

LE FATE DEI FIORI

(un gioco di carte creato e realizzato da "Luke")

Numero di giocatori: 2
Scopo del gioco: ottenere più punti dell'avversario e vincere la partita
Durata del gioco: dai 40 ai 60 minuti. Circa 20 minuti per round.
Composizione dei mazzi (54 carte in totale):

Mazzo fate gialle	9 carte
Mazzo fate turchine	9 carte
Mazzo fiori da 3 punti	4 carte
Mazzo fiori da 2 punti	10 carte
Mazzo fiori da 1 punto	6 carte
Mazzo fili d'erba	10 carte
Mazzo trappole	4 carte
Mazzo farfalle	2 carte

Preparazione del gioco:

1. Sistemare la cornice dell'area di gioco come in figura (i posti dall'1 al 16 sono momentaneamente spazi vuoti e rappresentano l'area di gioco):

LATO GIOCATORE FATE TURCHINE

fiore turchino punti 3	fiore turchino punti 2	fiore turchino punti 2	fiore turchino punti 2	fiore turchino punti 2	fiore turchino punti 3
fiore turchino punti 2	posto 1	posto 2	posto 3	posto 4	fiore giallo punti 1
fiore turchino punti 1	posto 5	posto 6	posto 7	posto 8	fiore giallo punti 1
AREA DI GIOCO					
fiore turchino punti 1	posto 9	posto 10	posto 11	posto 12	fiore giallo punti 1
fiore turchino punti 1	posto 13	posto 14	posto 15	posto 16	fiore giallo punti 2
fiore giallo punti 3	fiore giallo punti 2	fiore giallo punti 2	fiore giallo punti 2	fiore giallo punti 2	fiore giallo punti 3

LATO GIOCATORE FATE GIALLE

2. I giocatori scelgono il colore delle fate e prendono il relativo mazzo ponendolo vicino alla cornice di gioco.

- Ogni giocatore riceve e tiene in mano 2 carte dal mazzo trappole, 5 carte dal mazzo fili d'erba e la farfalla del colore scelto.
- Ogni giocatore dispone nell'area di gioco tutte le 8 carte che ha in mano, il giocatore con le fate gialle occuperà i posti dal 9 al 16 e l'altro giocatore i posti dall'1 all'8.

Descrizione dei mazzi:

mazzo fate gialle e mazzo fate turchine, indicano il colore scelto. Esse sono particolari perché possono essere giocate in 4 posizioni rappresentate dal numero di fate sulla carta che guarda il lato del giocatore avversario.

Le posizioni sono:



Posizione 1



Posizione 2



Posizione 3



Posizione 4

mazzo fiori da 3 punti, mazzo fiori da 2 punti e mazzo fiori da 1 punto a seconda del colore della faccia su cui è girata ogni carta assegnano punti all'uno o all'altro giocatore (es: il giocatore con le fate gialle prende punti dalla faccia col fiore giallo).

mazzo fili d'erba, serve per costruire l'area di gioco,

mazzo trappole, se girate dal possessore delle trappole, le carte di questo mazzo servono per eliminare dal gioco la carta o le carte proprie o avversarie che vi si trovano sopra, se girate dall'avversario vengono disinnescate e rese inoffensive e qualunque carta fata può transitarvi senza pericolo.

mazzo farfalle, se l'avversario la gira sulla faccia con la farfalla prende 5 punti.

Svolgimento del gioco:

Ogni giocatore inizia con 19 punti assegnati derivanti dalla somma dei fiori del proprio colore che formano la cornice.

Inizia il giocatore più giovane a fare la propria mossa e alternativamente ciascun giocatore effettua la propria mossa.

E' considerata mossa:

- l'entrata in gioco della propria carta fata**, che può entrare in gioco solo nei posti dal 13 al 16 del giocatore giallo e dall'1 al 4 del giocatore turchino.
N.B. La carta fata deve sempre entrare in gioco nella posizione 1.
- lo spostamento della propria carta fata**, che si può fare solo in orizzontale e verticale in avanti (NON SI PUO' TORNARE INDIETRO) e solo di un posto alla volta (es: dal posto 14 al posto 10 o dal posto 6 al posto 7). Solo la fata nella posizione 1 può muovere anche in diagonale di un posto (es: dal posto 11 al posto 8). Viene da sé che è l'unica posizione che può raggiungere i fiori da 3 punti.
- il potenziamento della propria carta fata ad una posizione più alta** (es: dalla 2 alla 3 girando semplicemente la carta)
- il depotenziamento della propria carta fata ad una posizione più bassa** (es: dalla 2 alla 1 girando semplicemente la carta)
- la copertura della carta fata avversaria**, ponendo semplicemente la propria carta fata su un'altra carta fata propria o avversaria. In questo modo la carta sottostante non si può muovere finché non è libera da carte sopra di essa. Si possono porre un massimo di 3 carte in copertura una sull'altra e si possono coprire sia le proprie carte fata che quelle avversarie.

N.B. E' vietato coprire una carta fata avversaria se la posizione della propria carta non è almeno uguale a quella che si vuole coprire, mentre è permesso coprire una propria carta senza nessun divieto.

6. **la possibilità della propria carta fata di girare la carta erba sulla quale si trova**, per disinnescare le trappole o per trovare la farfalla del colore avversario.
N. B. Quando la propria carta fata gira una carta erba si depotenzia di 1 posizione, ma in nessun caso il depotenziamento può essere inferiore alla posizione 1.
7. **La possibilità di girare le trappole per eliminare dal gioco tutte le carte fata che vi si trovano sopra.** Bisogna ricordare dove si piazzano le trappole perché non è consentito guardare sotto le carte del mazzo fili d'erba, una volta coperti tutti i 16 posti. La carta trappola produce i suoi effetti una sola volta, dopodiché è inoffensiva e vi si può transitare sopra.
8. **l'arrivo sul fiore avversario**, se una propria carta fata in qualsiasi posizione arriva su un fiore avversario essa esce dal gioco ed il fiore con i relativi punti diventano del proprio colore.

Perché potenziare o depotenziare una carta fata.

Il potenziamento della propria carta fata serve a conseguire una forza maggiore nell'avanzata della carta medesima, inoltre una carta più è potenziata più ha chances di girare la carta erba sottostante ad essa nel tentativo di disinnescare una trappola o trovare la farfalla avversaria. Ogni volta che si gira una carta erba si depotenzia di una posizione la carta fata e, come detto in nessun caso il depotenziamento può essere inferiore alla posizione 1.

Il depotenziamento non conviene mai usarlo se non per il privilegio di muovere in diagonale, magari per girare la carta fiore avversario da 3 punti.

Particolarità

Può accadere che un giocatore abbia finito le proprie carte fata da mettere in gioco ed abbia alcune carte fata coperte dalle carte fata avversarie. In questo caso non può muovere ed è costretto forzatamente a passare il turno. Il giocatore avversario esegue la sua mossa regolarmente ma alla terza volta che il turno è stato forzatamente passato, è **obbligato a muovere una sua carta fata che copre la carta fata avversaria.**

Fine della partita

Quando un giocatore non ha più carte fata in gioco (in uno dei 16 posti) e in mano la partita si congela e termina anche se l'avversario ha carte fata in gioco o in mano.

Il vincitore del round

E' colui che accumula più punti. Si calcolano nel seguente modo:

somma delle carte fiore del proprio colore

+

carta farfalla avversaria girata punti 5

+

somma posizioni carte fata rimaste in gioco

(posizione 1 punti 0.5; posizione 2 punti 1; posizione 3 punti 1,5; posizione 4 punti 2)

Una partita è composta da 2 round vinti su 3 partite giocate. Inizia il nuovo round colui che ha perso quello precedente.