

de Derek Carver

Un jeu de plis intrigant pour 2 à 5 entomologistes à partir de 8 ans

La revue scientifique Farfalia propose chaque semaine cinq sujets que les passionnés devront chercher et immortaliser avec leurs appareils photo. La recherche demande beaucoup d'attention, surtout lorsqu'un seul spécimen de ceux qui auront été découverts pourra se retrouver dans la collection. Il faudra donc que celui-ci appartienne à la liste proposée par Farfalia, la plus cotée des revues scientifiques !

CONTENU

- Un jeu de 52 cartes, de quatre couleurs (fraises rouges, feuilles vertes, poissons bleus, et coquillages orange) portant les numéros de 1 à 13 ;

- un jeu de 25 cartes « sujets », cinq cartes pour chacune des cinq familles ci-dessous : la famille des papillons ainsi que les quatre familles de quatre couleurs (fraises, feuilles, poissons et coquillages) ;

- 10 cartes spéciales « joker » sur fond blanc portant les symboles des cinq familles (2 cartes par famille) ;

- 5 cartes équipe ;

- cette règle de jeu.

VISION D'ENSEMBLE ET BUT DU JEU

Une partie de Farfalia se compose de plusieurs donnes selon le nombre de joueurs.

Le but du jeu est de ramasser des plis et de rassembler les cartes correctes afin de former une collection de spécimens la plus semblable possible à celle proposée par la revue Farfalia.

PREPARATION

Partie pour débutants à 5 joueurs

Ci-dessous, la préparation du jeu et les règles pour démarrer rapidement une petite partie à 5 joueurs. Plus loin, vous trouverez les règles complémentaires pour les experts, ainsi que les modifications à apporter pour un nombre de joueurs inférieur.

Le propriétaire du jeu décide qui sera le donneur pour la première donne, mais vous pouvez aussi tirer au sort. Séparez le jeu de 52 cartes de celui des 25 cartes « sujets ». Rangez les cartes « joker » dans la boîte : elles ne feront partie du jeu que dans les variantes.

Le donneur joue seul, les autres jouent par paires. Dans l'illustration, si A est le donneur, B et D forment une première équipe, C et E forment la deuxième. Le donneur distribue les cartes équipe : il donne les cartes bleues à une équipe, les vertes à l'autre équipe, et garde pour lui la marron. Chaque joueur doit garder sa

propre carte devant lui face visible : elle sera utile pour se souvenir de l'équipe de chacun et aussi pour faciliter l'attribution des points à la fin de chaque donne. Une fois terminé le tour pour cette donne, le joueur ayant le moins de points au classement sera le nouveau donneur (en cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le donneur sera celui qui est assis le

distribue de nouvelles cartes. Après cela, il écarte deux cartes de son choix de sa main, annonce éventuellement la couleur de l'atout puis soumet aux joueurs une **nouvelle** proposition de collection composée des cinq premières cartes du paquet « sujets ». Rappelez-vous que, non seulement le donneur change, mais on reforme aussi de nouvelles équipes. Redistribuez, donc, les cartes équipe.

Troisième et dernière donne

Après deux donnes, la troisième représente la dernière de la partie. À la fin de cette dernière donne, on attribue le double des points habituels (5 cartes pareilles = 30 points, 4 cartes pareilles = 20 points, etc.).

FIN DU JEU

À la fin de la troisième donne les **deux** joueurs ayant le plus de points gagnent la partie. Si les gagnants sont plus de deux à cause d'une possible égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

CHINKWAY! - Farfalia pour experts (5 joueurs)

Se joue en 10 donnes.

Pour une partie plus longue, vous pouvez jouer en utilisant les règles originales en 10 donnes, plus une dernière supplémentaire. Durant les cinq premières, les deux joueurs se trouvant à gauche du donneur joueront ensemble, les deux à droite, de même. Le donneur joue tout seul et ce rôle change dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque nouvelle donne (ce rôle n'est pas attribué au dernier joueur du classement).

Exemple. Si A est le donneur, les joueurs B et C sont ensembles, de même pour D et E. Lors des cinq donnes suivantes, le donneur joue toujours tout seul. Le

plus près du donneur, en sens horaire), et les équipes changeront en conséquence. *Par exemple, si C devient le nouveau donneur (après que A l'ait été pour le tour précédent), les nouvelles équipes seront formées par A et D, ainsi que par B et E.*

Le donneur mélange les 52 cartes et en distribue 10, face cachée, à chaque joueur, mais en garde 12 pour lui. Après avoir regardé ses propres cartes, il en défausse deux sans les faire voir aux autres et les range dans la boîte (ces cartes ne feront pas partie du jeu). Ensuite, le donneur peut appeler l'« atout », c'est-à-dire la couleur dominante pour ce tour. Le donneur peut aussi déclarer « aucun atout » s'il le désire : dans ce cas toutes les couleurs sont équivalentes. *Le donneur joue seul, mais il a l'avantage de pouvoir choisir l'atout et de pouvoir sélectionner ses dix cartes sur les douze à disposition.* Le donneur mélange, ensuite, les cartes « sujets » ; pioche les cinq premières et les dispose côte à côte, au centre de la table, de façon à ce que tous puissent les voir. Ces cinq sujets déterminent la **proposition** de collection faite par la revue Farfalia (celle que les joueurs devront essayer de réaliser).



Exemple. Le donneur montre ces cinq sujets. Pour la donne en cours, les joueurs devront chercher à reproduire le plus fidèlement possible cette proposition : un papillon, deux fraises, un poisson et un coquillage.



Note : chaque papillon proposé par la revue doit être reproduit, grâce aux cartes récupérées pendant le jeu, en prenant une carte papillon quelconque, c'est-à-dire une carte portant les numéros 8, 10 ou 12 **quelle que soit sa couleur**. Tous les autres sujets doivent être reproduits

avec une carte portant les numéros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11 ou 13 de la couleur demandée - les cartes papillon sont donc exclues. *La carte montrée dans l'illustration, est jouée en tant que 10 de sa propre couleur, mais au niveau de la proposition elle ne peut représenter qu'un Papillon.*

Attention : les papillons ne comptent pas pour déterminer qui fait les plis !

LE JEU

Le joueur à gauche du donneur commence et joue une carte. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue une carte. Le sens de jeu est toujours le même, indépendamment de la composition des équipes (donc toujours dans le sens des aiguilles d'une montre).

Les joueurs **doivent** impérativement respecter l'obligation de jouer la **couleur** demandée par la carte jouée par le premier joueur de la donne en cours tant qu'ils en possèdent. Le joueur qui ne possède pas cette couleur peut jouer un « atout » ou tout autre carte. Lorsque tout le monde a joué une carte, le pli est remporté par celui qui a joué l'atout le plus fort (qui porte le chiffre plus élevé) ou, s'il n'y a pas d'atouts, par celui ayant joué la carte portant le numéro plus élevé dans la couleur demandée par le premier joueur. Le joueur qui remporte le pli devient aussi premier joueur pour le tour suivant : ce sera donc à lui de jouer la première carte le tour suivant.

À partir des cartes du pli à peine ramassé, le joueur peut récupérer une (et une seule !) carte - qui servira à former, avec celles de son éventuel coéquipier, une série la plus semblable possible à celle de la proposition de la revue Farfalia. Cette carte, qui doit être choisie sans consulter son propre coéquipier, sera conservée, face visible, par le joueur l'ayant remportée, tandis que toutes les autres cartes du pli resteront face cachée, toujours devant le même joueur.

Attention : si dans le pli il n'y a pas de cartes utiles pour la proposition de la revue, le joueur ne prend aucune carte ! De plus, il n'est pas permis de ramasser plus de sujets que ceux

Modifications pour quatre joueurs ou moins

FARFALIA POUR QUATRE JOUEURS

La partie se déroule comme pour le jeu à cinq joueurs, à l'exception de ce qui suit :

Les équipes **ne changent pas** : chaque joueur joue toute la partie avec le même coéquipier et s'assoient l'un en face de l'autre. L'un des joueurs distribue 13 cartes à chacun et place comme d'habitude les cinq cartes formant la proposition de collection faite par la revue Farfalia. L'atout (ou l'absence d'atout) est déterminé au hasard : si la première carte de la proposition retournée est un Papillon, alors la donne ne comportera pas d'atouts. En revanche, si cette carte n'est pas un Papillon, l'atout sera le même que la couleur de cette première carte retournée.

Le joueur assis à gauche de celui qui a donné les cartes commence, et le jeu se poursuit comme d'habitude (parties à 5 joueurs). Toutefois, il n'est possible de choisir une carte pour constituer sa collection qu'à partir du **quatrième pli** (on ne peut pas récupérer de cartes lors des trois premiers plis). Lors de chaque nouvelle donne, c'est le joueur à gauche du donneur précédent qui distribue les cartes. Après quatre donnes, l'équipe ayant marqué le plus de points gagne la partie. Pour des parties plus longues les joueurs peuvent se mettre d'accord sur un nombre préétabli de donnes (multiple de quatre) ou bien sur un score maximum à atteindre.

FARFALIA POUR DEUX OU TROIS JOUEURS

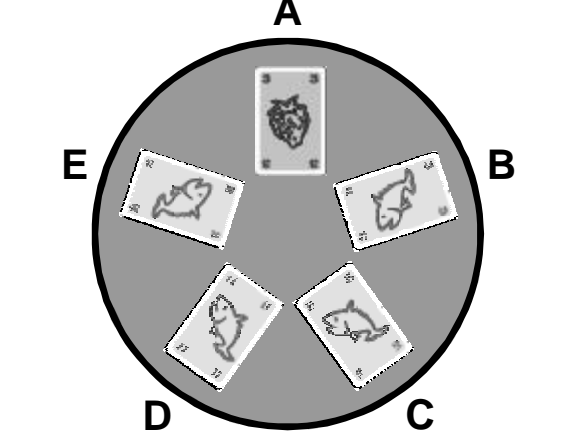
À moins de quatre joueurs, les coéquipiers des joueurs sont représentés par des joueurs fictifs.

Les 13 cartes du joueur fictif sont placées de la manière suivante : tout d'abord on en dispose six l'une à la suite des autres et face cachée, ensuite



proposés. *Par exemple, si Farfalia propose deux Fraises, à partir de ses propres plis, et de ceux de son éventuel coéquipier, on ne peut en aucun cas choisir plus de deux Fraises.*

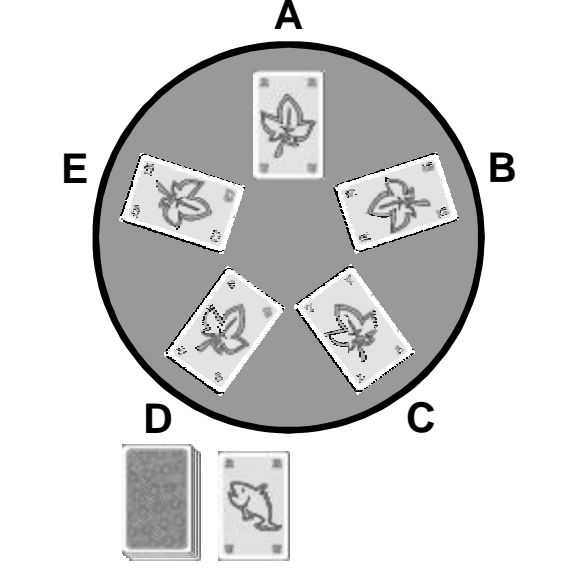
Exemple. Alain, Béatrice, Corentin, Danièle et Éric sont en train de jouer une donne. Pour ce tour, Alain est le donneur ; Béatrice est la coéquipière de Danièle ; Corentin, le coéquipier de Éric. L'atout c'est « Orange ». Béatrice commence et joue 3 Bleu (Poissons), Corentin répond avec 5 Poissons. Danièle voudrait bien jouer un atout (Orange), mais elle possède des Bleus (le 11), donc elle joue cette dernière puisqu'elle y est obligée. Éric joue 2 Poissons et Alain, qui n'a pas de Bleus, choisit de jouer un 3 Rouge (Alain a des atouts, mais il décide que ce n'est pas le moment de les jouer). Danièle ramasse le pli : personne n'a joué d'atouts, et c'est elle qui a joué la carte Bleu la plus élevée.



À partir du pli à peine remporté, Danièle choisit une carte Poissons (sa valeur n'a aucune importance) et commence sa collection de

cartes proposée par Farfalia (la proposition de l'exemple précédent). Danièle pose cette carte face visible devant elle et pose les autres cartes du pli, face cachée.

Danièle débute le tour suivant et joue un 4 Vert - Feuilles. Éric répond avec 13 Feuilles. Alain joue 2 Feuilles, Béatrice 6 Feuilles et Corentin 7 Feuilles. Éric ramasse le pli. Puisque dans le pli il n'y a pas de cartes utiles pour la collection proposée par la revue, il ne prend aucune carte !



Éric débute le tour suivant et joue 13 Bleu. Alain joue 10 Rouge (il n'a pas de cartes Bleus), Béatrice a fini ses Bleus et donc elle choisit 7 Coquilles. Corentin aussi a terminé ses cartes Bleus : il joue donc 4 Coquilles. Danièle joue 2 Poissons. Corentin ramasse le pli.

Partie rapide

Pour une partie plus rapide, vous pouvez jouer, après trois donnes, une donne supplémentaire sans le joueur fictif.

Le joueur ayant le moins de points devient donneur : il distribue toutes les cartes, 17 à chaque joueur, 18 pour lui-même. Le donneur décide s'il y a atout et, le cas échéant, sa couleur. Ensuite il choisit et écarte l'une de ses cartes (il ne la montre à personne). Le jeu peut commencer. Les deux autres joueurs aussi jouent chacun de leur côté : il n'est toujours pas possible de garder une carte pour la collection avant le quatrième pli. Une fois la donne supplémentaire terminée, le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

À deux joueurs :

La partie se déroule comme pour quatre joueurs, avec deux joueurs fictifs. Les cartes sont distribuées dans ce sens (horaire) : joueur, joueur fictif en équipe avec le donneur, joueur fictif en équipe avec le joueur, donneur. Une fois la quatrième donne terminée, le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

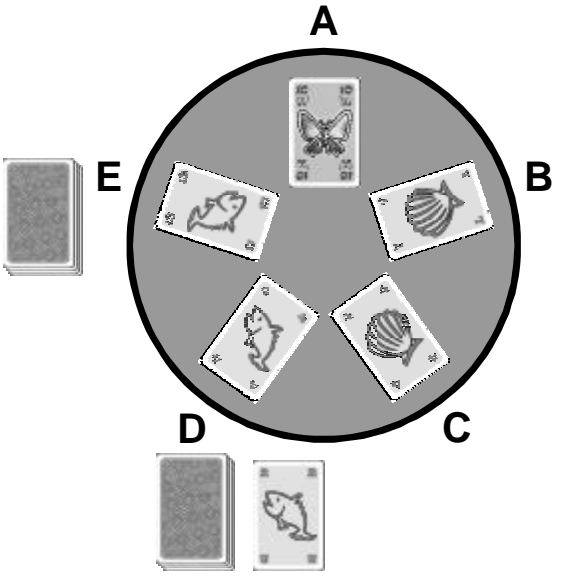
Variantes avec les cartes joker

DOUBLE YOU

Au début de la partie distribuez deux jokers à chaque joueur. Au début de chaque donne chaque joueur peut décider de jouer un joker, pour déclarer que, pour cette donne, les points obtenus lui seront comptés doubles (indépendamment de ce que fait son coéquipier). Le premier au classement ne peut pas jouer de joker. Pour cet usage, le dessin sur les cartes n'a pas d'importance.

BURNIN' DOWN THE HOUSE

Au début de chaque donne, distribuez un joker face cachée à chaque joueur (les jokers restant sont défaussés). Ces jokers peuvent être joués en faisant abstraction de l'obligation de réponse, mais pas en tant que toute première carte de la main. Une fois le pli terminé, les



Dans le pli ramassé, Béatrice peut choisir une carte Coquillages, ou alors le 10 Rouge en tant que Papillon (et non pas en tant que l'une des deux Fraises !). Corentin ne peut pas choisir Poissons, puisque, étant le coéquipier de Danièle, il possède déjà le seul Poisson de la proposition. Dans la mesure où la proposition aurait montré plus d'un Poisson, Corentin aurait pu choisir encore un Poisson.

Conclusion de la donne et attribution des points

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, la donne se termine et les points sont attribués.

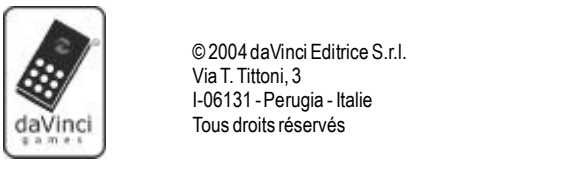
Chaque équipe réunit ses propres cartes (celles qui sont face visible) et

jokers ainsi joués « grillent » (éliminent du pli) toutes les cartes portant leur même symbole. Les cartes grillées ne peuvent pas être sélectionnées pour la proposition. Les donnes se déroulent selon le nombre normal de mains : cela signifie qu'à la fin de la donne chaque joueur reste avec une carte en main (le joker, s'il n'a pas été joué ou l'une des autres cartes s'il a joué le joker).

Venez découvrir d'autres variantes amusantes sur notre site www.davincigames.com !

Farfalia

Auteur : Derek Carver
Développement : Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli
Illustrations : Stefano De Fazi
Direction artistique :Roberta Barletta
Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu
Traduction : Sabrina Di Trani



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
 Via T. Tittoni, 3
 I-06131 - Perugia - Italie
 Tous droits réservés

La règle originale de ce jeu est reportée ci-dessus et porte le titre de CHINKWAY ! Nous tenons à remercier l'auteur du jeu ainsi que les collaborateurs qui ont aidé à la création des variantes.

Tous nos remerciements vont à Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils :
www.davincigames.com - info@davincigames.com