FATE E LEGGENDE

Di Fabio Visentin
Via Revoltella, 102
34100 - Trieste

Fate e Leggende (FeL) è un gioco di carte non collezionabili.

Componenti

110 carte divise in due mazzi:

mazzo “**OGGETTI FATATI**” (composto da 20 carte divise per 4 oggetti (scarpette; bacchetta magica; ali; cappello a punta) di 5 colori) – dorso bianco

mazzo “**LEGGENDE**” (composto da 90 carte divise in 15 carte leggende mitologiche – barra color oro; 25 carte leggende popolari – barra color blu; 25 carte leggende metropolitane – barra color viola; 12 carte jolly – 3 barra tricolore e 9 barra bicolore; 13 carte interruzione – senza barra colorata) – dorso blu

Per giocare sono necessari anche:

n.1 dado da sei

n.20 fisches di quattro colori (rosa, verde, azzurro, giallo) che rappresentano la “**polvere di stelle**”

n. 4 segnalini dei colori di cui sopra

Come iniziare

Si può giocare da 2 a 4 giocatori. Dividere i due mazzi e mescolarli. Ognuno sceglie un colore (tra rosa, verde, azzurro e giallo). Il giocatore impersonerà la fatina del colore scelto. (N.B. non esistono fatine di color bianco!)

Dal mazzo leggende si preleveranno, coperte, alcune carte per creare il “bosco delle fate”.

Il “bosco delle fate” viene costituito da alcune carte prelevate dal mazzo leggende e messe sul tavolo coperte in maniera da formare un anello.

Nel gioco a 2 giocatori il “bosco delle fate” sarà costituito da 10 carte; per ogni giocatore in più aumenta di 3 (di 13 per 3 giocatori e di 16 per 4).

Ancora verranno distribuite 3 carte dal mazzo leggende ad ogni giocatore che costituiranno la sua mano (coperta per gli altri giocatori).

Per iniziare si tira il dado più alto, gli altri seguono in senso orario.

Il giocatore che inizia sceglie, a caso, la carta partenza valida per tutti e vi pone sopra tutti i segnalini dei giocatori.

Scopo del gioco

Il gioco termina quando una fatina riesce ad ottenere almeno uno per ognuno dei quattro oggetti fatati (scarpette, ali, bacchetta magica e cappello a punta).

Ciò però non significa automaticamente vincere il gioco: ogni giocatore deve in quel momento calcolare il proprio punteggio (con le regole descritte di seguito). Quindi ci sono possibilità di vincere il gioco anche per i giocatori che non hanno concluso la ricerca dell’equipaggiamento (i quattro oggetti fatati).

Il gioco termina anche se finiscono le carte del mazzo equipaggiamento senza che nessuno dei giocatori ottenga la combinazione dei 4 oggetti diversi.

Turno di gioco

Ad ogni turno un giocatore:

pesca una carta dal mazzo leggende;

tira un dado ed avanza (in senso orario od antiorario a propria scelta) con il proprio segnalino;

all’ arrivo su di una carta coperta la può guardare ed eventualmente sostituire con una altra, sempre coperta, dalla propria mano.

In corrispondenza della carta di arrivo a fine movimento si può iniziare una storia giocando una carta leggenda scoperta dalla propria mano in corrispondenza alla carta percorso di arrivo (esistono dei limiti al numero di storie che possono venir giocate contemporaneamente – vedi oltre) e pagando il corrispettivo numerico in “polvere di stelle” ; in alternativa è possibile giocare una carta leggenda per continuare una storia già iniziata nella carta percorso di arrivo – sempre pagando il corrispettivo in polvere di stelle.

se al termine del proprio turno ha terminato le proprie fisches-polvere di stelle allora può pescare una carta dal mazzo oggetti fatati e giocarla immediatamente sul tavolo (coperta o scoperta a scelta): in compenso però ritira tutte le proprie fisches-polvere di stelle dal tavolo che ritornano nella sua “disponibilità” (per ottenere una nuova carta oggetti fatati dovrà nuovamente spenderle tutte).

a fine turno scarta le carte “leggenda” eccedenti dalla propria mano fino a rimanerne con 3.

FASI DI GIOCO

Pescare una carta

All'inizio del proprio turno il giocatore pesca una carta dal mazzo leggende. Il mazzo è diviso in quattro tipi di carte:

- carte leggende mitologiche (barra oro) con valori da 1 a 5 compresi
- carte leggende popolari (barra blu) con valori da 1 a 5 compresi
- arte leggende metropolitane (barra viola) con valori da 1 a 5 compresi
- carte jolly – tri o bi colore privi di valore numerico
- carte interruzione – con sfondo bianco

Se il mazzo leggende è terminato si mescola il monte degli scarti.

Movimento

Il giocatore tira un dado da 6 per il movimento: il risultato rappresenta il n° di carte-percorso che il giocatore deve percorrere con la propria fatina. La scelta della direzione (oraria o antioraria) è a sua scelta. Non è consentito muoversi di meno “caselle” (alias carte percorso) di quanto dato dal dado.

Se la fatina che si muove è dotata di scarpette (di qualsiasi colore) può sommare o sottrarre 1 al risultato del dado. (Per usufruire del bonus però la carta scarpette dev'essere dichiarata ossia giocata scoperta sul tavolo).

Se la fatina che si muove è dotata di ali (di qualsiasi colore) può sommare o sottrarre 2 al risultato del dado. (ad es. tiro dado pari a 2 – movimento consentito 0; 2; 4). Anche in questo caso la carta oggetti fatati – ali dev'essere giocata scoperta per poter usufruire del suo bonus.

I due bonus suddetti sono cumulativi se la fatina è in possesso sia di scarpette che di ali. (ad es. tiro dado pari a 4 – movimento consentito 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7).

Per transitare sulle carte-percorso è ininfluente se vi si trovano sopra altri segnalini o fisches- polvere di stelle.

Fine movimento

Il giocatore che termina il movimento (e solo lui) può guardare la carta coperta su cui termina e sostituirla con una altra della propria mano (sempre coperta). Nel caso in cui possieda una carta “oggetti fatati”: bacchetta magica (di qualsiasi colore purché dichiarata) può scegliere di guardare in alternativa una delle due carte percorso adiacenti ed effettuare quindi la sostituzione con una carta dalla propria mano. La sostituzione non è mai obbligatoria.

Narrazione di una storia

Dalla corrispondente carta di arrivo il giocatore di turno può giocare una carta leggenda dalla propria mano pagando il corrispettivo valore di polvere di stelle.

La carta viene posizionata in corrispondenza alla carta percorso, scoperta ed in posizione esterna al bosco delle fate. A lato vengono posizionate le fisches-polvere di stelle relative (vedi oltre).

Se è giunto su di una carta percorso che non ha ancora alcuna storia iniziata, si può iniziarne una di qualsiasi colore (oro, viola o blu) giocando una carta inizio storia, dal valore obbligatoriamente di 1 o 5 o un jolly che assume uno dei due valori (non è mai ammesso iniziare una storia con carte dal valore di 2 o 3 o 4).

Se è giunto su di una carta percorso che ha già una storia iniziata può giocare soltanto una carta leggenda che continui la serie stessa.

Sia che la carta inizi una nuova storia che continui una preesistente, occorre pagare una certa quantità di fisches-polvere di stelle, dato da:

valore corrispettivo della carta giocata (es. carta leggenda oro da 4 – 4 polvere di stelle ecc. – per il jolly vale il valore dichiarato);

solo se la carta termina una storia si paga una quota di polvere di stelle suppletiva pari ad 1 polvere di stelle per ogni carta facente parte la serie (es. serie 1 – 2 – 2 – jolly per 3 – 4 – 5 - si paga 5 (per valore carta) + 6;

Ci sono dei limiti al numero di storie già iniziate nel gioco:

per 2 giocatori: massimo 2 storie per colore (2 oro; 2 viola; 2 blu).

Per 3 giocatori: massimo 2 storie per 2 colori + 3 storie per 1 colore (p.es. 2 viola; 2 oro; 3 blu).

Per 4 giocatori: massimo 3 storie per colore (3 oro; 3 viola; 3 blu).

Per iniziare una nuova storia, nel caso in cui ci sia già la saturazione delle storie in gioco, bisogna attendere di terminarne una e quindi ritirare dal gioco la rispettiva storia. Fin a quel momento sarà consentito solo giocare carte leggenda che seguono una serie già aperta.

Caso particolare: se un giocatore inizia una storia con un jolly decide sia il valore da dargli (1 o 5)- giocando il n° corrispondente di polvere di stelle - sia il colore della storia – sempre seguendo le regole generali del n° massimo di storie contemporanee. Se però i suoi segnalini polvere di stelle vengono ritirati (vedi oltre) il jolly rimane sul tavolo senza più valore né colore: sarà a decisione del prossimo giocatore che vi finirà adiacente dargli sia colore che valore di sua volontà (senza però pagare il corrispondente di polvere di stella) potendo però continuare la serie con una carta leggenda della sua mano.

Ancora se il jolly senza polvere di stelle è parte terminale di una serie già definita è possibile solamente ridefinirne il valore. Ad esempio serie 1 – 2 – 3 – jolly (senza polvere di stelle) – giocabile carta da 1 (jolly=2) o da 2 o da 3 o da 4 (jolly=3) o da 5 (jolly=4).

Se si vuole giocare una carta leggenda per continuare una storia già iniziata, la carta giocata dovrà soddisfare due condizioni:

- avere lo stesso colore della storia iniziata (per i jolly il colore dev' essere tra quelli consentiti sulla barra colorata);
- il valore della carta dev' essere pari a quello dell'ultima carta giocata nella serie o inferiore/superiore di uno – per i jolly questo è automatico – ad es. storia con serie oro 5 – jolly (da 4) – 3: giocabili carte oro da 2 o 3 o 4.

N.B. Se il giocatore di turno, giocata una carta leggenda, non riesce a soddisfare la richiesta di fisches – “polvere di stelle” con la propria disponibilità (es. gioca una carta leggenda di valore 5 che termina una serie di 6 carte – e quindi dovrebbe “spendere” 5 + 6 fisches – ma ne ha in mano solo 4) deve soddisfare la richiesta utilizzando i fisches – “polvere di stelle” degli altri giocatori – se disponibili , a sua scelta. Nel caso precedente usufruendo solo di 4 fisches del proprio colore deve “spendere” i rimanenti 6 a scelta di uno o più altri giocatori.

Si ricorda che automaticamente terminare le fisches – “polvere di stelle” comporta l'acquisizione di una carta “oggetti fatati” e il ritiro dal piano di gioco di tutti le 20 fisches “polvere di stelle” iniziali (nuovamente spendibili dal prossimo turno).

Ci sono dei vantaggi per la fata che conclude una serie:

leggende oro: + 2 punti vittoria

leggende viola: - 1 punto vittoria ad un avversario

leggende blu: si ottiene una carta equipaggiamento

Per completare una serie occorre però che vi compaia almeno una carta di ogni valore (da 1 a 5 compresi). Sono validi in questo computo i jolly.

Ad esempio nella serie 1 – 2 – 3 – 4 il giocatore di turno termina o con una carta di valore 5 o con un jolly e pagando 5 polvere di stelle.

A prescindere dal colore della serie della leggenda terminata (oro, blu o viola), il giocatore che la conclude ha un ulteriore bonus: può spendere sull'ultima carta altra polvere di stelle quante sono le carte che formano la serie – un segnalino per ogni carta – (i jolly valgono per questo computo) – se così facendo termina la propria dotazione ottiene normalmente una carta equipaggiamento.

Completata la serie le carte vengono ritirate e messe negli scarti; tutti i segnalini “polvere di stelle” giocati sulla serie rimangono accantonati vicino alla carta percorso; vengono assegnati 2 punti vittoria alla fata che ha completato la serie oro oppure se si è completato la serie viola la fata che l' ha completata assegna un punto negativo ad un avversario a sua scelta (la scelta viene fatta immediatamente) oppure se è stata completata la serie blu la fata ottiene ancora una carta “oggetti fatati”.

In ogni caso in cui si terminano la propria dotazione di polvere di stelle si ottiene una carta “oggetti fatati” e si raccolgono dal tavolo tutte i propri segnalini – polvere di stelle (anche da serie non ancora completate).

Non si possono giocare più carte leggende nello stesso turno (massimo 1 per turno) - tranne casi eccezionali previsti nelle carte interruzione.

Le carte interruzione possono venir giocate in qualsiasi momento durante il proprio turno in aggiunta alla carta leggenda di diritto e senza limite di numero (ci sono casi particolari di carte interruzione che possono venir giocate durante il turno avversario –l'eccezione viene riportata nel testo).

In caso di contrasto tra le regole generali è valido quanto riportato dalla singola carta interruzione.

Scarto carte eccedenti

Al termine del proprio turno ogni giocatore deve scartare le carte “leggenda” eccedenti alle tre di propria scelta e mettendole nel mazzo degli scarti.

Carte “oggetti fatati”

Nel mazzo “oggetti fatati” le fate possono trovare 4 utili oggetti che le aiuteranno a narrare le storie (ogni oggetto ha una carta con la versione dell’oggetto in uno dei 5 colori previsti: rosa, verde, azzurro, giallo o bianco).

Gli oggetti hanno bonus diversi:

- **SCARPETTE** : il possessore può sommare o sottrarre fino a ad 1 punto al dado (p.es. tiro del dado di 3 – movimento a scelta tra 2 o 3 o 4. Nel caso di un tiro di dado di 1 la fata può rimanere ferma (movimento 0). Possedere più di una coppia di scarpe non dà bonus cumulativo (ma quante gambe avete?).
- **ALI** : il possessore può sommare o sottrarre 2 punti al risultato del dado (p.es. tiro del dado di 3 – movimento a scelta tra 1 o 3 o 5. Possedere più di una coppia di ali non dà bonus cumulativo (le ali non sono sincronizzate automaticamente!).

N.B. Se si possiedono scarpette ed ali i bonus vengono cumulati (finalmente!): ad es. tiro del dado di 4: movimento a scelta tra 1 o 2 o 3 o 4 o 5 o 6 o 7 (praticamente flash).

- **BACCHETTA MAGICA** : il possessore della bacchetta magica può andare a curiosare le carte percorso adiacenti a quella di arrivo. Quindi a termine movimento può scegliere di andare a vedere una tra le tre carte percorso (una su cui ha finito il movimento e le due attigue) e scambiarla normalmente con una delle carte della sua mano.
- **CAPPELLO A PUNTA** : il possessore del cappello a punta può, dopo aver pescato una carta ma prima di tirare il dado per il movimento, pescare 2 carte suppletive dal mazzo leggendo. Il rovistare nel cappello gli costa il turno. Non dimentica però di scartare le carte eccedenti le 3 a fine turno (mannaggia!).

E’ ovvio che i bonus di oggetti diversi sono cumulabili contemporaneamente (es. SCARPETTE + ALI + BACCHETTA MAGICA) .

Le carte “oggetti fatati” ottenute vengono messe sul tavolo coperte vicino al giocatore: solo se egli vorrà beneficiare del bonus corrispondente la carta verrà girata scoperta.

Durante il proprio turno ogni giocatore può coprire o scoprire una o tutte le carte “oggetti fatati” in suo possesso gratuitamente. Rimane valida la regola che, se vuole usufruire di un particolare bonus la carta relativa dev’essere dichiarata agli altri – quindi scoperta.

Termine del gioco

Il gioco termina al compiersi di una delle seguenti affermazioni:

una fata ottiene 4 oggetti diversi delle carte “oggetti fatati” (coperte o scoperte che siano);
si termina il mazzo “oggetti fatati” senza il verificarsi dell’affermazione di cui sopra;
per comune accordo (p.es. è arrivata la pizza).

Calcolo del punteggio

Non sempre chi termina il gioco, ottenendo 4 oggetti diversi può vincere il gioco: bisogna calcolare il punteggio di tutti.

Aver terminato una storia di leggende mitologiche (oro) : 2 punti

Qualcuno ha terminato una leggenda metropolitana (viola) e te lo ha addebitato : - 1 punto

Per ogni carta “oggetti fatati” non del proprio colore (coperta o scoperta) non bianca : 2 punti

Per ogni carta “oggetti fatati” del proprio colore (coperta o scoperta) : 4 punti

Per ogni carta “oggetti fatati” bianca (coperta o scoperta) : 1 punto (esiste una carta interruzione che se giocata porta il valore a 3 per tutte le carte equipaggiamento bianche).

Per chi possiede 4 carte “oggetti fatati” (chi ha terminato il gioco e qualche altro giocatore in casi particolari) si può ottenere un bonus addizionale nei casi:

si possono esibire 4 oggetti del proprio colore: + 5 punti

si può esibire una scala “daltonica” con 4 oggetti uno di colore diverso dall’altro (bianco compreso): + 3 punti

In ogni caso di parità di punteggio vince chi ha meno polvere di stelle in mano alla conclusione del gioco.