

WINTER TALES – Sommario delle regole

1. PREPARAZIONE

- Ogni giocatore prende i seguenti personaggi:

n. giocatori	Giocatori Primavera	Giocatori Inverno	Scrittore
2	4 fiabe	4 soldati	-
3	4 fiabe	4 soldati	2 fiabe, 2 soldati
4	3 fiabe	3 soldati	-
5	2 fiabe	2 soldati	1 fiaba, 1 soldato
6	2 fiabe	2 soldati	-
7	2 fiabe	2 soldati	1 fiaba, 1 soldato

- Ogni giocatore piazza i segnalini dei propri personaggi sul tabellone, in un luogo (se fiaba) o piazza (se soldato) che non contenga già un altro personaggio.
- Lo scrittore (se presente) o un giocatore della fazione Inverno prende a caso un segnalino missione della fazione Primavera e lo piazza in un luogo a propria scelta.
- Lo scrittore (se presente) o un giocatore della fazione Primavera prende a caso un segnalino missione della fazione Inverno e lo piazza in un luogo a propria scelta.
- Ogni giocatore pesca 4 carte narrazione. Lo scrittore pesca un numero di carte pari al numero di giocatori della fazione Primavera.
- Viene posizionata la tessera Epilogo nella quarta casella del tracciato dei ricordi.
- Viene fatta un'introduzione narrativa della storia.

2. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

2.1. CAPITOLO DI GIOCO

Una partita è suddivisa in capitoli; ogni capitolo è diviso in turni, più una fase finale.

Turni dei giocatori

Durante il proprio turno il giocatore deve attivare un proprio personaggio, girando la relativa carta. Ogni personaggio può essere attivato una volta sola per capitolo. I turni proseguono finché ci sono personaggi pronti in gioco.

Fase di fine capitolo

Ogni giocatore pesca 4 carte narrazione. Lo scrittore pesca un numero di carte pari al numero di giocatori della fazione Primavera. Le carte di tutti i personaggi vengono girate in modo da tornare pronti.

2.2. ATTIVAZIONE DEL PERSONAGGIO

Ogni volta che viene attivato un personaggio, si deve contestualizzare e motivare narrativamente la sua attivazione.

Quando un giocatore attiva un personaggio:

- gira la carta del personaggio sul lato attivato
- pesca 3 carte narrazione
- può eseguire 1 o più movimenti
- può effettuare una sola azione
- scarta fino ad avere non più di 7 carte narrazione in mano.

Movimento:

Il giocatore scarta dalla mano una carta narrazione per muovere di 2 caselle (piazza+luogo) il proprio personaggio.

Azioni:

- Generare una nuova missione: se non ci sono già segnalini nel luogo, il giocatore sceglie una nuova missione fra quelle disponibili per la fazione del personaggio che la genera. Piazza il segnalino scelto, introducendo narrativamente la missione. Non possono essere generate missioni già affrontate.
- Risolvere una missione: se, dopo il movimento, nel luogo in cui si trova il personaggio è presente un segnalino missione della sua fazione, il giocatore può posizionare qui la pedina Missione avviata. Il giocatore introduce la trama raccontando come il personaggio intende risolvere la missione. Poi in senso orario tutti gli altri giocatori hanno la possibilità di attivare un personaggio per muoverlo e portarlo in quel luogo, per poter intervenire alla risoluzione della stessa. Quindi il giocatore di turno comincia un racconto giocando un numero a sua scelta di carte narrazione. Lo stesso fanno gli altri giocatori, uno alla volta, con uno solo dei propri personaggi presenti nel luogo. Alla fine il giocatore di turno può giocare ancora un'ultima carta. La fazione che ha giocato più carte ha successo. Il giocatore di turno conclude la narrazione. Infine si tolgono i segnalini e si mette una carta significativa tra quelle giocate sul tracciato dei ricordi.

2.3. INTERRUZIONE

Durante il movimento di un personaggio di un giocatore, ogni altro giocatore può intervenire per:

- Avviare un conflitto (soldati): se una fiaba effettua un movimento entrando in un luogo in cui si trova un soldato, il giocatore che lo controlla può avviare un conflitto con lo scopo di bloccarne il movimento e incapacitarla.
- Effettuare un trabocchetto (fiabe): se un soldato effettua un movimento entrando in un luogo in cui si trova una fiaba, il giocatore che la controlla può avviare un trabocchetto con lo scopo di bloccarne il movimento e incapacitarla.

2.4. OPPORTUNITÀ

Possono essere colte in un qualsiasi momento da qualsiasi giocatore.

- Salvataggio: se nel luogo in cui ci si trova è presente un personaggio incapacitato della stessa fazione, il giocatore può effettuare un salvataggio: rimetti in piedi il suo segnalino personaggio.

2.5. CONFLITTI

I due giocatori, a partire da quello della fazione Inverno, giocano alternativamente una carta narrazione, finché uno dei due decide di non rilanciare e di conseguenza perde lo scontro. Se vince il soldato, la fiaba viene incapacitata e può essere spostata in qualsiasi luogo o piazza. Se vince la fiaba non accade nulla e quest'ultima può proseguire il suo movimento.

2.6. TRABOCCHETTI

La fiaba sceglie una carta narrazione girata sul lato Primavera. Sotto di essa nasconde tutte le altre carte in suo possesso; solo le carte girate sul lato Primavera verranno conteggiate e scartate alla fine. Quindi crea un racconto usando la carta narrazione in cima al mazzo come trappola.

Il soldato risponde giocando un numero di carte narrazione a sua scelta, per cercare di evitare la trappola. Infine la fiaba svela quante carte ha nascosto sotto la carta trappola (che non viene

contata). Se vince il soldato, non accade nulla e quest'ultimo può proseguire il suo movimento. In caso di pareggio il soldato deve tornare nel luogo da cui era partito. Se vince la fiaba, il soldato viene anche incapacitato. Tutte le carte giocate vengono scartate.

2.7. SALVATAGGIO

Un personaggio incapacitato ha il segnalino sdraiato e non può effettuare movimenti né azioni. Affinché un personaggio salvi se stesso o un altro personaggio presente nello stesso luogo, il giocatore deve giocare due carte narrazione raccontando l'azione di salvataggio.

3. FINE DEL GIOCO – EPILOGO

Quando viene riempita l'ultima casella nel tracciato dei ricordi termina la partita. Il giocatore che ha posizionato l'ultima carta gioca le sue carte narrazione, quindi fanno lo stesso tutti gli altri giocatori andando in ordine di posto. Lo scrittore gioca per ultimo ma può giocare solo metà delle proprie carte, arrotondato in difetto. Alla fine si contano tutte le carte e al totale si aggiungono 3 punti per ogni carta favorevole nel tracciato dei ricordi.

Vince la fazione che ha un totale maggiore. In caso di parità vince lo scrittore (se presente), oppure chi ha avviato l'epilogo.