

# Fate alla riscossa!

Di Marco Danili

Gioco di carte per 3 – 6 giocatori. Durata circa 30 minuti

## Introduzione

Nel Luglio del 1917 nel paesino di Cottingley nello Yorkshire due ragazzine di 10 e 15 anni, Frances Griffiths ed Elsie Wright, infransero la tranquilla armonia del paesino mostrando foto che le ritraevano nel bosco assieme a giocose fate.

A dispetto di quanto ne pensavano le fanciulle la notizia ebbe grande rilievo fino a raggiungere l'interesse di tutta l'Inghilterra. A sfatare (in tutti i sensi) questa leggenda si presentò a Cottingley addirittura il famoso scrittore Arthur Conan Doyle.

Contrariamente a quanto si pensava, lo scrittore confermò la versione delle bambine, nel Dicembre del 1920 lo Strand Magazine, famoso giornale di allora, pubblicava l'articolo: "Fate catturate da una fotografia. Un evento epocale raccontato da Arthur C. Doyle".

Da allora per diversi anni giornalisti, fotografi e curiosi si sono alternati al paesino di Cottingley in cerca delle fate amiche delle bambine.

## Contenuto: 103 carte

20 Carte Missione

45 Carte Incantesimo

17 Carte Risolto

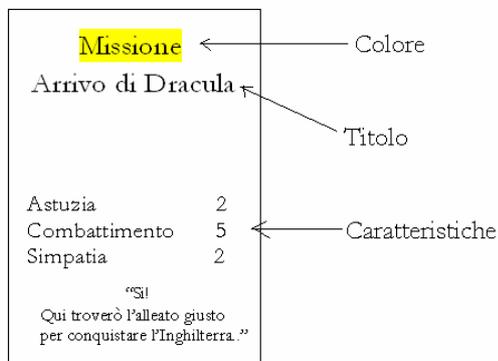
9 Carte Fata

8 Carte Creatura Magica

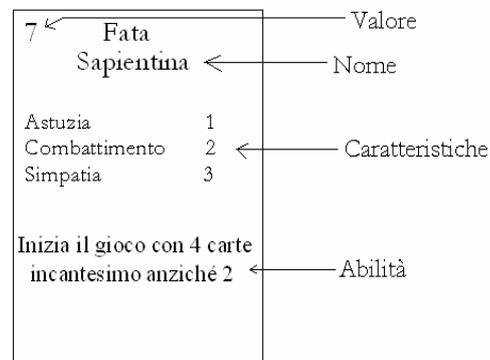
4 Carte Luogo Incantato

## Descrizione delle carte

Le carte Missione sono così fatte:



Le carte Fata sono così fatte:



Le carte Creatura Magica sono così fatte:

Creatura magica		
Gnomo		← Nome
Astuzia	2	
Combattimento	0	← Caratteristiche
Simpatia	2	
Quando risolvi una missione con lo Gnomo, ogni giocatore scarta una carta incantesimo		← Abilità

Le altre carte sono di facile comprensione

## Scopo del gioco

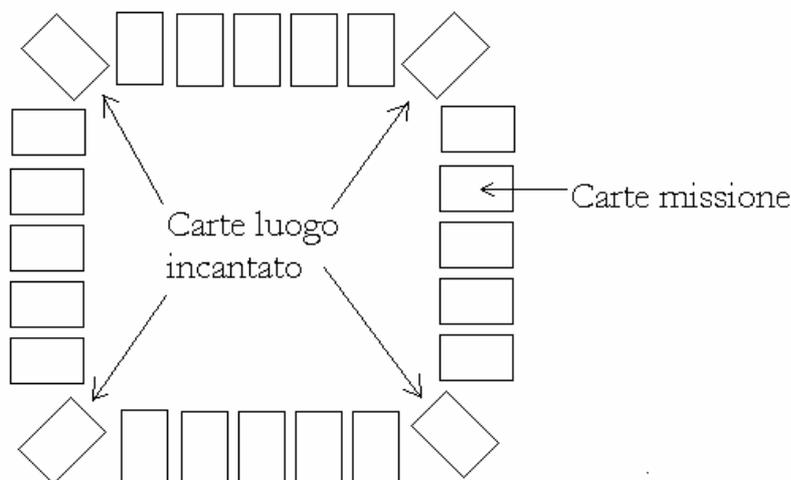
Purtroppo le bambine non fanno altro che essere tamperate dai più svariati personaggi, mantenere il segreto è difficile quando in ogni angolo ci può essere un ficcanaso deciso a indagare! E la vita di ogni giorno è ancora più difficile se ogni persona del tuo paesino ti crede una ciarlatana ed è decisa a cacciarti in nome della tranquillità del paese!

Ogni giocatore interpreta una fata che, aiutata dalle creature magiche del bosco, deve risolvere varie missioni in modo da porgere aiuto alle bambine a mantenere il segreto e a farle trascorrere una vita serena. Il giocatore che risolverà più missioni sarà quello che ha aiutato di più le bambine e verrà incoronato Principessa delle Fate.

Il Re delle Fate ha così detto: “Quelle bambine sono in pericolo per colpa nostra! Dobbiamo evitare ogni guaio a quelle fanciulle! Per cui vi dico fate... il vostro dovere!”

## Preparazione

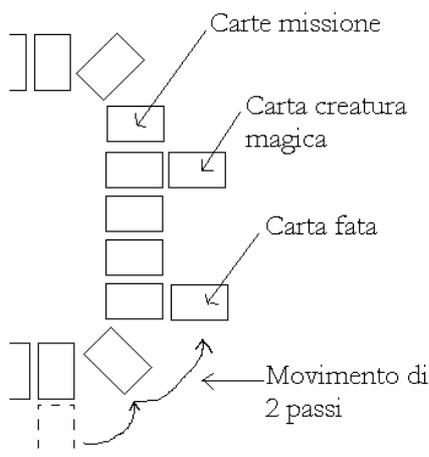
Le 4 carte Luogo Incantato vengono disposte coperte sul tavolo ai quattro vertici di un ipotetico quadrato, le carte Missione vengono messe, sempre coperte, a gruppi di 5 tra un vertice e l'altro



Si forma così il tabellone di gioco.

Ogni carta del tabellone rappresenta una casella di gioco, le carte Fata e Creatura Magica che si muoveranno su questo tabellone rimarranno esterne al tabellone, una casella

occupata è una casella in cui si trova una carta Fata o una Creatura Magica, muoversi di 1 passo significa spostare la Fata o la Creatura Magica dalla casella in cui si trovano ad una adiacente

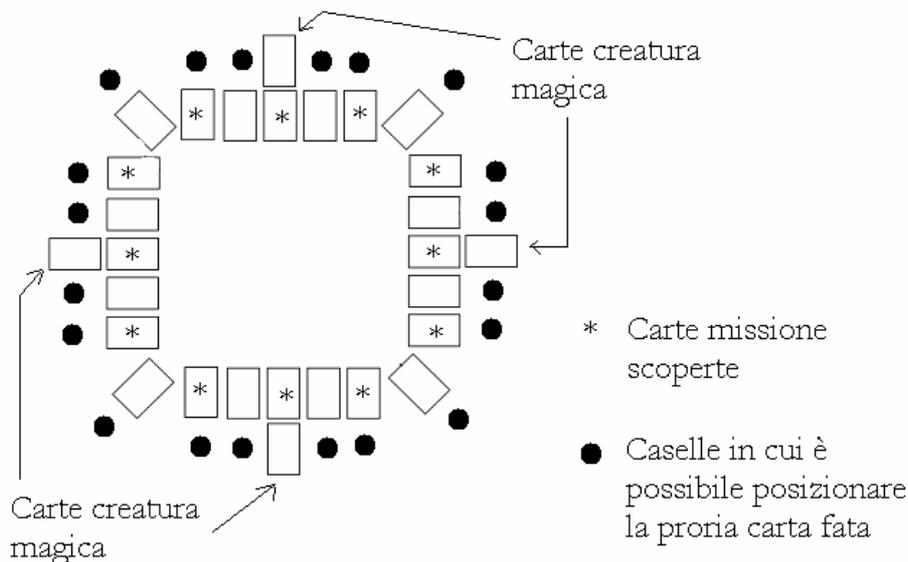


Dal mazzo delle carte Creatura Magica si pescano casualmente 4 carte e, tenendole sempre coperte, vanno a occupare sul tabellone le caselle indicate in figura, al centro del tabellone va messo il mazzo di carte Risolto e il mazzo di carte Incantesimo.

Ogni giocatore riceve una carta Fata e 2 carte Incantesimo.

A partire dal giocatore che ha la fata con il valore più basso ogni giocatore posiziona la propria fata in una casella libera.

Le carte Missione contrassegnate in figura da un asterisco vengono svelate



## Svolgimento del gioco

Inizia il turno il giocatore che ha la fata con il valore più basso e poi si prosegue in senso orario.

Se non specificato diversamente dalla carta, in qualsiasi momento è possibile giocare una carta Incantesimo all'interno del proprio turno. L'effetto di qualsiasi carta incantesimo termina alla fine del turno in cui è stata giocata. Le uniche carte Incantesimo che si

possono giocare al di fuori del proprio turno sono i “Quadrifogli” e durante una Sfida (Vedi oltre)

### Fase 1 : Pescare una carta Incantesimo

Pesca una carta Incantesimo, se hai 3 carte missione dello stesso colore in mano pesca una carta Incantesimo aggiuntiva.

### Fase 2 : Movimento

#### Muovere la propria fata di 1 o 2 passi.

Sposta la tua fata di 1 o 2 passi, le caselle occupate non contano. Sei obbligato a muovere, non puoi tornare nella casella iniziale. Se ti fermi su un Luogo Incantato applica subito gli effetti della carta

#### Muovere una creatura magica di 1 o 2 passi.

Sposta una qualsiasi creatura magica di 1 o 2 passi, le caselle occupate non contano.

Sei obbligato a muovere, non puoi far tornare la creatura magica nella casella iniziale.

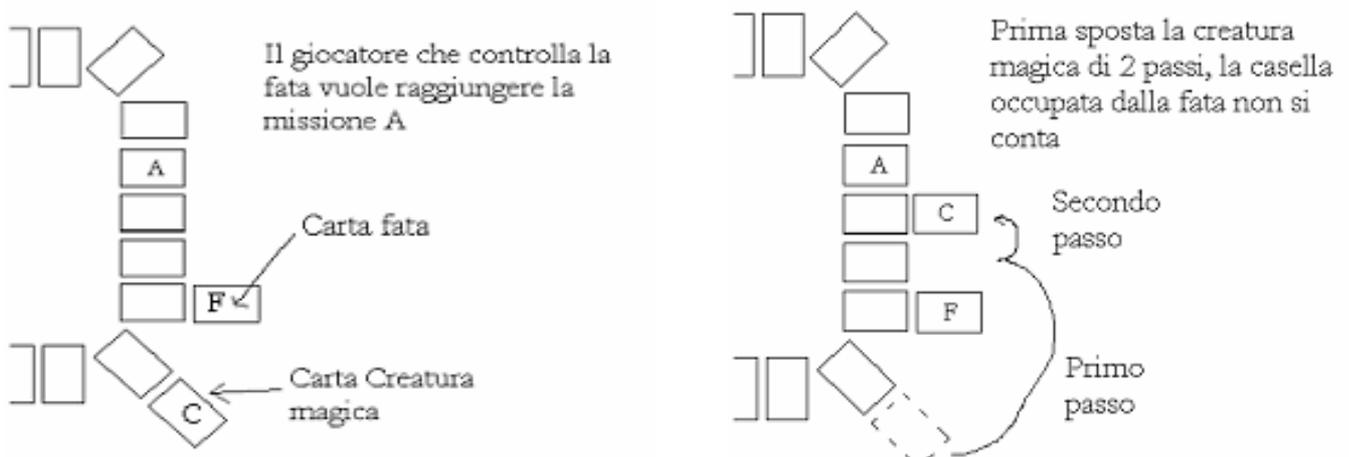
#### Puoi muovere prima la tua fata poi la creatura magica o viceversa

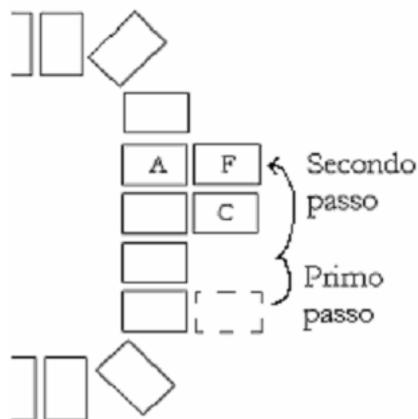
### Fase 3 : Si può fare una sola di queste azioni:

#### A - Risolvere la missione

Se ti fermi su una carta Missione scoperta puoi risolvere la missione. Per risolvere una missione le caratteristiche della tua fata devono essere uguali o maggiori delle caratteristiche della missione che stai resolvendo. Se in una casella adiacente a quella in cui ti trovi si trova una Creatura magica puoi aggiungere le sue caratteristiche a quelle della tua fata, se sei adiacente a 2 Creature magiche scegli da quale ottenere i bonus. Esistono numerose carte Incantesimo che aumentano le caratteristiche che possono aiutarti a risolvere la missione. Se risolvi la missione prendi in mano la carta Missione che hai risolto, sostituiscila sul tabellone con una carta Risolto, svela una carta Missione coperta sul tabellone (se ce ne sono ancora) e pesca una carta Incantesimo. Se per risolvere la missione hai usufruito di una Creatura magica applica l'abilità di quella creatura. Le carte Risolto contano come caselle normali.

#### Esempio di movimento





Poi sposta la fata di 2 passi e raggiunge la missione A. Siccome la fata è adiacente ad una creatura magica, le caratteristiche di quest'ultima si sommano a quelle della fata.

### *Esempio di risoluzione missione:*

Diego ha la fata Furbina: Astuzia 3, Combattimento 1 e Simpatia 2, ha a fianco uno Gnomo : Astuzia 2, Combattimento 0 e Simpatia 2 e vuole risolvere la missione Giornalista d'assalto: Astuzia 5 Combattimento 2 Simpatia 2 . Grazie alla presenza dello Gnomo le caratteristiche della fata diventano: Astuzia 5, Combattimento 1 e Simpatia 4 che però non bastano a raggiungere quelle della missione. Diego però gioca la carta incantesimo "Martello dei Nani" che aggiunge 2 alla caratteristica Combattimento, in questo modo riesce a risolvere la missione.

## **B - Sfidare una fata**

Se in una casella adiacente a quella in cui ti trovi si trova un'altra fata puoi sfidarla. Per sfidarla devi scartare 2 carte incantesimo, se non le hai non puoi lanciare la sfida, e dichiarare in che caratteristica la sfidi (Astuzia, Combattimento o Simpatia). A questo punto a partire dal giocatore sfidato e procedendo in senso orario, ogni giocatore può giocare carte Incantesimo per aumentare le caratteristiche dalla fata su cui vengono giocate. Possono essere giocate solo carte Incantesimo che aumentano le caratteristiche, non valgono le carte Quadrifoglio. Alla fine tra i due sfidati la Fata che ha il valore minore nella caratteristica dichiarata dallo sfidante perde la sfida e deve scartare una carta Missione tra quelle che ha in mano. Le sfide non sono influenzate dalle Creature magiche.

## **Fase 4 : Scartare le carte Incantesimo**

Puoi avere al massimo 5 carte Incantesimo in mano, scarta quelle in più

## **Fine del gioco**

Il gioco può finire in 2 modi:

- Se un giocatore risolve un certo numero di missioni:
  - con 3 giocatori: un giocatore vince quando ha in mano 6 missioni
  - con 4 giocatori: un giocatore vince quando ha in mano 5 missioni
  - con 5 e 6 giocatori: un giocatore vince quando ha in mano 4 missioni
- Se si risolve una missione e rimangono scoperte solo 3 missioni il gioco finisce e il

vincitore sarà chi ha più punti:

Punti: +4 per ogni missione che si ha in mano

+2 per ogni coppia di missioni dello stesso colore che si ha in mano

+5 per ogni tris di missioni dello stesso colore che si ha in mano

+1 per ogni carta incantesimo che si ha in mano

In caso di parità, tra chi ha più punti vince chi ha la fata con il valore più alto

## **Ringraziamenti**

Purtroppo nel 1986, senza alcuna ragione particolare, Frances Griffiths ed Elsie Wright svelarono che in realtà le fate nelle foto erano solo disegni su cartoncino tenuti insieme da spilloni da cucito. “Lo scherzo doveva durare due ore, è durata quasi 70 anni” dissero.

Di tutto questo ci resta l'insegnamento che a volte ci piace sognare e immaginare una cosa incredibile piuttosto che essere scettici, ma forse è una fortuna che sia così....

Ringrazio i miei amici Simone, Stefano, Luca, Federico, Antonello e il Commodoro. Ho preso spunto dai libri “Il libro dei fatti incredibili” di Goldman e “Fate” di Froud e Lee. Naturalmente non posso non ringraziare Frances Griffiths ed Elsie Wright