

Fate nel frigo

Un gioco di carte per 3-6 giocatori

Il piccolo popolo, il popolo delle fate, è tra noi. Ovunque noi siamo, per aiutarci. Le driadi vivono nei boschi e la notte indicano la strada del ritorno ai viandanti smarriti. I leprecauni all'ombra degli alberi calzano le nostre scarpe e talvolta rivelano tesori meravigliosi. I puck passano di casa in casa ed in cambio di ospitalità sbrigano volentieri le nostre faccende domestiche. Ed ora, nell'epoca della modernità, le fate le troviamo pure nel frigorifero. A darci una mano quando torniamo a casa, pigri e svogliati, e non sappiamo cosa prepararci per cena.

In questo gioco tra lo stupido ed il demenziale, i giocatori a turno impersonano queste fate. Gli altri giocatori gli fanno sapere cosa c'è nel frigorifero, ed in fretta e furia la fata del frigorifero deve rimediare una ricetta che utilizzi tutti gli ingredienti proposti, o almeno la maggior parte, perché quelli non usati tornano nel frigo ed iniziano ad andare a male.

La fatina che invece avrà servito meglio i propri padroni, alla fine del gioco sarà dichiarata la regina delle fate.

Materiale

81 carte ingredienti

Preparazione

1. Decidete in che modo giocare la partita (vedi sotto: "Sì, ma come giochiamo?").
2. Mescolate il mazzo di carte e distribuite 2 carte ad ogni giocatore.
3. Il giocatore che ha mangiato più pesante il pasto precedente sarà la prima fata del frigo.

Svolgimento

Ogni giocatore a turno impersona la fata del frigo, che deve soddisfare i desideri culinari dei propri padroni: nella fattispecie gli altri giocatori.

Un turno di gioco funziona così:

1. Ogni giocatore – eccetto la fata di turno – decide se giocare una ed una sola carta coperta dalla propria mano, come ingrediente con cui dovrà essere fatta la ricetta.
2. Quando tutti i giocatori hanno deciso se giocare o meno una carta, le carte vengono scoperte contemporaneamente.
3. A questo punto il giocatore che fa la fatina ha circa un minuto di tempo per pensare e dire una ricetta che utilizzi solamente ingredienti giocati dagli altri giocatori, più eventualmente quelli delle carte nella propria mano e quelle che ha già davanti a sé scoperte (ossia gli ingredienti non utilizzati nel turno precedente dello stesso giocatore).
4. Gli altri giocatori valutano quindi la fattibilità della ricetta. Nel caso questa sia giudicata improponibile possono decidere di non accettare alcune (o tutte) le carte utilizzate nella ricetta.

5. Le carte che il giocatore aveva già davanti a sé che non sono state utilizzate diventano ingredienti scaduti, e vengono girati e messi da parte, alla sinistra del giocatore.
6. Le carte giocate dagli altri giocatori e quelle che erano in mano al giocatore rimaste inutilizzate vengono messe scoperte davanti al giocatore, a rappresentare gli ingredienti che hanno incominciato ad andare a male.
7. Tutte le carte utilizzate nella ricetta vengono girate e messe da parte in una pila a parte, alla destra del giocatore, come punti per la vittoria finale.
8. Tutti i giocatori pescano una carta dal mazzo. Quando il mazzo finisce, finisce.
9. Il giocatore alla sinistra della fata del frigo diventa la nuova fata del frigo. Tornate al punto 1.

Esempio di gioco: Gianni è la fata di turno. Gli altri giocatori, Anna, Pietro e Mariano giocano una carta ciascuno: sono Pinoli, Carne, Banana. In mano Gianni ha Pomodoro e Uova, e davanti a sé, inutilizzata dal turno precedente – ha un Ananas. Auguri! Rapidamente, pensa ad una Costata Tropicale: praticamente una bistecca di maiale al forno, cotta in un letto di ananas, banane e pinoli. Vada per l'ananas e i pinoli, ma le banane proprio non ci stanno, a detta degli altri giocatori. Gianni mette alla propria destra (nella pila degli ingredienti usati) le carte Carne, Ananas, Pinoli, mentre davanti a sé pone scoperte le carte rimanenti: Banana, Pomodoro e Uova. Sarà meglio utilizzarle nella prossima ricetta, per evitare che scadano... sì, ma come?

Fine partita e vincitore

Quando nessun giocatore ha più carte in mano o scoperte davanti a sé, il gioco finisce. A questo punto, tutti i giocatori conteggiano il numero di fatine presenti sulle carte degli ingredienti utilizzati nelle proprie ricetta (pila di destra) e sottraggono le fatine presenti sulle carte degli ingredienti andati a male (pila di sinistra). Il giocatore, o il gruppo di giocatori, che ottengono il punteggio più alto viene dichiarato vincitore e regina delle fate.

Sì, ma come giochiamo?

Il gioco, pur rimanendo semplice e stupido, può essere giocato in maniere differenti, su cui è meglio accordarsi ad inizio partita. Ecco alcune scelte da fare:

- **Solo il nome o anche la preparazione?** Alla fata basterà dire: “Pomodoro ripieno di salsa tonnata in agrodolce”, o dovrà spiegare quanti minuti dovranno stare in forno?
- **Solo una ricetta o più portate?** Con gli ingredienti la fata dovrà consigliare un solo piatto, o potrà combinarli in più pietanze per un unico pasto?
- **Ingredienti in più?** La fata può utilizzare ingredienti non presenti sulle carte? Normalmente no, ma tenete conto che alcune cose – come il sale, lo zucchero, l’olio, il pepe – si trovano in qualsiasi cucina, quindi consentite di utilizzarli anche se non sono sulle carte!
- **Quanto tempo per la ricetta?** Un minuto è una buona via di mezzo, ma potete cambiare a piacimento questo periodo: da venti secondi a tre minuti, tutto va bene.
- **Siamo buoni o cattivi?** Gran parte del gioco rimane affidato alla bontà o cattiveria dei giocatori che valutano le ricette della fata. Un buon consiglio potrebbe essere quello di mantenere – se possibile! – lo stesso metro di giudizio per tutta la partita.