# FARFALIA™

di Derek Carver
Un intrigante gioco di prese per 2 - 5 entomologi, da 8 anni in su

*La rivista naturalistica Farfalia propone ogni settimana cinque soggetti che gli appassionati devono cercare e immortalare con le loro macchine fotografiche. La ricerca richiede molta attenzione, soprattutto perché solo un soggetto di quelli trovati può finire nella collezione. E sarà bene dunque che sia di quelli che propone Farfalia, la più quotata rivista del settore!*

## CONTENUTO

- Un mazzo di gioco di 52 carte, in quattro semi: rosso, verde, blu e arancione, con numeri da 1 a 13 e i simboli di fragole, foglie, pesci, conchiglie e farfalle;

- un mazzo "soggetti" di 25 carte, cinque carte per ciascuna di queste cinque famiglie: la famiglia delle farfalle e le quattro famiglie dei semi con gli altri simboli;

- 10 carte speciali "jolly" a fondo bianco con i simboli delle cinque famiglie (2 carte per famiglia);

- 5 carte team;
- queste regole.

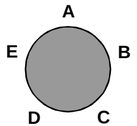
## VISIONE D'INSIEME E SCOPO DEL GIOCO

Una partita a Farfalia è composta da diverse smazzate a seconda del numero dei giocatori.
Lo scopo del gioco è di fare prese, e raccogliere le carte corrette per formare una collezione di soggetti il più vicina possibile a quella proposta dalla rivista Farfalia.

## PREPARAZIONE

**Partita introduttiva per 5 giocatori**
Di seguito sono illustrate la preparazione e le regole per una partita breve a cinque giocatori. Più avanti potrete trovare le aggiunte per esperti o le variazioni per un numero inferiore di giocatori.

Il proprietario del gioco sceglie chi farà il mazziere per la prima smazzata, oppure sceglie a caso. Dividete il mazzo di gioco dal mazzo soggetti. Togliete i Jolly: questi servono solo per le varianti.




Il mazziere gioca da solo, mentre gli altri giocatori giocano a coppie. Con riferimento alla figura, se il mazziere è A, le altre due squadre saranno formate da B e D, e da C ed E. Il mazziere assegna le carte team: dà quelle blu a una squadra, quelle verdi all'altra e tiene per sé la carta marrone. Ognuno tiene la propria carta scoperta davanti a sé: essa ricorda la squadra di appartenenza di ogni giocatore e fa da promemoria per il punteggio della smazzata. Terminata la smazzata, il ruolo di mazziere passerà al giocatore con meno punti in classifica (in caso di parità tra più giocatori, passerà a quello tra questi seduto più vicino al mazziere, in senso orario), e le coppie conseguenza. *Per esempio, se il ruolo di mazziere passa da A a C, le nuove coppie saranno A e D, B ed E.*

Il mazziere mischia il mazzo di gioco, distribuisce dieci carte coperte a ogni altro giocatore e ne tiene dodici per sé. Quindi, dopo aver guardato le proprie carte, ne scarta due nella scatola senza farle vedere agli altri (queste carte escono dal gioco). Poi il mazziere può chiamare la "briscola", ossia il seme dominante per la mano. Il mazziere può anche decidere di dichiarare "nessuna briscola": in questo caso tutti i semi si equivalgono. *Il mazziere gioca da solo, ma ha il vantaggio di poter scegliere la briscola, e selezionare le sue dieci carte tra dodici.*

Il mazziere mischia ora il mazzo dei soggetti; pesca le prime cinque carte di questo mazzo e le dispone, scoperte, in fila al centro del tavolo, così che siano visibili a tutti. Questi cinque soggetti formano la **proposta** della rivista Farfalia (quella che i giocatori devono cercare di eguagliare).

*Esempio. Il mazziere rivela questi cinque soggetti. Per la smazzata in corso i giocatori cercheranno di riprodurre questa proposta: una farfalla, due fragole, un pesce e una conchiglia.*

**Nota bene**: ogni farfalla proposta dalla rivista va riprodotta, con le carte prese durante il gioco, usando una qualunque carta con una farfalla, cioè una carta con numero 8, 10 o 12, di **qualunque seme**. Ogni altro soggetto va riprodotto con una carta con numero 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11 o 13 del seme corrispondente - sono escluse pertanto quelle con le farfalle. *La carta in figura, per esempio, è giocata come 10 del proprio seme (colore), ma ai fini della proposta riproduce esclusivamente una Farfalla.*
**Attenzione**: le farfalle non hanno importanza nelle regole di presa!

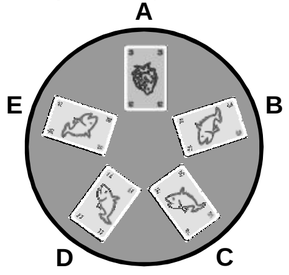
## IL GIOCO

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia, giocando una carta. Procedendo in senso orario, ognuno degli altri giocatori gioca una carta. L'ordine di giocata è sempre orario, indipendentemente da come sono formate le squadre.

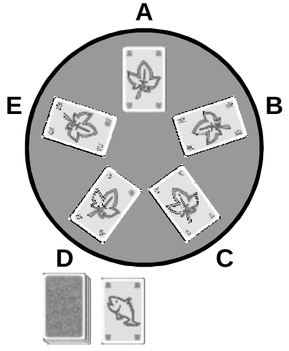
I giocatori **devono** rispettare l'obbligo di rispondere al **seme** (colore) della carta giocata dal **primo** di mano. Chi non ha carte di quel seme può giocare una "briscola" o una qualsiasi altra carta. Quando tutti hanno giocato la propria carta, fa la presa chi ha calato la briscola col numero più alto o, in assenza di briscole, la carta col numero più alto nel seme giocato dal primo di mano. Chi fa la presa diventa anche primo di mano: giocherà quindi lui la prima carta nella mano successiva, come nel Tressette o nella Briscola.

Dalla presa appena fatta, il giocatore può scegliere una carta - e una sola! - che serve a creare, insieme al suo eventuale compagno, una serie il più aderente possibile alla proposta della rivista Farfalia. Questa carta, che va scelta senza consultarsi con il compagno, va poi tenuta a faccia in su davanti al giocatore che l'ha presa, mentre le altre carte della presa sono tenute coperte.
**Attenzione**: se nella presa non ci sono carte utili per la proposta, non si sceglie nessuna carta!
Inoltre non si possono raccogliere più soggetti di quelli proposti. *Se, per esempio, Farfalia propone due Fragole, dalle proprie prese, più quelle dell'eventuale compagno, non possono essere scelte più di due Fragole.*

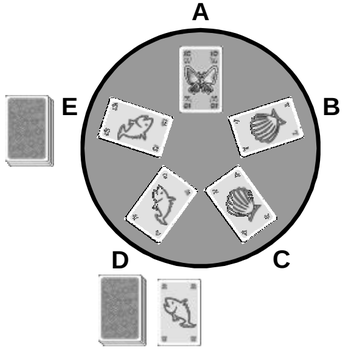
*Esempio. Andrea, Beatrice, Carlo, Daniela ed Egidio stanno giocando una smazzata. In questa mano il mazziere è Andrea; Beatrice è in coppia con Daniela, e Carlo con Egidio. La briscola è "Arancione".*
*Beatrice inizia giocando 3 Pesci Blu, Carlo risponde 5 Pesci. Daniela vorrebbe giocare una briscola (arancione), ma ha una carta blu di Pesci (l'11) e gioca questa perché deve rispondere. Egidio gioca 2 Pesci, e Andrea, che non ha blu, sceglie di giocare 3 Fragole. (Andrea ha delle carte di briscola, ma decide che non è il momento di giocarne.) Daniela fa la presa: non sono state giocate briscole, e lei ha giocato la carta blu più alta.*




*Tra le carte appena prese, Daniela ne seleziona una con i Pesci (il numero non ha importanza) per la proposta Farfalia (quella dell'esempio precedente). Daniela tiene questa carta scoperta davanti a sé, e mette coperte le altre.*
*Daniela inizia la nuova mano giocando 4 Verde (Foglie). Egidio risponde 13 Foglie. Andrea gioca 2 Foglie, Beatrice 6 Foglie e Carlo 7 Foglie. Egidio fa la presa. Dal momento che nella presa non ci sono carte utili per la proposta, non ne sceglie nessuna!*




*Egidio inizia la mano giocando 13 Blu (Pesci). Andrea gioca 10 Rosso (non ha Blu) Beatrice ha terminato le carte Blu e gioca 7 Conchiglie. Anche Carlo ha finito le carte Blu e gioca 4 Conchiglie. Daniela gioca 4 Pesci. Beatrice fa la presa.*




*Tra le carte della presa Beatrice può selezionare una delle Conchiglie, oppure il 10 Rosso come Farfalla (e non come una delle due Fragole!). Beatrice non può scegliere Pesci, poiché, in coppia con Daniela, ha già l'unico Pesce della proposta. Se la proposta avesse mostrato più di un Pesce, allora avrebbe potuto scegliere di nuovo il Pesce.*

**Fine della smazzata e punteggio**
Quando tutte le carte sono state giocate, la smazzata termina e si assegnano i punti.
Ogni squadra raduna le proprie carte scoperte e fa punti in base a quanto riesce a riprodurre la proposta:
1 carta uguale = 1 punto
2 carte uguali = 3 punti
3 carte uguali = 6 punti
4 carte uguali = 10 punti
5 carte uguali = 15 punti.
I punti conquistati dalla squadra non sono divisi tra i due giocatori, ma assegnati interamente a entrambi. Il mazziere fa punti da solo.

*Esempio. Con riferimento alla proposta precedente, ecco un esempio di punteggio:*

*Carlo ed Egidio*

*10 punti (entrambi)*

*Beatrice e Daniela*

*6 punti (entrambi)*

*Andrea*

*3 punti (da solo)*

**Nuova smazzata**
Alla fine della smazzata, il nuovo mazziere (cioè il giocatore con meno punti) rimette la proposta nel mazzo soggetti, e lo rimischia. Egli rimischia anche l'intero mazzo di gioco, e rte come distribuisce le carte come prima. Dopodiché al solito scarta due delle proprie carte, dichiara l'eventuale "briscola" e scopre una **nuova** proposta formata dalle prime cinque carte del mazzo soggetti.
Ricordate che, cambiando il mazziere, anche le coppie in gioco cambiano. Ridistribuite le carte team.

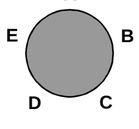
**Terza e ultima smazzata**
Dopo due smazzate, si gioca la terza e ultima smazzata. Al termine di questa smazzata si assegnano il doppio dei punti consueti (5 carte uguali = 30 punti, 4 carte uguali = 20 punti, ecc.).

## FINE DEL GIOCO

Al termine della terza smazzata i **due** giocatori con i due punteggi più alti vincono. Se la rosa dei vincitori si allarga a più di due giocatori a causa di pareggi, questi giocatori dividono la vittoria.

## CHINKWAY! - Farfalia per esperti (5 giocatori)

**A dieci smazzate**
Per una partita più lunga, potete giocare con il regolamento originale su dieci smazzate, più una smazzata extra.




Durante le prime cinque smazzate, i due giocatori alla sinistra del mazziere giocheranno in coppia, così come i due giocatori alla destra. Il mazziere gioca da solo, e questo ruolo ruota tra i giocatori in senso orario (non è assegnato all'ultimo giocatore in classifica).
*Esempio. Se il mazziere è A, allora i giocatori B e C giocheranno in coppia, e così pure i giocatori D ed E.*
Durante le altre cinque smazzate, il mazziere gioca sempre da solo. Il giocatore seduto alla sinistra del mazziere e quello seduto tre posti a sinistra del mazziere giocano in coppia, così come i restanti due.
*Esempio. Se il mazziere è A, allora i giocatori B e D giocheranno in coppia, e così pure i giocatori C ed E.*
In questa maniera, nel corso delle dieci smazzate, ogni giocatore gioca in coppia con ciascuno degli altri giocatori due volte, e gioca anche due volte da solo come mazziere.
Dopo dieci smazzate, si gioca una smazzata extra. Le squadre della smazzata extra sono organizzate secondo la classifica: il terzo in classifica diventa il mazziere (A), e gioca da solo contro le squadre formate da primo e quarto in classifica (seduti rispettivamente nelle posizioni D e B) e da secondo e quinto (seduti nelle posizioni E e C). Eventuali pareggi nel punteggio sono risolti in favore del giocatore che ha avuto il miglior punteggio nella smazzata più recente. I giocatori probabilmente avranno bisogno di cambiarsi di posto, a meno di fortunose coincidenze. In definitiva la disposizione oraria attorno al tavolo sarà: terzo (A, mazziere), quarto (B), quinto (C), primo (D) e secondo (E).
Dopo la smazzata extra, il giocatore con più punti vince.

**A cinque smazzate**
Il mazziere gioca da solo, mentre gli altri giocatori giocheranno a coppie. Con riferimento alla figura, se il mazziere è A, le due squadre saranno formate da B ed E (i giocatori che siedono a destra e a sinistra del mazziere) e da C e D. Terminata la smazzata, il ruolo di mazziere passerà al giocatore alla sinistra del mazziere della smazzata precedente (in questo caso da A a B), e le coppie cambieranno di conseguenza (in questo caso, C e A, D ed E). Così facendo, nell'arco della partita, ogni giocatore gioca una volta in coppia con ciascuno degli altri quattro giocatori, ed è una volta mazziere.

## Variazioni per un numero inferiore di giocatori

**FARFALIA PER QUATTRO GIOCATORI**
Si gioca come nel gioco per cinque, a eccezione di quanto segue.
I giocatori giocano tutta la partita in coppie **fisse** fin dall'inizio; i giocatori in coppia si siedono uno di fronte all'altro.
Uno dei giocatori distribuisce 13 carte a ciascun giocatore, e rivela al solito le cinque carte per la proposta Farfalia. La briscola (o la sua assenza) è determinata casualmente: se la prima carta della proposta a essere girata è una Farfalla, allora la smazzata si giocherà senza briscola. In caso contrario, la briscola sarà proprio il seme della carta girata per prima.
Il giocatore alla sinistra di chi ha distribuito le carte inizia, e il gioco prosegue come nella versione per cinque giocatori. Tuttavia non si possono scegliere carte per la proposta dalle prime **tre prese** (si possono scegliere solo dalla quarta presa in poi).
A ogni nuova smazzata, distribuisce le carte il giocatore alla sinistra di chi lo ha fatto per ultimo.
Dopo quattro smazzate, la coppia con più punti vince.
Per partite più lunghe i giocatori possono accordarsi su un numero di smazzate (multiple di 4) o su un certo punteggio da raggiungere.

**FARFALIA PER DUE O TRE GIOCATORI**
In meno di quattro giocatori, i compagni di squadra che mancano sono sostituiti da "morti", cioè giocatori immaginari.
Le 13 carte del "morto" sono disposte nella seguente maniera: prima se ne dispongono sei in fila a faccia in giù, poi altre sei sopra le precedenti, ma stavolta a faccia in su; infine l'ultima carta si mette a faccia in su a fianco delle altre sei. Si ottiene in pratica una fila di sette carte a faccia in su, sei delle quali hanno una carta a faccia in giù sotto di esse, come in figura.

Quando tocca al "morto", il compagno gioca una delle carte scegliendola tra quelle a faccia in su.
Fatta la presa, se la carta giocata dal "morto" ne rivela una coperta, allora quella carta va girata a faccia in su subito dopo che il giocatore che ha fatto la presa ha scelto la carta per la proposta.
Ovviamente se la presa è fatta dal "morto", è il compagno a scegliere la carta per la proposta e a tenerla davanti a sé, ma la nuova mano dovrà essere iniziata dal "morto".

**In tre:**
Il "morto" fa coppia con il mazziere, il quale gioca contro la coppia formata dagli altri due giocatori. Il mazziere distribuisce 13 carte a ciascun giocatore, incluso il "morto", che s'immagina sedere di fronte al mazziere stesso.
Dopo aver esaminato la sua mano e le sette carte visibili del morto, il mazziere sceglie la briscola (al solito può anche scegliere "nessuna briscola"). Dopo aver scelto, il mazziere scopre le cinque carte per la proposta Farfalia.
Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia, e il gioco si svolge come nella versione per quattro; non si possono prendere carte per la proposta dalle prime tre prese. I punti sono assegnati come al solito.
Nella nuova smazzata, il mazziere è quello seduto alla sinistra del precedente mazziere, e gioca ora lui con il "morto" (questo si immagina sempre seduto di fronte al mazziere, e le carte vanno date sempre rispettando l'ordine orario: primo giocatore, "morto", secondo giocatore, mazziere).
Dopo sei smazzate, il giocatore con più punti è il vincitore.

**Variante: la partita breve per tre giocatori**
Dopo tre smazzate, si gioca una smazzata extra.
Il giocatore con meno punti diventa mazziere: egli distribuisce tutte le carte, 17 a ciascuno degli altri due giocatori, e 18 per sé. Il mazziere sceglie se c'è e qual è la briscola; dopodiché sceglie e scarta, coperta alla vista degli altri, una delle sue carte, e il gioco inizia. Anche gli altri due giocatori giocano ognuno per conto proprio; vale sempre la regola che non si possono prendere carte per la proposta dalle prime tre prese. Terminata la smazzata extra, il giocatore con più punti vince.

**In due:**
Si gioca come in quattro, con due "morti". Le carte sono distribuite in quest'ordine orario: giocatore, "morto" in coppia col mazziere, "morto" in coppia col giocatore, mazziere. Dopo 4 mani, il giocatore con più punti vince.

## Varianti con le carte Jolly

**DOUBLE YOU**
A inizio partita distribuite due jolly a ciascun giocatore. A inizio smazzata ogni giocatore può giocare un jolly per dichiarare che in quella smazzata il proprio punteggio raddoppia (indipendentemente da ciò che fa il compagno). Chi è primo in classifica non può giocare il jolly. Per questo uso, il disegno sulle carte è ininfluente.

**BURNIN' DOWN THE HOUSE**
All'inizio di ogni smazzata, distribuite un jolly coperto a ciascun giocatore (i restanti si scartano). Questi jolly possono essere giocati prescindendo dall'obbligo di risposta, ma non come prima carta della presa. Terminata la presa, i jolly "bruciano" dalla presa (cioè fanno scartare) tutte le carte con il loro stesso simbolo. Le smazzate si svolgono sul numero di mani consueto: questo significa che a fine smazzata ogni giocatore resta con una carta in mano (il jolly se non lo ha giocato, una delle altre carte se lo ha giocato).

Vieni a scoprire altre varianti su www.davincigames.com!


***Farfalia***
**Autore:** Derek Carver
**Sviluppo:** Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli
**Illustrazioni:** Stefano De Fazi
**Art Director:** Roberta Barletta
**Editing regole:** Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.


Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy


Tutti i diritti riservati.


***Il regolamento originale di questo gioco è riportato sopra con il titolo CHINKWAY! Ringraziamo l'autore e gli sviluppatori per la creazione delle varianti.***


*Un ringraziamento a Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.*



Per domande, commenti o suggerimenti:
**www.davincigames.com - info@davincigames.com**