

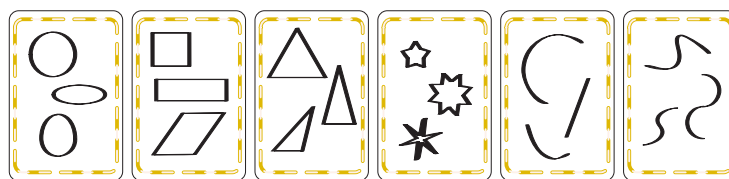
# FATA MORGANA

Progetto e grafica: Dentis Bros

"Nella vecchie taverne vicino ai porti non è insolito trovare altrettanto vecchi marinai che narrano le loro leggendarie gesta nei mari di tutto il mondo; posti meravigliosi, animali esotici, Paesi lontani... ma tutto questo sbiadisce con il tempo e diventa sempre più difficile raccontarlo oppure ogni volta nasce con profili nuovi e inediti. Un'esperienza comune a tutti i lupi di mare è comunque l'incontro con la bella Fata Morgana: non quella della saga dei Cavalieri della Tavola Rotonda... ma il fenomeno fisico e quasi magico che fa vedere cose che non esistono inducendo i poveri malcapitati in clamorosi errori!"

**Un gioco per 2 squadre  
di almeno 2 giocatori  
dai 10 anni in su**

**CONTENUTO**  
6 Carte "Tratti primitivi"



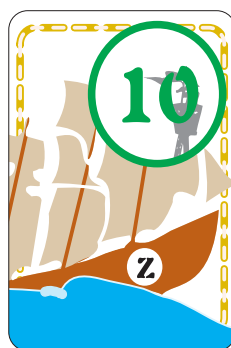
1 mazzo di 93 carte:  
26 velieri (A-Z)



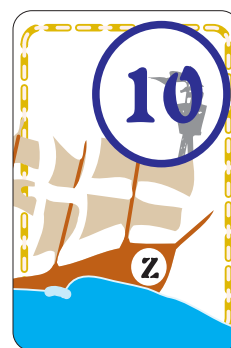
Retro  
mazzo

26 vascelli (A-Z)

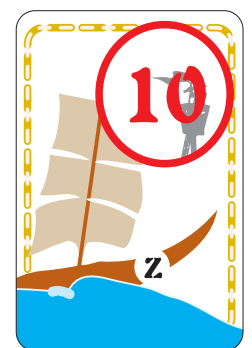
26 golette (A-Z)



Veliero



Vascello



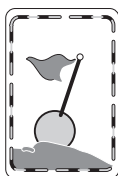
Goletta

15 carte speciali:

5 cannocchiale

5 sirene

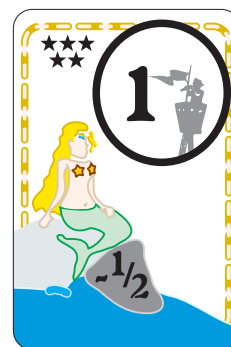
5 vascello pirata



Retro  
Boe



Cannocchiale

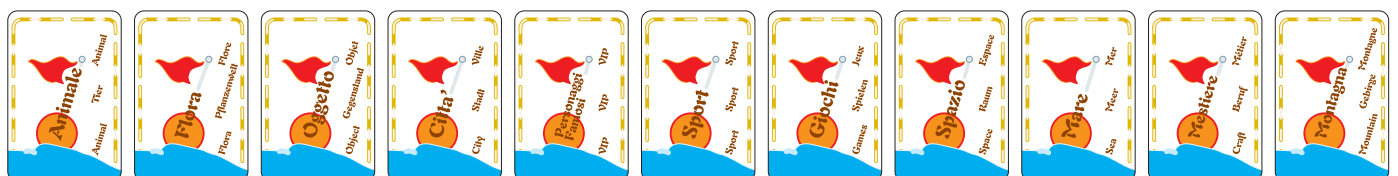


Sirena



Pirati

11 carte Boa (Categorie)



Questo regolamento

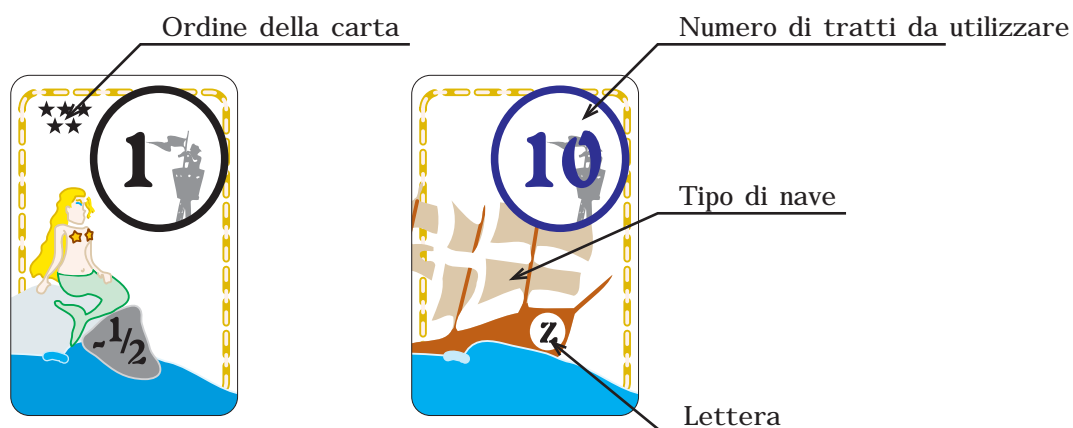
## OCCORRENTE

Fogli e matite per disegnare

## SCOPO

Raccogliere il maggior numero di Boe (Categorie) prima della squadra avversaria facendo indovinare ai propri compagni di viaggio alcune figure con il minor numero di tratti possibili.

## CARTE



## Mazzo di gioco

ogni carta è composta da

- un tipo di nave di differenti dimensioni (nell'ordine Velieri, Vascelli, Golette)
- una lettera dell'alfabeto
- un numero (presente anche sulle carte speciali)
- (solo per le carte speciali) un numero variabile da 1 a 5 stelline che ne indica l'ordine.

Una volta esaurito il mazzo di gioco si rimischia il mazzo degli scarti e si continua a giocare.

*Nota: per rendere meno complicata la ricerca di parole da fare indovinare si possono togliere dal mazzo alcune lettere secondo la lingua e la nazionalità dei giocatori.*

## Tratti primitivi

indicano 6 tipologie di tratto utilizzabile dai disegnatori per formare la figura (sulle carte sono riportati alcuni esempi per ogni tipologia ma ci si può accordare per far rientrare alcuni tipi di tratto in una delle primitive)

- tondo chiuso: cerchi, ellissi, uova...
- quadrilatero: regolare o obliquo...
- triangoli: equilateri, isosceli, scaleni...
- poligono concavo: qualsiasi poligono con almeno un angolo concavo...
- curva semplice: rette, archi di cerchio, curve...
- doppia curva: per semplificare le cose viene considerato un tratto unico; dovrà avere al massimo un flesso ma senza cuspidi...

## Boe

le figure da disegnare dovranno appartenere alla categoria indicata nelle boe; potrà essere qualsiasi soggetto attinente la categoria (la verifica e l'eventuale contestazione dovrà essere presentata dalla vedetta avversaria)

## PREPARAZIONE

Mischiare il mazzo principale e distribuire **3 carte ad ogni giocatore**; le squadre decidono ognuna un giocatore che farà la **prima vedetta** a cui verrà data carta e matita per disegnare;

le Boe vengono posizionate sul tavolo visibili a tutti.

Il gioco può avere inizio.

## SVOLGIMENTO

La vedetta più anziana decide per prima e indica alla vedetta avversaria, in modo da non farsi sentire dagli altri giocatori, una delle categorie e viceversa (indicando però una categoria differente).

Le 2 vedette dovranno decidere un soggetto della categoria a loro assegnata che inizi con una delle lettere che ha in mano e farla sapere all'avversario in modo da avere un riscontro valido.

*Nota: Nella malaugurata ipotesi che una vedetta non sappia cosa disegnare, può accettare suggerimenti dall'avversario (Fair Play!?! ) o nel caso passare la matita a un altro giocatore della propria squadra: in questo caso la vedetta rimasta potrà utilizzare il numero di simboli di un'altra delle sue carte per iniziare il disegno (questa mossa non dà diritto a nessuno di provare ad indovinare).*

A questo punto le vedette, armate di matite, sono pronte.

Gli altri giocatori sceglieranno contemporaneamente una carta tra quelle in mano tenendo conto del numero su di essa; tale numero indica quanti "tratti primitivi" potrà utilizzare la vedetta per disegnare la figura da indovinare.

Quando tutti i giocatori hanno scelto le loro carte, si scoprono contemporaneamente e determinano l'ordine di gioco:

- prima i Velieri dalla A alla Z
- di seguito i Vascelli e le Golette allo stesso modo
- le carte speciali saranno considerate nell'ordine dopo tutte le navi e in ordine di importanza (1-5 stelle): Cannocchiale, Sirena, Vascello pirata.

Quindi a turno i giocatori faranno disegnare alla vedetta un pezzo del disegno che si compone man mano e **possono provare a dare una risposta** (ricordarsi che la squadra non sa quale categoria e lettera sta utilizzando la vedetta, almeno nei primi turni).

La vedetta non dovrà MAI dire nulla e potrà utilizzare soltanto il numero esatto di "tratti primitivi" per ogni giocatore.

Una carta speciale dà diritto a un tratto del disegno e poi viene posizionata di fronte al giocatore che l'ha giocata per essere utilizzata nel momento opportuno (per gli effetti vedi *Carte Speciali*).

Quando un giocatore indovina la figura disegnata la squadra **ritira la Boa corrispondente** alla categoria; il giocatore che ha indovinato diventa la **nuova vedetta** e pesca fino ad avere di nuovo 3 carte; la vecchia vedetta pesca allo stesso modo.

La vedetta avversaria indicherà così al nuovo disegnatore una boa tra quelle rimaste e il giocatore le/gli comunicherà il nome del soggetto da lui scelto (con l'iniziale tra le carte in mano).

Si continua così finché non sono state assegnate tutte le Boe in palio.

*Nota: si consiglia per partite brevi di non utilizzare tutte le Boe disponibili ma comunque un numero dispari di categorie per determinare una squadra vincitrice.*

## CARTE SPECIALI

Le carte speciali vengono giocate come le altre ma il loro effetto può essere attivato solo dopo che sono state utilizzate per disegnare: rimangono sul tavolo di fronte al giocatore finché non decide di attivarle, scartandole.

L'ordine di gioco delle carte speciali è dato dalle stelle presenti sulle carte: per prima verrà considerata la 1° stella a sinistra e poi dritta fino al...le 5 stelle

- Cannocchiale: raddoppia il numero di tratti di una carta giocata da un qualsiasi giocatore;
- Sirena: dimezza (per eccesso) il numero di tratti di una carta appena giocata;
- Pirati: elimina una carta appena giocata (anche speciale); può fare perdere il turno a un giocatore.