

# Fata Morgana

Gioco per 2/ 4 apprendisti alchemisti

Durata: 30/40 min.

Autore: Carlo A. Rossi

Sviluppo: Cogito Studio

Indirizzo: via G. Rocca, 32 – Carpi (Mo) – 41012 – Italy

Mobile: +39 328 70 16 596

E-mail: carlo@cogitostudio.it

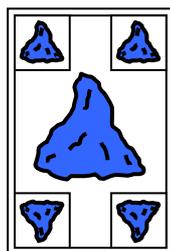
*Tutti sono a conoscenza delle vicissitudini della temibile Fata Morgana e dei suoi strenui duelli con Re Artù e Mago Merlino; tuttavia non tutti sanno cosa fece la leggendaria fata negli ultimi anni della sua vita; si ritirò in uno sperduto villaggio e li vi fondò una scuola di Alchemia; uno dei suoi allievi inventò un gioco in suo onore, ed è proprio quello che vi ritrovate per le mani in questo momento, tramandatoci di generazione in generazione.*

## Materiali

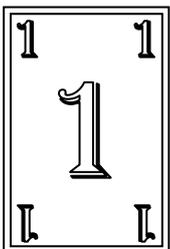
109 carte di cui:



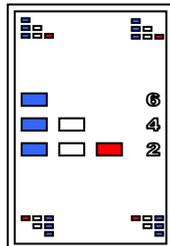
10 **Calderoni**; gli Alchemisti (cioè i giocatori) devono fare le pozioni mettendo gli ingredienti a lato del Calderone scelto; i due elementi raffigurati al centro indicano quali ingredienti quella pozione produrrà.



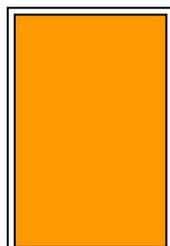
80 carte **Ingrediente** di 5 tipi (i.e. colori) diversi, 16 per tipo; Gli alchemisti useranno queste carte per comporre le loro pozioni.



10 carte **Valore** numerate da 1 a 10; l'alchemista una volta fatta una pozione vi assegnerà un valore, scegliendo una di queste carte e mettendola a fianco della pozione



5 carte **Obiettivo**; indicano quali ingredienti gli alchemisti dovranno avere alla fine della partita per fare dei punti in più



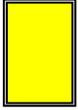
4 carte **Segna-colore**; ogni Alchemista ne avrà una; le pozioni che verranno fatte di volta in volta verranno messe in fila a fianco del proprio colore

Queste regole

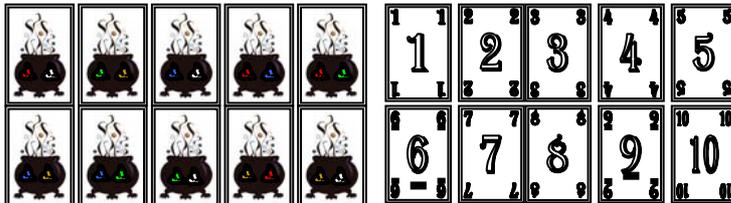
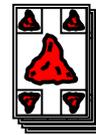
## Preparazione

Prendete carta e penna: serviranno per segnare i punteggi dei giocatori e i turni svolti durante la partita.

Ogni giocatore sceglie una carta segna-colore; queste verranno piazzate sul lato sinistro del tavolo in modo da formare una colonna; le pozioni che verranno fatte nel corso della partita verranno messe alla loro destra; fate in modo quindi di avere almeno 50/60 cm di spazio libero.



60 cm



Piazzate i 10 calderoni sul tavolo in basso su 2 file da 5, in modo che siano tutti visibili (i.e. non sovrapponeteli); sempre in basso piazzate a fianco dei calderoni (e sempre su 2 file) le 10 carte Valore, ordinate in modo crescente.

Infine dividete le carte ingrediente per tipo e formate 5 mazzetti (di 16 carte ciascuno), da piazzare sul lato destro del tavolo.

Vedere figura a lato

Da ognuno di questi mazzetti prendete:

- 6 ingredienti (per un totale di 30) se giocate in 2
- 8 ingredienti (per un totale di 40) se giocate in 3
- 10 ingredienti (per un totale di 50) se giocate in 4

Mescolateli e datene 10 ad ogni giocatore; questi dovranno restare segreti; i rimanenti 10 verranno messi a faccia in giù a fianco degli altri mazzetti ingrediente (nel corso della partita i giocatori avranno l'opportunità di pescare queste carte).

Infine mescolate le 5 carte obiettivo e datene 1 ad ogni giocatore; queste dovranno rimanere segrete fino a fine partita; i rimanenti obiettivi verranno rimossi senza essere guardati.

## Come si gioca

Scegliete a caso il primo giocatore; I turni poi si susseguiranno, per il resto della partita, andando in senso orario.

Al proprio turno un giocatore **deve** eseguire una delle seguenti azioni:

- creare una nuova pozione
- copiare una pozione fatta da un altro giocatore
- passare

Una volta portata a termine la propria azione il turno passa al giocatore alla sinistra; dopo che tutti i giocatori hanno completato il loro turno segnate sul foglietto di carta in modo da tenere il conto dei turni fatti.

Regola importante: il **primo turno** i giocatori **devono creare** una nuova pozione

### **Creare una nuova pozione**

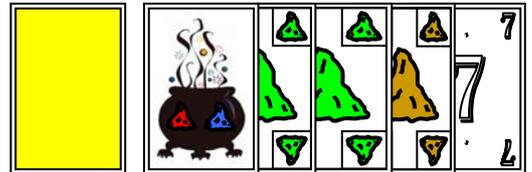
Per creare una nuova pozione un giocatore deve scegliere uno dei calderoni non ancora usati (i.e. tra quelli che si trovano in basso) e piazzarlo sulla riga contrassegnata dalla sua carta Segna-colore. Poi sceglie **da 1 a 4 ingredienti**, tra quelli che ha in mano, e li piazza a fianco del calderone (nb: vi consigliamo di sovrapporli per metà in modo da salvare spazio, ma facendo in modo che siano visibili dagli altri giocatori). Questi saranno gli ingredienti che compongono la pozione. Tuttavia nella scelta degli ingredienti occorre seguire queste regole:

- ci possono essere al **massimo 2 ingredienti uguali**
- **non** si possono usare gli ingredienti raffigurati **all'interno del calderone**

Dopo aver piazzato gli ingredienti, il giocatore deve valutare il valore della sua pozione; per farlo sceglie una carta valore tra quelle ancora libere e la piazza a fianco dell'ultimo ingrediente. Questi rappresentano punti vittoria che il giocatore realizza immediatamente (segnateli sul foglietto di carta).

Infine prende i 2 ingredienti che vengono prodotti dalla pozione, (i.e. i 2 ingredienti raffigurati all'interno del calderone) dai rispettivi mazzetti. Se in quel momento 1 o entrambi gli ingredienti non sono disponibili (perchè in mano agli altri giocatori) allora non verranno acquisiti.

**Esempio:** il giallo sceglie il calderone che produce un rosso e un blu e lo piazza a fianco della sua carta segna-colore; decide che questa pozione è composta da 2 ingredienti verdi e uno marrone; non avrebbe potuto farla di 3 ingredienti verdi perchè al massimo ci possono essere 2 ingredienti uguali; non avrebbe potuto mettere un ingrediente rosso (o blu) perchè questi sono prodotti dalla pozione stessa. Infine decide che questa pozione vale 7; prende la relativa carta valore e la piazza di fianco all'ultimo ingrediente; vengono segnati 7 punti per il giallo il quale prende il risultato della pozione (i.e. un ingrediente rosso e uno blu) dai rispettivi mazzetti e termina così il suo turno.



**Regola Importante:** un giocatore non può creare una pozione usando gli stessi identici ingredienti già usati per un'altra pozione; prendendo l'esempio sopra, non è possibile creare altre pozioni che abbiano esattamente 2 ingredienti verdi e uno marrone (mentre invece è possibile crearne, ad esempio, con 2 soli ingredienti verdi oppure 2 verdi e 2 marroni).

Successive pozioni verranno piazzate a partire dall'ultima, seguendo la stessa riga, in modo che sia sempre chiaro chi è l'autore delle pozioni.

### **Copiare una pozione già fatta da un altro**

Se un giocatore sceglie di copiare una pozione già fatta da un altro, la dichiara e prende, dalla sua mano, esattamente gli stessi ingredienti che sono serviti a crearla e li rimette nei relativi mazzetti. Poi prende esattamente tanti punti vittoria quanto è il valore della pozione (da segnare subito sul foglietto di carta) e gli ingredienti che questa produce dai relativi mazzetti.

**Esempio:** il nero decide di fare la stessa pozione che ha fatto il giallo; prende dalla sua mano 2 verdi e un marrone e li rimette nei rispettivi mazzetti; infine segna 7 punti e prende un rosso e un blu dai rispettivi mazzetti.

**Regola importante:** un giocatore non può mai copiare le pozioni che lui stesso ha creato precedentemente; in altre parole, se decide di copiare una pozione, deve copiarne una già fatta da un altro giocatore. Tuttavia un giocatore può copiare la pozione fatta da un altro più volte nel corso della partita.

### **Passare**

Se un giocatore decide di passare (cioè decide di non fare pozioni) allora può:

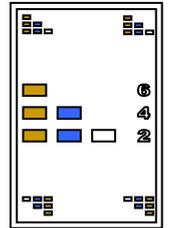
- prendere 1 degli ingredienti da un mazzetto a sua scelta

oppure

- prendere, se ve ne sono ancora, 2 ingredienti dal mazzetto degli ingredienti a faccia in giù (quello che era rimasto dalla distribuzione degli ingredienti durante la preparazione della partita).

### **Obiettivi segreti**

Gli obiettivi segreti permettono di fare punti aggiuntivi alla fine della partita; questi possono essere fatti in modo parziale o in modo completo;



- se infatti alla fine della partita un giocatore ha in mano gli ingredienti raffigurati nella prima riga (partendo dal basso) allora prende 2 punti (nella figura a fianco: 1 marrone, 1 blu, 1 bianco)
- se alla fine della partita ha gli ingredienti sia della prima che della seconda riga (a partire dal basso) allora prende 4 punti (nella figura a fianco: 2 marroni 2 blu e 1 bianco)
- se alla fine della partita ha tutti gli ingredienti raffigurati prende 6 punti (nella figura a fianco: 3 marroni, 2 blu e 1 bianco). In quest'ultimo caso l'obiettivo si dice **Completato**

### **Fine della partita e punti vittoria**

La partita può durare da 9 a 12 turni.

La partita infatti termina se

- alla fine di un turno completo (cioè dopo che tutti i giocatori hanno eseguito il proprio) almeno un giocatore dichiara di avere l'**obiettivo Completato**; tuttavia ciò può essere fatto solo dal **9° turno in poi**.

oppure

- alla fine del **dodicesimo turno**

***Esempio:*** un giocatore alla fine dell'ottavo turno ha completato l'obiettivo; tuttavia non lo può ancora dichiarare, perchè deve aspettare fino al termine del nono; al suo nono turno tuttavia decide di usare gli ingredienti che gli servivano per l'obiettivo per fare una pozione (perchè ritiene che sia più conveniente); alla fine del nono c'è un giocatore che l'ha completato, tuttavia preferisce non dichiararlo perchè gli fa comodo fare un turno in più. Nessuno dichiara un obiettivo completato e quindi si gioca il decimo turno; alla fine del decimo almeno un giocatore dichiara di avere l'obiettivo completato e la partita finisce.

Alla fine della partita i giocatori prendono i punti relativi ai propri obiettivi (parziali o completati) più 1 punto ogni 2 ingredienti rimasti in mano (compresi quelli che sono serviti eventualmente a fare gli obiettivi) e li sommano a quelli fatti durante la partita.

Chi ha più punti vince

### **Play testing**

L'autore desidera ringraziare tutte le persone che hanno contribuito al playtesting; in particolare i club 3M e Stelle&Gufi di Modena, il club Quinta Dimensione di Correggio, Milvio Rossi, Alessandro Zucchini, Alfredo Berni, Federico Faenza, Mario Pasqualotto, Massimo Bianchini, Antonio Dallago.