

FAMOUS FAIRWAYS

IL PIU' PICCOLO GIOCO DI GOLF DEL MONDO

Impara a giocare online
con i tutorial del coach interattivo!

Dedicato a mia nonna, che il primo giorno dell'anno andava sempre a giocare a golf talmente tanto che pagava meno di 1\$ a partita.

– Rob Bartel, Fondatore della Famous

COMPONENTI RICHIESTI

Famous Fairways è un gioco di golf per due giocatori. Prima di iniziare, assicuratevi di avere tutti i componenti richiesti:

- 1 carta mazze Famous Fairways (inclusa)
- 8 carte percorso Famous Fairways (incluse)
- 9 monete da 2 centesimi
- 9 monete da 10 centesimi
- 1 moneta da 50 centesimi
- Carta e penna

SCOPO DEL GIOCO

Come nello sport del golf, il tuo obiettivo in Famous Fairways è completare il percorso scelto con meno mosse dell'avversario.

Ogni percorso è formato da diverse buche. Ad ogni buca tu e il tuo avversario avrete la possibilità di scegliere tra diverse mazze, che vi permetteranno di portare la palla in buca. Quando una mazza viene scelta, essa viene rimossa dal gioco fino alla prossima buca, quindi né tu né il tuo avversario potrete riutilizzarla nella buca corrente.

Scegli con cura la mazza giusta, evita i vari ostacoli che punteggiano le varie buche e diventerai un campione in un batter d'occhio!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

CREARE UNA SCHEDA PUNTEGGI

Prima di creare la tua scheda punteggi, tu e il tuo avversario dovete decidere a quante buche giocare.

Ogni buca dura all'incirca 3 minuti. Per i novizi, vi consigliamo di giocare a 9 buche.

Ogni buca ha un Par, un numero medio di mosse previsto (definiti “Colpi” nel gioco del golf) nel quale completarla.

Solitamente un percorso a 9 buche ha: due buche a par 3, cinque buche a par 4 e 2 buche a par 5. I giocatori esperti sono incoraggiati a sperimentare i propri percorsi personalizzati ma per iniziare questo è il percorso più adatto.

Un tipico esempio di tabella dei punteggi per un percorso a 9 buche

Lanciate una moneta per decidere chi userà la fila dei 2 centesimi della tabella e sceglierà la mazza per primo. Chi perde avrà i 10 centesimi e sceglierà la mazza per secondo.

PREPARAZIONE DELLA PRIMA BUCA

Il valore del par della buca attuale indica da quante carte percorso sarà formata. Per esempio, se la prima buca è un par 4, mischiate il mazzo delle otto carte percorso e piazzatene quattro scoperte in fila sul tavolo. Per una buca a par 3 verranno pescate tre carte e così via. Unite i bordi delle carte pescate per ottenere la buca di partenza.

Ogni carta aggiunge quattro spazi, rappresentati dai quattro cerchi grandi quanto una moneta posti sul fondo della carta.

Piazzate la moneta da 50 centesimi sul tavolo, all'estrema destra del percorso, per rappresentare la buca.

Il vostro obiettivo è portare la palla in buca, con un conteggio esatto, nel minor numero di mosse. La zona a sinistra del percorso indica la zona di inizio (il Tee), entrambi i giocatori mettono una delle loro monete a sinistra del percorso per rappresentare la propria palla.

Un tipico esempio di buca a par 4 a inizio partita:

- *Le monete sono nella zona di partenza a sinistra*
- *I sedici spazi (inclusi 8 ostacoli) percorrono le quattro carte che formano il percorso*
- *La moneta all'estrema destra rappresenta la buca*
- *I giocatori hanno ammucchiato le monete restanti distanti dalla carta mazze*

Ora che il percorso è pronto, piazzate la carta Mazze scoperta sul tavolo in una posizione facilmente raggiungibile da entrambi i giocatori.

Ogni giocatore riceve le otto monete restanti del suo tipo che userà per segnare il numero di colpi effettuati per completare la buca. Mettetele vicino alla carta Mazze, dove terrete conto dei vostri colpi.

COME SI GIOCA

DETERMINARE L'ORDINE DEI TURNI

Il gioco del golf ha un modo particolare per gestire l'ordine dei turni.

Invece che alternare semplicemente il turno dei due giocatori, ad agire sarà sempre il giocatore più lontano dalla buca, quindi effettuerà anche diversi turni consecutivi finché non supererà la palla del proprio avversario. Gestire in maniera oculata l'ordine dei turni è una scelta strategica molto importante in Famous Fairways.

Il giocatore corrente sarà dunque quello che ha la palla più lontana dalla buca. Dato che le due palle non possono mai trovarsi sullo stesso spazio, ci sarà sempre un giocatore più lontano.

EFFETTUARE IL TURNO

Durante la prima buca del gioco, il giocatore con i 2 centesimi inizia per primo, seguito dal giocatore con i 10 centesimi. Il turno consiste nello scegliere una mazza dalla carta mazze e di avanzare la propria palla lungo il percorso della potenza della mazza scelta.

Le mazze vengono scelte in base a quanto lontano possono fare arrivare la tua palla, questo è indicato dalla distanza minima e dalla distanza massima scritti su di essa.

Le mazze più potenti sono molto varie e solitamente vengono scelte lungo la prima parte della buca, le mazze meno potenti sono poche ma solitamente vengono scelte lungo la parte finale della buca perché non ce ne sono altre disponibili. A complicare il tutto, inoltre, entra in campo la conformazione stessa del terreno di gioco e dei suoi ostacoli.

Spesso però le mazze più deboli possono essere utili per evitare gli ostacoli, per manipolare l'ordine di gioco o limitare le scelte del tuo avversario.

Per scegliere una mazza, un giocatore piazza una delle sue monete sopra il suo spazio corrispondente nella carta mazze.

Questo indicherà che la mazza è già stata usata e non sarà più disponibile fino alla prossima buca. Questo aiuterà anche nel conteggio dei colpi effettuati per mandare la palla in buca.

Nella carta mazze ci sono anche alcune regole speciali che riguardano la scelta dei due Legni. Il legno più potente (6-9), può essere scelto solo nelle buche par 5. Il legno meno potente (5-8), può essere scelto solo nelle buche a par 5 o a par 4. Nessuna di queste mazze può essere usata nelle buche a par 3:

Dopo aver scelto una mazza, il giocatore di turno decide di quanti spazi avanzare sul percorso. La mazza scelta mostra il numero minimo e il numero massimo di spazi di cui la palla può avanzare. Solitamente è preferibile finire il proprio turno in campo aperto, ma a volte non è possibile evitare gli ostacoli. La palla non può mai fermarsi nello stesso spazio occupato dalla palla avversari.

AFFRONTARE CON GLI OSTACOLI

Ci sono tre tipi di ostacoli: Erba alta, Bunker e Acqua. Ognuno di essi ha caratteristiche differenti.

- Erba Alta – Usa la *potenza minima* - L'ultimo colpo ha portato la palla nell'erba alta. Il giocatore sarà obbligato ad usare la potenza minima della mazza scelta al prossimo colpo.
- Bunker – Max 4 , la palla non può andare oltre alla buca – La palla è finita in un bunker di sabbia. Qualsiasi mazza venga scelta, il prossimo colpo avrà potenza massima 4, e se con questo colpo la palla raggiungerà la buca in ogni caso la palla rimarrà sul bordo e non entrerà. Per poter terminare la buca occorrerà piazzare un'ulteriore moneta a lato della carta mazze (conta come un colpo aggiuntivo).
- Acqua – Un colpo di penalità – La palla è stata persa in un laghetto. Porre una moneta aggiuntiva a lato della carta mazze, ad indicare il colpo di penalità del giocatore.

COMPLETARE LA BUCA

La buca corrente sarà completa quando entrambi i giocatori avranno messo la palla in buca. Per raggiungere la buca bisogna effettuare il numero preciso di spazi, se la palla finisce oltre la buca con un colpo troppo potente, la buca conta come se fosse stata raggiunta ma il giocatore deve piazzare un'ulteriore moneta accanto alla carta mazze.

In alcuni casi per completare una buca vengono usate tutte le mazze disponibili. Se all'inizio del turno di un giocatore non sono rimaste mazze utilizzabili, quel giocatore completerà la buca con un Gimme, piazzando un'ulteriore moneta a fianco della carta mazze per finire la buca. L'effetto dell'ostacolo bunker non viene considerato in questo caso.

In altri casi, un giocatore si ritrova a poter scegliere solo mazze che lo porterebbero nello stesso spazio occupato dall'avversario. I giocatori che si ritrovano in questa situazione devono effettuare un Whiffed Shot; il giocatore sceglie la mazza normalmente e raggiunge la pallina dell'avversario facendo scivolare la propria palla sotto a quella dell'avversario, dopodiché il turno passa all'avversario.

Quando la buca è completata ed entrambi i giocatori sono in buca, ogni giocatore conta quante delle sue monete si trovano sulla carta mazze e a fianco di essa e segna il totale nella propria tabella dei punteggi nello spazio relativo alla buca appena completata.

Per rendere più facile il conteggio finale dei punti, disegnate un quadrato per ogni colpo sopra al par attorno ai punteggi delle buche di cui avete superato il par e un cerchio per ogni punteggio sotto al par nei punteggi che invece non lo hanno superato.

Raccogliete le otto carte percorso e mischiatele. Create la nuova buca pescando un numero di carte corrispondenti al suo par, create il nuovo percorso, riposizionate la buca, le palline e ricominciate a giocare.

Il giocatore che ha fatto più punti (il peggiore) nella buca precedente, sarà il primo giocatore. Se la buca precedente è finita in pareggio, il giocatore che aveva iniziato per primo sceglierà chi inizierà per primo la buca corrente.

VINCERE LA PARTITA

Quando tutte le buche del percorso saranno state completate, ogni giocatore somma i quadrati e sottrae i cerchi che ha nella sua tabella dei punteggi per creare il suo punteggio totale e segna il risultato nella colonna finale.

Il giocatore che ottiene il numero più basso è il vincitore.

In caso di pareggio il gioco continua in modalità Sudden Death, ovvero si continua a giocare nuove buche ad oltranza, finché non potrà essere dichiarato il vincitore assoluto.

ESPANDI IL TUO DIVERTIMENTO

VISITA IL SITO UFFICIALE

Grazie per aver giocato Famous Fairways, il più Piccolo Gioco di Golf del Mondo! Ti consigliamo di visitare il sito www.FamousGamesCompany.com per trovare maggiori informazioni, contenuti aggiuntivi e tutte le novità riguardo i nostri giochi.

ORGANIZZA UNA LEGA O UN TORNEO

I giochi di carte come Famous Fairways sono un'ottima scusa per stare con gli amici di lunga data o conoscerne di nuovi.

Trasforma il gioco in un evento fisso, tieni conto dei risultati dei partecipanti e magari premia i migliori giocatori a fine stagione.

PROVA ALTRI FAMOUS GAMES

Famous Fairways fa parte di una più grande ed innovativa linea di giochi a nove carte che si possono trasportare facilmente e giocare ovunque: eventi sportivi, dentro biglietti di auguri, come premi di lotterie, e nascosti dentro confezioni di DVD. Se sei un appassionato di baseball o corse automobilistiche, tennis o football americano, non sai mai dove potremmo spuntare ancora.

CREDITI

GAME DESIGN

La FamousGamesCompany ed i suoi giochi sono frutto di un'idea del poeta, commediografo, avventuriero e imprenditore Rob Bartel. Sia che stia scalando vulcani ad El Salvador o che stia guidando sulla costa Maori della Nuova Zelanda, Bartel ritiene che ogni cosa che meriti di essere fatta merita di essere fatta per bene.

PLAYTESTING

Erinne Bartel, Ryan Bartel, William Bekking, Gavan Brown, Tessa Craig, Vicki Cunningham, Mike Forbes, Jamie Han, Brian Jackson, Dylan Kirk, Dan Lazin, Justin Melmoth, Sean Ross, Matt Tolman, Jake Troughton, ed i Game Artisans of Canada

TRADUZIONE

Traduzione inglese-italiano: Pietro "WarioPunk" Turri

Revisore inglese: Federico "BirdFederico" Peluso

Revisore italiano: Simone "simone" Poggi

