

FAIRY RIVER

Un gioco 'pulito' per 3-5 persone
di *Luca Catinelli*

Nelle verdi campagne estive della Toscana sta per scendere una magica notte di luna piena, Fate e Fauni si stanno preparando alla prossima notte di luna piena per scatenarsi in feste e danze gioiose. Ma anche questo mondo è fatto di vita quotidiana, i Fauni lavorano tutto il dì e le Fate debbono occuparsi delle faccende di casa: ora sono sulle rive del fiume Serchio a fare il bucato, mentre parlano, scherzano e...si infastidiscono...

DOTAZIONE

110 carte da gioco così suddivise:

- 9 carte-fiume
- 45 carte-indumento
- 55 carte-fate
- 1 carta "giocatore iniziale"

PREPARAZIONE

Prima di iniziare il gioco vengono effettuate le seguenti operazioni di preparazione:

- le **carte-fate** vengono suddivise per colore, creando così 5 mazzetti di 11 carte (rosse, blu, verdi, gialle, lilla). Ogni giocatore sceglie un mazzetto-fate, che sarà anche il suo colore di riferimento per il proseguimento del gioco; in caso di partita a 3 o 4 giocatori i mazzetti-fate residui non verranno utilizzati e potranno essere messi da parte.
- le **carte-fiume** vengono sistemate da sinistra a destra in ordine crescente, in base al numero scritto sulla carta in alto a sinistra (dalla fonte alla foce); in caso di partita a 3 o 4 giocatori il fiume viene sistemato rispettivamente fino alla carta n° 7 e 8 e le carte-fiume residue potranno essere messe da parte.

Ogni giocatore, dopo aver mescolato il proprio mazzetto-fate, pesca le prime tre carte in mano senza mostrarle agli avversari e pone le restanti coperte davanti a sé, a formare un mazzo di pescata proprio.

Un mazzetto scelto a caso tra i giocatori mischia le **carte-indumento**, ne distribuisce tre ad ogni giocatore (che le terranno in mano coperte, insieme alle carte-fate) e pone le restanti coperte sul tavolo a formare un mazzo di pescata per tutti. La partita inizia dal giocatore alla sinistra del mazzetto, che riceverà la carta "giocatore iniziale".

SVOLGIMENTO DEL TURNO

Il turno prevede lo svolgimento di quattro fasi nel seguente ordine:

- raccogliere gli indumenti (fase di pescata e scambio)
- recarsi al fiume (fase di piazzamento)
- lavare gli indumenti (fase di calcolo dei punteggi)
- resistere alle distrazioni (fase di eliminazione)

Raccogliere gli indumenti

Dal mazzo degli indumenti vengono scoperte un numero di carte pari al n° dei giocatori; a partire dal "giocatore iniziale" e poi a turno in senso orario ogni giocatore sceglie una delle carte scoperte: in questo momento qualsiasi avversario può proporre al giocatore di turno uno '**scambio di indumenti al buio**', ovvero può chiedergli di cedere la carta scelta in cambio di una o più carte-indumento coperte tra quelle in mano; il giocatore di turno è libero di non accettare e di pescare la carta scelta.

Recarsi al fiume

Dopo aver raccolto gli indumenti, ogni giocatore a turno e in senso orario (a partire dal giocatore iniziale) **può** eseguire le seguenti azioni in qualsiasi ordine:

- piazzare **una** carta-fata dalla mano in qualsiasi punto del fiume non occupato da un'altra fata
- spostare **una** propria fata già piazzata in qualsiasi punto del fiume non occupato da un'altra fata
- richiamare **una** propria fata dal fiume, sistemandola in fondo al proprio mazzo di pescata

Per ogni carta-fiume possono essere piazzate fino a due fate, una per ogni riva del fiume, ad eccezione della fonte e della foce in cui possono essere piazzate fino a tre fate (una per ogni riva + una all'estremità).

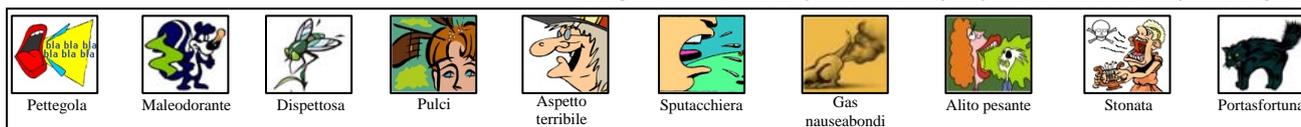
Dopo aver sistemato le proprie fate, il giocatore di turno **può** assegnare gli indumenti da lavare a ciascuna fata, posizionando una propria carta-indumento coperta sotto una propria carta-fata; possono essere assegnati più indumenti, ma una sola carta-indumento per ogni fata.

Lavare gli indumenti

Quando tutti hanno concluso la fase precedente, si determina il **bucato lavato** da ciascuna fata, che si convertirà in punti per i giocatori. Il risultato dipende:

- dalla forza della fata, indicata agli angoli superiori della carta
- dalla forza della corrente, indicata sul letto del fiume
- dalle distrazioni prodotte dalle fate vicine

LEGENDA DELLE CARATTERISTICHE E DELLE DISTRAZIONI



A partire dalla fonte del fiume si esegue per ogni fata la seguente somma algebrica di valori:

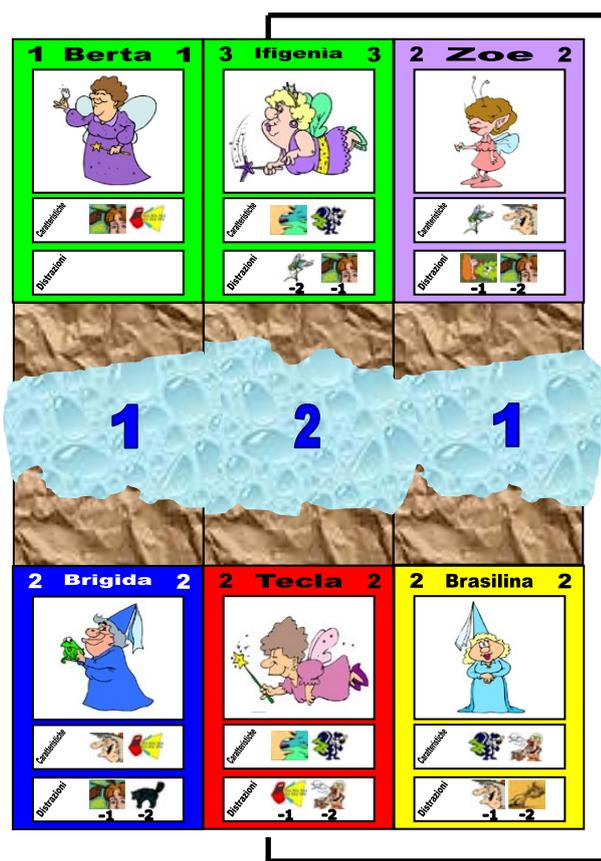
$$\text{Forza della Fata} + \text{Forza della Corrente} - \text{Punti Distrazione}$$

I **Punti Distrazione** vengono determinati dalle fate adiacenti alla propria. Si considerano gli elementi distrazione della fata indicati nella casella 'Distrazione' in fondo alla carta: se questi elementi coincidono con quelli presenti nella casella 'Caratteristiche' delle fate vicine (piazzate a destra e a sinistra della stessa riva del fiume; per le estremità del fiume si considerano le prime fate sulla riva sinistra e sulla riva destra) si considerano i punti negativi per la distrazione subita; nel caso in cui una stessa distrazione fosse presente sia a destra che a sinistra, vengono considerati i punti negativi di entrambe le parti.

Si scopre la carta indumento: se il totale è **maggiore o uguale** al valore dell'indumento (indicato agli angoli superiori della carta), allora la fata sarà riuscita a lavarlo e il giocatore di turno potrà piazzare scoperta davanti a se la carta-indumento "pulito" come punteggio acquisito; se invece il totale è **inferiore** al valore dell'indumento, allora la fata non sarà riuscita a lavarlo e la carta-indumento viene scartata a fianco del mazzo delle carte-indumento, a formare un "**mucchio di panni da lavare**" che verrà utilizzato per la fase di raccolta degli indumenti del turno successivo.

I giocatori sono liberi di sistemare le proprie fate dove vogliono, considerando che nella determinazione del bucato lavato:

- le proprie fate hanno il difetto di chiacchierare troppo quando sono vicine, **dunque l'adiacenza con fate proprie produce sempre 1 Punto Distrazione**, da aggiungere a quelli determinati normalmente
- le fate piazzate presso la **cascata** e le **rapide** avranno paura di stare da sole data la pericolosità del luogo, dunque faranno il bucato solamente se sulle rive adiacenti è presente almeno un'altra fata di forza uguale o superiore, altrimenti la carta-indumento eventualmente presente viene immediatamente scartata sul "mucchio di panni da lavare".
- le fate piazzate sul **lago** sono tranquille e riescono ad essere più indifferenti alle distrazioni: il giocatore può scegliere una caratteristica di una fata adiacente e non considerarla nel determinare i Punti Distrazione.



La Fata Ifigenia (+3) è particolarmente distratta dalla vicinanza di fate dispettose e con le pulci. Zoe, la sua vicina di destra, è dispettosa (-2) e Berta, sua vicina di sinistra, ha le pulci (-1) e non aspetta altro che chiacchierare con la sua compagna dello stesso colore (-1). Pertanto lungo quella riva del fiume (+2) Ifigenia non riesce ne a lavare la maglia (totale = 1pt, inferiore ai 2pt dell'indumento), ne a rimanere lungo la riva del fiume (totale = -1pt, inferiore allo zero)

Invece la Fata Tecla (+2) è distratta dalla vicinanza di fate pettegole e stonate. Brasilina, la sua vicina di destra, è stonata (-2) e Brigida, sua vicina di sinistra, è pettegola (-1). Pertanto lungo quella riva del fiume (+2) Tecla riesce a lavare i calzoncini (totale = 1pt, uguale al valore dell'indumento), ma non riesce a rimanere lungo la riva del fiume (totale = -1pt, inferiore allo zero)

Resistere alle distrazioni

Dopo aver determinato il bucato lavato per tutte le fate, si passa a calcolare la **resistenza alle distrazioni** delle fate, affinché rimangano lungo la riva del fiume. Il calcolo del punteggio è analogo al precedente, ma non viene considerata la forza della corrente:

Forza della Fata – Punti Distrazione

Se il totale è **maggiore o uguale a zero**, la fata resta lungo la riva del fiume; se invece il totale è **inferiore allo zero**, il giocatore dovrà allontanare leggermente la carta-fata dalla riva del fiume (es: nella misura di mezza carta); le fate così allontanate contribuiscono comunque a creare Punti Distrazione per le altre fate più vicine alla riva. Al termine dei conteggi tutte le fate allontanate vengono riprese dal rispettivo proprietario (in base al colore) e riposte in fondo al proprio mazzetto-fate, liberando così la riva.

Termine delle fasi di gioco

Al termine delle quattro fasi, i giocatori potranno detenere in mano al massimo 4 carte-fata e 4 carte-indumento, dunque dovranno scartare le eventuali carte in eccedenza dalla mano (le carte-fata vanno scartate in fondo al proprio mazzetto-fate, mentre le carte-indumento vanno scartate nel "mucchio di panni da lavare") e la carta "giocatore iniziale" viene passata al giocatore successivo in senso orario per cominciare un nuovo turno di gioco.

Ad ogni nuovo turno, nella fase di "raccolta degli indumenti" saranno disponibili per la pescata non solo le carte scoperte previste (pari al n° di giocatori), ma anche tutte le carte presenti nel "mucchio di panni da lavare"; le modalità di scelta restano le stesse descritte precedentemente, ma proseguiranno fino ad esaurimento di tutte le carte disponibili (alcuni giocatori avranno così la possibilità di pescare più di una carta). Eccezione: nel caso in cui il n° di tali carte superi il triplo del n° dei giocatori, il "mucchio di panni da lavare" viene rimischiato al mazzo delle carte-indumento e la fase di raccolta ricomincia come descritto precedentemente.

FINE DELLA PARTITA, PUNTEGGI E VITTORIA

Quando un giocatore raggiunge o supera una certa soglia di punteggio, dato dalla somma dei valori degli indumenti lavati:

- 40 punti in una partita a 3 giocatori
- 30 punti in una partita a 4 giocatori
- 24 punti in una partita a 5 giocatori

si da inizio ad un ultimo turno di gioco, al termine del quale si determina il vincitore. Se nessun giocatore raggiunge il punteggio stabilito, il gioco prosegue fin quando tutte le carte-indumento sono state lavate.

Vince il giocatore con il maggior punteggio. In caso di parità si determina il vincitore considerando il maggior numero di indumenti lavati (n° di carte) e, in caso di ulteriore parità, il maggior numero di tipologie diverse di indumenti lavati.

Unica eccezione: un giocatore vince la partita immediatamente nel momento in cui ha pulito tutte le 7 tipologie di indumenti, a prescindere dal punteggio.