

TUTTO CIÒ CHE VUOI

di Emiliano “il Wentu” Venturini

Introduzione

Narra la leggenda che un tempo le Fate, per realizzare i loro incantesimi, usassero quello che capitava loro in mano: un sasso, una scarpa, un cucchiaino... con risultati a volte imprevedibili! Un giorno un Viandante si trovò a passare attraverso i Reami di 6 bellissime Fate e pensò di fare loro cosa gradita creando e donando loro uno strumento che fosse leggero, agile, elegante e facile da usare: un bastoncino chiamato “Bacchetta Magica”. Ciascuna Fata avrebbe voluto per sé la prima Bacchetta ed esse decisero di proporre ciascuna al Viandante un desiderio: Amore, Sapienza, Ricchezza, Fama, Bellezza e Potere. Il Viandante avrebbe dovuto sceglierne uno come ricompensa e la prima Bacchetta sarebbe andata alla Fata che avesse proposto il desiderio prescelto. In “Tutto ciò che vuoi” riviviamo questa storia mentre le Fate conducono il Viandante attraverso i loro Reami per convincerlo a scegliere il loro desiderio.

Regolamento

Numero di giocatori: da 2 a 5 (6).

Età: 8+

Scopo del gioco: raccogliere il maggior numero di Punti-Desiderio.

Ambientazione: Il gioco è ambientato in un mondo formato da diversi Regni, ognuno appartenente al Reame di una Fata. Ogni Regno è formato da un mazzetto di una o più carte, la superiore delle quali è sempre scoperta ed indica il Reame di appartenenza del Regno. I Regni sono disposti fra loro in modo “esagonale” (Es. 3) e durante il gioco non possono esserci Regni separati da altri.

Carte: ci sono 78 Carte-Reame (13 , di cui una Carta-Bacchetta, per ogni Reame). Ci sono inoltre 6 Carte-Fata, 2 Viandanti e 2 Folletti. Un Viandante e un Folletto si usano come pedine sul gioco mentre gli altri si usano come segnaposto per indicare a chi tocca giocare.(*)

Preparazione del gioco: Si sceglie un numero di Carte-Fata pari al numero di giocatori più uno. Si eliminano le Carte-Fata non utilizzate e le relative Carte-Reame. Ad ogni giocatore viene data segretamente una Carta-Fata e la rimanente viene messa da parte coperta.

Si pongono liberamente e in contatto fra loro sul tavolo un numero di mazzetti di 3 Carte-Reame coperte pari al numero di Fate non utilizzate. Su uno di questi viene posto il Viandante.

Ad ogni giocatore vengono fornite 9 Carte-Reame. Egli le esamina e forma 2 mazzetti di 3 carte coperte ciascuna, tenendo in mano per sé le altre.

Si decide chi inizia a giocare e a turno ogni giocatore pone in gioco uno dei mazzetti formati.

Si scoprono le Carte-Fata. Il Reame della Fata che non è impersonata da nessun giocatore si chiama “Reame Abbandonato”.

Si scopre la carta superiore di ogni mazzetto rivelando a chi appartengono i Regni iniziali. Chi deve iniziare a giocare pone il Folletto su uno dei Regni senza Viandante.

Svolgimento del gioco: Durante un giro il primo giocatore muove il Folletto. Il Folletto ad ogni turno deve spostarsi su un altro Regno diverso dall'attuale compiendo al più 3 passi. Uscire da un Regno del Reame abbandonato non conta come passo compiuto. Ogni volta che il Regno in cui arriva è occupato dal Viandante, il Folletto deve spostarlo in un altro Regno adiacente. Il Folletto deve quindi distribuire ognuna delle carte del mazzetto su cui è terminato, eccetto la superiore, sui Regni adiacenti, scoperta (Es. 2). Ogni mazzetto deve ricevere al più una carta. Se rimangono da distribuire delle carte, queste possono essere poste sotto gli stessi mazzetti, in quantità qualsiasi ma coperte. Nel Regno su cui si trova il Viandante possono essere messe solo carte coperte sotto il mazzetto.

A seguire, giocano tutti i giocatori in senso orario (compreso chi ha mosso il Folletto), impersonando la loro Fata. Al giro seguente il ruolo del Folletto si sposta al giocatore successivo a sinistra, che ricomincia a giocare.

All'inizio del suo turno ogni Fata deve, potendo, spostare il Viandante di al più 3 passi su un altro mazzetto. Facendo uscire il Viandante da un Regno del Reame Abbandonato che abbia almeno 2 carte, la Fata raccoglie ponendola scoperta davanti a sé la carta superiore e scopre la sottostante. Ogni terna di carte del Reame Abbandonato così conquistata permette alla Fata di muovere il Viandante di un passo in più (Es. 4). Il Viandante non può passare dove c'è il Folletto.

A seconda di dove è terminato il Viandante, la Fata che lo ha mosso si comporta in due modi (Es. 3):

Su un proprio Regno: la Fata mostra a tutti le Carte-Reame sotto la prima, conquista quelle che appartengono al suo Reame e rimette sotto il mazzetto le rimanenti, coperte.

Su un Regno non suo: la Fata deve eseguire una o più delle seguenti azioni, nell'ordine indicato:

1. Prendere in mano tutte le carte di uno o più Regni propri.
2. Creare un proprio Regno di tre carte e porlo in gioco.
3. Disfarsi delle carte in mano. Per farlo, può mettere una sola carta scoperta su ciascun Regno adiacente ad un proprio Regno. Eventuali carte non distribuite vengono date agli avversari che a turno, in senso antiorario, ne scelgono una per sé. Se rimangono ancora delle carte, la Fata di turno può formarne un Regno qualsiasi e porlo in gioco.

Le carte del proprio Reame conquistate vengono poste scoperte accanto al giocatore e i Punti-Desiderio che vi sono rappresentati contribuiscono alla realizzazione dei corrispondenti desideri. Al massimo un giocatore può tenere due Carte-Reame scoperte in più dell'avversario che ne ha meno in quel momento. Ogni ulteriore nuova Carta-Reame conquistata ne rimpiazza una di quelle attualmente scoperte che deve quindi essere voltata a faccia in giù. Una Carta-Reame coperta contribuisce a fine gioco con un solo Punto-Desiderio per chi l'ha conquistata.

La carta della Bacchetta Magica viene conquistata come le altre Carte-Reame ma ha un utilizzo diverso. Una volta conquistata viene posta scoperta davanti a sé. La Fata può porre durante un suo turno una sola carta qualsiasi, senza farla vedere, dalla propria mano sotto la Bacchetta Magica. Nei turni successivi (ma prima che sia stato esaurito il mazzo) può voltare la propria Carta-Bacchetta costringendo tutti gli altri giocatori che hanno una Carta-Bacchetta scoperta con una Carta-Reame sotto a fare lo stesso.

Al termine del proprio turno, se ha meno di 3 carte in mano, la Fata deve pescare dal mazzo sino ad averne 3.

Termine del gioco: quando viene pescata l'ultima Carta-Reame dal mazzo si prosegue a giocare sino a completare un numero di giri necessario a far sì che ogni Fata abbia mosso il Folletto un medesimo numero di volte (l'ultima Fata a muovere il Folletto siede alla destra di chi ha cominciato a giocare).

Ogni Fata ottiene i punti che sono stati conquistati per il suo desiderio. Al termine del gioco i Punti-Desiderio delle Carte-Reame sotto una Carta-Bacchetta scoperta valgono doppio mentre quelli sotto una Carta-Bacchetta coperta non sono contati.

Condizioni di Vittoria: vince la Fata per il desiderio della quale sono stati raccolti più Punti-Desiderio (Es. 5). In caso di parità contano per la vittoria i seguenti criteri:

1. Chi ha contribuito meno a realizzare i desideri delle Fate avversarie in lizza per il primo posto.
2. Chi ha raccolto più carte del Reame Abbandonato.
3. Chi ha raccolto più Carte-Reame (coperte e scoperte).
4. Chi ha raccolto l'ultima Carta-Reame.

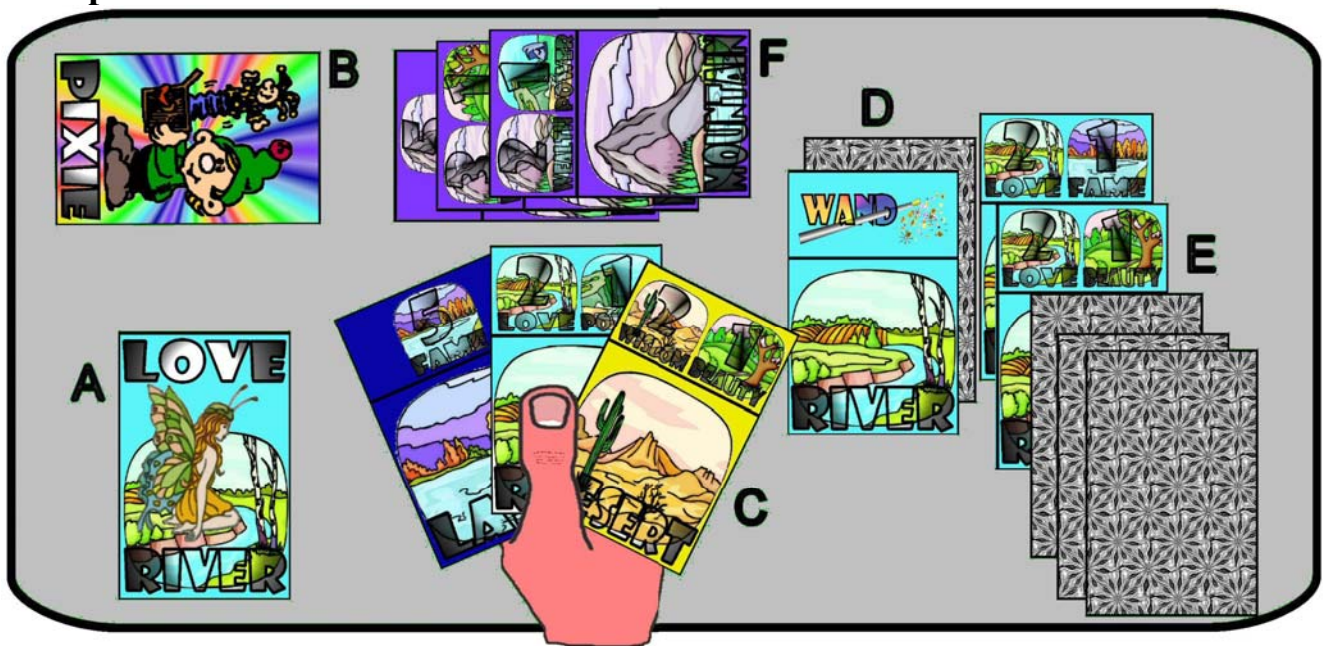
Varianti

Variante in 6 persone: giocando in 6 persone non esiste il Reame Abbandonato, si usano 6 Reami e il Viandante si potrà muovere sempre al massimo di 4 passi.

Variante a squadre: in 4 o 6 giocatori ci si divide in squadre da 2 o 3 giocatori e ogni squadra deve raccogliere i Punti-Desiderio relativi ai desideri delle Fate che la compongono. Vince la squadra per i desideri della quale sono stati raccolti più Punti-Desiderio.

(*) Sono disponibili una Carta Viandante e una Carta Folletto aggiuntive di dimensioni ridotte, da usare come pedine, in modo che non coprano completamente la carta sottostante.

Esempio 1 : la Fata del Fiume e le sue carte



- A. La Fata del Fiume ha come scopo di fare in modo che il Viandante scelga l'Amore (Love) come desiderio da realizzare. Perciò cerca di raccogliere il numero maggiore di Carte-Reame del Fiume.
- B. In questo giro il giocatore impersona il Folletto e lo deve muovere all'inizio del giro. Dopo che tutti gli altri giocatori avranno mosso, il giocatore dovrà ancora agire come Fata del Fiume, muovendo il Viandante e cercando di raccogliere carte del Reame del Fiume.
- C. In questo momento il giocatore ha in mano 3 carte, di cui una del Fiume. Può quindi costruire un proprio Regno e metterlo in gioco.
- D. Il giocatore ha già raccolto la sua Bacchetta Magica e ha posto sotto di essa un'altra carta del Reame del Fiume. Se questa situazione perdurerà sino alla fine, questa carta contribuirà alla realizzazione dei desideri col doppio dei Punti-Desiderio in essa indicati.
- E. La Fata del Fiume ha raccolto 5 carte desiderio (E). Di queste, 2 sono scoperte e danno in tutto 4 Punti-Desiderio per il desiderio dell'Amore. Altre 3 Carte-Reame sono invece state coperte e contribuiscono solo con 3 Punti-Desiderio in tutto. Le Fate del Bosco e del Lago prendono dalla Fata del Fiume un Punto-Desiderio ciascuna.
- F. Infine, spostando il Viandante fuori da Regni del Reame Abbandonato, la Fata del Fiume ha raccolto 3 carte che le permettono di muovere il Viandante di 4 passi.