

# F.A.T.A.™

Un gioco di carte per 3-5 techno-incantatori a caccia di tesori

Al solstizio d'estate i techno-incantatori vanno in cerca dei tesori nascosti nel bosco sacro. Ognuno vuole raccogliere i tesori legati alla propria stirpe, e tenta di fermare la stirpe rivale. Colui che porterà maggior gloria alla propria stirpe sarà dichiarato vincitore dalla Regina Incantatrice!

## CONTENUTO

- ◆ 12 personaggi; sul fronte: il simbolo della stirpe cui appartiene (identificata anche dal colore) e la stirpe rivale; sul dorso: il numero dei giocatori, e la relazione tra le stirpi;



- ◆ 25 tesori, in cinque colori; sul fronte il valore e il colore/stirpe di appartenenza; sul dorso: un forziere chiuso;



- ◆ la Regina Incantatrice; sul dorso: un forziere chiuso;



- ◆ il mazzo di gioco (70 carte) diviso in: 52 visioni e 18 ammaliamenti; sul dorso: una sfera;



- ◆ queste regole.

## VISIONE D'INSIEME E SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore è un techno-incantatore, in segreto, di una delle cinque stirpi delle incantatrici. Scegliendo con oculatezza le proprie mosse, cerca di raccogliere un gran numero di tesori di pregio, o di fermare la stirpe rivale. Lo scopo del gioco è di raccogliere i tesori di maggior valore, o di eliminare dal gioco la stirpe rivale.

I giocatori giocano davanti a sé carte-visioni formando **due file**, cercando di combinare al meglio i simboli sulle carte in loro possesso. Quando una fila ha **tre** carte, essa genera una **trimagia**. Una **trimagia** consente al giocatore di ottenere effetti particolari e potenti per esempio può pescare carte dal mazzo o... rubare tesori agli altri. La combinazione di carte per generare trimagie è la chiave per la vittoria!

Le visioni vanno giocate sempre davanti a sé, in una delle due file, in questo modo:

- ◆ la **prima** va giocata **dritta**;



questa carta specifica il tipo di trimagia

- ◆ la **seconda** va giocata **capovolta**;



questa carta specifica il soggetto della trimagia

- ◆ la **terza** va giocata ruotatasul **fianco**.



questa carta specifica il potere della trimagia

## PREPARAZIONE

Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, o sceglie a caso.

A seconda del numero dei giocatori prendete i soli personaggi che riportano quello stesso numero sul retro delle carte.

Mischiate i personaggi coperti e datene uno a ciascun giocatore: il giocatore lo guarda in segreto e lo conserva coperto (può tornare a consultarlo in qualunque momento). Questa carta, come già detto, indica il **colore** della vostra stirpe e dei vostri tesori e la **stirpe** che è vostra nemica.

Esempio: nella figura, il giocatore è il rosso, e la sua stirpe rivale è la gialla.



Prendete anche i tesori il cui colore corrisponde ai giocatori (15 tesori in tre, 20 in quattro, 25 in cinque). Riponete eventuali personaggi e tesori restanti nella scatola.

Mischiate la Regina Incantatrice assieme a quattro tesori coperti; mischiate i tesori restanti e poneteli sopra queste carte a formare il **mazzo dei tesori**. Prendete i primi tre tesori e metteteli sul tavolo a faccia in su.

Prendete il **mazzo di gioco**, mischiatelo e date **quattro** carte a ciascun giocatore. Le carte restanti formano il mazzo da cui pescare.

## IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Il gioco si divide in due smazzate.

### Sintesi del turno

Al proprio turno il giocatore, in **quest'ordine**:

- 1) può giocare un ammaliamento;
- 2) può rubare una visione;
- 3) può giocare una o due visioni dalla mano.

Ogni volta che il giocatore **gioca** una carta, ne ripesca una dal mazzo di gioco, mettendola per il momento da parte, coperta.

Alla fine del proprio turno, il giocatore, in **quest'ordine**:

- A) Se le file mostrano una **somma di 3 o più**, prende un tesoro tra quelli a faccia in su.
- B) Se una fila ha **3 visioni**, esegue la trimagia corrispondente e scarta la fila.
- C) Aggiunge alla propria mano le carte messe da parte in precedenza. Se ha in mano più di **cinque** carte, ne scarta fino ad arrivare a cinque.

### Il turno in dettaglio

#### 1) Giocare un ammaliamento

Il giocatore può giocare uno degli ammaliamenti che ha in mano, seguendone l'effetto indicato dal testo. Se un ammaliamento contraddice le regole, l'ammaliamento ha la precedenza. Quando l'effetto termina, la carta va negli scarti assieme alle visioni. Il giocatore pesca una carta dal mazzo e la mette da parte, per il momento.

#### Alternativa: cambiare la propria mano

Invece di giocare un ammaliamento, il giocatore può scartare la propria mano e ripescare altrettante carte meno una. *Eccezione*: se il giocatore ha una sola carta in mano, egli può scartarla pescandone un'altra (e non zero!).

Esempio: Andrea ha 4 carte in mano. Decide di non giocare un ammaliamento e scarta tutte le carte che ha in mano. Ne ripesca solo 3, e prosegue con queste il suo turno.

Consiglio: le carte in mano sono molto importanti! Usate questa possibilità solo se pensate sia davvero necessario!

#### 2) Rubare una visione

Il giocatore può **rubare** una visione davanti a un avversario e aggiungerla a una delle proprie file, a **due condizioni**:

- a) ha, in **fondo** a una propria fila, una visione con un simbolo che **batte** il simbolo al centro della visione da rubare:
  - pietra magica batte multiforbici;
  - multiforbici batte pergamena;
  - pergamena batte pietra magica;



- b) può aggiungerla a una delle proprie file, **con lo stesso orientamento** in cui si trovava.

Esempio. Andrea, grazie alla propria visione con la pietra magica, può rubare a Bea la visione con le multiforbici e iniziare la sua seconda fila, oppure può rubare a Carlo la visione con le multiforbici ribaltata, e aggiungerla ribaltata alla propria fila con la pietra magica. Andrea non può rubare a Bea la visione con la pergamena (infatti Andrea non ha le multiforbici necessarie!), né può rubare la visione della seconda fila di Carlo, che **non** ha simboli al centro!



#### 3) Giocare una o due visioni

Il giocatore può giocare una o due visioni, aggiungendole alle proprie file. Per ogni visione che gioca, pesca una carta dal mazzo, e la mette da parte.

A questo punto il turno di gioco volge al termine. Il giocatore:

#### A) Se le proprie file mostrano una somma di 3 o più

Se i numeri sulle visioni in **fondo** alle file del giocatore **mostrano** una somma di **3** o più, il giocatore prende un tesoro scegliendolo tra i tre a faccia in su, e decide se tenerlo per sé o darlo a un altro giocatore. I tesori si tengono coperti davanti a sé. Quindi rimpiazza il tesoro a faccia in su con uno preso dal corrispondente mazzo.



#### B) Se una fila ha tre visioni

Quando una fila ha tre carte dà luogo a una trimagia, determinata dalle visioni che la compongono:

i) la 1ª visione determina il **tipo** di trimagia:

- ◆ il giocatore/i (specificato dalla 2ª visione) pesca dal mazzo di gioco e aggiunge alla propria mano
- ◆ il giocatore/i (specificato dalla 2ª visione) prende dai tesori a faccia in su e aggiunge ai propri tesori (N.B.: il tesoro è scelto da chi completa la trimagia, non dal giocatore oggetto della trimagia stessa, qualora differissero)
- ◆ il *giocatore di turno* pesca a caso dai tesori del giocatore/i specificato dalla 2ª visione, e aggiunge ai propri tesori



- ♦ il giocatore di turno pesca a caso dalla mano del giocatore/i specificato dalla 2ª visione, e scarta le carte pescate

ii) la 2ª visione precisa chi è il **giocatore** coinvolto dalla trimagia:



- ♦ il giocatore che siede alla destra o quello che siede alla sinistra, a scelta del giocatore di turno (**non** entrambi)



- ♦ un giocatore qualsiasi, a scelta del giocatore di turno (incluso se stesso)



- ♦ uno o due giocatori qualunque (incluso se stesso).

iii) la 3ª visione determina la **potenza** della trimagia:

- ♦ si considera solo il numero 1 o 2, che indica se la trimagia colpisce 1 o 2 carte al massimo.

Eseguita la trimagia, le tre visioni sono scartate.



Esempio 1. "Il giocatore di turno pesca a caso dalla mano" del "giocatore che siede alla destra o alla sinistra" (il giocatore sceglie l'avversario alla propria sinistra) "1 carta" e la mette tra gli scarti del mazzo da gioco.



Esempio 2. "Un giocatore qualsiasi" (il giocatore di turno sceglie se stesso) "prende dai tesori a faccia in su" 2 carte": il giocatore prende un primo tesoro tra i tre a faccia in su, lo rimpiazza subito con un altro tesoro, quindi ne pesca un altro e lo rimpiazza.



Esempio 3. "Il giocatore di turno pesca a caso dai tesori" di "due giocatori qualunque" "un massimo di 2 carte". Il giocatore può scegliere di rubare due tesori a un qualunque giocatore, oppure un tesoro a un giocatore e il secondo a un altro giocatore.

### C) Aggiunge alla propria mano le carte messe da parte

Il giocatore ora aggiunge alla propria mano le carte pescate dal mazzo messe da parte in precedenza. Il giocatore non può avere più di **cinque** carte in mano a questo punto: se il giocatore ne ha più, scarta quelle in eccesso per arrivare a cinque. (Nota bene: le carte pescate con la trimagia "pesca dal mazzo" vengono aggiunte immediatamente alla mano.)

Se un giocatore dimentica di pescare carte quando le gioca, peccato per lui! Non ha diritto a tornare indietro.

Il turno è finito, e il gioco passa al giocatore a sinistra.

Se il mazzo di gioco finisce, rimischiate gli scarti a formare un nuovo mazzo da cui pescare.

## FINE DELLA SMAZZATA

La prima smazzata termina **immediatamente** (il turno in corso si interrompe) quando viene scoperta la **Regina Incantatrice**.

Ogni giocatore gira a faccia in su tutti i tesori che ha davanti a sé e ne somma i punti. I punti vengono annotati su un foglio. Tutti i giocatori scartano tutti i tesori. Il mazzo tesori viene formato di nuovo come all'inizio del gioco. Il gioco riprende, con la seconda smazzata, esattamente da dove si era interrotto.

### Eliminare una stirpe

Se il giocatore di turno riduce a **zero** le carte in mano a un avversario (o più):

- ♦ durante la **prima** smazzata, l'avversario ripesca immediatamente **una** carta dal mazzo di gioco;
- ♦ durante la **seconda** smazzata, l'avversario **esce dal gioco** e **scopre** il proprio personaggio! Il giocatore di turno controlla il proprio personaggio: **vince** immediatamente se l'avversario era della stirpe rivale.

Esempio. Il rosso vince se riduce il giallo a zero carte.

Altrimenti, il giocatore prende i tesori dell'eliminato e li distribuisce a caso ai giocatori rimasti in gioco, a uno a uno in senso orario a partire dal giocatore alla propria sinistra.



### Rivelare il proprio personaggio

Durante la **seconda** smazzata, in qualunque momento del proprio turno, un giocatore può **rivelare** il proprio personaggio per ottenere dei vantaggi (lo lascia a faccia in su per il resto della partita). Se lo fa:

- ♦ scopre tutti i tesori del proprio colore; e
- ♦ da ora in poi, se prende un tesoro del proprio colore lo aggiunge a faccia in su davanti a sé. I tesori a faccia in su **non** possono più essere rubati dagli avversari in nessun modo. I tesori del proprio colore in questo caso danno punti in maniera differente (vedi "Fine della partita").

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina **immediatamente** (il turno in corso si interrompe) quando viene scoperta la Regina Incantatrice per la seconda volta. I punti di ogni giocatore vengono sommati a quelli della prima smazzata. I punti sono calcolati come segue:

- ♦ se il personaggio è a faccia in su, i tesori del proprio colore valgono in base a **quanti** sono:
 

n. carte	1	2	3	4	5
punti	1	3	6	10	15

- ♦ ogni altro tesoro (**tutti** i tesori, se il personaggio non è stato scoperto) vale il numero che ha negli angoli della carta (come nella prima smazzata)
- ♦ ogni carta **in mano** al giocatore vale **1 punto**. (Nota bene: le carte pescate e messe da parte, ma non ancora in mano al giocatore, vengono aggiunte a questo punto alla mano e danno punti.)

Esempio di punteggio. Il giocatore Rosso si è rivelato (se non si fosse rivelato avrebbe fatto invece 12).

3 1 -1  
3 1 2 -1  
4 carte in mano

6  
5  
4  
---  
15



Chi totalizza più punti vince! In caso di parità tra più giocatori, vince tra essi chi ha più tesori del proprio colore. In caso di ulteriore parità, chi ha la somma più alta contando solo i propri tesori.

### Vittoria speciale

Un giocatore vince istantaneamente se fa uscire dal gioco il personaggio della stirpe rivale!

## F.A.T.A.

**Autori:** Martina Mealli e Gabriele Rabbini

**Sviluppo:** Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio, Luigi Ferrini, Andrés J. Voicu

**Illustrazioni:** Martina Mealli

**Art Director:** Roberta Barletta

**Redazione regole:** Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



©2006 daVinci Editrice S.r.l.  
Via T. Tittoni, 3  
I-06131 - Perugia Italy  
Tutti i diritti riservati.



Lucca Comics & Games S.r.l.  
Via della Cavallerizza, 11 - 55100 Lucca (Italy)  
Presidente: Virginio Bertini  
Direttore: Renato Genovese  
Coordinatore Games: Emanuele Vietina

Un ringraziamento ad *Alessandro Rabbini, Cinzia Esposito, David Balotti, Marco Sottani, Roberto Mantovani; alla giuria di GiocoInedito, presieduta da Luigi Ferrini e coordinata da Daniele Boschi; a Sergio Roscini; a Matteo Di Giorgio; ai playtester daVinci, ai loro gruppi di gioco, e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.*

Per domande, commenti o suggerimenti:  
[www.davincigames.com](http://www.davincigames.com) - [info@davincigames.com](mailto:info@davincigames.com)



F.A.T.A. è il gioco vincitore del premio *Gioco Inedito 2005*, organizzato da *Lucca Comics & Games* - rassegna internazionale dei comics, del cinema d'animazione, dell'illustrazione e del gioco - e da *Vinci Editrice*. *Gioco Inedito* è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del vincitore a cura di *Lucca Comics & Games S.r.l.* e *daVinci Editrice*. L'edizione 2005, vinta da F.A.T.A., aveva per tema "Fate e leggende".

[www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com) - [giocoinedito@luccacomicsandgames.com](mailto:giocoinedito@luccacomicsandgames.com)

## FATE E LEGGENDE A LUCCA DA 40 ANNI



L'anno di pubblicazione di F.A.T.A. è un anno fondamentale per Lucca che festeggerà i Quarant'anni di felice e indissolubile rapporto tra il Fumetto e la città, e la ventesima edizione di Lucca Games. Il piccolo gioiello a cui si ormai si lavora dal 1993, e che ancora di più ha contribuito a portare le fate e le leggende nel cuore di tutti gli appassionati italiani.



Lucca Games è il salone italiano dedicato al Gioco intelligente (giochi di ruolo, da tavolo, di carte collezionabili e di simulazione) e all'Immaginario Fantastico. Un rutilante percorso tra mostre, tornei e seminari dedicati ai principali game-designer, scrittori e illustratori a livello internazionale.