

Efele

8 maggio 2012

1 Introduzione

Il gioco di carte Efele richiede tipicamente l'uso di un mazzo di carte tirolesi Salzburger o bavaresi Schafkopf, da cui siano state tolte, qualora presenti, le carte col numero 5 e 6.

Il nome Efele significa "scimmia" che, in altre parole, è l'appellativo dato all'ultimo giocatore che non riesce a chiudere effettuando la combinazione vincente, e che risulta dunque essere il giocatore perdente. Le regole del gioco sono piuttosto semplici e pertanto indicate a bambini e ragazzi. Numero di giocatori: due o più con il limite imposto dal numero di carte disponibili.

2 Scopo del gioco

Lo scopo di Efele è quello di chiudere con una combinazione di quattro carte dello stesso valore (dei quattro semi o colori disponibili).

Nota: Qualora si usino le carte Salzburger, la carta Weli funge da jolly (o "matta") e può assumere qualsiasi valore (e seme) si desideri al fine di ottenere la combinazione vincente.

3 Distribuzione delle carte

Il mazziere, scelto a sorteggio, mescola accuratamente le carte e le fa tagliare al giocatore posto alla sua destra. Distribuisce quindi in senso orario, partendo dal giocatore posto alla sua sinistra, quattro carte, una alla volta, a tutti i giocatori presenti incluso se stesso. Le carte avanzate vengono poste coperte al centro del tavolo di gioco: questo insieme di carte viene definito tallone.

4 Svolgimento del gioco

1. Il giocatore posto alla sinistra del mazziere inizia pescando una carta dal tallone. A questo punto, in base al valore della carta pescata, ha due possibilità:
 - (a) tenere la carta e scartarne un'altra;
 - (b) scartare la carta appena presa.
2. La carta scartata va data coperta, in modo tale che nessun altro giocatore possa vederla, al giocatore successivo posto alla sinistra (senso orario) che allo stesso modo può decidere di:
 - (a) tenere la carta e scartarne un'altra;
 - (b) scartare la carta appena ricevuta.

3. Quando una carta più volte scartata fa il giro completo del tavolo e giunge all'ultimo giocatore seduto alla destra di quello che l'ha scartata per primo, nel caso in cui l'ultimo giocatore a riceverla decida di scartarla, deve porla scoperta al centro del tavolo. A questo punto:
 - (a) a partire dal giocatore che ha appena posto la carta scartata al centro del tavolo e procedendo in senso orario verso il giocatore successivo (in senso orario), ognuno ha la facoltà di scartare una o più carte dello stesso valore ponendole scoperte sopra di essa e pescandone altrettante dal tallone, al fine di avere sempre quattro carte in mano.
 - (b) terminato il giro, il giocatore che per primo ha posto al centro del tavolo la carta scartata, ne pesca una dal tallone e riprende a giocare come di consueto:
 - i. può tenere la carta e scartarne un'altra;
 - ii. può scartare la carta appena presa.
4. Dal momento in cui siano presenti al centro del tavolo, scoperte, le carte scartate, ogni qual volta un giocatore peschi dal tallone una carta il cui valore è fra quelli già scartati, deve porla al centro del tavolo, scoperta, sopra quella di pari valore e ripescarne un'altra dal tallone: l'operazione si può ripetere più volte fino a quando non venga pescata una carta "buona", non ancora scartata.
5. Il giocatore che a seguito delle varie mani pesca o riceve una carta che gli permette di avere la combinazione vincente, scopre le carte ed esce dal gioco.
6. Il gioco prosegue fino a che un solo giocatore rimane senza aver effettuato la combinazione vincente. Tale giocatore viene dichiarato perdente (Efele) e in genere deve pagare una penalità, concordata all'inizio prima della distribuzione delle carte.
7. Nel caso in cui il tallone si esaurisca (nessuna carta coperta rimasta) si deve procedere al rimescolamento accurato di tutte le carte scoperte, allo scopo di ricostituire il tallone stesso.