

FARAWAY

Un gioco di posa di carte piuttosto innovativo



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 07/08/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Faraway](#) è un gioco di selezione e posa di carte piuttosto “maligno”: leggendo le regole sembra tutto un “déjà vu” ma in realtà non così e i partecipanti se ne accorgono subito arrivando alla fine di una partita!

È distribuito in Italia (tradotto nella nostra lingua) da [GateOnGames](#) ed è dedicato a 2-6 giocatori, di 10 anni o più, pronti ad investire 25-30 minuti per partita.

Vediamo allora un po’ più da vicino di cosa si tratta, anche perché è stato uno dei tre finalisti dello Spiel des Jahres 2025.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Aprendo la scatolina di **Faraway** troviamo due mazzi di carte e un libretto segnapunti, oltre al regolamento (in italiano).

Il primo mazzo (nel formato 70x70 mm), contiene 60 carte “Regione” (numerate da 1 a 68), mentre il secondo è composto da 45 carte “Santuario” in un formato più piccolo (44x68 mm). Le carte sono ben fatte e ben illustrate e vi consigliamo di imbustarle perché verranno tenute a lungo in mano e potrebbero correre il rischio di rovinarsi.

Infine troviamo una scheda stampata su cartoncino che riassume, da un lato, “come” si faranno i Punti Vittoria (PV), mentre dall’altro lato ci mostra degli esempi di calcolo del punteggio: e questo

è... “buono e giusto” perché il metodo di calcolo dei nostri punti a fine partita è abbastanza anomalo.

Vediamo perché.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 - Tavolo pronto per una partita a cinque.

Prima di iniziare una partita a **Faraway** dovremo preparare il tavolo distribuendo 3 carte Regione ad ogni partecipante e mettendone altre $X+1$ in una “Riserva” al centro (dove X è il numero dei giocatori). Il mazzo resterà coperto per la pesca.

Sempre al centro mescoleremo e poseremo (coperto) il mazzo Santuario: nessuna carta di questo tipo viene data inizialmente ai giocatori.

Consiglio: le regole prevedono una distribuzione iniziale “avanzata” che noi vi consigliamo di adottare subito dopo aver effettuato la prima partita di prova: in pratica vengono distribuite cinque

carte Regione e i giocatori ne devono scegliere tre, scartando le altre: a questo punto gli scarti e il resto del mazzo vengono rimescolati accuratamente prima della posa al centro tavolo.

Questa distribuzione alternativa permette di ridurre l'effetto "Fortuna", ed è per questo che ve la raccomandiamo.

Il Gioco



Foto 3 – Situazione dopo aver giocato la prima carta.

Dopo aver esaminato le proprie carte iniziali con grande attenzione (capirete fra poco perché insistiamo su questa parola) i giocatori ne scelgono una e la posano davanti a loro, coperta: quando tutti hanno fatto la loro scelta le carte vengono scoperte e si inizia la risoluzione.

Ognuno mette la carta giocata alla sua sinistra, per iniziare una fila di otto: la partita infatti terminerà dopo l'ottavo turno. Poi, partendo dal giocatore che ha posato la carta di valore più basso e procedendo in ordine progressivo, tutti scelgono una delle carte scoperte in tavola: infine si pescano altrettante carte dal mazzo e si ripristina la riserva.

Guardando al nostro esempio (Foto 3) il primo a scegliere sarà il giocatore in basso a sinistra (valore 2), seguito da quello alla sua destra (3) e da quello che ha di fronte (6).

Cominciate ad incuriosirvi? Bene, allora possiamo andare a dare un'occhiata a qualcuna delle carte Regione.



Foto 4 – Esempio di carte Regione.

Ognuna di esse, disegni a parte, ha le seguenti caratteristiche:

- (1) – un colore ed una barra decorata che divide in due la carta stessa;
- (2) – in alto c'è sempre un numero progressivo (a sinistra) ma possono esserci anche 1-2 icone nell'angolo in alto a destra. **Faraway** utilizza soltanto tre icone: il cervo (Okiko, di colore arancione), la pietra (Uddu, di colore blu) e il cardo (Goldlog, di colore verde);
- (3) – in basso ci sono i Punti Vittoria (PV) che ogni carta potrebbe garantire al suo possessore: alcuni di questi punti si ricevono in “automatico” (la seconda e la terza carta in alto nel nostro esempio), mentre per altri è necessario avere raggiunto certe caratteristiche. La carta in basso al centro, per esempio, assegna 10 PV per ogni set di quattro carte di colore diverso; quella in basso a destra invece darà 4 PV per ogni carta blu, ma solo se il giocatore avrà raccolto 2 Okiko e 1 Uddu;
- (4) – il cerchietto in alto a sinistra che racchiude il numero progressivo mostra due diverse possibilità: il sole (lo vedete in quattro carte su cinque) e la luna (solo la carta 23);
- (5) – infine su alcune carte appare un'altra icona a forma di mappa sulla destra del numero progressivo (non è rappresentato nella foto, ma lo vedremo più avanti);

A questo punto vi starete chiedendo quando salterà fuori la famosa “difficoltà” cui accennavamo: beh, vi lasciamo ancora in sospeso per qualche riga...

Dal secondo turno in poi si procede allo stesso modo, giocando una carta coperta, girandole tutti insieme e posizionandole a destra dell’ultima giocata (sempre in un’unica fila), ma in questo caso dovremo fare un controllo ulteriore.



Foto 5 – Esempio di carte Santuario.

Se infatti il numero dell’ultima carta posata è “superiore” a quello della precedente potremo pescare una carta dal mazzo Santuario e per ogni icona “mappa” sulle Regioni già giocate ne prenderemo una extra.

Dopo aver rimpinguato la propria mano, sempre in ordine progressivo, e prima di procedere con il turno progressivo dovremo tutti scegliere una (ed una sola) delle carte Santuario raccolte per metterla, scoperta, sotto alla fila delle Regioni: tutte le altre sono rimesse invece “sotto” il mazzo.

Anche le carte Santuario sono divise in due parti:

- (a) – in alto, oltre al disegno, possiamo avere una delle solite icone (Okiko, Uddu o Goldlog) e/o una icona “Mappa”, come succede nelle Regioni;
- (b) – in basso invece, oltre al colore, ci possono essere delle indicazioni per fare PV extra a fine partite se si rispettano certe condizioni. Così la prima carta in alto a sinistra (Foto 5) darà 1 PV per ogni carta verde nel vostro gioco; quella in alto a destra darà 1 PV per ogni carta gialla o blu (sta a voi scegliere il gruppo più numeroso); ecc.



Foto 6 – Situazione di un giocatore dopo i primi quattro turni.

Se date un'occhiata alla Foto 6 qui sopra noterete sicuramente che:

- (I) il giocatore ha usato quattro carte in ordine crescente;
- (II) per questo motivo ha raccolto già quattro carte Santuario che potrà sfruttare in seguito e alla fine della partita.

Ma veniamo finalmente alla vera innovazione del gioco: come abbiamo già anticipato la partita a **Faraway** dura solo 8 turni, quindi tutti partecipanti si troveranno alla fine con una fila di otto carte Regione e un certo numero di Santuari.

Bene: non resta che girare a faccia in giù tutte le carte e cominciare a scoprirle una alla volta, partendo da quella più a destra: man mano che vengono girate bisogna guardare se ci sono dei PV in basso e cosa serve per ottenerli.

Avete abbastanza icone, fra quelle sui Santuari e quelle sulle carte scoperte per soddisfare la richiesta? Ottimo: allora guadagnerete i punti indicati. Vi manca qualcosa? Ahi ahi ahi... nessun punto per quella carta!!!

Semplice no? A chiacchiere sì, ma non è affatto facile riuscire a prevedere in anticipo quali carte tenere per ultime (e saranno le prime ad essere scoperte) perché le loro icone servono a fare punti con quelle che le... precedono nella fila!

Vediamo un esempio:



Foto 7 – La “striscia” di un giocatore a fine partita, con ben 6 carte Santuario. Le carte sono a faccia in su, dopo il conteggio, ma all’inizio di questa fase erano tutte coperte.

- (1) - giriamo la prima carta (la n° 35 a destra): nessun punto perché non ci sono 4 carte di colore diverso: peccato;
- (2) – la “32” richiede tre Uddu per assegnare 7 PV: non ci sono, quindi... niente da fare;
- (3) – la 39 richiede invece richiede 2 Okiko e ce ne sono tre (uno sulla 35, uno sulla 32 e uno su un santuario) quindi il giocatore incassa 9 PV;
- (4) – la 1 non assegna punti, ma offre 2 icone;
- (5) – la 40 richiede un Okiko, 1 Uddu e 1 Goldlog: ci sono già tutti quindi il giocatore otterrà 3 PV per notte. Ci sono tre carte Notte (39, 32 e 35), quindi 9 PV;
- (6) – la 31 assegna 1 PV per carte gialle o rosse: ci sono 3 rosse e 2 gialle (la 35 e un Santuario), quindi scegliamo le rosse e facciamo 3 PV;
- (7) – la 18 assegna 10 PV perché c'è un solo set di carte di ogni colore (ad esempio $18+31+40+1$);
- (8) – 16 infine assegna 2 PV per ogni Okiko scoperto: sono 6 in totale (incluso quello del santuario), quindi 12 PV.

Passiamo ora ai Santuari raccolti:

5 PV dal primo a sinistra, più 6 PV dal terzo (3 Uddu), più 0 per il quarto (nessuna mappa in vista), più 4 per il quinto (un solo set di quattro colori) e 2 per il sesto (2 soli Goldlog) per un totale di 17 PV.

Il giocatore ha totalizzato $9 + 9 + 3 + 10 + 12 + 17 = 60$ PV (non male!!!)

Qualche considerazione finale

Spero che l'esempio vi abbia fatto capire come sia importante prevedere fin dall'inizio quali carte possono fare punti e debbano dunque essere giocate per prime: da quel momento si tratterà di scegliere le carte che hanno le icone giuste per soddisfare il maggior numero di Regioni iniziali.

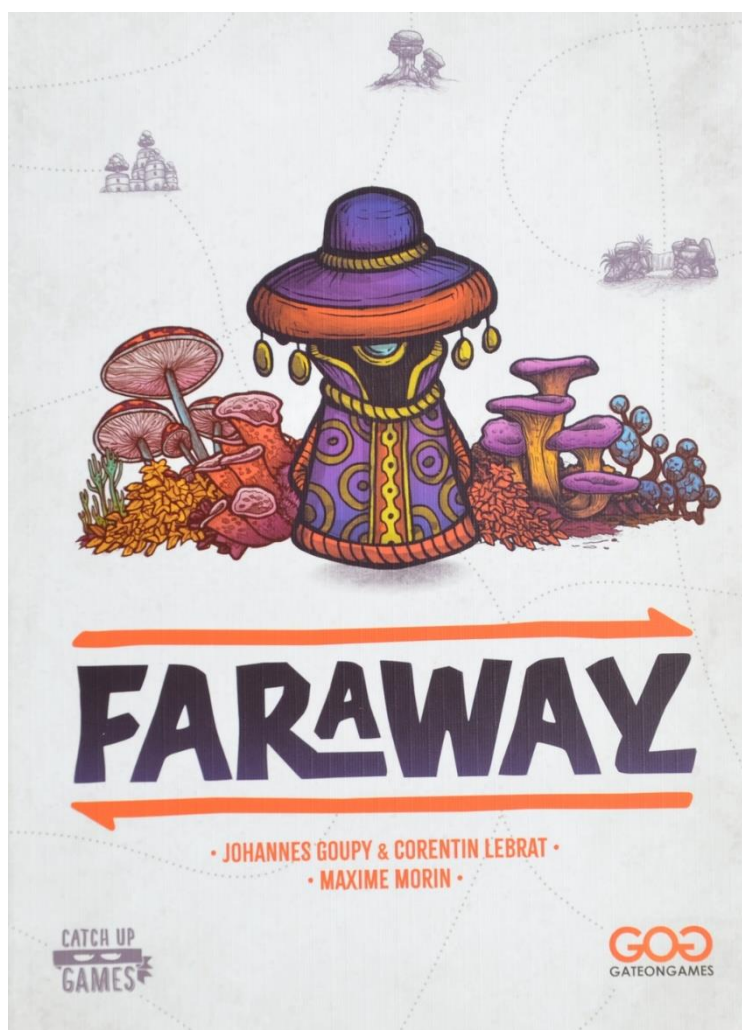


Foto 8 – La scatola di Faraway.

Non sperate nel colpo di c... (in altre parole trovare verso la fine carte che faranno comunque punti) ma concentratevi piuttosto sulle carte Santuario per aiutarvi a far tornare i conti: se possibile giocate più carte con l'icona della “mappa” perché vi permetteranno di acquisire un maggior numero di Santuari fra cui scegliere poi quello che vi sarà più utile.

Se poi scoprite una carta che richiede i quattro colori, fate un po' di conti: pensate di farcela, fra Regioni e Santuari, ad avere 1-2 set completi? Allora giocatela! Altrimenti cercate un'alternativa.

Le migliori carte Regione sono quelle che hanno due diverse icone, perciò provate a non farvele scappare: questo significa che nel prossimo turno dovete giocare una carta di valore molto basso per essere il primo a scegliere, altrimenti rischiate che la “vostra” carta vi venga rubata dagli avversari.

Infine non... mandate al diavolo il gioco se nella prima partita avrete fatto pochi (o zero) punti: è lo scotto da pagare per entrare più rapidamente nel “tortuoso” meccanismo che hanno ideato i due autori francesi, quindi usate l’esperienza negativa per capire cosa NON fare nella partita successiva, e vedrete che dopo 2-3 prove il vostro punteggio comincerà a salire rapidamente. Parola di Balena!