

ARTLINK!™

FARNESINA

3 – 5 giocatori, da 8 anni in su

*Le opere d'arte della **Collezione Farnesina** sono state messe a disposizione per realizzare una serie di mostre a tema. E voi siete i curatori! Riuscirete a scegliere in collaborazione dipinti e sculture per una mostra perfetta, ma senza sapere su cosa stanno lavorando gli altri?*

Contenuto

- ◆ 110 carte:
 - 6 carte **Segnaposto** numerate da 1 a 6 con fronte verde e retro rosso



- 6 carte **Tema assegnato** numerate da 1 a 6



- 6 carte **Previsione** numerate da 1 a 6

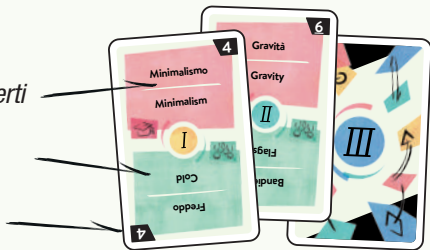


- 42 carte **Tema** divise nei livelli I-II-III,
lato rosso per esperti, lato verde per tutti

tema per esperti

tema per tutti

punteggio



- 49 carte **Opera d'arte** della Collezione Farnesina



- 1 carta **Segnatura**
(con la tabella dei punteggi sul retro)



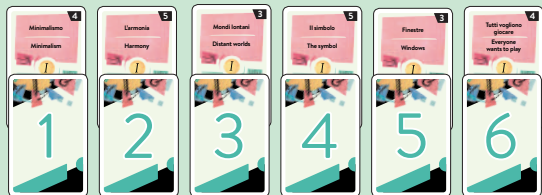
- ◆ Questo regolamento

Preparazione

- Disponete al centro del tavolo le **carte Segnaposto** con i numeri da 1 a 6 (da 1 a 5 in 3 giocatori; rimuovete dal gioco la carta col numero 6) in ordine crescente da sinistra verso destra e con il **lato verde** rivolto verso l'alto.
- Dividete i tre **mazzi Tema** di livello I, II e III e posizionatevi sul tavolo a faccia in giù dopo averli mescolati.

- Prendete 6 temi (5 in 3 giocatori) dal mazzo del livello I e disponeteli a caso **sotto alle carte Segnaposto** precedentemente disposte. Per una partita più semplice fate sporgere **il lato verde** delle carte Tema, se vi sentite degli esperti usate i temi del **lato rosso**. A ciascun tema corrisponde il numero che gli è stato assegnato casualmente.
- Mischiate le **carte Opere d'arte e Tema assegnato** separatamente. Ogni giocatore riceve 5 Opere d'arte e una carta Tema assegnato, il cui numero corrisponde a una carta Segnaposto; queste carte devono essere tenute segrete.
- Mettete da parte, per ora, le **carte Previsione**.
- Il giocatore più giovane riceve la carta **Segnaturno**.

Esempio. Disposizione iniziale con temi per esperti.



Scopo del gioco

Questo è un gioco **cooperativo**: tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra, e cercano di fare assieme il punteggio migliore! Il gioco si sviluppa in **3 round** a livelli di difficoltà crescente. A ogni round i giocatori devono riempire la sala che gli è stata affidata dal direttore del museo con 4 Opere d'arte cercando di rispettare il più possibile il Tema assegnato. Terminato l'allestimento gli altri giocatori devono capire di quale tema si tratta per poter guadagnare punti. Andando avanti nel gioco i temi diventano sempre più complessi e la sfida si fa sempre più intensa. Per un'esperienza di gioco migliore si consiglia di non parlare se non al termine del round.

Il gioco

Ognuno dei 3 round è diviso in 3 fasi.

- 1. Allestimento:** nella prima fase tutti giocano contemporaneamente. Fate attenzione alle opere d'arte che i vostri compagni piazzano e aiutateli a completare le loro sale con le opere più adatte al tema che pensate gli sia stato assegnato.
- 2. Previsione:** nella seconda fase si gioca a turno. Al vostro turno cercate di indovinare il tema di una delle sale degli altri giocatori.

3. Valutazione: nella terza fase si scoprono tutte le carte Tema assegnato e Previsione e si guadagnano punti per i temi indovinati.

1. Allestimento

- **Piazzare:** contemporaneamente tutti i giocatori giocano una carta Opera d'arte dalla mano e la posizionano **a faccia in giù** di fronte a sé, nella loro sala espositiva. Quando tutti hanno fatto, le carte vengono rivelate. Dovete giocare davanti a voi delle opere che rispettino il più possibile, a vostro giudizio, il Tema segreto che vi è stato assegnato (quello associato alla carta segnaposto con lo stesso numero della vostra carta Tema assegnato).
- **Passare le opere:** sempre contemporaneamente, ogni giocatore ora passa dalla mano 4 carte Opera d'arte, coperte: **2 al giocatore alla sua destra** e **2 a quello alla sua sinistra**. Lo scopo è di passare carte di cui gli altri potrebbero aver bisogno. I giocatori aggiungono le carte che ricevono alla propria mano.
- **Pescare:** ogni giocatore pesca **una carta** dal mazzo delle Opere d'arte e la aggiunge alla propria mano, riportando il totale a 6 (5 Opere e 1 Tema assegnato).

Ripetete queste azioni fino a che tutti non hanno giocato **4 carte Opera d'arte** nella propria sala espositiva.

Esempio per 4 giocatori. Lara ha in mano 5 carte opera. In base al tema che le è stato affidato decide di giocare la carta “Wood and Wood”. Dopo che tutti hanno giocato e rivelato la propria carta, Lara, osservando le carte giocate dai propri compagni, decide di dare le carte “Base-Line” e “Súrrealisma” a Mattia, che si trova alla sua destra, e le carte “Atlas Riot’s II” e “La grande madre” a Elena che si trova alla sua sinistra. Dai suoi compagni riceve 4 carte a cui aggiunge 1 nuova carta Opera d’arte pescata dal mazzo delle opere.

2. Previsione

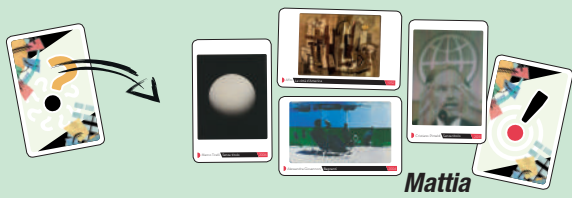
Il giocatore che ha la **carta Segnataro** prende le 6 carte numerate Previsione (5 in 3 giocatori), le guarda e gioca **di fronte a un altro giocatore, coperta**, quella con il numero del tema che lui pensa possa corrispondere alla sua sala. Consegna poi tutte le restanti carte Previsione (coperte) e la carta Segnataro a quel giocatore, che procede nella stessa maniera, assegnando una carta Previsione a un altro che **non ne abbia già davanti a sé una**, e passandogli le carte Previsione restanti e la carta Segnataro.

Si procede così fino a che tutti non hanno davanti una carta Previsione: l’ultimo giocatore a riceverne una, scarta quelle rimanenti e tiene davanti a sé la carta Segnataro.

A questo punto si passa alla fase successiva.

Attenzione: nella fase Previsione, le carte Tema assegnato e Previsione non vanno ancora rivelate.

Esempio. Leonardo, il giocatore più giovane, prende le 6 carte Previsione e, osservando le carte Opera esposte dagli altri, ritiene che il tema di Mattia sia quello sotto la carta Segnaposto 3. Perciò mette la carta Previsione 3 a faccia in giù vicino alle carte Opera di Mattia e poi gli passa, senza farle vedere, le restanti carte Previsione e la carta Segnaturno. Mattia ora può cercare di indovinare il tema di un altro compagno.

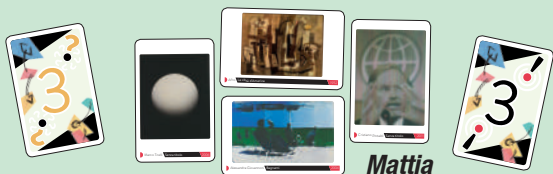
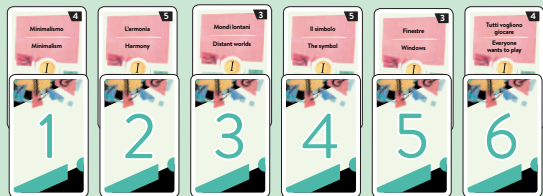


3. Valutazione

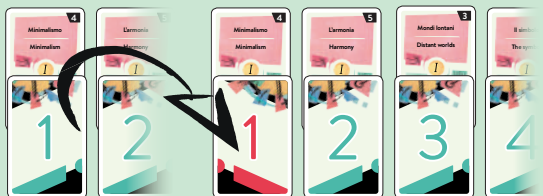
Ora **scoprite** le carte del Tema assegnato e le carte Previsione e confrontatele. Se le carte riportano **lo stesso numero**, ottimo: la squadra **guadagna i punti del tema** corrispondente e mette la carta tema da parte. Se le carte **non corrispondono**, girate una carta Segnaposto **sul lato rosso**, partendo da quella più a sinistra (con il numero 1), e scartate il tema che non è stato indovinato.

Attenzione: per **ogni tema non indovinato**, dovete girare una carta Segnaposto, se ancora disponibile.

Esempio. La sala di Mattia ha come tema assegnato la carta numero 3, “Mondi lontani”. Leonardo gli ha dato la carta previsione numero 3. Il tema della sala di Mattia è quindi stato indovinato, la squadra guadagna 3 punti!



La sala di Lara ha come tema assegnato la carta numero 4, Elena le ha dato la carta Previsione numero 5. Il tema della sala di Lara non è stato indovinato; dato che è il primo errore si gira la carta Segnaposto numero 1, e la squadra non guadagna i punti del tema.



Fine del gioco

- **Nuovo livello:** se al termine della fase di Valutazione c'è ancora **almeno** una carta Segnaposto sul lato verde il gioco va avanti. Dopo aver scartato tutti i temi rimasti del livello corrente e mischiato **tutte le carte Opera d'arte** assieme a quelle non utilizzate, inizia un nuovo round. Ripetete la fase di preparazione pescando i temi di **livello II** nel secondo round, e infine i temi di **livello III** nel terzo.
- **Fine della partita:** se viene girata **sul lato rosso l'ultima carta Segnaposto**, oppure se **si conclude il terzo round**, il gioco termina. Sommate tutti i punti delle carte Tema indovinate: il totale è il punteggio finale della squadra. In base al numero di giocatori confrontate il vostro punteggio con la tabella che segue.

Titolo	3 giocatori	4 giocatori	5 giocatori
Novizio	0-14	0-24	0-29
Apprendista	15-24	25-34	30-44
Esperto	25-34	35-46	45-59
Gallerista	35-44	47-59	60-74
Critico d'arte	45 o più	60 o più	75 o più

ARTLINK!TM

FARNESINA

Autore: Luca Rosa

Sviluppo: Domenico Di Giorgio

Artwork: Sulle carte sono riprodotte opere concesse in comodato al Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale: tutti i relativi diritti sono riservati. Si ringraziano artisti e prestatori che ne hanno concesso l'utilizzo (vedi <https://www.giocoinedito.com/>)

Design: Andrea Guerrieri (copertina e carte), Roberta Barletta

Redazione regole: Roberto Corbelli

Coordinatore progetto: Domenico Di Giorgio



Copyright © MMXXI - dV Giochi

daVinci Editrice S.r.l.

Via S. Penna, 24

I-06132 – Perugia – Italy

Tutti i diritti riservati.

Progetto realizzato in collaborazione
col Ministero degli Affari Esteri
e della Cooperazione Internazionale



Ministero degli Affari Esteri
e della Cooperazione Internazionale

Sponsor tecnico e stampa

Cartamundi
A heart for cards



Lucca Crea S.r.l.

Corso Garibaldi 53 – 55100 Lucca (Italy)

Presidente: Francesca Fazzi

Direttore Generale: Emanuele Vietina

Responsabile Programmazione Games: Gabriele Cenni



www.luccacrea.it

www.luccacomicsandgames.com

www.giocoinedito.com

giocoinedito@luccacomicsandgames.com

L'autore ringrazia Lucca Games, dV Giochi, la Collezione Farnesina, sua moglie Elena, per le idee e i contributi, assieme a tutta la sua famiglia; Roberto e Stefano con tutti i ragazzi dell'associazione dello Zuga Remni per i playtest e gli amici Mattia, Lara, Aurora, Leonardo, Catina e Stefano per il supporto e la pazienza. Grazie anche al Gargoyle Playtesting Corp, a Stefano Cultrera, Giordano Di Pietro, a Stefano Parducci, e a Leonardo, Andrea e Matteo Di Giorgio.

Per domande, commenti, suggerimenti:
www.dvgiochi.com - info@dvgiochi.com

Collezione Farnesina

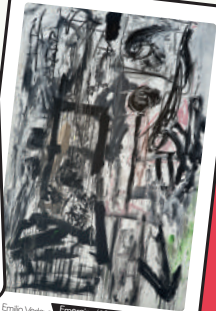
La Collezione Farnesina è la raccolta di arte contemporanea del Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale. Grazie a prestiti di musei, archivi, fondazioni e collezionisti privati, ospita circa 500 opere di oltre 250 artisti e artiste del nostro Paese, dai più importanti nomi del Novecento alle generazioni attive nel XXI secolo.

Con *Artlink! Farnesina*, la Collezione si arricchisce di un originale strumento di comunicazione e divulgazione, che vuole avvicinare ai linguaggi, alle ricerche e ai protagonisti della scena artistica italiana il pubblico più giovane - ma non solo - promuovendo così, attraverso il gioco, lo sviluppo della fantasia e della creatività.



Arnaldo Pomodoro Sfera Grande

1966-1967



Emilio Vedova

Emerging 82 - 10 -
... à l'Questi rien de nouveau

1982



ARTLINK! FARNESINA è il vincitore del premio **Gioco Inedito 2021**, promosso da **Lucca Crea** (società organizzatrice di Lucca Comics & Games) e **daVinci Editrice** (leader nella produzione di giochi da tavolo per famiglie a marchio **dV Giochi**), e realizzato in partnership con il **Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale**. Gioco Inedito è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del gioco vincitore, a cura di Lucca Crea e daVinci Editrice.

Divenuto negli anni un vero e proprio festival cittadino, inserito nel meraviglioso contesto del centro storico della città toscana, Lucca Comics & Games è oggi una delle principali manifestazioni a livello internazionale nel campo dell'entertainment, per partecipazione di pubblico, presenza di espositori, portata degli eventi e rilevanza degli ospiti.

Trovi tutte le informazioni riguardanti il concorso sul sito:
www.giocoinedito.com

La Giuria del Gioco Inedito: *Christian Greco (presidente onorario), Luigi Ferrini (presidente), Daniele Boschi (coordinatore), Silvia Ceccarelli, Domenico Di Giorgio, Andrea Guerrieri, Andrea Parrella, Barbara Rol, Silvano Sorrentino. La giuria non può fare a meno dei suoi preziosi playtester, impegnati in un'ampia attività per provare e commentare tutti i giochi iscritti: Gaia Barbaglio, Roberta Barletta, Luca Celli, Stefano Cultrera, Matteo, Andrea e Leonardo Di Giorgio, Giordano Di Pietro, Gabriele Falcioni, Serena Ferretti, Mirko Falchetti, Millo Franzoni, Paola Lamberti, Lorenzo Latella, Stefano Parducci, Andrea Romani, Andrés J. Voicu.*

Albo d'oro del Gioco Inedito

collaborazione Lucca C&G - dV Giochi

Anno	Titolo	Autore	Presidente onorario di giuria
2004	Lucca Città	A. Zucchini	-
2005	F.A.T.A.	M. Mealli, G. Rabbini	-
2006	Borneo	P. Mori	-
2007	Amerigo	Din Li	Joe Nikisch
2008	Turandot	S. Castelli	Joe Nikisch
2009	Kaboom!	A. Guerrieri, A. Mambrini, R. Pancrazi	Bruno Faidutti
2010	The Gang	A. Lotronto	Leo Colovini
2011	Kalesia	Kong Chan	Roberto Di Meglio
2012	Shooting Star	V. Zini, I. Amoretti	Emiliano Sciarra
2013	Playa Pirata	L. Bellini	Eric M. Lang
2014	Green	L. Chiapponi	Ignacy Trzewiczek
2015	Zoo Police	L. Tarabini Castellani	Andrea Angiolino
2016	Mucho Macho	Evin Ho	Antoine Bauza
2017	7 For the Queen	L. Tarabini Castellani	Roberto Fraga
2018	Penguinramids	G. Albini	Ryan Laukat
2019	Atelier Da Vinci	R. Battiato, M. Borzì	Marco Donadoni
2020	Chocochallenge	F. Latini	Paolo Mori
2021	Artlink! Farnesina	L. Rosa	Christian Greco