

FOLLOMIX



Da 6 a 10 anni



2 giocatori



Contenuto: 2 mazzi identici di 28 carte. (7 carte elefante, 7 carte coccodrillo, 7 carte leone, 7 carte scimmia).



Scopo del gioco: Finire per primi il proprio mazzo di carte.



Preparazione del gioco: Ogni giocatore prende un mazzo completo di carte e dispone davanti a sé, alla propria destra, 3 carte con la faccia scoperta, su una colonna. Le 6 carte sono disposte una di fronte all'altra, a due per due, e tra le due colonne deve essere lasciato uno spazio di due carte per le pile di carte che si andranno formando. Le 25 carte restanti di ciascun mazzo costituiscono il mazzetto coperto di ogni giocatore.

 Serie decrescenti di colori alternati

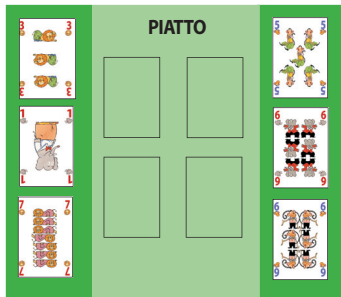
 Serie crescenti per famiglia

Posizione di partenza

GIOCATORE A



mazzetto coperto A



mazzetto coperto B



GIOCATORE B

Svolgimento del gioco: Inizia il giocatore più giovane. Per sbarazzarsi delle proprie carte, il giocatore ha 2 soluzioni:

1) ricostituire due serie crescenti per famiglia (elefante, coccodrillo, leone o scimmia).

Non appena un giocatore gira un asso, lo metterà al centro (fra le due colonne), poi i giocatori aggiungeranno, fino a quando la partita andrà avanti, la carta 2 di questa stessa famiglia, poi la 3 etc.

Attenzione! Sul piatto non possono esserci due pile della stessa famiglia. Solo 4 famiglie diverse possono essere ricostituite contemporaneamente. Non appena una famiglia è stata interamente ricostituita, viene ritirata dal centro del mazzo, lasciando posto libero per ricostituire un'altra famiglia.

2) realizzare delle serie decrescenti partendo dalle 6 carte messe in colonna, alternando i colori (esempio: su un 6 blu, metto un 5 rosso, poi un 4 blu, un 3 rosso etc...).

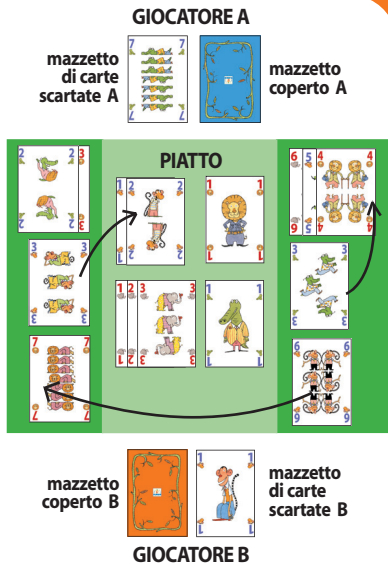
Nei due casi sopra riportati, il giocatore dovrà:

1) Calare per prime le carte del piatto (cioè quelle già posate sul tavolo), in modo da liberare posti per calare carte nuove.

2) Quando il giocatore non può più agire sul piatto, girerà la prima carta del suo mazzetto e cercherà di metterla sul piatto secondo gli stessi principi di serie decrescenti e crescenti. Potrà mettere la carta anche in un posto libero (sui lati o al centro).

- Se ha la possibilità di calare la carta, lo farà, quindi continuerà a spostare le carte sul piatto. Se nuovamente non potrà più realizzare movimenti sul piatto, girerà una nuova carta del suo mazzetto coperto. E così via...

- Se non può calare la carta in piatto, metterà questa carta a fianco del suo mazzetto coperto e formerà il **mazzetto di carte scartate**. Cederà la mano al suo avversario che procederà in modo analogo per lo spostamento delle carte.



■ Serie decrescenti di colori alternati

■ Serie crescenti per famiglia

Folomix: Se il giocatore gira una carta del suo mazzetto coperto quando poteva ancora giocare sulle serie di famiglie crescenti, e l'avversario se ne accorge, quest'ultimo dirà "folomix" e sarà di mano. Se l'avversario non lo vede nel momento in cui la carta del mazzetto coperto viene girata, il giocatore continuerà a giocare. In questo caso, quando l'avversario sarà di mano e comincerà a spostare la carta che l'altro giocatore ha dimenticato di giocare, nelle serie crescenti, quindi continuerà a giocare seguendo le stesse regole di prima.

Osservazioni: Quando un giocatore non ha più carte nel proprio mazzetto coperto, girerà il mazzetto delle carte scartate, che diventerà il nuovo mazzetto coperto. Ogni volta che un giocatore mette una carta nel mazzo o gira una nuova carta, la configurazione del gioco cambia. Occorrerà rispettare di nuovo l'ordine nel quale si devono calare o spostare le carte

Fine della partita:

Vince la partita il giocatore che per primo rimane senza carte.

I giocatori non possono più calare carte. In questo caso, ciascun giocatore conterà le proprie.

Vince la partita il giocatore che ne ha di meno.