

Figaro™

I

Un gioco per 3 - 6 aspiranti factotum, da 8 anni in su

Il Re è davvero disperato! Tutta la corte è alla giostra e nessuno lo aiuta nei lavori del castello. C'è proprio bisogno di un factotum! Figaro vorrebbe dare una mano, ma è un tale pasticcione che ne combina di tutti i colori al povero Re! Volete provare a farlo assumere evitando i tiri mancini degli altri giocatori?

CONTENUTO

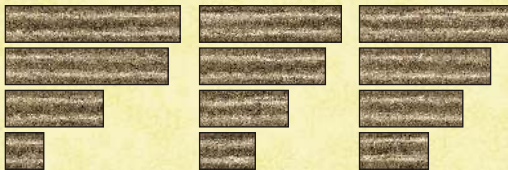
- 60 carte (5 colori: 3x1, 6x2, 1x3; 5 giullari 3x1, 2x2; 5 "girotondi")
- 15 pezzi di strada
- le mura del castello
- un Re con base
- 1 sacchetto di tela
- queste regole.



PREPARAZIONE

Prima della prima partita, rimuovete con cura tutti i pezzi dalle fustelle. Inserite il Re nella base di legno. Mettete i pezzi di strada nel sacchetto.

Ogni partita è divisa in tre manche: mettetevi in mezzo al tavolo i pezzi di strada per tutte e tre le manche. In ogni manche si usano tanti pezzi quanti il numero dei giocatori meno uno. Pescate i pezzi a caso dal sacchetto e disponeteli in ordine dal più lungo al più corto.



Esempio di disposizione in 5 giocatori.

All'inizio di ogni manche mischiate le carte e distribuitele tutte ai giocatori. Tenete a portata di mano il castello.

Regola speciale per tre giocatori: si gioca con sole 45 carte; riponete nella scatola uno dei cinque colori, due giullari (uno da 1 e uno da 2) e tre girotondi.

IL GIOCO

Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, o scegliete a caso. Il giocatore iniziale prende la figura del Re.

Si gioca a turno in senso orario. Al proprio turno, il giocatore deve scegliere una carta dalla mano e giocarla a faccia in su di fronte ad uno dei giocatori (anche di fronte a se stesso) - questa è una figuraccia che Figaro fa col Re!

Si applicano le seguenti regole:

- ogni giocatore può avere davanti a sé solo carte di un unico colore. Quando un giocatore ha davanti a sé una carta di un certo colore, tutte le seguenti carte devono essere dello stesso colore.
- ogni giocatore deve avere un diverso colore davanti a sé. Non ci possono essere in gioco due giocatori con lo stesso colore davanti a sé.

Quando un giocatore ha di fronte a sé un valore totale di 6 o più, il Re ne ha avuto abbastanza! Quel giocatore deve prendere tutte le carte a faccia in su di fronte a tutti i giocatori, e metterle nel suo mazzetto delle prese, coperte. Indipendentemente da chi ha giocato la carta precedente, è il giocatore che fa la presa ad iniziare la nuova mano, giocando una carta di fronte a uno dei giocatori. Poi il gioco continua in senso orario, al solito.



Il giocatore prende!

Se un giocatore non può giocare carte al proprio turno (perché tutti i giocatori hanno carte davanti a sé e ha in mano solo i restanti colori), deve prendere tutte le carte di fronte a tutti i giocatori e metterle nelle prese. Al proprio turno il giocatore può anche decidere di prendere le carte a faccia in su anche se potrebbe invece giocare una carta accettando così il proprio destino prima che peggiori...

Fine della manche

La manche finisce quando un giocatore inizia il proprio turno senza carte in mano. (I giocatori dovrebbero annunciare quando rimane loro una sola carta in mano per indicare la fine prossima della manche.) Questo giocatore prende la pedina del Re.

Ogni giocatore ora conta il numero di carte nelle proprie prese (ignoratene il valore in questa fase). Le carte a faccia in su al termine della manche e le carte in mano sono ignorate.

Il giocatore col più alto numero di carte prende il pezzo di strada più lungo disponibile per la manche in corso. Il secondo giocatore col numero di carte più alto prende il secondo pezzo, e così via. In caso di pareggio, il giocatore più vicino in senso orario a quello col Re (lui escluso), prende il pezzo più lungo. Il giocatore col minor numero di carte o tutti i giocatori senza prese non ricevono nessun pezzo! (Riponete eventuali pezzi rimasti dalla manche nella scatola.) Le carte vengono rimischiate e distribuite per la nuova manche: inizia il giocatore col Re.

Regola speciale per la terza manche. Prima di assegnare i pezzi di strada, il giocatore col minor numero di carte nelle proprie prese (in caso di parità il giocatore col Re, o il più vicino in senso orario) scambia il proprio pezzo di strada più lungo con il più corto tra i pezzi della manche.

Nota: se i pezzi di strada che il giocatore ha sono tutti più corti di quello con cui scambiare, egli non effettua lo scambio.

Durante la partita non si possono contare le carte nelle prese. Inoltre, non si possono confrontare i pezzi di strada con gli altri giocatori.

Carte speciali

Il girotondo viene giocato a faccia in su di fronte a sé: ogni giocatore poi passa tutte le carte a faccia in su al suo vicino a sinistra (compreso il girotondo!).

I giullari sono jolly che rappresentano un colore qualsiasi. Con sei giocatori, potete giocare i giullari anche davanti al sesto giocatore quando tutti e cinque i colori sono stati già utilizzati.

Se davanti a un giocatore ci sono solo giullari e girotondi, il colore di quel giocatore resta indeterminato.

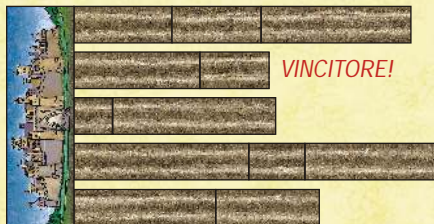
FINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine della terza manche. Ciascun giocatore unisce i propri pezzi di strada e li allinea a partire dal castello.

Il giocatore con la strada più corta è il più vicino al Re e il suo Figaro ottiene l'incarico: egli è il vincitore!

In caso di parità tra più giocatori, vince tra essi il giocatore col Re, o il più vicino in senso orario.

Nell'esempio vince il secondo giocatore.



Autore: Reiner Knizia
Sviluppo: Domenico Di Giorgio, Roberto Corbelli
Illustrazioni: Daniele Barletta
Art Director: Roberta Barletta
Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



©2006 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italia
Tutti i diritti riservati.

Un ringraziamento a Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti. Reiner Knizia desidera ringraziare tutti i playtester di questo gioco, e in particolare modo Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson e Markus Welbourne.