

Preparazione

- 1 Piazzate la plancia Soggiorno al centro del tavolo.
- 2 Piazzate la tessera Fine Partita nel suo spazio sulla plancia.
- 3 Piazzate tutte le tessere Oggetto nel sacchetto.
- 4 Mescolate le carte Obiettivo Comune; dopodiché pescatene 2 e piazzatele accanto alla plancia Soggiorno (rimettete le carte inutilizzate nella scatola). Per la vostra prima partita, usate solo 1 carta Obiettivo Comune.
- 5 Dividete le tessere Punteggio in base al numero romano sul retro e formate una pila su ciascuna carta Obiettivo Comune in ordine crescente dal basso verso l'alto. In base al numero di giocatori utilizzate le seguenti tessere:

2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori
4-8	4-6-8	2-4-6-8

- 6 Ogni giocatore prende una Libreria e la posiziona di fronte a sé. Assemblate i tre pezzi assicurandovi che il pezzo centrale abbia il lato più spesso sul fondo.
- 7 Mescolate le carte Obiettivo Personale; dopodiché datene 1 a ciascun giocatore da tenere segreta davanti a sé (rimettete le carte inutilizzate nella scatola).
- 8 Scegliete casualmente il primo giocatore e dategli la Sedia 1° giocatore (ricordatevi di assemblarla prima della prima partita).
- 9 Pescate le tessere Oggetto dal sacchetto e piazzatele casualmente sulla Plancia Soggiorno. In una partita a 3 giocatori, non piazzate tessere sugli spazi con 4 puntini. In una partita a 2 giocatori, non piazzate tessere sugli spazi con 3 e 4 puntini.

Preparazione per 2 giocatori



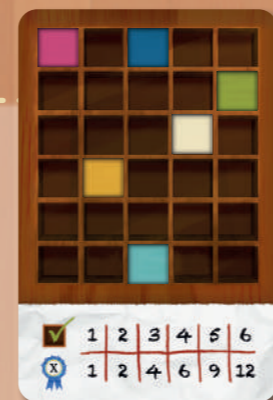
Scopo del gioco

I giocatori dovranno prendere le tessere Oggetto dalla plancia Soggiorno e metterle nelle loro Librerie per guadagnare punti. Il gioco termina quando un giocatore riempie completamente la propria Libreria; il giocatore con più punti alla fine della partita sarà il vincitore. Ci sono 4 modi per guadagnare punti:

1 Carta Obiettivo Personale

La Carta Obiettivo Personale fornisce punti se il giocatore riempie gli spazi indicati con le tessere Oggetto corrispondenti.

Esempio: il giocatore ha messo nella sua Libreria solo 3 tessere Oggetto di quelle indicate, perciò alla fine della partita guadagna 4 punti.



2 Carte Obiettivo Comune

Le carte Obiettivo Comune forniscono punti ai giocatori che realizzano lo schema illustrato. Vedete l'ultima pagina per una descrizione dettagliata delle carte Obiettivo Comune.

Esempio: in una partita a 3 giocatori su entrambe le carte Obiettivo Comune sono impilate le tessere Punteggio da 4, 6 e 8 punti (dal basso verso l'alto).



3 Tessere Oggetto adiacenti

Gruppi di tessere oggetto adiacenti dello stesso tipo nella vostra Libreria forniscono punti a seconda di quante tessere sono collegate (hanno, cioè, un lato che si tocca).

Nota: sono considerate dello stesso tipo le tessere Oggetto con lo stesso colore di sfondo.

Nell'esempio sopra, alla fine della partita ci sono 5 gruppi di tessere Oggetto adiacenti dello stesso tipo:



8 tessere Piante: 8 punti
 4 tessere Trofei: 3 punti
 5 tessere Gatti: 5 punti
 4 tessere Cornici: 3 punti
 2 tessere Libri: 0 punti
Totale: 19 punti

4 Innesco della fine della partita

Il primo giocatore che riempie completamente la propria Libreria guadagna 1 punto aggiuntivo.



Flusso di gioco

Il gioco è diviso in turni, svolti in senso orario a partire dal primo giocatore. Durante il vostro turno, dovete prendere 1, 2 o 3 tessere Oggetto dalla plancia Soggiorno, seguendo queste regole:

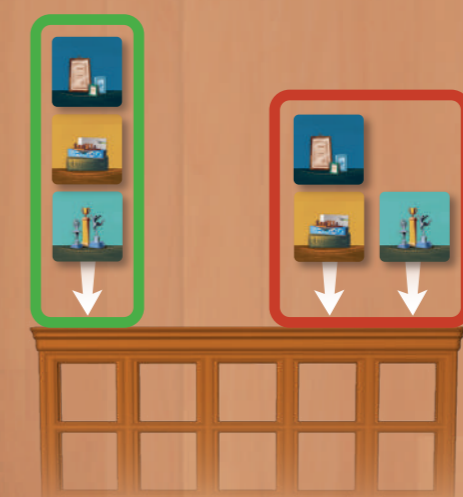
Le tessere che prendete devono essere adiacenti l'una all'altra e formare una linea retta.

Tutte le tessere che prendete devono avere almeno un lato libero (non toccare direttamente altre tessere) all'inizio del vostro turno (non potete, cioè, prendere una tessera che diventa libera dopo la vostra prima scelta).

Dopodiché dovete mettere tutte le tessere che avete scelto in 1 colonna della vostra Libreria. Potete decidere l'ordine, ma non potete mettere le tessere in più di 1 colonna nello stesso turno.

Nota: non potete prendere le tessere se non avete abbastanza spazi disponibili nella vostra Libreria.

Esempio: nella figura a destra sono evidenziate in verde alcune delle possibili scelte corrette e in rosso alcune scelte errate.



Ripristino del Soggiorno

Dovete ripristinare il Soggiorno quando, alla fine del vostro turno, le tessere sulla plancia non hanno tessere adiacenti (il giocatore successivo potrebbe prendere solo tessere singole). Pescate nuove tessere Oggetto dal sacchetto e piazzatele casualmente in tutti gli spazi vuoti della plancia (ricordate che gli spazi con 3 o 4 puntini sono disponibili solo in partite a 3 o 4 giocatori).

Nell'esempio a destra, alla fine del suo turno, Arianna deve pescare nuove tessere per riempire tutti gli spazi vuoti della plancia.



Realizzare un Obiettivo Comune

Se alla fine del vostro turno avete soddisfatto i requisiti di una carta Obiettivo Comune, prendete la tessera Punteggio più alta disponibile su quella carta. Potete soddisfare i requisiti di entrambe le carte Obiettivo Comune durante lo stesso turno e prendere perciò le tessere Punteggio da entrambe le carte. Potete ottenere una sola tessera per ciascun Obiettivo Comune in tutta la partita (non potete perciò avere più tessere Punteggio con lo stesso numero romano sul retro). I giocatori che soddisfano per primi i requisiti degli Obiettivi Comuni guadagneranno più punti, quindi cercate di essere più veloci dei vostri avversari!



Esempio: John è il primo a soddisfare i requisiti di questa carta Obiettivo Comune, quindi prende la tessera Punteggio più alta disponibile.

Fine della partita

Il primo giocatore che riempie tutti gli spazi della propria Libreria prende la tessera Fine Partita. Il gioco continua fino alla fine del turno del giocatore seduto alla destra del giocatore in possesso della Sedia 1° giocatore (se la fine della partita è innescata dal giocatore seduto alla destra del primo giocatore, la partita termina immediatamente). Ora potete procedere al conteggio finale.

Ogni giocatore guadagnerà:



I punti indicati sulle tessere Punteggio e sulla tessera Fine Partita in suo possesso;



1/2/4/6/9/12 punti per 1/2/3/4/5/6 tessere Oggetto esattamente nella posizione indicata dalla sua carta Obiettivo Personale;



2/3/5/8 punti per gruppi di 3/4/5/6+ tessere Oggetto adiacenti dello stesso tipo nella sua Libreria.

Il giocatore che ha totalizzato più punti vince la partita. In caso di parità, il giocatore in parità seduto più lontano (in senso orario) dal primo giocatore vince la partita.

Esempio di conteggio finale



Esempio: Giuliano ottiene 12 punti dalle tessere Punteggio (4+8), 6 punti dalla sua carta Obiettivo Personale e 18 punti dai gruppi di tessere Oggetto adiacenti nella sua Libreria.

6 tessere Trofei adiacenti: 8 punti

5 tessere Gatti adiacenti: 5 punti

5 tessere Piante adiacenti: 5 punti

4 corrispondenze con l'Obiettivo Personale: 6 punti

Tessere Punteggio: 12 punti

Totale: 36 punti

Crediti

Autori: Phil Walker-Harding e Matthew Dunstan

Sviluppo: Simone Luciani

Illustrazioni: Shannon Elizabeth Grosenbacher e Sara Valentino

Grafica: Arianna Santini

Edizione a cura di: Giuliano Acquati

Traduzione italiana: Stefania Niccolini

Phil desidera ringraziare Meredith Walker-Harding e Chris Mophew.

Matthew desidera ringraziare il gruppo di test di Cambridge e Terezie Křížková

per il suo supporto in tutte le sue attività ludologiche!

Cranio Creations ringrazia profondamente i suoi amici di DV Giochi, Czech Games Edition,

Feuerland, Floodgate Games, Gigamic, Hans im Gluck, Identity Games per averci permesso

di disporre alcuni dei loro giochi migliori sulla nostra libreria!



© 2022 Cranio Creations.
Tutti i diritti riservati.

Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italia
www.craniocreations.it

Panoramica delle carte Obiettivo Comune



Sei gruppi separati formati ciascuno da due tessere adiacenti dello stesso tipo (non necessariamente come mostrato in figura). Le tessere di un gruppo possono essere diverse da quelle di un altro gruppo.



Quattro tessere dello stesso tipo ai quattro angoli della Libreria.



Quattro gruppi separati formati ciascuno da quattro tessere adiacenti dello stesso tipo (non necessariamente come mostrato in figura). Le tessere di un gruppo possono essere diverse da quelle di un altro gruppo.



Due gruppi separati di 4 tessere dello stesso tipo che formano un quadrato 2x2. Le tessere dei due gruppi devono essere dello stesso tipo.



Tre colonne formate ciascuna da 6 tessere di uno, due o tre tipi differenti. Colonne diverse possono avere combinazioni diverse di tipi di tessere.



Otto tessere dello stesso tipo. Non ci sono restrizioni sulla posizione di queste tessere.



Cinque tessere dello stesso tipo che formano una diagonale.



Quattro righe formate ciascuna da 5 tessere di uno, due o tre tipi differenti. Righe diverse possono avere combinazioni diverse di tipi di tessere.



Due colonne formate ciascuna da 6 diversi tipi di tessere.



Due righe formate ciascuna da 5 diversi tipi di tessere.



Cinque tessere dello stesso tipo che formano una X.



Cinque colonne di altezza crescente o decrescente: a partire dalla prima colonna a sinistra o a destra, ogni colonna successiva deve essere formata da una tessera in più. Le tessere possono essere di qualsiasi tipo.

My Shelfie

Phil Walker-Harding
Matthew Dunstan



Componenti

Avete appena portato a casa la vostra nuova libreria e adesso dovete riempirla con i vostri oggetti preferiti: libri, giochi, cornici... Chi organizzerà la propria libreria al meglio?



1 plancia Soggiorno



12 carte Obiettivo Comune



12 carte Obiettivo Personale



1 sacchetto



132 tessere Oggetto (22 per ciascuno dei 6 tipi)



4 Librerie



1 tessera Fine Partita



8 tessere Punteggio



1 Sedia 1° giocatore