

FAMONDO

Manuale delle Regole v1.0 — 20 marzo 2026 · famondo.com

1 Presentazione del Gioco

FAMONDO è un gioco di carte strategico in cui ogni giocatore compone una famiglia collezionando carte **Genitori**, **Bambini** e **Animali**. **Speciali** portano ritmo e colpi di scena al gioco.

Obiettivo

- ✓ Comporre una famiglia di 5 carte che rappresenti i 5 continenti.
- ✓ La famiglia deve contenere come minimo 1 Genitore, 1 Bambino e 1 Animale.
- ✓ Il primo a completare la propria famiglia annuncia «FAMONDO!» e vince la manche (1 punto).

Parametro	Valore
Giocatori	Da 2 a 6 giocatori
Età	Dai 6 anni (versione semplificata) · 8 anni e oltre (versione completa)
Durata	Da 5 a 10 minuti a manche

2 Materiale di Gioco

65 Totale carte	15 Genitori 3 / continente	20 Bambini 4 / continente	15 Animali 3 / continente
------------------------------	---	--	--

+ 15 carte Speciali (Adozione x2, Scopa x3, Sveglia Guasta x4, Ombrello x6).

Identificazione dei Continenti

N°	Continente	Esempi di animali
1	Europa	Lupo, orso bruno, cinghiale
2	Asia	Panda, tigre, orango
3	Oceania	Canguro, koala, tartaruga verde
4	Africa	Leone, elefante, rinoceronte
5	Americhe	Bisonte, lama, pappagallo

Il numero del continente si trova in alto a sinistra della carta. I badge in alto a destra indicano il tipo: 🧑 Genitore · 🧒 Bambino · 🐾 Animale.

Carte Speciali (15 carte)

Tenute in mano fino all'utilizzo. **Un giocatore può giocare una sola carta speciale per turno.** Qualsiasi carta rimasta in mano alla fine della manche viene persa.



Adozione

x2

Attacco

Ruba una qualsiasi carta in gioco davanti a un avversario e mettila davanti a te.



Scopa

x3

Attacco

Il giocatore preso di mira sceglie una delle sue carte in gioco e la scarta.



Sveglia Guasta

x4

Attacco

Obbliga un avversario a saltare il turno successivo (niente pesca, niente carta speciale).



Ombrello

x6

Difesa

Annula un attacco (Scopa, Sveglia Guasta o Adozione). Può essere giocata anche fuori dal proprio turno.

3

Preparazione

- 1 Concordare il numero di manche da giocare.
- 2 Mescolare le carte e formare un mazzo coperto al centro del tavolo.
- 3 Distribuire 3 carte a ciascun giocatore.
- 4 Ogni giocatore dispone davanti a sé le proprie carte Continenti scoperte (in ordine numerico, da 1 a 5) e tiene le carte Speciali in mano, coperte.

- 5 Inizia il giocatore più giovane.

4 Svolgimento della Partita

Il gioco si svolge in **senso orario**. Ad ogni turno, esegui **un'azione principale obbligatoria** e **un'azione facoltativa**.

Azione Principale (obbligatoria)

Opzione A

Pescare la carta in cima al **mazzo comune**.

Opzione B

Recuperare la carta superiore degli **scarti** — solo se è una carta **Continente**.

Regole di gioco delle carte

- ✓ Si può giocare una sola carta Continente per turno.
- ✓ Si possono avere al massimo 5 carte in gioco davanti a sé.
- ✓ È possibile sostituire una carta già in gioco per ottimizzare la propria famiglia.
- ✓ Si possono tenere al massimo 3 carte in mano.



Azione Facoltativa

Dopo l'azione principale, puoi giocare **una sola carta Speciale** dalla tua mano. Una volta utilizzata, viene scartata.

5 Fine Partita

Fine di una Manche



FAMONDO!

Non appena un giocatore riunisce **5 carte di 5 continenti diversi** — con almeno **1 Genitore, 1 Bambino e 1 Animale** — annuncia «**FAMONDO!**».

Il giro di tavolo si conclude normalmente fino al giocatore che ha iniziato la manche. Se questo giocatore perde una carta (attacco Scopa o Adozione) prima della fine del giro, il suo annuncio viene annullato e la partita continua.

Casi Particolari

- 🟡 Parità: se più giocatori completano la propria famiglia durante lo stesso ultimo turno, ciascuno segna 1 punto.
- 🔄 Mazzo vuoto: mescola gli scarti per formare un nuovo mazzo.

Vittoria Finale

Il vincitore è chi ha vinto **il maggior numero di manche**. In caso di parità, può essere giocata una manche decisiva.

6 Versione Semplificata

Iniziazione · Dai 6 anni

Per scoprire il gioco in modo graduale con i più piccoli:

DA TOGLIERE

- ✗ Tutte le carte Speciali.
- ✗ Il vincolo «1 Genitore, 1 Bambino, 1 Animale».

NUOVO OBIETTIVO

- ✓ Essere il primo a giocare 5 carte di 5 continenti diversi.
- ✓ Nessuna carta tenuta in mano: tutto ciò che viene pescato va giocato o scartato.

7 Domande Frequenti

D: Cosa succede se ho 5 continenti ma mi manca un Animale?

R: La manche continua per te. La tua famiglia deve obbligatoriamente comprendere almeno 1 Genitore, 1 Bambino e 1 Animale tra le tue 5 carte di continenti diversi per poter annunciare «FAMONDO!».

D: Posso avere due Genitori nella mia famiglia finale?

R: Sì. L'unico vincolo è avere i 5 continenti e rispettare la quota minima (1 Genitore, 1 Bambino, 1 Animale). Le altre due carte possono essere di qualsiasi tipo.

D: Posso giocare una carta Adozione se ho già 5 carte in gioco?

R: Sì, ma devi scartare immediatamente una delle tue carte in gioco (o quella appena rubata) per restare a 5.

D: La carta Ombrello conta come la mia azione speciale del turno?

R: No. L'Ombrello è una carta di difesa giocata in reazione a un attacco, anche se non è il tuo turno. Questo non ti impedisce di giocare una carta speciale offensiva (ad es. Scopa) durante il tuo turno.

D: Posso pescare una carta Speciale dagli scarti?

R: No. Puoi recuperare la carta in cima agli scarti solo se si tratta di una carta Continente. Le carte Speciali scartate sono perse definitivamente per la manche in corso.

D: Cosa succede se dimentico di giocare una carta Continente durante il mio turno?

R: L'azione di giocare una carta è un'opzione legata alla tua azione principale. Se salti il turno senza giocarla, dovrai aspettare il turno successivo.

D: La Sveglia Guasta annulla anche la difesa?

R: Un giocatore sotto l'effetto di una Sveglia Guasta non può giocare carte speciali durante il suo turno. Conserva comunque il diritto di giocare un Ombrello per difendersi se qualcuno lo attacca durante il turno degli altri.