

Fairy Tale

Contenuto

- 100 Carte
- 2 Regolamenti (Italiano, Inglese)

Numero di giocatori

da 2 a 5 giocatori

Scopo del gioco:

Totalizzare il maggior numero di punti possibile. Il punteggio è calcolato sommando il valore delle carte che il giocatore avrà davanti a sé a fine partita e che non siano "chiuse", cioè a faccia in giù.

Preparazione:

Il mazziere (scelto a caso tra i giocatori) mescola le carte e forma un mazzo in mezzo al tavolo.

Ordine di gioco:

Il gioco dura **4 turni**. Ogni turno è composto dalle seguenti **3 fasi (sempre nello stesso ordine)**:

- 1 Distribuire le carte
- 2 Scegliere le carte
- 3 Giocare le carte

1 Distribuire le carte:

Il mazziere prende il mazzo di carte e distribuisce 5 carte ad ogni giocatore. Ognuno prende in mano le carte ricevute e le guarda senza mostrarle agli altri giocatori.

2 Scegliere le carte:

Quando il mazziere dà il segnale, ciascun giocatore sceglie 1 carta tra quelle ricevute e la mette sul tavolo davanti a sé a faccia in giù. Dopodiché passa le 4 carte che non ha scelto e che ha ancora in mano al giocatore che gli siede accanto.

Ogni giocatore sceglierà poi la sua seconda carta e passerà le restanti e così via finché ogni giocatore avrà 5 carte davanti a sé sul tavolo e nessuna carta in mano.

Nel 1° e 3° turno le carte non scelte si passano al giocatore alla propria sinistra; nel 2° e 4° turno, al giocatore alla propria destra.

I giocatori possono, in qualsiasi momento, guardare le carte che hanno scelto e che hanno di fronte a loro.

3 Giocare le carte:

Ogni giocatore prende in mano le 5 carte scelte e decide quali vuole giocare. Si devono infatti giocare solo 3 carte, 1 per volta, come segue:

- A) Ogni giocatore mette davanti a sé sul tavolo a faccia in giù la carta che ha deciso di giocare.
- B) Si rivelano contemporaneamente le carte giocate.
- C) Si applicano tutti i possibili effetti (vedi più avanti "Gli effetti").

A questo punto ogni giocatore avrà 1 carta giocata davanti a sé e 4 carte in mano. Ripetere i passi da "A" a "C" per altre due volte, così che ogni giocatore abbia 3 carte giocate sul tavolo e 2 carte non giocate ancora in mano. Le 2 carte non giocate devono essere scartate.

Le carte giocate rimarranno davanti a ciascun giocatore per tutta la partita: alla fine del 1° turno ognuno avrà dunque 3 carte giocate davanti a sé, alla fine del 2° ne avrà 6, alla fine del 3° ne avrà 9 e alla fine del 4° turno ne avrà 12. **Le carte giocate dovranno sempre essere visibili agli altri giocatori per cui vanno posizionate una accanto all'altra senza sovrapporle.**

Fine del gioco e calcolo del punteggio:

Alla fine del 4° turno, il gioco termina ed è il momento di calcolare il punteggio.

Nota bene: Alcune carte potrebbero essere chiuse, cioè a faccia in giù, a causa degli effetti applicati durante la partita. Queste carte devono essere rimosse dal tavolo poiché valgono 0 (zero) punti e non possono essere utilizzate per ottenere punti dalle carte condizionali o variabili (vedi più avanti "Le carte").

Ogni giocatore calcola il suo punteggio sommando il valore delle sue rimanenti carte. Il giocatore che ha ottenuto più punti è il vincitore.

Legenda:

Carta chiusa: una carta a faccia in giù

Carta aperta: una carta a faccia in su

Aprire: girare una carta chiusa ponendola a faccia in su

Chiudere: girare una carta aperta ponendola a faccia in giù

Nella parte superiore di ogni carta sono indicati:

a. Il nome della carta;

b. Il valore della carta. Può essere: **fisso** (un numero indica il valore della carta), **condizionale** (c'è il simbolo di una Croce sotto al numero) o **variabile** (c'è un asterisco al posto del numero).

(Per ulteriori informazioni vedere più avanti "Le carte");

c. Quante copie di quella carta sono presenti nel mazzo: questa informazione permette di conoscere la "rarità" della carta e si rivela quindi molto utile quando si scelgono le carte. Es. 4|100 significa che ci sono 4 copie di quella carta nell'intero mazzo.

d. La categoria:

Bosco Fatato



Regno delle Ombre

Sacro Impero



Valle dei Draghi

e. La tipologia:



Personaggio



Luogo



Leggenda

f. Il numero della carta: Alcune carte (6 Bosco Fatato, 6 Sacro Impero e 6 Valle dei Draghi) sono necessarie o hanno bisogno di altre carte per soddisfare una condizione o ottenere i punti variabili (vedi più avanti "Le carte"). Per riconoscerle più facilmente hanno un numero identificativo dello stesso colore della categoria di appartenenza.



Esempio: La **Spirit of the Spring** ha un valore fisso pari a 1, è un personaggio, appartiene alla categoria Bosco Fatato ed è la carta numero 2. Ci sono 4 carte Spirit of the Spring nell'intero mazzo.

Gli effetti:

Alcune carte hanno un effetto nel momento stesso in cui sono giocate. L'effetto, su chi l'effetto si applica e quale categoria ne è colpita sono riportati sul lato destro della carta.

A seconda del simbolo presente sulle carte, gli effetti si applicano:



a) solo su colui che ha giocato la carta



b) su tutti i giocatori

Nel caso più carte con un effetto siano giocate contemporaneamente, l'ordine con cui gli effetti vengono applicati è il seguente:

1) HUNT



2) OPEN



3) CLOSE



1) HUNT

Le carte HUNT hanno **effetto su tutti i giocatori**.

Se una delle carte giocate ha il simbolo HUNT, **tutte le carte giocate contemporaneamente** ed appartenenti alla **categoria Regno delle Ombre**, devono essere **immediatamente chiuse**.

L'eventuale effetto presente sulle carte chiuse non verrà applicato.

La carta HUNT non ha effetto sulle carte giocate in precedenza.



Esempio: Tom gioca la **Fairy Queen**, Anna gioca la **Demon** (categoria Regno delle Ombre) e Paul gioca la **Castle** (categoria Sacro Impero). L'effetto Hunt della **Fairy Queen** colpisce la **Demon**, che viene immediatamente chiusa. Il suo effetto Close non si applicherà.

La **Castle** non appartiene alla categoria Regno delle Ombre per cui non subisce alcun effetto. Il suo effetto Close verrà applicato.

2) OPEN

Le carte OPEN hanno **effetto solo su chi le ha giocate**. Tra tutte le carte che ha giocato in precedenza e che sono chiuse, il giocatore verifica se ce ne siano alcune appartenenti alla **categoria colpita** (indicata nell'angolo in basso a destra). Se ce ne sono, **ne deve aprire 1** a sua scelta ponendola a faccia in su.



Esempio: Tom, in precedenza, aveva dovuto chiudere la **Elven Warrior** (categoria Bosco Fatato). Ora gioca la **Spirit of the Spring**. Può quindi aprire la Elven Warrior.

Nota bene: la **Dark Angel** permette di aprire **2 carte a propria scelta** tra tutte le proprie carte chiuse **indipendentemente dalla categoria di appartenenza**.



3) CLOSE

Le carte CLOSE hanno effetto **a)** solo su chi le ha giocate o **b)** su tutti i giocatori, in funzione del simbolo presente sulla carta.

a) Tra tutte le carte che ha giocato in precedenza e che sono aperte, **colui che ha giocato la carta** verifica se ce ne siano alcune appartenenti alla **categoria colpita** (indicata nell'angolo in basso a destra). Nel caso ce ne siano, **ne deve chiudere 1** a sua scelta ponendola a faccia in giù. Se il giocatore non vuole chiudere carte già giocate, può scegliere di chiudere la carta CLOSE visto che appartiene anch'essa alla categoria colpita. Se non ha altre carte appartenenti alla categoria colpita, tranne la carta CLOSE stessa, quest'ultima deve essere messa in gioco obbligatoriamente chiusa.

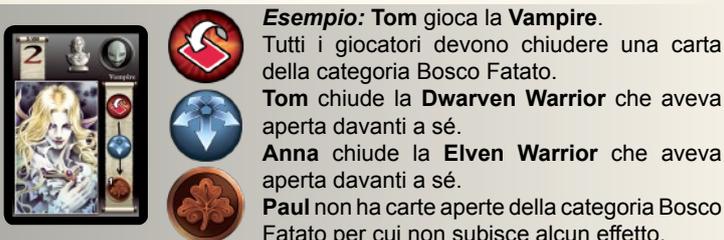
Esempio: Tom ha davanti a sé la **Elven Warrior** aperta (categoria Bosco Fatato). Gioca la **Fairy Ring**.

Poiché entrambe le carte appartengono alla categoria colpita (Bosco Fatato), Tom potrà scegliere quale delle due chiudere.



Nota bene: la carta **Magic Circle of Chaos** permette di **scegliere la carta da chiudere** tra tutte le proprie carte (compresa la carta CLOSE appena giocata) **indipendentemente dalla categoria di appartenenza**.

b) Tra tutte le carte che hanno giocato in precedenza e che sono aperte, **tutti i giocatori** verificano se ce ne siano alcune appartenenti alla **categoria colpita** (indicata nell'angolo in basso a destra). Nel caso ce ne siano, **ne devono chiudere 1** a loro scelta ponendola a faccia in giù. Se un giocatore non ha carte appartenenti alla categoria colpita, egli non subirà alcun effetto.



Esempio: Tom gioca la **Vampire**. Tutti i giocatori devono chiudere una carta della categoria Bosco Fatato. **Tom** chiude la **Dwarven Warrior** che aveva aperta davanti a sé. **Anna** chiude la **Elven Warrior** che aveva aperta davanti a sé. **Paul** non ha carte aperte della categoria Bosco Fatato per cui non subisce alcun effetto.

I giocatori possono sempre guardare le proprie carte chiuse.

Le carte:

Ci sono 5 diversi tipi di carte:

1. Carte Azione: hanno un valore fisso e un effetto quando sono giocate. (Vedi sopra "Gli effetti")

2. Carte Condizionali: hanno un valore fisso molto elevato, ma **solo se è rispettata la condizione** riportata sulla carta. Altrimenti valgono 0 (zero) punti. La condizione da rispettare è illustrata nella parte inferiore della carta.

Esempio 1: la **Fairy Tale - Chapter 1** vale 6 punti solo se il giocatore è colui che possiede il maggior numero di carte Bosco Fatato. **Nota bene:** il giocatore otterrà i 6 punti anche se pareggia con 1 o più giocatori.



Esempio 2: la **Fairy Tale - Chapter 2** vale 7 punti solo se il giocatore possiede sia 1 o più **Fairy Ring** (carta numero 1) che 1 o più **Spirit of the Spring** (carta numero 2).

Esempio 3: la **Fairy Tale - Chapter 3** vale 8 punti solo se il giocatore possiede sia 2 o più carte Valle dei Draghi che 2 o più carte Sacro Impero.



Esempio 4: La **Fairy Tale - Chapter 4** vale 9 punti solo se il giocatore possiede la **Fairy Queen** (carta numero 3).

3. Carte Alleati: hanno un valore fisso.

Nella parte inferiore di queste carte è sempre rappresentata l'icona "Alleati" seguita da un'immagine che indica qual'è la carta alleata. Le alleanze servono per ottenere i punti dalle carte del 4° tipo.



Esempio: la **Sky-Dance Dragon** (carta numero 4) è la carta alleata della **Dwarven Warrior** (carta numero 5).



4. Carte Variabili: hanno un valore variabile che dipende dal numero di **carte richieste** che il giocatore ha davanti a sé. Valgono 1 punto (o 3 punti se è presente il moltiplicatore x3 nella parte inferiore della carta vicino alla freccia) per ogni **carta richiesta** posseduta dal giocatore. La **carta richiesta** è indicata nella parte inferiore della carta.

Esempio 1: La **Dwarven Warrior** (carta numero 5) vale 3 punti per ogni **Sky-Dance Dragon** (carta numero 4) posseduta. **Esempio:** Tom ha 1 **Dwarven Warrior** e 2 **Sky-Dance Dragon**. La **Dwarven Warrior** vale quindi 6 (2x3) punti. Visto che le carte **Sky-Dance Dragon** valgono 3 punti ciascuna, il punteggio totale di Tom è di 12 punti.



Nota bene: se il giocatore non possiede neanche 1 carta **Sky-Dance Dragon**, la carta **Dwarven Warrior** varrà 0 (zero) punti.

Esempio 2: La **Mischievous Fairy** (carta numero 6) vale 1 punto per ogni **Mischievous Fairy** (carta numero 6) posseduta. Si noti che la **carta richiesta** è uguale alla carta stessa. Vale dunque sempre almeno 1 punto perché la carta stessa si considera come 1 carta richiesta. Quindi, se **Tom**, per esempio, possiede 4 **Mischievous Fairy**, ognuna varrà 4 punti e dunque il punteggio totale ottenuto sarà di 16 punti.



Nelle carte del 2° e del 4° tipo, questi simboli significano quindi che, per ottenere i punti variabili o soddisfare le condizioni, il giocatore deve possedere le carte indicate.

5. Carta The Trickster: Un Punto Interrogativo è riportato nella parte inferiore della carta. A fine partita può **rappresentare una qualsiasi altra carta** per ottenere i punti variabili o soddisfare le condizioni che richiedono il possesso di determinate carte. **Nota bene:** non può essere utilizzata per soddisfare condizioni che richiedono categorie o tipologie, può rappresentare 1 sola altra carta per partita e **vale sempre -1 (meno uno)** punti durante il conteggio dei punti, qualunque carta rappresenti.



Esempio: Per soddisfare la condizione della **Fairy Tale - Chapter 4**, Tom decide che la **Trickster** rappresenti la **Fairy Queen**. La carta **Fairy Tale - Chapter 4** varrà dunque 9 punti. Tom realizzerà in totale 8 punti perché la **Trickster** vale sempre -1 (meno uno) punti.

Se volete prendere confidenza con il gioco in maniera graduale, provate ad usare le

REGOLE SEMPLIFICATE:



Togliete dal mazzo di 100 carte le 20 carte che sono contrassegnate dal simbolo rappresentato a lato. Le carte Hunt, le condizionali e la **Trickster** non verranno quindi utilizzate.

REGOLE PER UNA PARTITA A COPPIE:

Queste regole si applicano in una partita a 4 giocatori. Per prima cosa, i giocatori formano due squadre da due. Poi, essi si siedono al tavolo in modo da essere di fronte al proprio partner. I giocatori devono sempre considerare quali carte il proprio partner sta giocando. Il gioco procede come di consueto, ad eccezione del calcolo dei punti. In una partita a coppie, infatti, vince la squadra che realizza il punteggio totale più alto.

Domande, commenti e suggerimenti a: info@whatsyourgame.it
 Sito : www.whatsyourgame.it
 Autore: Satoshi Nakamura Illustratore: Yoko Nachigami
 © 2004 Yuhodo © 2005 What's Your Game?