




I


 **Età:** 5-8 anni



Numero di giocatori: 2-4

 **Contenuto:** 1 piano di gioco + 20 gettoni “nota musicale” + 4 carte “fata” + 1 dado + 4 pedine.

 **Scopo del gioco:** essere la prima fata a ritornare al castello in carrozza, adornata dalla testa ai piedi (con diadema, collana, borsetta e ventaglio del suo colore).

 **Preparazione del gioco:** ogni giocatrice
- sceglie una pedina fata e la colloca al centro del piano sul castello
- prende la carta fata del colore corrispondente e la colloca davanti a sé.
I gettoni “nota musicale” sono collocati, con le
facce “nota” in vista, sulle caselle “nota” del piano.

N.B. 1: le giocatrici non devono conoscere il retro dei gettoni al momento della preparazione del gioco.

N.B. 2: se non vengono utilizzate tutte le carte “fata” (per esempio in caso di partita a 2 o 3 giocatori), togliere i gettoni accessori dei colori corrispondenti e un gettone carrozza per carta scartata.

I gettoni vengono collocati sulle caselle “nota” del piano in modo casuale lasciando alcune caselle vuote.

Svolgimento del gioco: Inizia la fata più giovane e si continua a giocare in senso orario. La fata più giovane lancia il dado e sposta la sua pedina nella direzione che desidera. Se la pedina si posiziona su un gettone “nota musicale”, gira il gettone (se lo desidera) e lo mostra alle altre giocatrici.



- se il gettone corrisponde a uno degli elementi mancanti della sua carta fata, lo prende e lo posiziona sulla sua carta; quindi rilancia il dado.
- se il gettone non corrisponde (perché questo elemento non è su un suo colore), lo posa, con la faccia “nota musicale” in vista, nella stessa posizione e la mano passa alla giocatrice successiva;
- se il gettone è una carrozza:

O la carta della giocatrice è completa e può quindi prendere il gettone, posarlo sulla sua carta e poi rilanciare il dado per rientrare al castello.

O la carta della giocatrice è incompleta e non può prendere il gettone. Lo posa, con la faccia “nota musicale” in vista, e il turno passa alla giocatrice successiva.

- su una stella cadente arancione: rilancia il dado.
- su una casella vuota: non succede nulla e la mano passa alla giocatrice successiva.

N.B.3: non possono esserci 2 fate sulla stessa casella; se una casella è già occupata da una fata, la giocatrice deve procedere su un percorso diverso.

N.B.4: non è possibile fare dietrofront durante uno stesso spostamento.

N.B.5: nel corso della partita, una giocatrice non è obbligata a girare il gettone “nota musicale” su cui arriva alla fine del suo spostamento. Se si ricorda che l’elemento sul retro non le interessa, può non svelarlo di nuovo ai suoi avversari.

N.B.6: non è necessario arrivare esattamente su una casella su cui si trova un gettone. Se la giocatrice fa un punteggio con il dado superiore al numero di caselle che la separano da una casella con un gettone, può decidere di fermarsi sulla casella con il gettone.

Fine della partita:

La prima fata che torna al castello in carrozza adornata con i 4 accessori del suo colore vince la partita.