



von Derek Carver

Ein intrigantes Kartenspiel für 2-5 Entomologen ab 8 Jahren

Die Naturzeitschrift Farfalia benennt wöchentlich fünf Motive, die die Liebhaber suchen und mit ihren Photoapparaten verewigen müssen. Die Suche erfordert große Aufmerksamkeit, vor allem da die Motive immer nur einzeln aufgenommen werden dürfen. Und dabei sollte man sich besser genau an die Vorgaben von Farfalia halten, der renommiertesten Fachzeitschrift in diesem Bereich!

INHALT

- 52 Spielkarten in vier Farben: Rot (Erdbeeren), Grün (Blätter), Blau (Fische) und Orange (Muscheln) mit Zahlen von 1 bis 13. Die Karten 1-7, 9 und 11 zeigen das Motiv der jeweiligen Farbe, die Karten 8, 10 und 12 zeigen einen Schmetterling der jeweiligen Farbe.
- 25 Motivkarten (5 Karten für jede der fünf Familien: die Schmetterlinge und die vier Farbmotive)
- 10 Joker mit weißem Hintergrund und mit den Symbolen der fünf Familien (2 Karten pro Familie)
- 5 Teamkarten
- diese Spielregeln



ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

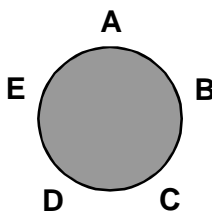
Eine Partie Farfalia besteht je nach Anzahl der Spieler aus mehreren Durchgängen. Ziel des Spiels ist es, Stiche zu machen und die richtigen Karten zu gewinnen, um eine Sammlung zu bilden, die so gut wie möglich der Vorgabe der Zeitschrift Farfalia entspricht.

VORBEREITUNG

Kurzspiel für 5 Spieler

Nachfolgend werden die Vorbereitungen und die Regeln für ein Kurzspiel mit fünf Spielern erklärt. Weiter hinten folgen die zusätzlichen Regeln für Experten und die Änderungen für eine geringere Spieleranzahl.

Der Besitzer des Spiels bestimmt den Kartengeber für den ersten Durchgang, oder es wird willkürlich ein Mitspieler bestimmt. Die Spielkarten werden von den Motivkarten getrennt.



Der Kartengeber spielt allein, die anderen Spieler paarweise. Wenn in der nebenstehenden Abbildung Spieler A der Kartengeber ist, bilden die beiden Spieler B und D das eine Team und die Spieler C und E das andere Team. Der Kartengeber teilt die Teamkarten aus: Er verteilt die blauen Karten an ein Team, die grünen an das andere und behält selbst die braune Karte. Jeder legt seine Teamkarte offen vor sich hin. So kann man erkennen, zu welchem Team ein Spieler gehört. Diese Karte dient auch als Gedächtnisstütze für die Wertung des Durchgangs. Die Farben der Teamkarten haben nichts mit den Farben der Motiv- oder der Spielkarten zu tun. Nach dem Durchgang übernimmt der Spieler mit den wenigsten Punkten die Rolle des Kartengebers für den nächsten Durchgang. Bei Gleichstand

Kartengeber im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Die Teams ändern sich dementsprechend. Wenn die Rolle des Kartengebers von A an C übergeht, sind die neuen Paare A und D sowie B und E.

Vor Spielbeginn werden die Joker aussortiert. Sie werden nur für die beiden Varianten am Ende dieser Spielregel benötigt. Der Kartengeber mischt die Spielkarten, verteilt 10 Karten verdeckt an jeden anderen Spieler und behält selbst 12 Karten. Nachdem er seine eigenen Karten kontrolliert hat, legt er 2 in die Schachtel ab, ohne sie den anderen zu zeigen. Diese beiden Karten spielen in diesem Durchgang nicht mit. Der Kartengeber kann dann die für diesen Durchgang geltende Trumpffarbe bestimmen. Er kann auch bestimmen, dass ohne Trumpf gespielt wird. In diesem Fall sind alle Farben gleichwertig. Hinweis: Der Kartengeber spielt allein, hat jedoch den Vorteil, den Trumpf zu bestimmen und sich seine zehn Karten unter zwölf Karten auszusuchen.

Der Kartengeber mischt nun die Motivkarten, zieht die obersten 5 Karten von diesem Stapel und legt sie offen in einer Reihe in die Tischmitte, so dass sie für alle sichtbar sind. Diese fünf Motive bilden die Vorgabe der Zeitschrift Farfalia. Diese Vorgabe versuchen die Spieler so genau wie möglich mit den Karten zu erfüllen, die sie im Spielverlauf gewinnen.



Beispiel: Der Kartengeber deckt diese fünf Motive auf. In diesem Durchgang versuchen die Spieler, diese Vorgabe zu erfüllen: ein Schmetterling, zwei Erdbeeren, ein Fisch und eine Muschel.

Anmerkung: Jeder einzelne Schmetterling in der Vorgabe muss mit einem während des Spiels gewonnenen Schmetterling erfüllt werden. Dabei müssen die Farbe des Schmetterlings in der Vorgabe und die Farbe des gewonnen Schmetterlings nicht

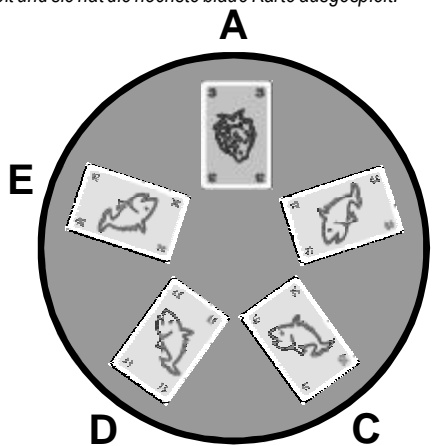
übereinstimmen. Alle anderen Motive in der Vorgabe müssen mit Karten der entsprechenden Farbe erfüllt werden. Es ist nicht möglich in den jeweiligen Farben Schmetterlinge als Ersatz zu spielen. Die Karte in der Abbildung wird als 10 ihrer Farbe ausgespielt, zur Erfüllung der Vorgabe gilt sie aber ausschließlich als Schmetterling.

SPIELVERLAUF

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt und spielt eine Karte aus. Im Uhrzeigersinn spielt dann jeder der anderen Spieler eine Karte. Unabhängig von der Sitzordnung der Teams wird stets im Uhrzeigersinn gespielt.

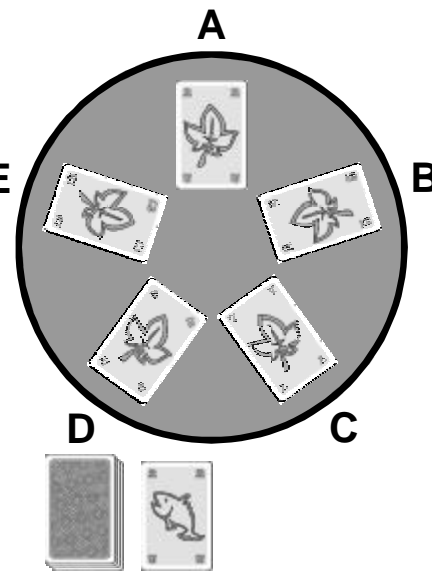
Die Spieler müssen Farbe bekennen, d.h. dieselbe Farbe spielen, die der erste Spieler, der an der Reihe war, ausgespielt hat. Dabei ist es ohne Bedeutung ob sie Karten mit dem Motiv oder einem Schmetterling in dieser Farbe auf der Hand haben. Wer keine Karten dieser Farbe hat, kann einen „Trumpf“ oder eine beliebige andere Karte spielen. Wenn alle ihre Karte gespielt haben, macht derjenige den Stich (er erhält die ausgespielten Karten), der den höchsten Trumpf ausgespielt. Wenn keine Trümpfe gespielt wurden, macht der Spieler den Stich, der die höchste Karte in derselben Farbe gespielt hat, wie die zuerst ausgespielte Karte in dieser Runde. Wer den Stich macht, spielt in der nächsten Runde die erste Karte aus.

Aus dem soeben gemachten Stich darf der Spieler eine Karte auswählen es darf aber nur eine einzige sein! Diese Karte dient dazu, zusammen mit dem eventuellen Partner, eine Reihe zu bilden, die soweit wie möglich der Vorgabe der Zeitschrift Farfalia entspricht. Die Karte wird ohne Beratung mit dem Partner ausgewählt und dann offen vor dem Spieler, der sie gewonnen hat, ausgelegt. Die übrigen Karten des Stichs werden verdeckt zur Seite gelegt. Wenn im Stich keine für die Vorgabe nützlichen Karten enthalten sind, muss der Spieler auch keine auslegen!

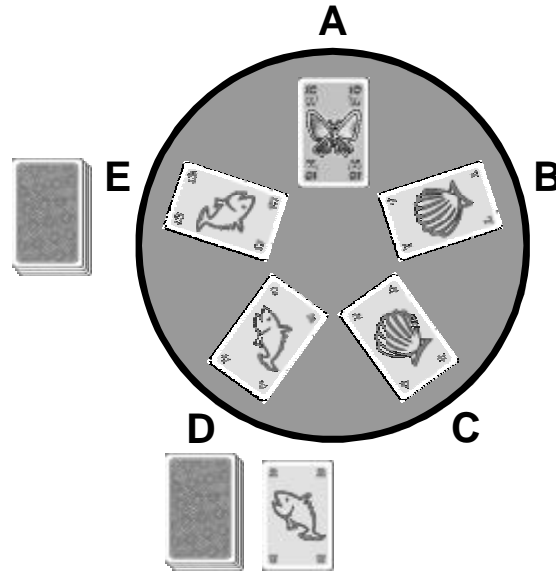


Aus den soeben gewonnenen Karten wählt Daniela einen Fisch (die

Zahl spielt keine Rolle) für die Farfalia-Vorgabe (siehe vorhergehendes Beispiel). Daniela legt diese Karte offen vor sich aus und die anderen Karten ihres Stichs verdeckt neben sich. Daniela spielt die erste Karte für den nächsten Stich aus, eine Grün-4. Emanuel spielt eine Grün-13. Andreas spielt eine Grün-2, Beate eine Grün-6 und Carl eine Grün-7. Emanuel macht den Stich: Da im Stich keine für die Vorgabe nützlichen Karten enthalten sind, wählt er keine!



Emanuel kommt raus und spielt die Blau-13. Andreas spielt die Rot-10 (er hat ja kein Blau), Beate hat ebenfalls kein Blau mehr und spielt die Orange-7. Auch Carl hat kein Blau mehr und spielt die Orange-4. Daniela spielt die Blau-4. Beate macht den Stich.



Unter den Karten des Stichs kann Beate eine der Muscheln auswählen oder die Rot-10 als Schmetterling (und nicht als eine der beiden Erdbeeren in der Vorgabe!). Beate kann keinen Fisch wählen, da sie zusammen mit ihrer Partnerin Daniela bereits den einen Fisch aus der Vorgabe erfüllt hat. Wenn mehrere Fische in der Vorgabe enthalten wären, hätte Beate erneut einen Fisch wählen können.

Hinweis: Beim Ausspielen einer Karte und bei der Bestimmung wer den Stich macht ist die Farbe der Karte von Bedeutung, nicht aber, ob sie das Motiv der jeweiligen Farbe oder einen Schmetterling zeigt. Beim Ausschuchen der Karte aus dem Stich um die Vorgabe zu erfüllen, kommt es jedoch auf die Abbildung an.

Ende des Durchgangs und Wertung

Wenn alle Karten ausgespielt wurden, ist der Durchgang beendet und die Punkte werden verteilt. Die beiden Spieler eines Teams legen ihre jeweils ausgelegten Karten zusammen und alle Spieler berechnen ihre Punkte, je nach der Übereinstimmung mit der Vorgabe: 1 gleiche Karte = 1 Punkt 2 gleiche Karten = 3 Punkte 3 gleiche Karten = 6 Punkte 4 gleiche Karten = 10 Punkte 5 gleiche Karten = 15 Punkte Beide Spieler eines Teams erhalten jeweils die volle Punktzahl aufgeschrieben, die Punkte werden nicht zwischen den Spielern aufgeteilt. Der Kartengeber macht seine Punkte alleine.

Beispiel: Hier ein Beispiel für die Punkteverteilung mit der oben gezeigten Vorgabe:



Carl und Emanuel: 10 Punkte (beide)

Beate und Daniela: 6 Punkte (beide)

Andreas: 3 Punkte (allein)

Neuer Durchgang

Der Spieler mit den wenigsten Punkten wird der neue Kartengeber. Er mischt die Karten aus der Vorgabe wieder mit den übrigen Motivkarten. Er sammelt alle Spielkarten ein, auch die beiden Karten, die der letzte Kartengeber zur Seite gelegt hatte, und verteilt die Karten wie zuvor. Danach wirft er wie gewohnt zwei seiner Karten ab, bestimmt den eventuellen „Trumpf“ und deckt die ersten fünf Karten des Motivkartenstapels als neue Vorgabe auf. Hinweis: Durch den Wechsel des Kartengebers ändern sich auch die Teams. Die Teamkarten werden entsprechend neu verteilt.

Dritter und letzte Durchgang

Nach zwei Durchgängen wird der dritte und letzte Durchgang gespielt. Am Ende dieses Durchgangs werden doppelt so viele Punkte wie gewöhnlich vergeben (5 gleiche Karten = 30 Punkte, 4 gleiche Karten = 20 Punkte usw.).

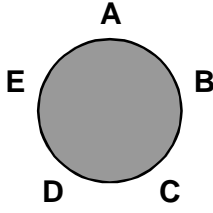
SPIELENDEN

Am Ende der dritten Runde teilen sich der Spieler mit den meisten Punkten und der Spieler mit den zweitmeisten Punkten den Sieg. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, kann es sogar noch mehr Gewinner geben.

CHINKWAY! - Farfalia für Experten (5 Spieler)

Mit zehn Durchgängen

Für ein längeres Spiel können nach den üblichen Regeln zehn Durchgänge plus ein Extra-Durchgang gespielt werden. Während der ersten fünf Durchgänge spielen die beiden Spieler links vom Kartengeber im Team ebenso wie die beiden Spieler rechts. Der Kartengeber spielt alleine und diese Rolle wird zwischen den Spielern im Uhrzeigersinn weitergegeben. Sie geht nicht auf den Spieler mit den wenigsten Punkten über.



Beispiel: Angenommen der Kartengeber ist A, spielen die Spieler B und C zusammen sowie die Spieler D und E. Während der nächsten fünf Durchgänge spielt der Kartengeber ebenfalls immer alleine. Der Spieler links vom Kartengeber und der Spieler drei Plätze weiter links vom Kartengeber spielen zusammen. Die beiden übrigen Spieler bilden das andere Team. Beispiel: Angenommen der Kartengeber ist A, spielen die Spieler B und D zusammen sowie die Spieler C und E. Auf diese Weise spielt im Verlauf der zehn Durchgänge jeder Spieler zweimal in einem Team mit jedem anderen Spieler und spielt auch zweimal allein als Kartengeber. Nach zehn Durchgängen wird ein Extra-Durchgang gespielt. Die Teams des Extra-Durchgangs werden je nach den bisher erzielten Punkten der Spieler gebildet. Der Dritte der Rangliste ist der Kartengeber (A) und spielt allein. Das eine Team besteht aus dem Ersten und dem Vierten der Rangliste, die jeweils an den Positionen D und B sitzen. Das zweite Team besteht aus dem Zweiten und dem Fünften, in den Positionen E und C. Eventueller Punktgleichstand wird zugunsten des Spielers gelöst, der im letzten Durchgang die höhere Punktzahl erzielt hatte. Mit Ausnahme glücklicher Zufälle müssen die Spieler wahrscheinlich ihre Plätze tauschen. Die Sitzordnung ist schließlich im Uhrzeigersinn: Dritter (A, Kartengeber), Vierter (B), Fünfter (C), Erster (D) und Zweiter (E). Nach dem Extra-Durchgang gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Mit fünf Durchgängen

Der Kartengeber spielt allein, die anderen Spieler paarweise. Angenommen A ist der Kartengeber, besteht ein Team aus den Spielern rechts und links vom Kartengeber (B und E in der Abbildung) und das andere Team aus den beiden übrigen Spielern, C und D. Nach dem Durchgang geht die Rolle des Kartengebers an den Spieler links vom Kartengeber des letzten Durchgangs (in diesem Fall von A an B)

und die Teams ändern sich dementsprechend (in diesem Fall C und A sowie D und E). Auf diese Weise spielt jeder Spieler im Verlauf des Spiels einmal im Team mit jedem der anderen vier Spieler und einmal allein als Kartengeber.

Änderungen für eine geringere Spieleranzahl

FARFALIA FÜR 4 SPIELER

Gespielt wird wie beim Spiel zu fünft mit folgenden Änderungen: Die Spieler spielen das ganze Spiel von Anfang an in festen Teams. Die Spieler eines Teams sitzen sich gegenüber. Einer der Spieler verteilt 13 Karten an jeden Spieler und deckt wie gewöhnlich die fünf Motivkarten für die Farfalia-Vorgabe auf. Nach dem Zufallsprinzip wird bestimmt, ob es in diesem Spiel einen Trumpf gibt und welche Farbe dieser gegebenenfalls hat: Wenn die erste umgedrehte Karte der Vorgabe ein Schmetterling ist, wird der Durchgang ohne Trumpf gespielt. Anderenfalls ist stets die Farbe der ersten aufgedeckten Motivkarte Trumpf. Der Spieler links von demjenigen, der die Karten verteilt hat, beginnt, und das Spiel wird wie in der Version für fünf Spieler fortgesetzt. Aus den ersten 3 Stichen dürfen jedoch keine Karten für die Vorgabe ausgewählt werden (erst ab dem vierten Stich). In jedem neuen Durchgang werden die Karten von dem Spieler verteilt, der links von dem Spieler sitzt, der als letztes die Karten ausgeteilt hat. Nach vier Durchgängen gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Für längere Spiele können die Spieler auch eine größere Anzahl Durchgänge vereinbaren. Die Anzahl sollte aber immer durch 4 teilbar sein. Stattdessen können sie auch eine zu erreichende Punktzahl vereinbaren.

FARFALIA FÜR 2 ODER 3 SPIELER

Bei weniger als vier Mitspielern werden die fehlenden Teampartner durch „Geisterspieler“ ersetzt. Die 13 Karten des „Geisterspielers“ werden folgendermaßen angeordnet: Zuerst werden sechs Karten verdeckt in einer Reihe aufgelegt, dann

werden weitere sechs Karten offen über diese Karten gelegt. Die letzte Karte wird offen neben den anderen sechs ausgelegt. Praktisch erhält man eine Reihe von sieben offen aufgedeckten Karten, unter sechs davon liegt jeweils eine andere verdeckte Karte (siehe Abbildung).



Wenn der „Geisterspieler“ an der Reihe ist, wählt der Partner eine der offen aufgelegten Karten und spielt sie. Wenn durch das Spiel des „Geisterspielers“ eine verdeckte Karte freigelegt wird, wird sie aufgedeckt, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Wenn der „Geisterspieler“ den Stich macht, bestimmt der Partner welche Karte für die Vorgabe ausgelegt wird und legt sie vor sich hin, aber der „Geisterspieler“ kommt raus.

Spiel zu dritt:

Standardspiel Der „Geisterspieler“ bildet mit dem Kartengeber ein Team, das gegen das aus den anderen beiden Spielern bestehende Team spielt. Der „Geisterspieler“ sitzt dem Kartengeber immer gegenüber. Der Kartengeber verteilt 13 Karten an jeden Spieler, einschließlich dem „Geisterspieler“. Nachdem er die Karten auf der Hand und die sieben sichtbaren Karten des Geisterspielers kontrolliert hat, bestimmt der Kartengeber den Trumpf (wie gewöhnlich kann er auch „keinen Trumpf“ wählen). Danach deckt der Kartengeber die fünf Karten für die Farfalia-Vorgabe auf. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Das Spiel verläuft wie in der Version für 4 Spieler. Aus den ersten drei Stichen dürfen keine Karten für die Vorgabe gewählt werden. Die Punkte werden wie gewöhnlich verteilt. Im nächsten Durchgang ist der Spieler links vom vorhergehenden Kartengeber der neue Kartengeber und spielt mit dem „Geisterspieler“. Nach sechs Durchgängen gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Kurzspiel

Für ein kürzeres Spiel kann nach drei Durchgängen ein Extra-Durchgang ohne „Geisterspieler“ gespielt werden. Der Spieler mit den wenigsten Punkten übernimmt die Rolle des Kartengebers. Dieser verteilt alle Karten, d.h. 17 jeweils an die beiden anderen Spieler und 18 an sich selbst. Der Kartengeber bestimmt den eventuellen Trumpf. Danach wirft er eine beliebige seiner Karten ab und das Spiel beginnt. Auch die anderen beiden Spieler spielen jeder für sich allein; es gilt stets die Regel, dass aus den ersten drei Stichen keine Karten für die Vorgabe gewählt werden dürfen. Nach dem Extra-Durchgang gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spiel zu zweit:

Es wird wie beim Spiel zu Viert gespielt, mit zwei „Geisterspielern“. Die Karten werden wie folgt im Uhrzeigersinn verteilt: Spieler, „Geisterspieler“ im Team mit dem Kartengeber, „Geisterspieler“ im Team mit dem Spieler, Kartengeber. Nach 4 Durchgängen gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Varianten mit den Joker-Karten

DOUBLE YOU

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 2 Joker. Am Anfang des Durchgangs kann jeder Spieler einen Joker spielen und erklären, dass er in diesem Durchgang seine Punktzahl verdoppelt (unabhängig von der Punktzahl des Partners). Der Spieler mit den meisten Punkten darf keinen Joker spielen. Für diese Variante spielt die Abbildung auf den Karten keine Rolle.

BURNIN' DOWN THE HOUSE

Am Anfang jedes Durchgangs werden die Joker gemischt und an jeden Mitspieler wird 1 Joker verdeckt ausgeteilt. Die restlichen Joker werden für den Durchgang nicht benötigt und werden verdeckt beiseite gelegt. Die Joker können unabhängig von der Pflicht Farbe zu bekennen gespielt werden. Ein Joker „verbrennt“ alle Karten in dem Stich, die das gleiche Symbol zeigen wie er. Das heißt, dass diese Karten bei der

Bestimmung, wer den Stich gewonnen hat ganz normal zählen, der Gewinner des Stichs diese Karten aber nicht für seine Auslage wählen darf. Der Durchgang wird wie üblich gespielt. Er endet jedoch, wenn jeder Spieler noch 1 Karte auf der Hand hat. Der letzte Stich wird also nicht gespielt.

Entdecken Sie weitere Spielvarianten auf der Website www.davincigames.com!

Farfalia

Autor: Derek Carver Realisation: Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli Grafik: Stefano De Fazi Art Director: Roberta Barletta Editing der Spielregeln: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu Übersetzung: Ulrike Sengfelder, Ulrich Bauer

© 2004 daVinci Editrice S.r.l. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland: ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich

Der Abschnitt CHINKWAY gibt die ursprünglichen Regeln dieses Spiels wieder. Wir danken dem Autor und den Entwicklern für die Spielvarianten.

Wir bedanken uns bei Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge: www.davincigames.com - info@davincigames.com