

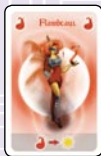
FATALI™

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

Al solstizio d'estate i tecno-incantatori vanno in cerca dei tesori nascosti nel bosco sacro. Raccogli i tesori legati alla tua stirpe, e tenta di fermare la stirpe rivale! Se la tua stirpe risulterà la più gloriosa sarai dichiarato vincitore dalla Regina Incantatrice!

CONTENUTO

- 12 personaggi; sul fronte: il simbolo, il nome e il colore della stirpe cui appartiene, 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;



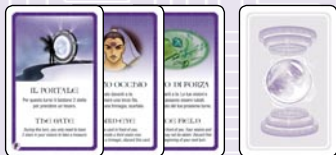
- il mazzo di gioco (70 carte) diviso in:

52 visioni e



18 ammaliamenti;

sul dorso: una sfera;



- queste regole.

Visione d'insieme e scopo del gioco

Ogni giocatore è un tecno-incantatore, in segreto, di una delle cinque stirpi delle incantatrici: **Flambeaux**, **Lichtenborn**, **Ångbåt**, **Aquaté** e **Terranova**. 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 (le visioni) formando **due file**, cercando di combinare al meglio i simboli sulle carte. Quando una fila ha **tre** carte, essa genera una **trimagia**. Una **trimagia** consente al giocatore

di ottenere effetti particolari e potenti – ad esempio può pescare carte dal mazzo o... rubare tesori agli altri!

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

- la **prima** va giocata **dritta**;
- la **seconda** va giocata **capovolta**;
- la **terza** va giocata ruotata sul **fianco**.



questa carta specifica il **tipo** di trimagia

queste due carte specificano il **potere** e il **bersaglio** della trimagia

Preparazione

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

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

Mischiate i personaggi, coperti, e datene uno a ciascun giocatore. Ognuno guarda in segreto il proprio personaggio e lo conserva coperto (può guardarlo in qualunque momento). Il personaggio, come già detto, indica il **colore** della vostra stirpe e dei vostri tesori, e la stirpe che è vostra **rivale**.

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



Prendete 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 un mazzo. Prendete i primi tre tesori e metteteli sul tavolo a faccia in su: questi sono i tesori a disposizione.

Prendete il mazzo di gioco, mischiatelo e date **quattro** carte a ciascun giocatore. Le carte restanti formano il mazzo da cui pescare. Prendete carta e penna per segnare i punti.

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 ripesci una dal mazzo, mettendola per il momento da parte, coperta.

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

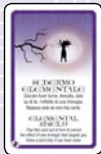
- A) Se le file mostrano **3 o più stelle**, prende un tesoro tra quelli a disposizione;
- B) Se una fila ha **3 visioni**, esegue la trimagia corrispondente e scarta la fila;
- C) Aggiunge alla propria mano le carte messe da parte in precedenza (massimo **6** carte in mano).

1) Giocare un ammalimento

Puoi giocare uno degli ammalimenti che hai in mano, seguendone l'effetto indicato. Se un ammalimento contraddice le regole, l'ammalimento ha la precedenza. Quando l'effetto termina, la carta va negli scarti. Pesca una carta dal mazzo e per il momento mettila da parte.

Nota. L'ammalimento *Schermo Elementale* si gioca invece fuori turno per annullare, **solo** su di te, l'effetto di una trimagia.

Esempio. Una trimagia di Andrea gli fa pescare una carta dalla mano di un giocatore per poi scartarla, poi gli fa fare lo stesso dalla mano di un **altro** giocatore. Andrea fa per pescare la prima carta da Bea, ma lei gioca Schermo Elementale: Andrea non pesca da Bea. Andrea termina la trimagia pescando da Carlo una carta, e scartandola.



Alternativa: pagare per cambiare fino a quattro carte

Invece di giocare un ammalimento, puoi cambiare fino a quattro carte della tua mano. Per farlo, devi scartare sotto il loro mazzo uno dei tesori di valore "1", "2" o "3" che hai. Quindi scarta fino a quattro carte dalla mano, pescane 4 (anche se ne hai scartate meno), aggiungine subito alla mano tante quante ne hai scartate, e scarta le rimanenti.

Esempio: Bea ha cinque carte in mano. Decide di non giocare un ammalimento e scarta un "1" verde per cambiare tre carte: scarta le tre che vuole cambiare, ne pesca quattro dal mazzo, tre di queste le aggiunge alla sua mano, la quarta la scarta.

2) Rubare una visione

Puoi **rubare** una visione davanti ad un altro giocatore ed aggiungerla a una delle tue file, a **due condizioni**:

- a) hai, in **fondo** a una fila, una visione con un simbolo che **batte** il simbolo della visione che vuoi rubare.

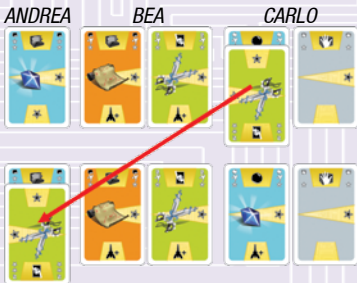
Pietra magica batte multilame;
multilame batte pergamena;
pergamena batte pietra magica;

- b) puoi aggiungere la visione a una tua fila, con **lo stesso orientamento** in cui si trova.



Le visioni senza simbolo non possono essere rubate, né usate per rubare altre visioni.

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



3) Giocare una o due visioni

Puoi giocare una o due visioni, aggiungendole alle tue file. Per ogni visione che giochi, pesca una carta dal mazzo, e mettila da parte.

A questo punto il turno di gioco volge al termine. Quindi, in quest'ordine:

A) Se le tue file mostrano 3 o più stelle

Se le visioni nelle tue file **mostrano 3 o più stelle**, scegli uno dei tesori a disposizione, e decidi se tenerlo o darlo a un altro giocatore. Rimpiazza quindi il tesoro con uno preso dal mazzo.

Tieni i tesori coperti davanti a te (puoi guardarli in ogni momento).



B) Se una fila ha tre visioni

Quando una fila ha tre visioni dà luogo ad una trimagia.

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

- pesca carte dal mazzo di gioco, guardale e aggiungile alla mano di un giocatore (anche te stesso)

- prendi tesori a disposizione e aggiungili ai tesori di un giocatore (anche te stesso)

- ruba dei tesori a caso a un giocatore, e aggiungili ai tuoi

- pesca a caso dalla mano di un giocatore, e scarta le carte pescate



ii) la 2^a e la 3^a visione determinano il **potere** e il **bersaglio** della trimagia:

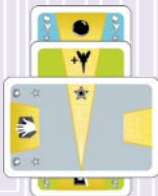


- la trimagia ha di nuovo lo stesso effetto anche su un secondo giocatore, **diverso** dal primo, scelto sempre dal giocatore di turno



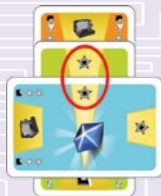
- la trimagia agisce, per ogni giocatore coinvolto (uno o due), su 1 o 2 carte a seconda che nella trimagia ci siano 1 o 2 stelle. *Nota bene:* sulla 3^a visione si considera **solo** la stella in punta.

Eseguita la trimagia, le tre visioni sono scartate. Puoi giocare più trimagie nello stesso turno.



*Esempio 1. Pesca 1 carta dal mazzo di gioco, guardala e aggiungila alla mano di un giocatore, poi fallo di nuovo, ma con un **diverso** giocatore. Il giocatore pesca un Baratto Magico e lo dà... a se stesso; quindi pesca una visione e la dà ad un altro giocatore, rimasto con una sola carta (per tentare di scongiurare una vittoria speciale).*

Esempio 2. Prendi 2 dei tesori a disposizione, e aggiungili a quelli di un giocatore. Il giocatore di turno dà a un avversario un -1 giallo, lo rimpiazza scoprendo un altro tesoro, che è un -1 verde, e come secondo gli dà proprio questo.



*Esempio 3. Ruba 1 tesoro a caso a un giocatore e aggiungilo ai tuoi; poi fallo di nuovo, ma con un **diverso** giocatore.*

Esempio 4. Pesca a caso 1 carta dalla mano di un giocatore, e scartala.



C) Aggiungi alla mano le carte messe da parte

Aggiungi ora alla mano le carte che hai messo da parte in precedenza. Se hai di più di **sei** carte in mano, scarta quelle in eccesso per arrivare a sei. (*Nota bene:* le carte pescate con la trimagia “pesca carte dal mazzo” vengono aggiunte immediatamente alla mano.)

Se dimentichi di ripescare carte quando le giochi, peccato! Non hai diritto a tornare indietro.

Il tuo 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 scopre **tutti i tesori** che ha, e ne somma i punti (i numeri negli angoli). I punti vengono annotati su un foglio.

Esempio:  = **6 punti.**

Ora i giocatori possono scegliere di rivelare il proprio personaggio per avere un bonus!

Rivelare il proprio personaggio

Dopo aver contato i punti, ognuno può **rivelare** il proprio personaggio. Questa rivelazione avviene in contemporanea. Ogni giocatore prende il proprio personaggio, sceglie segretamente se metterlo a faccia in su (cioè di rivelarsi) o a faccia in giù (cioè di restare in incognito), coprendolo con le mani. Quando tutti hanno scelto, tutti sollevano le mani.

Chi ha rivelato il proprio personaggio:

- lo lascia a **faccia in su** per il resto della partita; e
- **pesca** una carta dal mazzo di gioco; e
- prende dai propri tesori uno del suo colore (se ne ha), e lo tiene **scoperto** davanti a sé; poi scarta gli altri tesori che ha.

Chi non ha rivelato il proprio personaggio non ottiene bonus, ma resta in incognito; poi scarta tutti i tesori che ha.

Attenzione: rivelarsi dà diritto a un bonus, ma vi espone agli attacchi della stirpe rivale!

Seconda smazzata

Raccogliete tutti i tesori tranne quelli tenuti dai giocatori, e i due a disposizione. Formate con la Regina Incantatrice un mazzo come all'inizio del gioco; prendete il tesoro in cima e scopritelo così che ve ne siano di nuovo tre a disposizione.

Il gioco riprende esattamente da dove si era interrotto, con la seconda smazzata.

Durante la seconda smazzata, quando un giocatore che si è rivelato prende un tesoro del **proprio colore**, lo tiene a **faccia in su** davanti a sé. Tesori di un altro colore si tengono a faccia in giù. I tesori a faccia in su **non** possono più essere **rubati in nessun modo!**

I tesori del proprio colore a faccia in su danno punti in maniera differente al termine della **seconda** smazzata (vedi "Fine della partita"). I giocatori non rivelati continuano a tenere tutti i tesori a faccia in giù.

Eliminare una stirpe

Se riduci a **zero** le carte in mano ad 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 rivela** il proprio personaggio. **Vinci** immediatamente se l'avversario è della stirpe rivale!

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



Altrimenti, prendi i tesori dell'eliminato e distribuiscili a caso ai giocatori in gioco, uno ad uno in senso orario a partire dal giocatore alla tua sinistra.

Fine della partita

La partita termina **immediatamente** (il turno in corso si interrompe) quando viene scoperta la Regina Incantatrice per la seconda volta. Ogni giocatore scopre tutti i tesori che ha, e ne somma i punti:

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

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

- ogni altro tesoro (**tutti** i tesori, se non si è rivelato) vale il numero che ha negli angoli, come nella prima smazzata.
- Inoltre ogni carta **in mano** 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.

3 tesori rossi	6
3 1 2 -1	5
4 carte in mano	4
<hr/>	
	15



(se non si fosse rivelato avrebbe fatto invece 12).

Ogni giocatore somma i propri punti a quelli che ha fatto nella prima smazzata. **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!



Racconti, giochi, fumetti, musica, animazioni, e molto altro!

www.fatal.it

Progetto generale e coordinamento – Domenico Di Giorgio

Sviluppo giochi – Roberto Corbelli, Andrés Voicu, Sergio Roscini, Daniele Boschi & Antonio Rama (Lucca Comics & Games)

Soggetto – Gabriele Falcioni, Gabriele Rabbini, Martina Mealli, Luigi Ferrini

Racconti – Andrea Angiolino, Guglielmo Duccoli, Luca Guerini

Progetto fumetti – Alessandro Lanzuisi, Luca Enoch

Grafica e design – Roberta Barletta, Stefano De Fazi

Fotografie e illustrazioni – Gianpaolo Derossi, Dario Iacoponi

Animazioni e website – Silvano Sorrentino, Cristina Baccarelli & Salvatore Santonocito (ZD Solutions)

Musica – Teo Remitti (aiuola dischi), Claudio Barbaranelli

Sviluppo progetto – Paola Lamberti, Roberta Torella, Salvatore Perna, Monica Bellachioma

Ufficio stampa – Monica Bonifazi

F.A.T.A.L.

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



©2006-2007 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



F.A.T.A.L. 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 daVinci Editrice. Gioco Inedito è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del vincitore a cura di Lucca Comics & Games e daVinci Editrice. L'edizione 2005, vinta da F.A.T.A.L., aveva per tema "Fate e leggende".

www.luccacomicsandgames.com

giocoinedito@luccacomicsandgames.com

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; 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 - info@davincigames.com