

# FATE AVVENTATE

*Quando il primo bambino rise per la prima volta, la sua risata si infranse in mille e mille piccoli pezzi, che si dispersero scintillando per tutto il mondo: così nacquero le fate.  
(Da "Peter Pan" di James M. Barrie)*

Da 2 a 10 giocatori, più un master.

## CONTENUTO:

Un mazzo da 106 carte

- 10 Carte personaggi suddivise in
  - 5 Carte fata (dei monti, delle colline, delle pianure, delle paludi e dei mari)
  - 5 Carte vento (dei monti, delle colline, delle pianure, delle paludi e dei mari)
- 15 Carte intemperie suddivise in
  - 6 Carte pioggia
  - 4 Carte neve
  - 2 Carte grandine
  - 2 Carte temporale
  - 1 Carta tornado
- 25 Carte volo suddivise in
  - 12 Carte ali
  - 6 Carte planata
  - 4 Carte colpi d'ala
  - 2 Carte picchiata
  - 1 Carta paracadute
- 56 Carte pietre

## OCCORRENTE NON IN DOTAZIONE:

Un orologio da polso

## AMBIENTAZIONE:

Una antica leggenda narra come le fate abbiano imparato a volare e a spiccare il primo volo. In una terra ormai dimenticata le giovani fatine con le ali ancora troppo piccole per saper volare, sono in agitazione perché sta per giungere il grande momento, il "giorno del primo volo" (cade una volta l'anno), cioè le fate che si sentono pronte possono gettarsi nel vuoto dalla cima del proprio castello e sfidare i venti spietati che sempre tentano di farle precipitare.

## REGOLAMENTO:

### Inizio del gioco

Questo gioco è per 2, 4, 6... giocatori e così fino a 10, più un master, ogni giocatore può scegliere (o affidarsi al caso) di interpretare il master, una fata o un vento, l'importante è che le ultime due tipologie siano di ugual numero.

- Fase dei venti

I venti disporranno in maniera casuale le carte intemperie sul tavolo con il dorso rivolto verso l'alto in maniera da non vedere le carte poi orologio alla

mano (del master) tutti i venti potranno iniziare a soffiare sul tavolo tenendo un orecchio poggiato sul tavolo, in maniera tale da rovesciare le carte sul tavolo nel minor tempo possibile. I venti decideranno di comune accordo o in maniera autonoma l'uno dall'altro quando smettere di soffiare (ovviamente se le carte intemperie sono tutte girate ci si ferma obbligatoriamente). Quando tutti i venti hanno smesso di soffiare il cronometro si ferma. Ogni vento tiene per sé le intemperie conquistate e non può scambiarle con gli altri venti per il momento.

- Fase delle fate

Le fate con il tempo impiegatoci dai venti dovranno prendere dal mazzo delle carte pietre (non più di due carte la volta) il “materiale ” per costruire il proprio castello (la costruzione in questione è la tipica casa fatte con le carte, ne servono 8 per farne una completa). Ogni fata può decidere autonomamente o di comune accordo di costruire il proprio castello il doppio più alto (raddoppiando il numero delle carte pietre, da 8 a 16), avendo quindi più bonus. Se si gioca in 5 fate solo 2 potranno avere il castello alto il doppio e saranno quelle che hanno costruito il primo castello più veloce delle altre. Ogni castello costruito da un bonus di + 3. Una volta finito il castello (se si è riusciti a costruirlo nel tempo stabilito) si poggia in cima la propria carta fata. Se non si è riusciti a costruire il castello il gioco per la fata in questione continuerà lo stesso, senza il bonus di + 3, ovviamente.

- Fase di sfida

Una volta assegnate le intemperie dai venti avendole poste scoperte davanti ai castelli delle rispettive fate, (es.: il vento dei monti disporrà le proprie intemperie davanti la fata dei monti e così via), quest'ultime pescano a turno dal mazzo delle carte volo 5 carte a testa, queste carte non vanno mostrate ai venti. E' ora di spiccare il volo e di sfidare le intemperie! Ha quindi inizio la prima manches (delle 3) del primo turno (dei 3), ricapitolando, 3 turni da 3 manches ognuno.

Se si gioca al massimo in 10 più il master, la fata che comincia è quella dei monti, (l'ordine è: dei monti, delle colline, delle pianure, delle paludi e dei mari) dopo che il master ha dichiarato il primo “criterio di variabilità” (vedi Compiti del master) le fate applicano il bonus del (o dei) castelli (+ 3 o + 6 al massimo) e delle 5 carte volo possedute (facendole vedere solo al master ovviamente), i venti applicano i bonus relativi alle 3 carte intemperie possedute e visibili a tutti. Le carte speciali possono essere giocate da chiunque le possenga in qualsiasi momento. Il master decreta il vincitore della prima manche secondo chi ha ottenuto il punteggio maggiore. Quindi inizia la seconda manche con un altro “criterio di variabilità”, secondo le modalità della prima e poi ancora alla terza, (se ce ne sarà bisogno), se alla fine del primo turno un vento ha avuto 2 vittorie su 3 la relativa fata si schianta al suolo e muore spiaccicata, uscendo dal gioco insieme al vento che ha provocato il suo schianto.

Si da inizio quindi al secondo turno secondo le stesse modalità, i venti ancora in gioco ora possono (se riescono a trovare un accordo) scambiarsi le carte intemperie (ciascun vento non ne può possedere più di 3), dando inizio al secondo turno di sfida e successivamente a terzo ed ultimo.

## **Vincitori e vinti**

Se un giocatore si aggiudica le prime 2 manches non c'è bisogno di giocare la terza. Se una manche finisce in parità si poggia la carta fata sul tavolo e il giocatore che

possiede la relativa carta vento si alza in piedi, tenendo in mano la sua carta, con il braccio teso ad angolo retto con il busto lascia cadere la sua carta, se tocca la carta fata si aggiudica la manche altrimenti è la fata ad avere la meglio. Non esistono manches patte. Se anche una sola fata è riuscita a superare i 3 turni di sfida con i venti le fate vincono. In questo gioco non si vince singolarmente ma in gruppo.

### Compiti del master

Prima di iniziare a giocare il master butta giù su un foglio di carta dei “criteri di variabilità”, ad es.: numero di scarpe dei giocatori, età, spiccioli posseduti nelle tasche, diottrie mancanti, ecc. in tutto dovranno essere 9 (numero delle manches totali). A questi punteggi andranno sommati per i venti: i bonus delle carte intemperie possedute, per le fate: i bonus delle carte volo possedute.

Durante la fase dei venti, il master dispone le carte intemperie in ordine sparso sul tavolo di gioco, da il via e contemporaneamente fa partire il cronometro, è lui che deciderà quale vento è stato a girare una carta intemperie e consegnargliela togliendola dal tavolo (non è sempre facile, i venti a volte soffiano nella stessa direzione o prendono di mira la stessa carta intemperie). Se una carta intemperie cade dal tavolo sarà lui a raccoglierla e a rimetterla in gioco.

Durante la fase delle fate, il master dal il via (cronometro alla mano) alla costruzione dei castelli, se il castello non è completato alla fine del tempo stabilito si tolgono le carte pietre del castello in costruzione e si considerano solo i castelli interamente costruiti.

Durante la fase di sfida, il master controlla i bonus applicati dalle fate.

### SCHEMA RIASSUNTIVO DELLE CARTE

CARTE INTEMPERIE	BONUS	CARTE VOLO	BONUS
6 carte pioggia	+ 2	12 carte ala	+ 1
4 carte neve	+ 4	6 carte planata	+ 2
2 carte grandine	+ 6	4 carte colpo d'ala	+ 4
2 carte temporale	speciale	2 carte picchiata	speciale
1 carta tornado	speciale	1 carta paracadute	speciale

### Carte speciali:

- Carta temporale:  
non permette alla fata né di usare il paracadute né di fare la picchiata. Può essere giocata dal vento all'inizio della manche.
- Carta tornado:  
la fata tira 1d6 se esce un 6 si salva altrimenti muore schiantandosi al suolo. Può essere giocata dal vento all'inizio della manche.
- Carta picchiata:  
permette alla fata che la usa di salvare un'altra fata che sta precipitando, per compiere il gesto eroico deve tirare 1d6 se esce un 1 si schianta anch'essa. Se il salvataggio riesce la fata salvata ripete la sua ultima manche. Può essere giocata dalla fata quando un'altra fata perde un turno.
- Carta paracadute:  
se si sta precipitando (fine di un turno) si può usare questa carta, si tira 1d6 se esce un 1 il paracadute non si apre e ci si schianta comunque, se invece il paracadute si apre si ripete la propria ultima manche.

**N.B.:**

Tutte le carte possono essere giocate più volte, comprese quelle speciali tranne la carta paracadute e la carta tornado, che possono essere giocate una sola volta, poi vanno scartate.