

# LE FATE DI AVALON

Autore: **Fabrizio ANGELETTI**

Ciampino ( Roma)

e-mail: [faber.ang@inwind.it](mailto:faber.ang@inwind.it)

Da 2 a 4 gioc. da 10 anni durata 45'

## Scopo:

Guarire Re Artù con i poteri magici delle fate con più punti possibili.

## Materiale:

110 carte così suddivise:

12 carte fata in tre colori

80 carte bacchetta magica in tre colori di valore di mana diverso:

22 blu

22 rosso

22 verde

14 dorate (jolly)

18 carte Re Artù di cui:

9 carte compongono l'immagine di Re Artù

8 carte scudi fatati (con funzioni scritte)

1 carta scudo di Re Artù

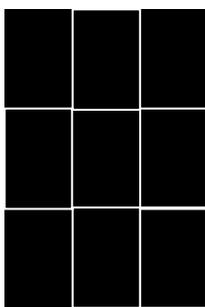
Fornirsi di un foglio e matita e fare una tabella con i nomi dei giocatori, per segnare i punti.

Utilizzare una fiche per il "primo giocatore" (con 3-4 giocatori).

## Preparazione:

Separate dalle 110 carte : le 18 carte Re Artù, le 80 carte bacchetta magica, e le 12 carte fata.

- Si distribuiscono 3 carte fata a giocatore (verde, blu e rossa) che verranno poste coperte, affiancate,(vedi es. a pag.5);
- Si mescolano le 80 carte bacchetta magica e se ne danno 4 coperte a giocatore ed il mazzo si sistema coperto a centro tavolo, (durante il gioco il numero delle carte in possesso varia);
- Le 18 carte Re Artù, si mescolano e se ne dispongono 9 coperte al centro del tavolo ( come in fig. a sinistra), (vedi carte Re Artù a pag.4); le 9 carte che avanzano formano il "mazzetto carte Re Artù" e si mettono accanto coperte.
- Scegliere il "primo giocatore" che inizierà dalla 1° Fase Potenziamento. **Per i primi turni, i giocatori faranno più fasi Potenziamento per attivare le proprie fate per poi continuare.**



**N.B. Le carte Scudo Fatato che si acquisiscono tra le carte Re Artù durante la fase Guarigione, estendono le limitazioni del gioco!**

## TURNO

Composto da 4 fasi:

- 1) **Potenziamento:** Giocare dalla propria mano fino a tre carte bacchetta magica (anche meno), sia davanti alle proprie fate che a quelle degli avversari (fate attive, inattive o inattivate), e ripescarne altrettante dal mazzo coperto.
- 2) **Energia: Il giocatore sceglie una di queste 3 azioni:**
  - Utilizzare il potere scritto, di una delle 3 fate attive contro la stessa fata attiva (stesso colore) di un altro giocatore (es. *verde contro verde*) se ha la bacchetta magica più potente: (se la somma dei valori delle 2 carte bacchetta magica di stella e coda, è maggiore di quelle dell'avversario);
  - Oppure il potere delle 3 Fate attive insieme, per coprire una carta Fata attiva avversaria a scelta, (disattivarla): se la somma dei valori delle loro 6 carte bacchetta magica di stella e coda, è maggiore di quelle dell'avversario.
  - Oppure usare subito il potere scritto di una carta scudo fatato giocandolo a tavolo, o che è già a tavolo (con almeno una Fata attiva). (vedi carte scudo fatato).
- 3) **Guarigione: Solo se almeno 2 delle proprie fate sono attive :**

**Girare una delle 9 carte Re Artù ancora da scoprire a centro tavolo, senza farla vedere agli altri, poi:**

- a) **Se la carta girata è un pezzo dell'immagine di Re Artù**, scoprirla e piazzarla nella giusta posizione, come in un puzzle, e sostituire lo spazio vuoto lasciato dalla carta girata, con la carta coperta della giusta posizione di quella girata.
- b) **Se la carta girata è uno Scudo Fatato** si può prendere in mano, e rimpiazzare lo spazio vuoto con una del "mazzetto coperto carte Re Artù".
- c) **Se l'immagine di Re Artù è completa** delle sue 9 carte (vedi pag.4), pescare una carta da quelle rimanenti coperte del mazzetto carte Re Artù.
- d) **Se l'immagine di Re Artù è completa delle sue 9 carte, ma è finito il mazzetto carte Re Artù**, si prendono solo i punti.

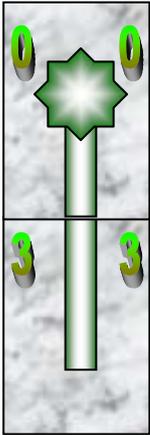
Nei casi a,b,c,d: il giocatore si segna la somma dei punti delle sole carte superiori con la stella (o eventuali jolly), delle sue bacchette magiche delle sole Fate Attive.

- Oppure se si possiede in mano la carta scudo di Re Artù, piazzarlo al centro della sua immagine completa, per finire il gioco (vedi "Fine del Gioco");

**(N.B.le carte bacchetta delle Fate Inattive non danno punti)**

- 4) **Riattivazione:** Se una delle tue Fate è stata coperta, quindi disattivata da un avversario, la puoi riattivare scoprendola.

Quando tutti i giocatori hanno fatto il turno, (con 3 o 4 giocatori) il primo giocatore diventa quello a sinistra di quello del turno precedente.



## **Descrizioni:**

### **CARTE BACCHETTA MAGICA:**

80 carte così suddivise:

66 carte: (22 verdi 22 blu e 22 rosse) con valore in punti da 0,1,2,3.

Una bacchetta magica completa è composta da 2 carte combinate verticalmente (stella in alto e la coda in basso, vedi fig. a sinistra), devono essere dello stesso colore (ad eccezione dei Jolly) (fig. a sin. in basso).

Nella fase Potenziamento si possono giocare fino a 3 carte (sovrapponendole via via), cercando di comporre le bacchette magiche col massimo del valore totale per le proprie fate attive, e cercando di abbassare il valore delle bacchette magiche avversarie. **Quelle che danno punti nella Fase Guarigione, sono le 3 carte bacchette magica superiori con la stella, delle 3 bacchette magiche composte, delle proprie carte Fata Attive, meno che alla fine del gioco.**



### **Carte Jolly:**

14 carte bacchette magiche dorate Jolly, con valore da 0,1,2,3,5, si possono posizionare su qualsiasi carta bacchetta magica (coda o stella) e su qualsiasi colore.



### **FATE:**

#### **Fata attiva:**

Nei primi turni di gioco tutte le fate sono inattive (carta coperta). Quando un giocatore durante la fase Potenziamento, completa una bacchetta magica di una Fata (due carte, stella e coda) o composta in parte o totalmente da carte Jolly, si attiva la fata scoprendo la carta, e può usare il potere scritto sopra.

#### **Usare il potere di una fata:**

Un giocatore durante la fase Energia, può usare il potere di una fata contro la fata di un avversario, quando è attiva e quando il valore totale della sua bacchetta (stella e coda) è maggiore di quello dello stesso tipo di fata dell'avversario. (Non si può attaccare una fata inattiva.)

#### **Usare i potere delle 3 Fate attive insieme, contro altre 3 Fate Attive:**

se la somma dei valori delle carte con la stella +coda delle 3 bacchette magiche delle 3 fate attive, è maggiore di quelle di un avversario:

- Puoi coprire a scelta, una delle 3 carta Fata già attiva, dell' avversario (inattivarla).

L'avversario, al suo turno nella Fase Riattivazione, potrà riattivarla.

(Oppure usare uno speciale scudo fatato).

**N.B. Per un giro di turno completo di tutti i giocatori, può essere disattivata una sola fata per giocatore.**

## I Poteri delle Fate Attive:

### Fata Verde:

Se la sua bacchetta magica ha la somma dei valori (stella e coda) maggiore della bacchetta della stessa fata Attiva Verde di un avversario:

Pui togliergli una carta a caso in mano senza vederle, per metterla nella tua mano, l'avversario a cui è stata sottratta la carta, pescherà subito un'altra carta bacchetta magica dal mazzo coperto.

### Fata Blu:

Se la sua bacchetta magica (stella e coda) ha la somma dei valori maggiore della bacchetta della stessa fata Blu Attiva di un avversario:

Puoi prendere nella tua mano, una qualsiasi carta bacchetta magica giocata a tavolino da un avversario, e scambiarla con una qualsiasi della tua mano, e collocarla dove vuoi sopra le sue carte bacchette, anche di Fate inattive.

### Fata Rossa:

Se la sua bacchetta magica ha la somma dei valori (stella e coda), maggiore della bacchetta della stessa fata Attiva Rossa di un avversario:

Puoi rubargli una sua carta scudo fatato giocata a tavolino, e metterla nella tua mano.



## Carte Re Artù:

18 carte di cui:

- **9 come in un puzzle, comporranno l'immagine di Re Artù (vedi fig. a sinistra).**



- **8 scudi fatati** si pescano nella Fase Guarigione. Le carte hanno scritto il momento della fase, e modalità per giocarle.

**Esequire con priorità la scritta sulle carte,** si possono usare più volte finché si posseggono. Cambiano di proprietà per effetto della Fata Rossa.



- **1 Scudo di Re Artù.** Si pesca nella fase Guarigione. Va tenuta nascosta, per giocarla al proprio turno piazzandola sulla carta centrale quando l'immagine di Re Artù è ricomposta (il Re è guarito), quando si ritiene opportuno per finire il gioco. (vedi fig. a pag. 5 e "Fine del Gioco").

## Fine del gioco:

Finisce quando un giocatore nella fase Guarigione, con almeno due Fate Attive, mette la Carta Scudo di Re Artù, sopra la carta centrale dell'immagine di Re Artù completa:

Il giocatore che posiziona lo scudo di Re Artù, si segna il doppio dei punti della somma dei valori delle carte con la stella e coda delle sue bacchette magiche delle sole Fate Attive;

**Poi:**

**Con 2 gioc.:**

L'altro giocatore ha ancora la possibilità di giocare fino a tre carte bacchetta magica, per aumentare i punti delle proprie carte bacchetta magica con la stella e coda delle sue Fate ancora Attive, per poi segnarsi la somma di questi ultimi punti.

I giocatori poi, si sottraggono -2 punti per ogni carta scudo fatato in loro possesso (in mano e sul tavolo).

**Con 3-4 gioc.:**

Gli altri giocatori, saltando il giocatore che ha messo lo Scudo di Re Artù, possono giocare fino a tre carte bacchetta magica con la stella e coda per aumentare i punti delle proprie carte bacchetta delle Fate ancora Attive o abbassarlo agli avversari, giocando una carta per volta, alternati in senso orario fino a che tutti dichiarano di non volerne più giocare.

Poi questi giocatori si segnano i punti, relativi alla somma dei valori delle carte con la stella e coda delle loro tre bacchette magiche (delle sole fate attive), e tutti i giocatori della partita sottraggono -2 punti per ogni carta scudo fatato in loro possesso (in mano e a tavolo).

**N.B. (2-3-4 giocatori):** I giocatori che a fine gioco avevano una carta fata coperta (inattiva), non possono riattivarla.

Si fanno le somme sul foglio e chi ha più punti ha vinto, in caso di parità vince chi ha meno carte scudo fatato giocate a tavolo in caso di ulteriore parità vincono entrambi.

**Quando sta per finire il mazzo delle Carte Bacchetta Magica:**

Si recuperano quelle sottostanti di tutti i giocatori lasciando quelle in superficie che compongono o che stanno per comporre già una bacchetta, lasciando sul tavolo quelle del "mazzo degli scarti". Si mescola il mazzo e si rimette coperto sul tavolo per continuare il turno.

Qui andrà posizionata la carta scudo di Re Artù, quando l'immagine è completa.

Il giocatore ha in mano 5 carte: 4 carte bacchetta magica (di cui una jolly) e una carta scudo fatato, ed ha giocato a tavolo un'altra carta scudo fatato. Nella fase Potenziamento del suo turno, potrebbe piazzare dalla sua mano: il suo jolly con valore 5 sopra la carta con la stella verde con valore "0" della sua fata verde per aumentarne il valore totale, e piazzare la carta con la stella verde che vale "0" sopra la carta stella verde di una bacchetta magica di un avversario per abbassarne il valore totale, e piazzare la carta con la coda della bacchetta blu che vale "1", sulla carta con la coda della bacchetta blu, ad un altro avversario, per poi ripescare le tre carte bacchetta magica a reintegro.

La fata verde ha la sua bacchetta con un valore di mana totale di 3 (la carta con la stella vale "0" e la carta con la coda vale "3"). La fata blu la sua bacchetta magica vale anch'essa 3, ed ha utilizzato una carta bacchetta magica jolly da 2. La fata rossa la sua bacchetta vale 8 ed ha utilizzato una carta bacchetta magica jolly da 5. Al suo turno nella fase Energia, il giocatore potrebbe usare il potere della fata rossa che ha la bacchetta molto potente (valore totale di mana 8) contro la fata rossa di un avversario più debole, oppure usare in alternativa, il potere della carta scudo che ha in mano se usabile nella stessa fase, o di quella che ha giocato già a tavolo seguendo le istruzioni scritte sulle stesse carte, o il potere delle tre fate insieme (tot. 14) per inattivare una fata avversaria. Al suo turno nella fase Guarigione, il giocatore potrebbe scoprire una delle quattro carte Re Artù ancora coperte a centro tavolo perché ha tutte le fate attive (ne bastano 2), e potrebbe segnarsi 5 punti mana dati dalla somma dei valori di mana delle punte delle bacchette magiche (la carta con la stella verde vale "0", la carta Jolly della fata blu vale "2", la carta con la stella rossa vale 3). A centro tavolo l'immagine di Re Artù non è ancora completamente guarita, mancano ancora quattro parti, cinque sono state già guarite.