

# Essien

di Pietro Vozzolo

*In un villaggio termale alle pendici della Selva Nera viveva il Granduca Branduke. Egli era un uomo buono e gentile, ma aveva un gran cruccio: non riusciva a trovare la donna della sua vita. Dopo anni di tentativi e ricerche andati a vuoto, il servitore Wiseman aveva pensato di invitare, per l'annuale concerto d'autunno, fissato per l'ultima domenica di settembre, le cinquanta fate più belle della foresta con la speranza di trovare la giusta dama da far maritare al suo padrone. Il venerdì precedente il concerto, il Granduca e il suo fedele servitore passeggiavano nella foresta. Ad un tratto delle grida catturarono la loro attenzione. Una donna con un occhio semichiuso, dai lisci capelli corvini e un lungo mantello nero era caduta da un albero nel tentativo di riprendere il suo gatto. Il Granduca la soccorse e poi, al castello, approfondì la sua conoscenza. Lei sosteneva di essere la moglie di un generale dell'esercito e di essere molto triste e sola. La donna espresse tutta la sua gratitudine al Granduca, però, mentre parlava, lo guardava così intensamente quasi a volerlo ipnotizzare. E infatti ci riuscì. Altro che moglie del generale, quello sguardo scaltro e ammaliatore apparteneva alla strega Sigfrida, conosciuta nei villaggi dell'est per la sua perfidia e per una smodata gelosia nei confronti delle amatissime fate della foresta. Come prima cosa la malefica Sigfrida avvelenò tutta la servitù facendo ricadere la colpa sul povero Wiseman. Il Granduca, sotto ipnosi, fu convinto dalla donna che ormai non era più possibile fidarsi di lui e lo uccise con un colpo di pistola. Per avere il pieno controllo del castello e delle ricchezze del Granduca ora bisognava poi pensare a come sbarazzarsi delle fate. Arrivò il giorno del gran concerto e le bellissime fate sfilarono per le vie del villaggio. Ad aprire la sfilata c'erano i quattro fratelli nani Frei, Heiter, Einfach e Tief, loro amici e protettori, orgogliosi di passare tra la folla esultante e di presentare a tutti la sorellastra Essien, candida fanciulla dal sorriso incantevole. Arrivati al castello l'accoglienza fu esemplare e nessuno si accorse di nulla, anche perché, grazie ad un incantesimo, Sigfrida trasformò i suoi sedici gatti neri e sedici serpenti velenosi in altrettanti camerieri in livrea. Giunti nel salone delle feste si chiusero porte e portoni. Il Granduca, imbeccato dalla strega, con una banale scusa invitò le fate a visitare la torre per poi rinchiudercele dentro e gettare la chiave. Intanto nel salone erano rimasti i quattro nani alle prese con i gatti e i serpenti di Sigfrida che, finito l'incantesimo e tolta la livrea, li tenevano in trappola. La strega prese sottobraccio il Granduca e, dopo aver schernito i giovani nani ed augurato loro una morte certa entro le ventiquattro ore, uscì dalla stanza. I quattro fratelli la lasciarono andare e non si scoraggiarono; anzi, riuscirono ad avere la meglio su quanti gatti e serpenti poterono. Poi, con astuzia, aprirono una delle porte del salone, corsero in cima alla torre e, sorpresi, videro Essien, mentre faceva uscire una ad una tutte le sue amiche fate. I valorosi nani le scortarono per stanze e corridoi fino al cortile centrale; dopodiché si misero sulle tracce della strega Sigfrida. La perfida donna era nello studio del Granduca e stava completando l'opera facendosi intestare tutti i beni; tuttavia non riuscì nell'intento perché con grand'abilità Tief, il più piccolo dei quattro, lanciò il suo pugnale e colpì a morte la strega. Il Granduca, tornato in sé, non ricordava nulla dell'accaduto e, purtroppo, neanche della tragica morte del suo uomo. I giocatori e dal 8anlunin su sempre Wiseman. Alla fine, però, trovò la donna della sua vita ed ebbe da lei quattro figli. L'uomo era così perdutamente innamorato che volle attribuire il nome della sua amata al villaggio. Era la creatura più bella e graziosa di tutto il granducato. Era una fata. Era la giovane Essien.*

## Componenti del gioco

Mazzo di 110 carte così composto:

- 50 carte *Fata*

- 36 carte Ruolo (suddivise in 16 carte *Gatto*, 16 carte *Serpente* e 4 carte *Nano*)
- 24 carte *Sveglia*

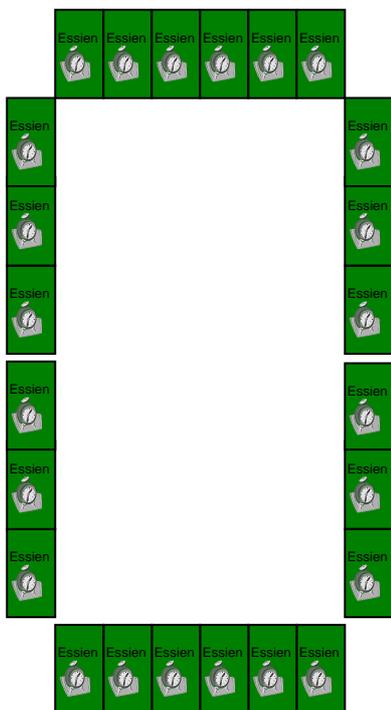
Carta e matita per segnare i punteggi

## ***Scopo del gioco***

Ottenere un punteggio migliore degli avversari al termine dei tre round, dopo aver interpretato il ruolo di *Nano*, *Gatto* e *Serpente*.

## ***Preparazione del gioco***

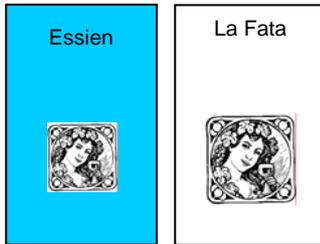
Il giocatore più anziano è il *Nano* del primo round, quello alla sua sinistra il *Gatto* e quello alla sua destra il *Serpente*. Nei round successivi i ruoli cambiano seguendo la normale rotazione oraria. Il *Nano*, quindi, dispone coperte le carte del mazzo verde in modo da formare una cornice di 6 carte per lato.



Successivamente, il *Nano* prende il mazzo giallo e distribuisce le 16 carte col simbolo del gatto al giocatore alla sua sinistra, 16 carte col simbolo del serpente al giocatore alla sua destra e le 4 rimanenti col simbolo del nano a se stesso. I giocatori piazzano le proprie carte in ognuno dei 36 spazi, che si sono venuti a creare all'interno del rettangolo costituito dalle carte *Sveglia*, rispettando l'ordine seguente: il *Nano* piazza la sua carta, il *Gatto* prima e il *Serpente* poi, ne piazzano quattro ciascuno. Finito il primo giro, si riprende col *Nano* che piazza la sua seconda carta e così via fino a quando il *Serpente* non avrà disposto le sue ultime quattro carte. Come ultima cosa, prima di cominciare, il *Gatto* e il *Serpente* prendono 25 carte a testa dal mazzo turchese. Ora è tutto pronto per il primo round della partita; inizia il *Nano*, poi il *Gatto* e il *Serpente*.

## ***Le carte***

### *Mazzo turchese – 50 carte*



Il mazzo, simboleggiato dal volto d'Essien, rappresenta le 50 fate, imprigionate nella torre del castello, che i quattro fratelli nani dovranno liberare.

### Mazzo giallo – 36 carte



Il mazzo, simboleggiato dal *Gatto* (16 carte, di cui 8 col simbolo rosso e 8 col simbolo blu diversamente ripartite), dal *Serpente* (16 carte, di cui 8 col simbolo rosso e 8 col simbolo blu diversamente ripartite) e dal *Nano* (4 carte con i nomi dei quattro fratelli *Frei*, *Heiter*, *Einfach* e *Tief*), rappresenta i protagonisti della sfida. Il numero riportato sulle carte del *Gatto* e del *Serpente* indica le carte Fata che il *Nano* ha diritto ad avere ogni volta che cattura una carta avversaria.

### Mazzo verde – 24 carte



Il mazzo, simboleggiato dalla Sveglia, rappresenta il tempo della sfida tra i nani, i gatti diabolici e i serpenti velenosi.

Al termine del proprio turno, il *Nano* gira una carta e:

- se appare il volto del Granduca Branduke (ce ne sono 6), tutto rimane invariato.

- se appare il volto della fata Essien (ce ne sono 6), il *Serpente* muove prima del *Gatto* per un turno.
- se appare il volto della strega Sigfrida (ce ne sono 12), alla fine del round il *Nano* perderà tanti punti quante sono le carte con il volto della Strega presenti sul tavolo.

### ***Movimento dei giocatori***

La mossa del giocatore varia secondo il ruolo che interpreta.

- Il *Nano* ha l'obbligo di catturare una carta dei suoi avversari. Può farlo muovendosi nello spazio di una carta immediatamente adiacente in orizzontale, verticale o in diagonale; tuttavia, ad ogni turno, deve rispettare l'alternanza delle carte avversarie e rammentare di catturarle con un nano differente da quello del turno precedente (es. se nel turno precedente ha catturato una carta *Gatto* con *Tief*, ora ne deve catturare una *Serpente* con *Frei*, *Heiter* o *Einfach*). Ogni volta che il *Nano* cattura una carta ha diritto ad avere, dal giocatore *Gatto* o *Serpente*, tante carte *Fata* quante ne indicano il valore

della carta catturata. Poi si gira una carta *Sveglia* e il turno passa al *Gatto*, sempre che non appaia il volto d'*Essien*; nel qual caso è il *Serpente* a muovere prima del *Gatto*.

Il suo obiettivo è quello di resistere il più a lungo possibile per cercare di liberare un numero maggiore di Fate prima di trovarsi nella condizione di non poter catturare più carte avversarie.

- Il *Gatto* ha l'obbligo di catturare una carta *Serpente* e può farlo muovendosi nello spazio di una carta immediatamente adiacente in orizzontale o in verticale.

Il suo obiettivo è cercare di lasciare il maggior numero di spazi vuoti intorno alle carte del *Nano*, preservare le carte di più alto valore, perdere meno carte *Fata* possibile e limitare le mosse disponibili per il *Serpente*.

- Il *Serpente* ha invece l'obbligo di catturare una carta *Gatto* e può farlo muovendosi nello spazio di una carta immediatamente adiacente in diagonale.

Il suo obiettivo, come per il *Gatto*, è cercare di lasciare il maggior numero di spazi vuoti intorno alle carte del *Nano*, preservare le carte di più alto valore, perdere meno carte *Fata* possibile e limitare le mosse disponibili per il *Gatto*.

### ***Conclusione del round***

Il round si conclude quando il *Nano*, il *Gatto* o il *Serpente*, non è più in grado di muovere una delle proprie carte o viene meno ai propri obblighi. Il giocatore, che per primo non è in grado di effettuare la propria mossa, è penalizzato di 3 punti. Nel caso in cui sia il *Gatto*, bisogna attendere che il *Nano* giri la sua carta e se capita il volto della fata *Essien*, e pure il *Serpente* non è in grado di muovere, sarà quest'ultimo ad essere penalizzato.

### ***Punteggi***

Il *Nano* guadagna 1 punto per ogni carta *Fata*; al totale, però, deve sottrarre 1 punto per ogni volto della *Strega Sigfrida* presente sul tavolo. Per assegnare il punteggio al *Gatto* e al *Serpente*, invece, bisogna osservare i colori dei simboli delle carte rimaste da giocare. Se prevale il rosso ognuno somma i punti delle proprie carte col simbolo rosso, viceversa se il colore prevalente è il blu. In caso di parità la precedenza va al rosso. Una volta fatto il calcolo è il *Nano* che segna il punteggio proprio e degli avversari, nonché i 3 punti di penalizzazione, prima di cambiare ruolo e proseguire la partita.

### ***Conclusione del gioco***

Con il terzo round si conclude la partita. L'ultimo ad interpretare il ruolo del *Nano* ricapitola i punteggi ed assegna 3 punti a chi è stato il migliore in ciascun ruolo, 2 punti al secondo e 1 al terzo. In caso di ex equo si assegna 1 punto. Chi ha totalizzato il punteggio più alto è il vincitore.