

Fairy's fate (Destino di una fata)

Contenuto:

- 110 carte suddivise in 5 mazzi con retri diversi:
 - 36 carte lume (retro giallo): sul fronte di una carta lume è presente una fata;
 - 30 carte folletto (retro azzurro): sul fronte di una carta folletto è presente un oggetto che può essere dato o tolto dal folletto;
 - 30 carte natura (retro verde): sul fronte di una carta natura è presente un oggetto o una fata;
 - 9 carte ricetta (retro rosso): sul fronte di una carta ricetta sono presenti 4 oggetti;
 - 5 carte luoghi (retro grigio): grotta, prato, bosco, fiume, collina.

Le 96 carte con retro di tipo lume, folletto e natura sono così suddivise:

- 54 carte fate, di cui 18 'fata serpente' e 3 di ogni tipologia (12 tipologie in totale, di cui 8 fate buone e 4 fate cattive)
- 42 carte oggetti, di cui 12 negative (l'oggetto viene tolto dal folletto). Sono presenti 6 tipologie di oggetti (arancia, noce, ghianda, fungo, foglia, petali di rosa): di ogni oggetto sono presenti 7 carte, di cui 2 negative.

Numero di giocatori: da 2 a 5.

Scenario: 'secondo una leggenda raccontata dai montanari di Catenaia nel Casentino, in un punto alto della montagna detto il Cardetto, si trova una grotta nella quale si ritiene abitino le fate. Una di esse si innamorò un giorno di un giovane contadino che lavorava la terra in un campo vicino, il quale non rimase insensibile al fascino della bella creatura, ricambiandone appassionatamente i sentimenti; ma per un crudele incantesimo la fata diveniva una splendida fanciulla per soli tre giorni e per altri tre un grosso serpente'.

Scopo del gioco: raccogliere i 4 oggetti presenti nella propria ricetta e incontrare la fata per poterla liberare dall'incantesimo.

Preparazione: disporre al centro del tavolo le 5 carte luogo. Ad ogni giocatore viene data una carta ricetta: le altre carte ricetta vengono messe da parte nel caso di un successivo utilizzo. Le carte lume, folletto e natura vengono mescolate insieme: ad ogni giocatore vengono date 4 carte. Si dispongono a una a una le carte restanti a formare 4 mazzi coperti al centro: non importa che qualche mazzo abbia eventualmente una carta in più rispetto agli altri (*figura 1*).



Figura 1
Disposizione iniziale

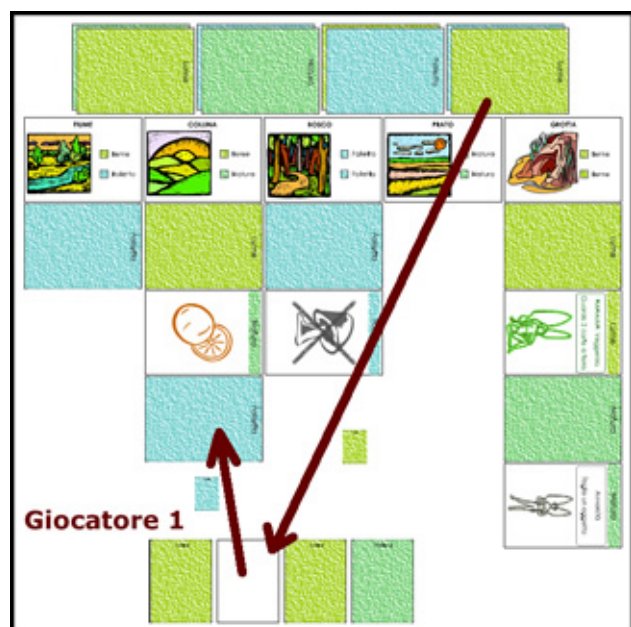


Figura 2
Il giocatore gioca e pesca una carta

Svolgimento: inizia il gioco il più giovane e si passa il turno in senso orario. Ad ogni turno un giocatore gioca una carta accanto ad uno dei 5 luoghi e pesca una carta da uno dei 4 mazzi al centro. Su ogni luogo possono essere disposte al massimo 4 carte rispettando i seguenti vincoli:

Grotta: le prime 2 carte devono essere di tipo lume

Prato: le prime 2 carte devono essere di tipo natura

Bosco: le prime 2 carte devono essere di tipo folletto

Fiume: le prime 2 carte devono essere una di tipo lume e una di tipo folletto. Non importa l'ordine.

Collina: le prime 2 carte devono essere una di tipo lume e una di tipo natura. Non importa l'ordine.

La prima e la terza carta di ogni luogo vanno poste coperte, la seconda e la quarta scoperte (figura 2).

Se un giocatore non può giocare una carta salta il turno.

Viaggio: se sono presenti tanti luoghi con almeno 2 carte quanti sono i giocatori è possibile intraprendere un viaggio. All'inizio del suo turno, un giocatore può, invece di giocare e pescare una carta, decidere di andare in uno dei 5 luoghi per prendere le carte presenti. Il giocatore ruota di 90 gradi la carta luogo scelta. A quel punto tutti gli altri giocatori effettuano il loro turno (pescano e giocano una carta) e decidono anche loro in quale luogo andare (figura 3). Di conseguenza, il giocatore che inizia un viaggio ha il vantaggio di scegliere per primo il luogo, ma gli altri possono giocare una carta prima di scegliere il luogo. Non è possibile andare in un luogo con meno di 2 carte e in un luogo dove è già andato un altro giocatore. E' possibile giocare una carta in un luogo già scelto dagli avversari. E' possibile giocare una carta su un luogo con una sola carta e decidere di andarci, essendo presenti 2 carte. Se un giocatore non può giocare una carta effettua solo la scelta del luogo. Una volta che tutti hanno scelto un luogo, ognuno, a turno, scopre tutte le carte ivi presenti, le raccoglie e le pone scoperte davanti a sé: queste sono le carte realmente possedute da ciascun giocatore, mentre quelle in mano servono solo per poter essere giocate nei vari luoghi. Le carte di un luogo hanno effetto nell'ordine in cui sono state poste. Nel raro caso in cui tutti i luoghi abbiano 4 carte, i giocatori devono intraprendere il viaggio. Se alla fine dei turni di viaggio è presente un luogo con 4 carte, tutte le carte di quel luogo vengono eliminate.



Figura 3

Il giocatore gioca e pesca una carta e decide se andare nel bosco o nella grotta

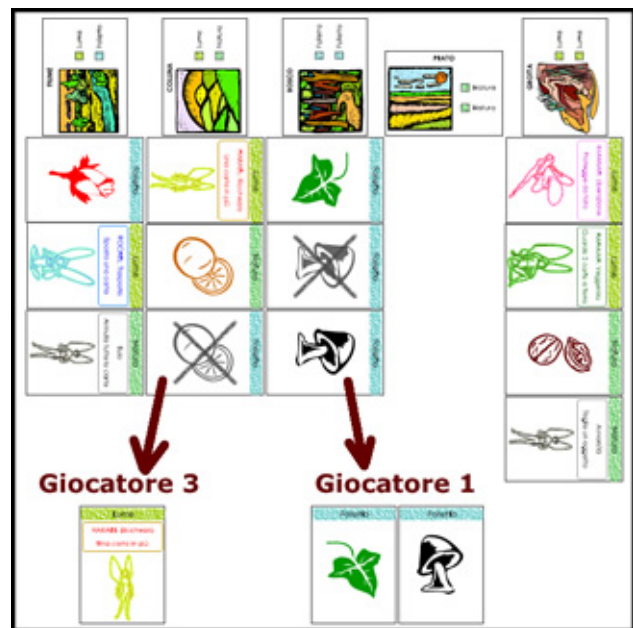


Figura 4

Fine del viaggio: il giocatore 1 raccoglie il fungo, mentre il giocatore 3 raccoglie l'arancia, ma la perde subito dopo

Gli oggetti: il giocatore pone scoperti davanti a sé gli oggetti raccolti nei vari viaggi nel tentativo di ottenere i 4 oggetti presenti nella sua ricetta. Eventuali oggetti non presenti in ricetta o oggetti di cui è già in possesso vengono comunque raccolti dal giocatore. La carta su cui è presente un folletto che toglie un oggetto non ha effetto se il giocatore non è in possesso del relativo oggetto; nel caso in cui il giocatore abbia più di una carta con quell'oggetto, ne perde una. La carta folletto che toglie un oggetto viene eliminata insieme all'eventuale oggetto precedentemente raccolto (figura 4).

Le fate: esistono 12 tipologie di fate, più la fata da liberare dall'incantesimo.

Le fate buone: il giocatore che ha raccolto tali carte può utilizzarle in qualsiasi momento durante il proprio turno. Una volta utilizzate, le carte vengono eliminate.

NELCHAEAL (Sapienza): il giocatore riceve una carta ricetta in più. Al giocatore è sufficiente raccogliere gli oggetti di una delle ricette in suo possesso;

HAAHIAH (Veggenza): il giocatore guarda a sua scelta 2 carte coperte poste sui luoghi;

HARAEAL (Ricchezza): il giocatore pesca una carta da uno dei 4 mazzi a sua scelta;

MEBAHEL (Verità): il giocatore chiede ad un giocatore a sua scelta il nome di un oggetto che gli manca per completare la ricetta. Nel caso l'avversario abbia più di una ricetta, egli dovrà rispondere relativamente ad ogni singola ricetta in suo possesso. Nel caso l'avversario abbia tutti gli elementi di una ricetta, dovrà dire che ha completato la ricetta;

IMAMIAH (Liberazione): il giocatore annulla l'effetto di una fata cattiva (figura 5);

HAHEUIAH (Protezione): il giocatore annulla l'effetto di un folletto;

JABAMIAH (Mutazione): il giocatore scambia 2 carte poste sui luoghi. Non devono essere rispettati i vincoli relativi alle prime 2 carte presenti nei luoghi;

ROCHEL (Trasporto): il giocatore sposta una carta posta sui luoghi. Non devono essere rispettati i vincoli relativi alle prime 2 carte presenti nei luoghi. Eventuali carte presenti nel luogo di origine della carta vengono scalate. Nel raro caso in cui un giocatore sia andato in un luogo con 2 carte a cui ne è stata successivamente tolta più di una, il giocatore raccoglie comunque le carte ivi presenti (figura 6).

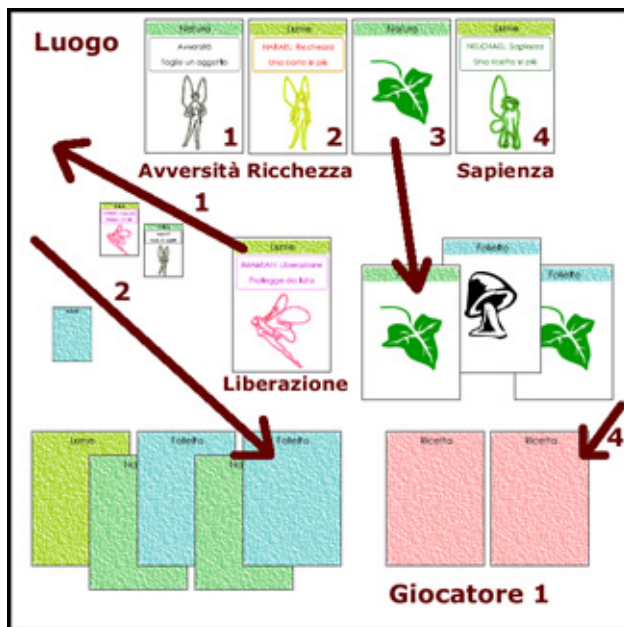


Figura 5

Esempio di raccolta: vengono utilizzate le fate liberazione, ricchezza e sapienza

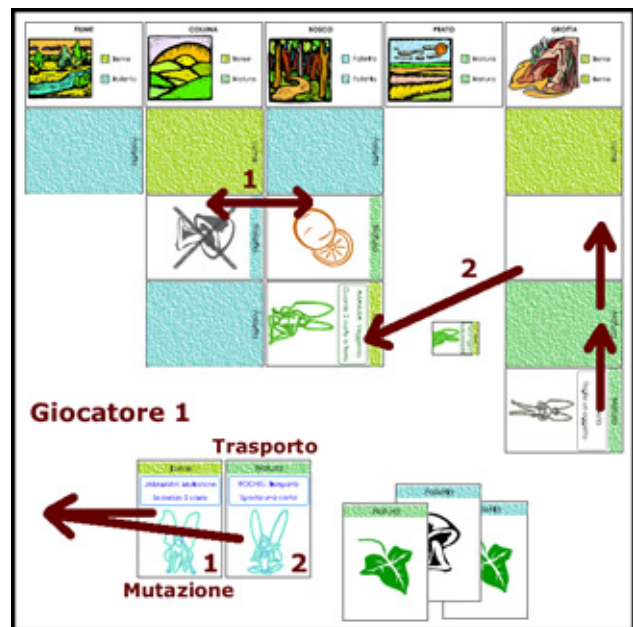


Figura 6

Vengono utilizzate le fate mutazione e trasporto

Le fate cattive: tali carte hanno effetto immediato e vengono subito eliminate.

POVERTA': il giocatore elimina una carta a sua scelta dalla sua mano;

AVVERSITA': il giocatore toglie un oggetto in suo possesso a sua scelta, ovvero, elimina una carta oggetto tra quelle scoperte davanti a sé. Se il giocatore non è in possesso di oggetti tale carta non ha effetto (figura 7);

PIETRIFICAZIONE: il giocatore resta fermo un turno;

BUIO: tale carta annulla l'effetto di tutte le carte presenti nel luogo, sia quelle positive che quelle negative. Tale carta ha effetto per prima, indipendentemente dalla sua posizione all'interno del luogo. Le carte del luogo vengono eliminate. Di conseguenza, è come se il giocatore non si sia messo in viaggio. Se alla fine dei turni di viaggio è presente un luogo con tale carta scoperta, tutte le carte di quel luogo vengono eliminate.

La fata serpente: se un giocatore raccoglie tale carta ed è in possesso dei 4 elementi di una sua ricetta il gioco termina. In caso contrario il giocatore mette da parte tale carta. E' bene notare che la carta 'fata serpente' già raccolta non può essere utilizzata per rompere l'incantesimo una volta completata la ricetta. Nel caso il giocatore incontri tale carta 4 volte senza aver completato la ricetta, il serpente lo morde facendogli perdere una carta oggetto a sua scelta (figura 8).

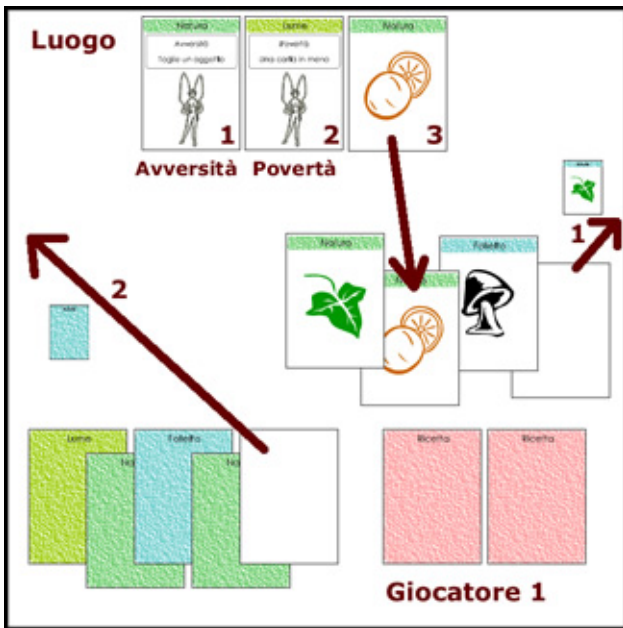


Figura 7

Esempio delle fate avversità e povertà

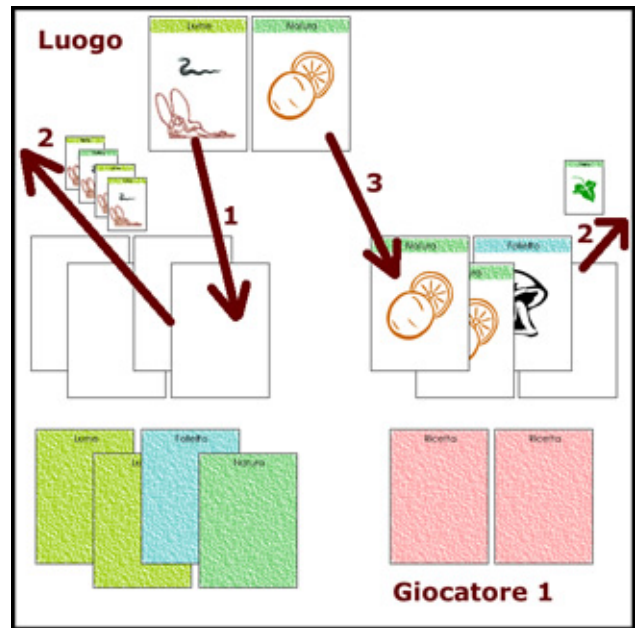


Figura 8

Il giocatore raccoglie 4 serpenti e si toglie un oggetto a sua scelta

Fine del gioco: il gioco termina se un giocatore raccoglie i 4 oggetti presenti in una sua ricetta e incontra la fata serpente, liberandola così dall'incantesimo e vincendo la partita (figura 9). Se ciò non avviene, quando non sono presenti più carte nei 4 mazzi al centro del tavolo, i giocatori continuano senza pescare carte fino a quando non avviene l'ultimo viaggio e termina la partita. Se in questa fase un giocatore non ha carte può solo decidere di viaggiare. Quando tutti i giocatori sono senza carte si effettua un ultimo giro di turni: se nessuno decide di viaggiare il gioco termina in ogni caso. Se la partita termina e nessuno è riuscito a liberare la fata, vince il giocatore in possesso di più oggetti presenti in una sua ricetta. A parità, vince il giocatore in possesso di più oggetti non presenti nella sua ricetta, inclusi eventuali doppioni di oggetti in ricetta. A parità, vince chi ha meno fate serpenti. A parità viene dichiarato più di un vincitore (figura 10).

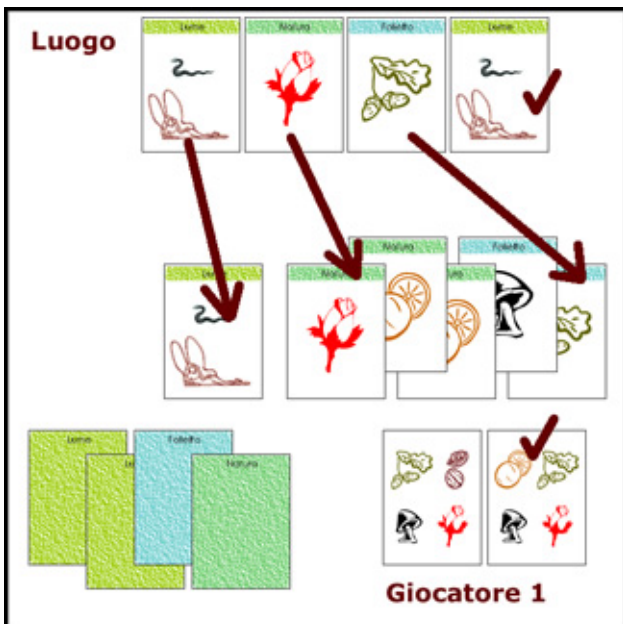


Figura 9

Il giocatore completa la seconda ricetta, incontra la 'fata serpente' e vince la partita

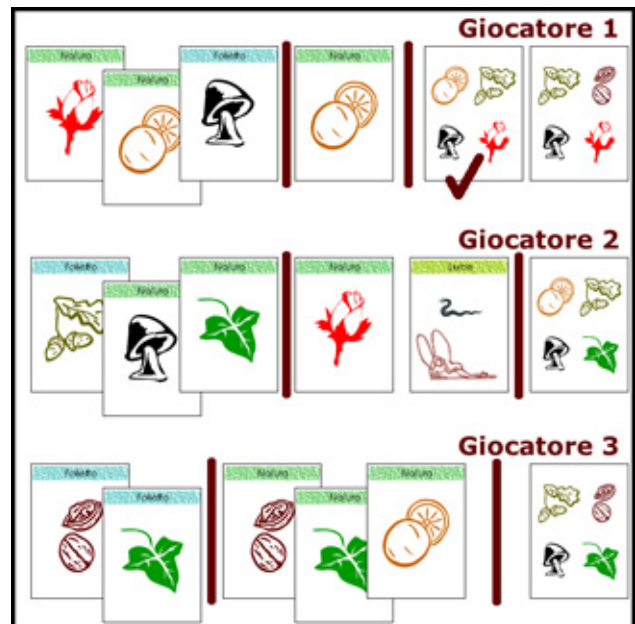


Figura 10

Il giocatore 1 ha 3 elementi della prima ricetta, come il giocatore 2. Entrambi hanno un oggetto in eccesso, ma il giocatore 1 non ha serpenti e vince la partita