

---

# IL CERCHIO DELLE FATE

---

di Andrea Guerrieri

Un gioco per 3-6 Cacciatori di Fate

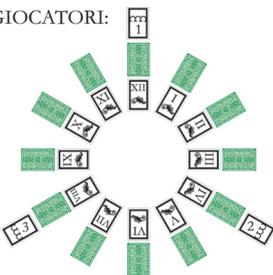
*Siamo in epoca vittoriana. Ogni giocatore è un Ricercatore che vuole dimostrare al mondo accademico la validità delle proprie tesi sull'esistenza delle fate. Si dice infatti che il piccolo popolo danzi nei boschi in luoghi che la leggenda chiama "Cerchi delle Fate". All'occhio esperto del ricercatore questi cerchi sull'erba sono ben riconoscibili, e diventano terreno di studio per capire il bizzarro mondo fatato. L'intento è di trovare più prove possibile: scattare foto, raccogliere oggetti magici... o meglio, catturare qualche fata. Ma il cerchio è imprevedibile: è facile rimanerne intrappolati, rapiti dalle folli danze e dalle melodie incantate.*

*Ognuno tenta di accumulare più punti possibile fino al momento in cui il cerchio si rompe e scompare, la danza delle fate si ferma e così si conclude anche il gioco.*

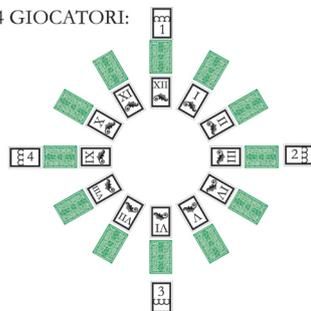
## PREPARAZIONE

1. Distribuire a caso una Carta Ricercatore a ciascun giocatore, eliminando prima quelle in eccesso. Il Ricercatore contrassegnato dal n°1 inizia per primo. Gli altri giocatori si dispongono in senso orario, secondo l'ordine crescente dei numeri.
2. Disporre le 12 Carte Cerchio in circolo, come se fossero i numeri di un orologio: serviranno da riferimento (non verranno mai spostate).
3. Mescolare le Carte Foto (dorso arancio) e lasciare il mazzetto a lato del cerchio, coperto.
4. Mescolare le restanti carte (dorso verde). Disporre le prime 12 coperte sul tavolo (in corrispondenza di ciascuna delle Carte Cerchio, formando un secondo cerchio esterno). Le carte rimanenti costituiscono il mazzo da cui pescare durante la partita (prevedere il posto per la pila degli scarti).
5. Disporre i Ricercatori all'esterno del secondo cerchio, secondo questo schema:
6. Distribuire 6 carte coperte e 1 segnalino per giocatore. Il gioco può iniziare.

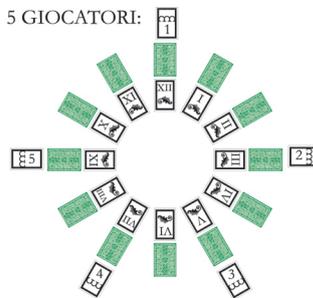
3 GIOCATORI:



4 GIOCATORI:



5 GIOCATORI:



6 GIOCATORI:



## SVOLGIMENTO

### Inizio

Ogni giocatore prende la carta che si trova di fronte al proprio Ricercatore: la guarda senza mostrarla agli altri, e la rimette al suo posto nel Cerchio. Poi ciascuno sceglie quale strumento della propria attrezzatura vuole preparare: Gabbia, Macchina Fotografica o Scrigno. Per dichiarare la scelta, mette il segnalino sopra allo strumento scelto (disegnato sulla carta Ricercatore). Adesso cominciano i “turni” dei giocatori.

Quando sarà di nuovo il turno di uno stesso Ricercatore, é trascorso un “giro”.

### Turno di gioco

Il giocatore di turno può compiere fino a 2 spostamenti nel Cerchio delle Fate. Può anche sfruttarne solo uno o ignorarli entrambi, lasciando le carte al loro posto. I tipi di movimento ammessi sono solo 2: scambiare di posizione due carte diametralmente opposte, o scambiare di posizione due carte adiacenti. Ad esempio, può scambiare di posto due carte adiacenti e poi due carte opposte, oppure scambiare di posto due carte adiacenti e poi ancora altre due carte adiacenti, etc.

In 3 o 4 giocatori gli spostamenti ammessi sono tre.

Poi, a partire dal giocatore di turno, ognuno scopre la carta che si trova di fronte al proprio Ricercatore, uno dopo l'altro ed in senso orario.

Le cose cambiano a seconda del tipo di carta e dello strumento scelto dal rispettivo Ricercatore:

**Fata:** viene catturata se il Ricercatore ha preparato la Gabbia, o fotografata se ha preparato la Macchina Fotografica. Nel primo caso il giocatore prende la carta e la mette tra le proprie prove (il valore della Fata è indicato in alto a sinistra sulla carta). Nel secondo caso prende la prima Carta Foto dal relativo mazzetto, lasciando la Fata scoperta nel cerchio. Se ha scelto lo Scrigno, non accade nulla, ma la carta Fata resta scoperta nel cerchio.

**Ninnolo:** viene preso se il Ricercatore ha preparato lo Scrigno, o fotografato se ha preparato la Macchina Fotografica. Nel primo caso il giocatore prende la carta dal cerchio e la mette tra le proprie prove (il valore del Ninnolo è indicato in alto a sinistra sulla carta). Nel secondo caso prende la prima Carta Foto dal relativo mazzetto, lasciando il Ninnolo scoperto nel cerchio. Se ha scelto la Gabbia, non accade nulla, ma la carta Ninnolo resta scoperta nel cerchio.

**Fungo:** se il Ricercatore ha preparato la Gabbia o lo Scrigno subisce gli effetti del Fungo, che viene poi scartato, lasciando un posto vuoto nel cerchio. Se ha scelto la Macchina Fotografica, allora il Fungo rimane scoperto nel cerchio senza altre conseguenze (la foto del fungo non vale nulla, e non porta punti).

**Fiore:** se il Ricercatore ha preparato la Gabbia o lo Scrigno, tutti subiscono gli effetti del Fiore, che viene poi scartato, lasciando un posto vuoto nel cerchio. Se ha scelto la Macchina Fotografica, allora il Fiore rimane scoperto nel cerchio senza altre conseguenze (la foto del fiore non vale nulla, e non porta punti).

**Fuoco Fatuo:** qualunque sia lo strumento scelto, la carta Ricercatore viene posta al centro del cerchio (vedi oltre: intrappolati nel cerchio magico). La carta del Fuoco Fatuo viene scartata, lasciando un posto vuoto nel cerchio.

Durante il gioco nel Cerchio cominceranno a rimanere alcune carte scoperte. Se al momento di scoprire le carte ci si trova di fronte ad una carta già scoperta, le cose non cambiano. Questo rappresenta un evidente vantaggio per il giocatore di turno. E' importante tenere presente la posizione e il tipo delle carte già scoperte.

### ***Ripristinare le carte mancanti***

A questo punto potrebbero essere rimasti vari posti vuoti nel cerchio. I giocatori ricostruiscono il cerchio inserendo una nuova carta coperta (scelta dalla propria mano) nell'eventuale posto libero davanti al proprio Ricercatore.

Quando tutti i posti vuoti sono stati ripristinati, ciascuno sceglie quale strumento vuole preparare per il turno successivo: Gabbia, Macchina Fotografica o Scrigno (per dichiarare la scelta, sposta il segnalino sopra al simbolo dello strumento selezionato).

### ***Termine del turno***

Il giocatore termina il proprio turno scartando o pescando carte in modo da restare con 6 carte in mano. Poi il turno passa al giocatore successivo, in senso orario.

### ***Intrappolati nel cerchio magico***

Chi viene intrappolato nel cerchio magico, gioca il proprio turno come sopra spiegato, ma all'interno del cerchio la Macchina Fotografica non funziona, e non può mai essere scelta. Inoltre, essendo al centro del Cerchio, si considera che abbia davanti a se tutte le 12 carte. Perciò durante il proprio turno sceglie sempre liberamente quale carta del cerchio usare per il proprio turno (coperta o scoperta, purché non sia una delle carte di fronte ad un altro Ricercatore). Invece,

durante il turno degli altri giocatori, saranno loro a scegliere liberamente quale delle 12 carte attribuirgli (coperta o scoperta, purché non sia una delle carte di fronte ad un altro Ricercatore).

### ***Uscire dal cerchio***

Quando viene scoperto un Fuoco Fatuo, se già un Ricercatore è dentro al cerchio, questo si scambia di posto col Ricercatore davanti a cui il Fuoco Fatuo è stato scoperto. Ingressi e/o uscite dal Cerchio possono avvenire più volte nello stesso turno, a seconda delle carte che vengono scoperte. Il Ricercatore precedentemente intrappolato esce dal cerchio, mettendosi di fronte al Fuoco Fatuo appena scoperto. Questo significa quasi sempre occupare il posto lasciato vuoto dal nuovo Ricercatore intrappolato (non può esserci più di un giocatore intrappolato alla volta).

Un'altra possibilità di uscire dal cerchio è quella di scartare un Flauto dalle proprie prove (vedi oltre). Il giocatore può decidere di scartarlo per uscire subito dal cerchio, mettendosi di fronte ad una qualsiasi delle 12 carte (davanti a cui non ci sia già un altro Ricercatore).

I turni procedono in senso orario secondo l'ordine dei giocatori, indipendentemente da dove si trovino le rispettive carte Ricercatore.

### **FATE, OGGETTI E FOTO**

Alcune carte hanno l'effetto di liberare Fate. Le Fate scappano dalle gabbie e vengono scartate. Lo stesso può accadere per i Ninnoli e le Foto. I Ninnoli cadono dagli scrigni e vengono scartati; le Foto invece tornano nel mazzetto delle Foto, che va rimescolato. Se il mazzetto delle Foto si esaurisce, nessuno può più scegliere la Macchina Fotografica, finché almeno una Foto non viene scartata tornando a formare il mazzetto. Non si possono avere più di 6 foto tra le proprie prove. Con 6 foto tra le prove, non si può più scegliere la Macchina Fotografica.

### **UTILIZZARE I NINNOLI**

In ogni momento ciascun giocatore può scartare uno o più Ninnoli dalle proprie prove per attivarne l'effetto. Poi la carta Ninnolo viene messa tra gli scarti. L'effetto di un Ninnolo può essere attivato solo dopo che il Ricercatore lo ha raccolto e messo tra le proprie prove (i Ninnoli non possono essere giocati dalla mano del giocatore, così come i Funghi e i Fiori).

### **CONCLUSIONE**

Il gioco procede finché i giocatori hanno carte in mano. La partita finisce quando non è più possibile ricostruire il cerchio, perché uno dei giocatori ha terminato le carte della propria mano e non può sostituire una carta mancante davanti al proprio Ricercatore.

I giocatori contano i punti totalizzati con le proprie prove: vince il giocatore che ne ha di più. In caso di pareggio, vince chi ha catturato più Fate. A parità di Fate, vince chi ha catturato la Fata dal valore più alto. Se anche in questo caso si presenta un pareggio, allora la partita ha più di un vincitore.

### **PARTITE "A COPPIE"**

In 4 o 6 giocatori è possibile giocare a coppie. Le coppie sono costituite dai Ricercatori disposti in modo diametralmente opposto. Il gioco si svolge come sopra spiegato, ma al momento del conteggio dei punti, le coppie mettono assieme le prove ottenute.

Ovviamente è ammesso parlare, fare segni, bluffare e quant'altro.

# IL MAZZO

**110 carte così suddivise**

**18 carte dorso blu:**

**6 Ricercatori, 12 Carte Cerchio**

**27 Foto a dorso arancio:**

**4 “Scatto Buono”, 8 “Scatto Mosso”, 15 “Scatto Sfuocato”**

**65 carte dorso verde:**

**15 Fate** (di diverso valore a seconda della “rarietà”)

**15 Ninnoli** (di diverso valore a seconda della “rarietà” e con vari effetti)

**15 Funghi** (3 per tipo, con vari effetti “malus” per il Ricercatore a seconda del tipo)

**10 Fiori** (2 per tipo, con vari effetti per tutti i giocatori, a seconda del tipo)

**10 Fuochi Fatui**

---

