes añadir al mazo todas las cartas que quieras de tu mano en el orden que decidas.
- 3. Pasa.**  
Anota en la casilla de «Paso» correspondiente a esta ronda un número de puntos igual al doble del número de personas que todavía no hayan pasado. No podrás realizar más acciones durante el resto de la ronda.

Cuando todas las personas hayan pasado, calculad vuestra puntuación para esta ronda.

## CÁLCULO DE LA PUNTUACIÓN

---

Empieza la persona que ha pasado primero y seguís el orden de las siguientes en pasar. Continúa como se indica:

- 1.** Voltea tu mazo y coloca las cartas en fila **sin cambiar el orden.**
- 2.** Divide la fila en conjuntos de al menos dos cartas con una característica en común (tipo de Pájaro o Estación).
- 3.** Cada conjunto otorga tantos puntos como cartas contenga (salvo que se haya puntuado esa característica anteriormente, que puntuaría cero).
- 4.** Por cada conjunto contabilizado marca una casilla de Aleteo.
- 5.** Comprueba si recibes un Trofeo.

En esta fase también puedes utilizar las habilidades de los Pájaros que tengas en tu mano. Puedes usar cada habilidad una sola vez por partida.

## ÍNDICE ALFABÉTICO

---

Aleteos	<b>9</b>	Habilidades de los Pájaros	<b>9, 14</b>
Añade cartas a tu mano	<b>5</b>	Pasar	<b>6</b>
Añade cartas a tu mazo	<b>5</b>	Preparación	<b>3</b>
Cartas de Pájaro y Pizarra	<b>4</b>	Puntuación de los conjuntos	<b>8</b>
Desarrollo de la partida	<b>4</b>	Segunda ronda	<b>10</b>
Empate	<b>11</b>	Trofeos	<b>9</b>
Fin de la partida	<b>11</b>	Variante difícil	<b>11</b>
Final de la ronda	<b>7</b>		