

Il cerchio delle fate

di Francesco Cognetti e Luisa Cognetti

Contenuto

110 carte così suddivise:

- 90 carte con dorso blu rappresentanti le fate dei quattro elementi naturali e il sole.
- 4 carte con dorso rosso rappresentanti le fate dei 4 elementi che danno inizio ai cerchi magici.
- 12 carte con dorso giallo rappresentanti le fasi lunari.
- 4 carte con dorso verde rappresentanti i simboli delle dee madri.

Scopo del gioco

I giocatori rappresentano le dee madri che controllano attraverso i simboli del potere e della conoscenza i 4 elementi naturali ai quali appartengono le fate (aria, acqua, fuoco e terra). Le dee madri devono chiudere i cerchi delle fate appartenenti al proprio elemento naturale durante le fasi lunari favorevoli e quelli delle fate appartenenti agli altri elementi naturali durante le fasi lunari sfavorevoli cercando di portare al proprio elemento naturale il punteggio positivo più alto.

Preparazione del gioco

- Distribuire a ciascun giocatore una carta simbolo delle dee madri coperta (dorso verde). Se i giocatori sono meno di 4 le carte avanzate si eliminano dal gioco senza guardarle.
- Posizionare da una parte il mazzo delle fasi lunari (dorso giallo) e scoprire la prima carta che determina la fase lunare iniziale.
- Distribuire a ciascun giocatore 5 carte coperte con il dorso blu e posizionare il resto del mazzo coperto a portata di mano.
- Posizionare scoperte al centro del tavolo le 4 carte dal dorso rosso in modo da iniziare 4 colonne (cerchi fatati).

Il turno di gioco

Il giocatore al proprio turno posiziona quante carte crede (almeno una se possibile) sulle 4 colonne, tenendo conto che le colonne possono contenere solo carte (fate) dello stesso elemento. Si formeranno così delle colonne (cerchi delle fate) ciascuna composta da fate appartenenti allo stesso elemento naturale. Ogni cerchio delle fate può contenere al massimo 5 fate compresa quella iniziale.

Conclusione di un cerchio delle fate

Un cerchio delle fate si conclude in due casi:

- Quando è composto da 5 fate.
- Quando viene aggiunta al cerchio una carta del sole.

Ogni volta che un giocatore conclude un cerchio: calcola il relativo punteggio, elimina la colonna, gira una carta del mazzo delle fasi lunari (dorso giallo) e inizia subito un nuovo cerchio con una qualsiasi carta che ha in mano (eccetto il sole). Se il giocatore non dispone di carte per iniziare il nuovo cerchio termina il proprio turno e il giocatore successivo deve iniziare il nuovo cerchio prima di giocare altre carte.

Al termine del proprio turno il giocatore pesca dal mazzo col il dorso blu tante carte fino ad averne in mano 5.

Fasi lunari e punteggio

I cerchi fatati hanno un punteggio differente a seconda della fase lunare presente al momento della loro conclusione:

- *Luna piena:* Il punteggio è positivo e corrisponde alla somma dei valori di ciascuna carta che compone il cerchio concluso.
- *Luna crescente:* Il punteggio è positivo e corrisponde alla metà della somma dei valori di ciascuna carta che compone il cerchio concluso.
- *Luna nuova:* Il punteggio è negativo e corrisponde alla somma dei valori di ciascuna carta che compone il cerchio concluso.
- *Luna calante:* Il punteggio è negativo e corrisponde alla metà della somma dei valori di ciascuna carta che compone il cerchio concluso.

Durante il gioco si trascrivono su un foglio i punteggi parziali di ciascun elemento naturale.

Conclusione del gioco

Quando viene girata l'ultima carta del mazzo delle fasi lunari (dorso giallo) il gioco si conclude nel momento in cui un giocatore chiude un cerchio delle fate.

Terminato il gioco si sommano i punti di ciascun elemento e i giocatori dichiarano a quale elemento erano associati.

Il gioco si può svolgere in una partita o in più partite:

- *Partita singola:* vince il giocatore che ha totalizzato più punti.
- *Partita a punti:* si sommano i punti totalizzati di partita in partita e vince il giocatore che arriva per primo al punteggio stabilito.