

Fairy Play

di Massimo Colamesta, 2-4 gioc., 10+

Alcuni inventori di giochi si inoltrano nel bosco di Knockma Hill in Irlanda, ove pare che le Fate dei Giochi si riuniscano in convegno ludico. Scoperti a spiarle, i viandanti vengono sfidati a dimostrare le proprie capacità, realizzando i giochi richiesti dalle Fate con il materiale da procacciarsi nel bosco.

CONTENUTO

109 carte:

-108 **Fate**, 12 per ogni materiale:

Ainé bandierine

Cliona scatole

Feeorin matite

Lull carte

Mab pedine

Nuala mappe

Onagh clessidre

Shaylee libri

Titania dadi

il **dorso**, diviso in 9 caselle, funge da **bosco** o da **materiale**

-1 **Regina delle Fate**

4 segnalini colorati (**viandanti**)

queste regole.

SCOPO

Creare più giochi, nell'ordine richiesto dalle fate, collezionando più materiale possibile.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende un **viandante**.

Lasciate cadere dall'alto sul tavolo la **Regina delle Fate** la cui bacchetta indicherà il giocatore iniziale che la pone davanti a sé.

Se si gioca in 3 o in 2, rimuovere rispettivamente 1 o 2 carte di ogni fata uguale. Mischiate le carte formando una pila, con il dorso visibile, da cui si pescherà.

Il giocatore iniziale pesca **6 carte**, per formare la **propria mano**, così gli altri in senso orario. E' consentito avere in mano fate uguali.

Pescate **un'altra carta** e ponetela **al centro** del tavolo. *Essa rappresenta la prima zona del bosco che sarà poi ampliato con altre **carte bosco**, formando i sentieri su cui si muoveranno i viandanti alla ricerca di materiali. Durante il movimento le 9 caselle del dorso hanno tutte uguale funzione.*

Pescate **altre 5 carte** e ponetele **in fila** col dorso visibile. *Queste rappresentano il materiale principale da raccogliere (**carte materiale**). Ogni volta che una qualsiasi carta viene considerata o raccolta come materiale, l'unica sua casella rilevante è quella centrale che contiene, in dimensioni maggiori, il materiale rappresentato.*

SVOLGIMENTO

Ogni turno è diviso in fasi:

1) Apparizione Fate

Il giocatore iniziale sceglie dalla propria mano **una** fata da calare e la pone innanzi a sé. Ognuno, a turno e in senso orario, fa altrettanto ma non può giocare una fata identica ad una già calata da altri **nella stessa mano**. Se non si ha una fata diversa da calare si scarta una carta dalla propria mano e se ne pesca un'altra, continuando a scartare e pescare finché non si può calare.

Rispettando sempre tale regola, si potranno calare nei successivi turni fate identiche ad altre già scelte in precedenza.

Durante il gioco non si è mai tenuti a rivelare le proprie carte, tranne quando si dichiara di non poter giocare carte diverse.

Le fate calate nei turni successivi andranno affiancate a destra dell'ultima in fila.

Ognuna delle 9 fate va scelta considerando queste caratteristiche:

ha 2 poteri, il numero in alto a sinistra indica l'**autorità** per l'ampliamento e a destra la **fantasia** per il movimento;

patrocina un materiale, visibile negli angoli in alto della carta e sul dorso nella casella centrale;

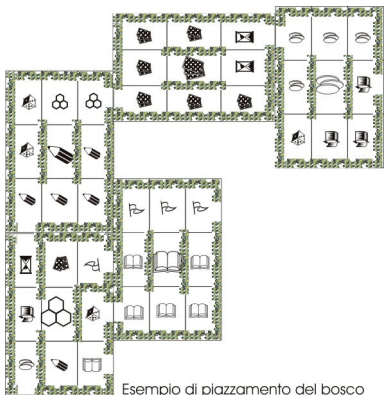
richiede 3 giochi da *completare* con i materiali ordinati su 3 righe.

Dopo che tutti hanno calato **1** propria fata si passa alla fase **2**).

2) Ampliamento Bosco

Confrontate i valori di **autorità** tra le fate *appena* calate:

chi ha l'autorità più alta decide l'ordine in cui ogni giocatore, incluso se stesso, *deve* ampliare il bosco con *una* carta della propria mano, facendo combaciare almeno un'apertura dei sentieri di una carta *bosco* già piazzata, senza sovrapporre le carte né pregiudicarne il collegamento con almeno un'altra. Non si può piazzare una carta *bosco* uguale ad una già calata **nella stessa mano**. Se non è possibile si procede come nella fase di apparizione.



Esempio di piazzamento del bosco



Piazzamento errato di una carta

Al primo turno, ciascun giocatore porrà anche il proprio *viandante* su una casella della propria carta *bosco* appena piazzata.

Chiunque rilevi un'anomalia nella disposizione delle carte bosco, può risistemarle subito.

Dopo che tutti hanno ampliato il bosco con **1** propria carta si passa alla fase **3**).

3) Movimento e Raccolta

Ora confrontate i valori di **fantasia** delle stesse fate:

chi ha la fantasia più alta decide l'ordine in cui ogni *viandante*, incluso il proprio, *deve* muoversi nei sentieri di tante caselle quante ne indica la fantasia della fata *rispettivamente* calata nel turno. Ogni giocatore sceglie il proprio percorso purché il movimento sia

completo, in mancanza il più lungo possibile. Non si può muovere in diagonale, transitare sui cespugli né riattraversare una casella durante la stessa mossa. In una casella può stare solo un viandante e non si può passare su caselle occupate da altri. Se è impossibile muoversi, la casella di arrivo è quella su cui già ci si trova.

Terminato il proprio movimento, il relativo giocatore colleziona carte in base al **materiale raffigurato sulla casella d'arrivo**:

- se questo è rappresentato nella fila delle carte *materiale*, il giocatore raccoglie la relativa **carta materiale**. Se il movimento è terminato su una carta *bosco* occupata da uno o più viandanti, il giocatore colleziona una **carta extra** a scelta fra tutte quelle che formano il bosco *prive* di viandanti. Se sono tutte occupate i segnalini presenti sulla carta *bosco* prescelta tornano ai rispettivi giocatori. Se la rimozione lascia una o più carte isolate, il giocatore che ha preso deve ricompattarle, per traslazione se possibile, facendo combaciare i sentieri più vicini secondo le regole. Ora gli eventuali segnalini restituiti vanno rimessi nel *bosco* a scelta dei rispettivi giocatori, in ordine decrescente di *autorità* del turno in corso.
- Se il materiale della casella d'arrivo **non** è tra le carte *materiale* ma è uguale a quello raffigurato in almeno una casella centrale delle carte del bosco, il giocatore può raccogliere *una* di queste carte *bosco*, purché *prive* di viandanti, altrimenti i segnalini presenti tornano ai rispettivi giocatori come innanzi spiegato.

In ogni caso, se il materiale della casella d'arrivo è **patrocinato** da una delle fate calate nel turno in corso, il rispettivo giocatore ottiene *una carta bonus*, da pescare *in cima al mazzo*.

Ciascuno conserverà per il finale le carte raccolte e non potrà più consultarle.

Dal secondo turno in poi, al termine della fase di raccolta, ognuno conta fra i materiali appena presi (anche extra e bonus) quelli *patrocinati* dalla fata calata nel turno in corso, al fine di svolgere la fase **4**). Se nessuno ne ha, la fase si salta.

4) Danza delle Fate

L'ordine in cui appaiono le fate non sempre è favorevole alla creazione dei giochi col materiale collezionato. Ingraziarsi le fate, raccogliendo il materiale da loro patrocinato, consente di mutarne la posizione. Per ogni materiale *patrocinato* preso nella fase **3**) spetta al relativo giocatore *uno* scambio di posto tra *due* fate *adiacenti*.

*Completate tutte le fasi, si **integrano** le carte materiale mancanti fino a 5, pescandole dal mazzo. A partire dal giocatore iniziale tutti pescano 2 carte per ricostituire la propria mano.*

La Regina delle Fate passa al giocatore alla sinistra, il quale darà inizio ad un nuovo turno.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando il mazzo si esaurisce.

Subito, durante l'integrazione delle carte materiale anche se completata, altrimenti:

durante l'apparizione delle fate o l'ampliamento del bosco, se non tutti hanno calato, chi aveva già giocato riprende in mano la carta appena calata senza proseguire;

durante la **raccolta**, si completa la sola mano in corso senza bonus;

durante la **ricostituzione della mano**, se non vi sono carte per tutti pur *includendo* gli eventuali scarti, si annulla l'intera ricostituzione senza proseguire.

Prima della totalizzazione, i giocatori possono ancora scambiare due delle proprie fate adiacenti per ciascuna delle carte rimaste in mano del materiale patrocinato dall'ultima fata della fila.

A questo punto, senza spostare altro, i giocatori rimuovono contemporaneamente una o più fate dalla propria fila, iniziando dall'ultima, poi la penultima e così via, fino ad averne da 2 a 5. Le carte rimaste in mano e le fate rimosse vanno aggiunte alla propria pila di materiali. Se il gioco termina quando le fate calate sono meno di 5, i giocatori *possono* viceversa aggiungere dalla propria mano carte fino ad averne comunque non più di 5 e *dopo* effettuare eventuali scambi di posto.

PUNTEGGIO

Si inizia dal giocatore a sinistra di chi ha la *Regina delle Fate* che quindi passa di mano.

Questi cala dalla propria pila i materiali, nella sequenza richiesta dalle proprie fate, senza saltarne nemmeno uno, per completare i giochi in base all'ordine in cui sono disposti.

Si inizia sempre dal gioco indicato nella prima riga della prima fata, proseguendo con la prima riga della seconda, ecc. Solo se arriva a completare il gioco della prima riga dell'ultima fata passa alla seconda riga, ricominciando dalla prima fata.

Se non ha il singolo materiale richiesto, il giocatore può supplire:

reperendolo tra le carte materiale rimaste o le carte del bosco, se ha tra le fate calate una che patrocina quel materiale;

oppure prendendolo dal bosco se la relativa carta è occupata da almeno un viandante, che sarà ripiazzato nel bosco dal proprietario.

Ogni volta che un giocatore supplisce un materiale il suo turno viene *sospeso* e la *Regina delle Fate* passa al giocatore seguente il quale inizierà a sua volta a realizzare giochi come innanzi descritto. Quando il turno torna a un giocatore in *sospeso*, questi ricomincia dal materiale successivo a quello supplito continuando a calare dalla pila dei suoi restanti materiali o, in mancanza, cercando di supplire nuovamente.

Un giocatore termina *definitivamente* di creare giochi quando **non può calare né** supplire il materiale richiesto. Il suo segnalino va rimosso dal bosco e la *Regina delle Fate* passa di mano se qualcuno è ancora in gioco.

Ciascun giocatore totalizza un punto per ogni materiale calato che compone giochi completi, mentre quelli incompleti non danno punti.

Inoltre si calcola un punto in più per ciascun materiale di giochi completi patrocinato da ognuna delle fate in fila.

Chi resta con la *Regina delle Fate* guadagna 3 punti.

Vince chi ha più punti. In caso di parità, il giocatore che ha *completato* più giochi.