ORIGAMI

I più grandi maestri di origami si sfidano per il titolo di miglior artista. Grazie alla carta magica usata e alla loro abilità, gli origami prendono davvero vita! Saprai destreggiarti nell'arte di piegare la carta esibendo le migliori creazioni alla giuria?

Contenuto

- Un mazzo di 90 carte: 18 carte per ciascuna delle 5 famiglie (animali della **fattoria**, del **cielo**, del **mare**, della **savana**, del **prato**).
- Un foglietto con cui realizzare l'origami primo giocatore (vedi pagina 6).
- Queste regole.

Preparazione

Seleziona come preferisci un **numero di famiglie** pari al numero di giocatori (es.: in 3 giocatori, usa 3 famiglie). Scegli liberamente quali famiglie usare, ma fai attenzione ad aggiungere sempre tutte le carte delle famiglie scelte. Le famiglie non scelte restano nella scatola e non si usano.

ANATOMIA DI UNA CARTA

Mischia **le carte**, poi dai a ogni giocatore delle carte a faccia in su, girandole dal mazzo una a una, in modo che per ciascuno il **valore totale sia di almeno 10 pieghe**. Qualcuno potrebbe ricevere più pieghe degli altri.

Esempio.
3+4+2+4 = 13 pieghe totali

Il giocatore che ha ricevuto meno pieghe diventa il giocatore iniziale: riceve e tiene per tutta la partita l'origami **primo giocatore** (eventuali casi di parità vengono risolti tirando a sorte).

Tutti i giocatori prendono in mano le carte distribuite, e da questo momento le tengono segrete agli altri.

Metti le altre carte in mezzo al tavolo come mazzo di pesca. **Pesca le prime quattro carte e disponile in fila a faccia in su** accanto al mazzo. Lascia spazio per una pila degli scarti.

Il gioco

Si gioca a turno in senso orario a partire dal primo giocatore. Quando tocca a te, scegli una delle seguenti azioni:

1. PESCARE CARTE
2. GIOCARE UN ORIGAMI
3. USARE L'AZIONE SPECIALE DI UN ORIGAMI

Una volta eseguita una delle tre azioni, il tuo turno termina. Se a questo punto hai più di 8 carte in mano, scarta quelle in eccesso in modo da avere al massimo 8 carte. Poi il turno passa al giocatore che segue a sinistra.

1. PESCARE CARTE

Prendi dalla fila carte per un **valore totale massimo di 4 pieghe** e aggiungile alla tua mano. Quando hai finito di prendere, rimpiazza le carte prese con altrettante dalla cima del mazzo in modo che ci siano sempre 4 carte disponibili. Ogni volta che il mazzo finisce, rimischia gli scarti a formare un nuovo mazzo (vedi anche *Fine della partita*).

> ***Esempio.*** *Dalla fila nella figura sopra puoi prendere l'Ape, oppure il Pappagallo e il Procione. Se vuoi, puoi anche prendere meno di 4 pieghe, ad esempio solo il Pulcino e il Pappagallo. Le pieghe a cui rinunci vanno perse.*

2. GIOCARE UN ORIGAMI

Gioca uno degli origami che hai in mano mettendolo a faccia in su davanti a te, e pagane il costo. Il costo si paga scartando dalla mano carte per un totale di pieghe che sia **esattamente uguale** al costo dell'origami.

Esempio. *Giochi il Procione dalla mano. Per pagarne il costo (4), puoi scartare la Farfalla, oppure il Gufo assieme all'Elefante. Nota che non puoi pagare scartando il Maiale assieme all'Elefante (o assieme al Gufo) perché pagheresti di più (5 pieghe) e ciò non è consentito.*

Collezioni: colloca gli origami che giochi nell'area di fronte a te, in **due colonne**, dette **collezioni**. Ogni origami che giochi deve essere messo in una delle tue **due collezioni** (puoi averne solo due). Ogni collezione ha sempre un solo origami "in cima": metti gli origami leggermente sfalsati, in modo da lasciare visibile solo l'angolo sinistro che mostra nome, famiglia e punti.

In ogni momento le tue due collezioni devono avere **lo stesso numero di origami, o al massimo un origami di differenza**. Questo significa che ogni volta che giochi un nuovo origami ne **copri** uno precedente (tranne i primi due). Se copri un origami che mostra un'azione speciale, perdi la possibilità di giocare quell'azione.

Esempio*. Quando giochi il Procione devi aggiungerlo alla collezione di sinistra, per portare in equilibrio le due collezioni. Non puoi aggiungerlo alla collezione di destra altrimenti la differenza del numero di origami, tra le due collezioni, sarebbe 2. Così facendo, perdi l'azione speciale dello Squalo.*

Ogni origami ha uno di questi tre effetti:

- **EFFETTO IMMEDIATO**: appena giocato l'origami, puoi eseguire subito l'effetto descritto. Dopodiché l'effetto termina. Eseguire un effetto immediato è facoltativo.
- **PUNTEGGIO**: verrà considerato solo al termine della partita, quando conterai i punti.
- **AZIONE SPECIALE**: aggiunge un'azione speciale che puoi eseguire dal tuo prossimo turno (vedi *3. Usare l'azione speciale di un origami*). Puoi scegliere questa azione fintanto che l'origami resta visibile.

Nota: ogni origami ha un effetto descritto da un testo. All'inizio ti sembrerà di avere molto da imparare: non scoraggiarti! Vedrai che, giocando, la partita diventerà sempre più scorrevole.

3. USARE L'AZIONE SPECIALE DI UN ORIGAMI

Esegui l'azione speciale di uno dei due origami in cima alle tue collezioni. Questo è possibile solo se un origami in cima mostra un effetto 'azione speciale'.

Esempio *(segue). Il Procione in cima alla collezione di sinistra mostra l'azione speciale "Prendi fino a 3 pieghe dalla fila e la carta in cima agli scarti". Al tuo turno, oltre che* 1) pescare carte *o* 2) giocare un origami, *puoi in alternativa eseguire questa azione speciale.*

Fine della partita

Quando il mazzo termina per la **seconda** volta, il giro corrente viene giocato fino in fondo, poi tutti hanno **un ulteriore ultimo turno**. L'ultimo a giocare è sempre il giocatore a destra del primo giocatore.

Si passa quindi al conteggio dei punti. Calcola il tuo totale sommando i punti indicati sugli origami (ogni 勝 = 1 punto) e i punti dovuti agli origami con un effetto di punteggio (non importa se sono coperti). Chi ha più punti vince! I casi di parità vengono risolti in favore di chi ha più carte in mano. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

Esempio. *Hai tre carte in mano a fine partita. Nelle tue collezioni hai:*

Note

Alcuni origami ti consentono di giocarne altri come parte dell'effetto. A meno che non sia specificato diversamente, devi sempre pagare il costo in pieghe (scartando carte) come se giocassi l'origami normalmente. Se non è specificato diversamente, quando si dice di scartare carte, passare carte, ecc. ci si riferisce alla mano, non alle collezioni.

CIELO

Avvoltoio: per giocare l'origami, puoi aggiungere altre carte dalla mano a quella presa.

Pappagallo: valgono gli effetti immediati visibili nelle collezioni di tutti i giocatori e nella fila di pesca. Copia solo l'effetto immediato, non altro.

FATTORIA

Cane: valgono le Pecore visibili nelle collezioni di tutti i giocatori e nella fila di pesca. Se ad esempio si vedono in gioco 2 Pecore, peschi 3 carte.

Coniglio: si arrotonda per difetto. Ad esempio, se hai 5 carte alla fine della partita, vale 2 punti in più.

Volpe: pesca 3 carte, scartane 1 e aggiungi le restanti 2 alla mano. Non puoi aggiungere le 3 carte alle mano e poi scartare 1 carta dalla mano.

MARE

Balena: nel conteggio non include sé stessa. Tuttavia se ne hai due nella stessa collezione, ciascuna conta l'altra.

Delfino: dà uno sconto per giocare un altro origami, e può anche ridurre il costo a 0 di un origami che costa 2.

PRATO

Ape: al contrario della Balena, nel conteggio include anche sé stessa, essendo un origami della famiglia .

Grillo: non puoi giocare lo stesso origami che prendi. Nel caso in cui prendi dalla fila un origami uguale a uno che hai già in mano, puoi però giocare quello che hai in mano (mostralo prima a tutti).

Ragno: non puoi usare questa azione speciale se non puoi prendere **esattamente** 6 pieghe.

SAVANA

Leone: a differenza di altre azioni speciali che fanno giocare un altro origami, il Leone lo fa giocare **gratis**.

Serpente: il Serpente può essere messo **sotto** alla collezione. Resta valida la regola sull'uguaglianza o la differenza di 1 tra le collezioni.

Zebra: se non hai origami in mano non passi niente, ma ricevi comunque una carta dal giocatore alla tua sinistra.

ORIGAMI
Ideazione: Christian Giove
Sviluppo: Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Illustrazioni: Francesco Perticaroli

Copyright © MMXVII
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG)
Tutti i diritti riservati.

Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.
Per domande, commenti o suggerimenti: info@dvgiochi.com ***www.dvgiochi.com***

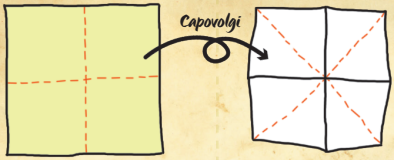
L'autore ringrazia: in particolare la mia ragazza Daisy Romano che gioca con me, mi ispira e mi sopporta anche quando ho la testa tra le nuvole.

Servizio clienti +39.075.6211323
Tariffa ordinaria

L'origami primo giocatore

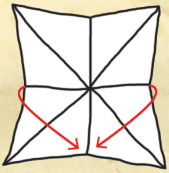
1. Metti il foglio col lato colorato in su.

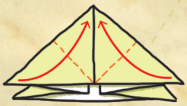
Piega al centro lungo entrambi i lati, poi riapri



2. Piega lungo entrambe le diagonali, poi riapri

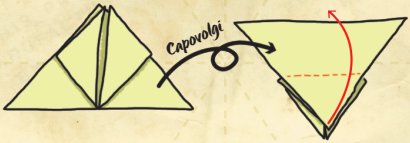
3. Piegando gli estremi, forma una base triangolare





4. Piega solo i lembi <u>superiori</u>

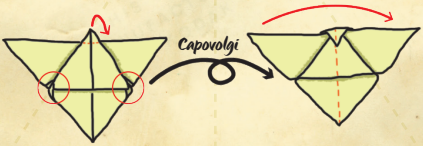
5.



6. Piega l'angolo <u>oltrepassando</u> il bordo

7. Piega dietro la punta

<u>Non</u> schiacciare le parti evidenziate



8. Piega lungo la linea centrale

9. Appiattisci la parte evidenziata e rilascia

Fatto!

ORIGAMI