

SAS FADAS :regolamento

Contenuto:

-mazzo di 110 carte a mazzo unico(con lo stesso motivo sul dorso) così suddivise:

- 30 carte “foglia di biancospino”
- 30 carte “Fata”
- 2 carte “fuoco fatuo
- 16 carte “musica”
- 16 carte “potere”
- 16 carte “evento”

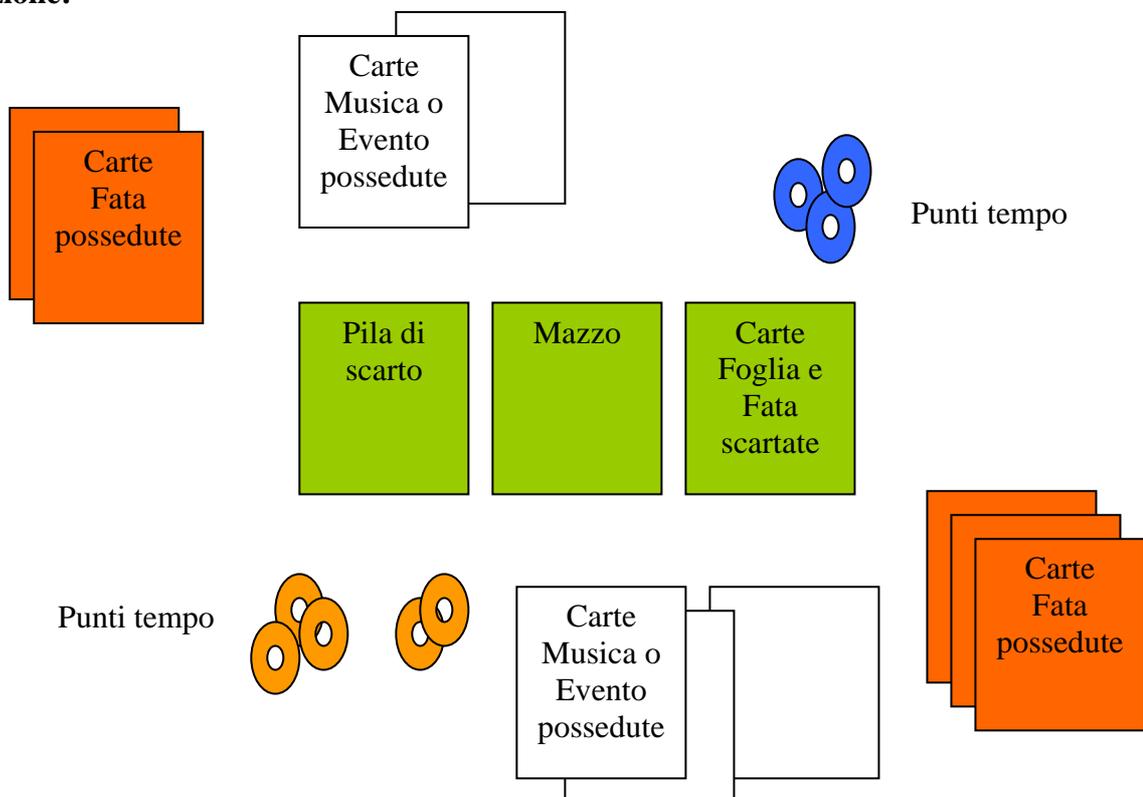
-N° 1 dado a 6 facce.

-N° 25 fiches (o qualsiasi segnapunti che possa prestarsi come tale)

Inizio del gioco:

Il gioco è semplicissimo e non richiede alcuna preparazione. Non c'è tabellone ed è necessario pochissimo spazio. Si mescola il mazzo di carte e lo si pone al centro con la faccia in giù, dove tutti i giocatori possano arrivarci. Si distribuiscono 5 fiches per ogni giocatore (che rappresenteranno i suoi punti tempo) e si stabilisce con il tiro di dado più alto (o con qualsiasi altro metodo, a discrezione dei giocatori) chi inizia, proseguendo poi per ordine in senso orario.

Disposizione:



TURNO DI GIOCO e svolgimento:

Fasi del turno:

- Lancio del dado a 6 facce**
- Voltare una carta**
- Giocare una carta (se si è fatto un appropriato tiro di dado)**

Lancio del dado a 6 facce:

All'inizio del proprio turno il giocatore deve lanciare un dado a 6 facce e vedere il risultato.

1: se il risultato del dado è 1 non si possono pescare carte e si perde 1 punto tempo. Si può in compenso giocare una carta Evento se se ne dispone. L'azione passa quindi all'altro giocatore.

1-3-5: se il risultato è un numero dispari si ha la possibilità di giocare delle carte Evento se si vuole e il turno procede normalmente: si volta una carta e si passa all'avversario.

2-4-6: se il risultato è un numero pari si possono giocare carte Musica. Il resto del turno procede normalmente: si volta una carta e si passa all'avversario.

6: se il risultato del tiro di dado è 6 si pesca la carta e si ha diritto a tirare di nuovo (e quindi giocare un altro turno dopo quello ordinario). Si può anche giocare una carta Musica se si vuole.

Voltare una carta:

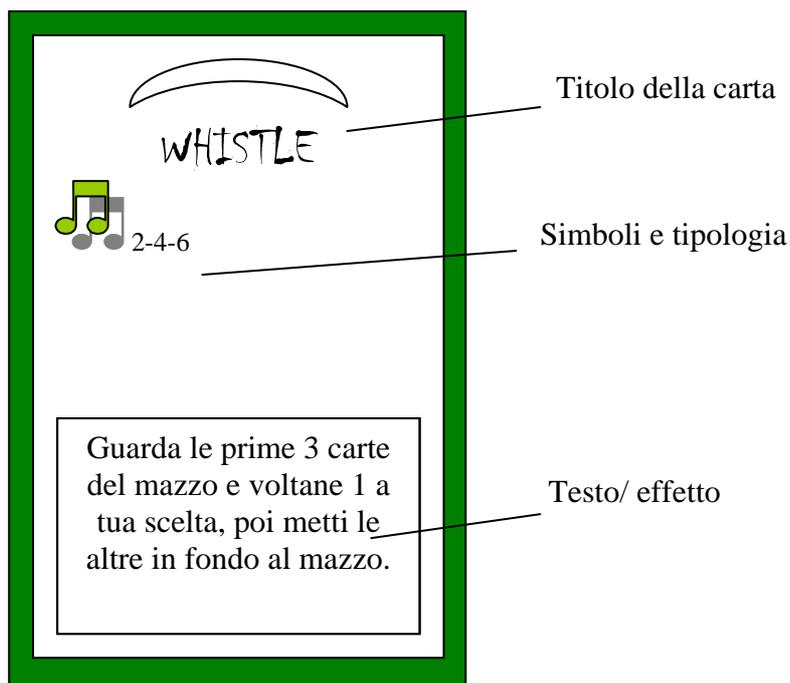
Dopo il tiro di dado, a meno che non sia uscito 1, si VOLTA una carta (specifico il termine perché in tutto il gioco le uniche carte coperte sono quelle del mazzo, il resto avviene tutto a carte scoperte, quindi le carte non si pescano, ma si girano semplicemente in modo che tutti possano vederle; se poi sono tra quelle che si possono tenere le si mettono da parte, ma sempre a faccia in su) e si procede giocando la carta che si vuole e cedendo al prossimo giocatore il turno.

Giocare una carta:

Il tiro di dado che si fatto a inizio turno è appropriato (il che significa un numero pari per le carte Musica e un numero dispari per le carte Potere) si può giocare una carta (anche quella che si è appena pescata). Il massimo di carte che si possono giocare in un turno è 1, dopodiché si dovrà passare all'avversario, salvo effetti esplicitati dalle carte, che hanno la priorità.

Es (Luca tira il dado per il suo turno: esce 6, significa che potrà giocare di nuovo dopo aver tirato. Volta una carta: è una "foglia di biancospino" che prende; poi decide di giocare una carta "whistle" che possedeva già, così guarda le prime 3 carte del mazzo e tiene una carta "reel", che però non potrà giocare in questo turno in quanto ha già giocato una carta "whistle". Fortunatamente Luca ha fatto un 6 ad inizio turno e quindi ha diritto a tirare di nuovo.)

MAZZO:



Simbologia:



Carta Potere. Può essere giocata solo se nel tiro di dado del turno esce un numero dispari.



Carta Musica. Si può giocare solo se nel tiro del turno esce un numero pari.



Carta Fata



Carte Evento

Le 110 carte che compongono il mazzo sono suddivise in varie categorie:

Carte foglia di biancospino (30):

Che non hanno alcun effetto né testo, ma servono esclusivamente a rendere possibile il possesso di una Fata. Quando si volta una carta foglia la si può prendere solo se se ne hanno meno di 6. Se non si possiedono carte foglia libere, quando si volta una Fata, anche con tiro di dado favorevole, non la si potrà prendere ma si sarà costretti a scartarla. Le carte foglia si scartano insieme alle Fate nell'apposita pila.

Carte Fata (30): divise in: Leprecauno(5); Pixie (5); Phooka (5); Banshee (5); Far Darrig (5); Spriggan (5)

Sono il vero fulcro del gioco (dato che, come in seguito verrà illustrato, lo scopo è trovarne un esemplare per ogni diverso tipo) e si dividono in 6 specie, ognuna con una particolare peculiarità. Per simulare il carattere e la burlesca inafferrabilità di queste creature, si è scelto di immettere un elemento casuale. Ogni volta che si volta una carta Fata dal mazzo si deve tirare 1 dado a 6 facce come espresso dal testo e vedere gli effetti del tiro per prenderla o scartarla. Se si riesce a prendere la Fata la si deve posizionare sopra una carta "foglia di biancospino".

Es(Luca ha 3 carte foglia libere. Volta un Leprecauno dal mazzo, tira e fa come risultato 2, come espresso dalla carta potrà quindi tenerla, così la posiziona su una delle carte foglia libere)

Le carte Fata si possono prendere solo se si possiede una carta foglia su cui non ci sono altre Fate e se non si possiede già una Fata di quel tipo. Il tiro per gli effetti invece, deve essere effettuato sempre e comunque quando si volta una carta Fata, anche se la si possiede già.

Es (Luca ha un Phooka tra le sue Fate. Volta un altro Phooka dal mazzo. Anche se ha carte foglia libere non potrà prendere la nuova Fata, in quanto è dello stesso tipo che possiede, in compenso dovrà tirare comunque per vedere gli effetti della Fata (scartandola semplicemente se esce un numero da 1 a 3)

Le carte Fata si scartano insieme alle carte “foglia di biancospino” nell’apposita pila.

Carte Musica (16) :

Sono contraddistinte dall’apposito simbolo seguito dai numeri “2-4-6”. Questo perché le carte musica possono essere giocate da un giocatore solo se nel tiro di dado che ha fatto all’inizio del turno è uscito un numero pari (2-4-6). Quando si volta una carta musica dal mazzo, può essere tenuta dal giocatore per giocarla in seguito oppure, se il tiro che ha fatto glielo permette, nello stesso turno. Un giocatore può possedere un massimo di 3 carte Musica, può in compenso scegliere di tenerne una e scartarne un’altra se la volta dal mazzo. Le carte musica si scartano, una volta giocate nella normale pila di scarto.

Carte Potere (16) :

Anch’esse con l’apposito simbolo. Si possono giocare solo nel caso in cui nel tiro di dado del turno sia uscito un numero dispari (1-3-5). Anche le carte Potere possono essere tenute dal giocatore ed essere giocate in seguito oppure se il tiro di quel turno glielo permette, subito.

Un giocatore può possedere un massimo di 3 carte Potere, può in compenso scegliere di tenerne una e scartarne un’altra se la volta dal mazzo. Le carte Potere si scartano, una volta giocate, nella normale pila di scarto.

Carte Evento (16) :

Sono carte istantanee: vengono lette e scartate (nella normale pila di scarto) subito dopo aver applicato gli effetti.

Carte fuoco Fatuo (2) :

Ce ne sono solo 2 nel mazzo e fungono come una sorta di jolly. Non appartengono a nessuna categoria di carte, ma nel momento in cui prendono il posto di una carta Fata vengono considerate come tale.

Punti tempo:

I punti tempo rappresentano la frenesia della danza nei cerchi delle Fate e il tempo che scorre. (Si narra infatti che se non si esce in tempo da un cerchio delle Fate si rimarrà lì fino alla vecchiaia). Ogni giocatore ne possiede 5 e può perderli o acquistarli a seconda della situazione (con un 1 al tiro di dado, oppure con alcune carte). Se i punti tempo di un giocatore arrivano a 0, egli è fuori dal gioco. Non c’è limite al numero dei punti tempo che un giocatore può possedere. (dovrà solo trovarsi qualche segno punto se sono finite le fiches).

SCOPO DEL GIOCO E FINE DELLA PARTITA:

Lo scopo di ogni giocatore è trovare un esemplare di Fata per ogni tipologia (quindi tutte e 6 le Fate diverse) prima che lo faccia un altro giocatore o che i suoi punti tempo finiscano.

Nel caso in cui i punti tempo di un giocatore finiscano, la vittoria andrà all’altro (o si continuerà il gioco se si è in più di 2).

Buon divertimento!

