

Un jeu de Laurence Grenier & Fabien Tanguy



FAIRY RING

Un rayon de lune se pose dans la clairière. Les fées s'éveillent et s'envolent. Les champignons sortent de terre, un cercle se forme. Les premières lucioles s'y posent. La magie est de retour dans la forêt, et les préparatifs avant l'hiver commencent...

Entrez dans le monde enchanteur de **Fairy Ring** !
Créez votre village de champignons pour accueillir les fées de la clairière. Guidez votre fée habilement, de village en village, à travers le cercle de champignons pour récolter un maximum de Mana, l'énergie magique des fées. Vous avez deux saisons pour vous développer avant l'arrivée de l'hiver. Chaque décision compte pour remporter la victoire !



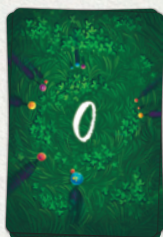
Découvrez
la règle en vidéo !

Mise en place

A Prenez chacun un **plateau Village** et posez-le devant vous **1**.

B Préparez les **cartes Champignon** :

- Séparez les cartes en trois paquets selon leur dos :



Cartes de départ



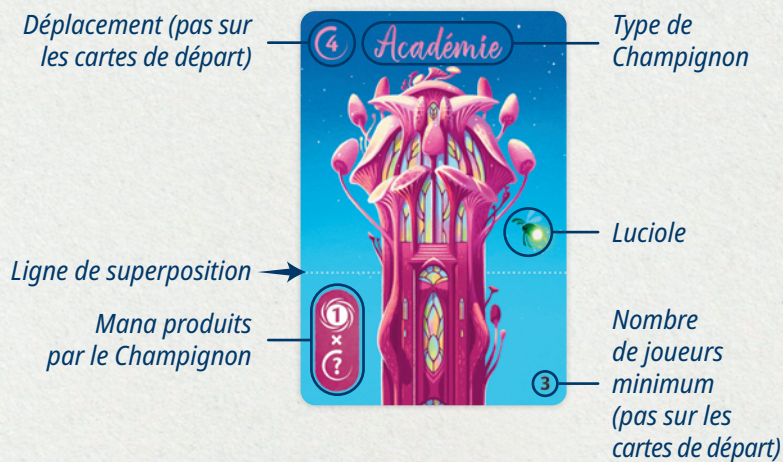
Manche 1



Manche 2

- Prenez chacun, au hasard, une **carte de départ 0** et placez-la, face visible, au-dessus de votre plateau Village **2**.

Description d'une carte



- Dans les paquets Manche **1** et Manche **2**, prenez des cartes en fonction du nombre de joueurs (indiqué en bas à droite de la carte Champignon) :
 - À 4 joueurs, prenez toutes les cartes (**2**, **3** et **4**).
 - À 3 joueurs, prenez uniquement les cartes **2** et **3**.
 - À 2 joueurs, prenez uniquement les cartes **2**.
- Mélangez, face cachée et séparément, les paquets **1** et **2** des cartes puis mettez-les à proximité **3**.

C Chaque plateau Village est associé à une fleur. Prenez le **pion Fée** correspondant à votre fleur et placez-le sur votre carte de départ **4**.



D Prenez la **roue de score** correspondant à votre fleur **5**. Tournez la roue de sorte à voir le 0 apparaître dans la fenêtre, puis placez-la, face cachée, devant vous.

Remarque : Vos points restent cachés durant toute la partie.

E Placez les **jetons Mana** au centre de la table pour former une réserve **6**.

F Désignez au hasard un joueur, qui prend la **tuile Premier Joueur** et la place sous son plateau Village, du côté gauche **7**.

G Pour vos premières parties, prenez une **aide de jeu** devant vous ; elle détaille les Mana produits par les Champignons **8**.

H Remettez le matériel restant dans la boîte, il ne sera pas utilisé durant cette partie.



Exemple d'une mise en place pour 3 joueurs



8

Magicodrome
Récoutez le nombre indiqué de Mana.

Bolvédère
En fonction de la taille (nombre de cartes superposées) de votre Belvédère, récoltez un total de 3, 8, 15 ou 24 Mana.

Pollenarium
Récoutez 1 Mana par Champignon dans votre Village.

Académie
Récoutez autant de Mana que le déplacement effectué par la Fée.

Luminarium
Récoutez 1 Mana par Luciole visible dans votre Village.

Source
Chaque fois qu'une Fée (y compris la vôtre) passe par votre Source sans s'y arrêter, récoltez le nombre indiqué de Mana.

Remarque : Lorsqu'une Fée s'arrête sur une Source, aucun Mana n'est récolté.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en **2 manches**.

Pour la première manche, prenez le paquet Manche **1** et distribuez **7 cartes**, face cachée, à chaque joueur. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Déroulement d'une manche

Une manche se déroule en **6 tours de jeu**, chacun composé des phases suivantes :

- A. Choix
- B. Résolution
- C. Fin du tour

A. Choix

Tous en même temps et secrètement, consultez vos cartes et choisissez-en une que vous placez, face cachée, sous le côté droit de votre plateau Village.

Placez les cartes restantes, face cachée, sous le côté gauche. Le premier joueur place les siennes sur la tuile Premier Joueur.



Cartes restantes

Carte choisie



B. Résolution

Un joueur après l'autre, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, effectuez **toutes les actions suivantes**, dans cet ordre (*détails en pages 5 et 6*) :

1. Placez votre Champignon

Révélez la carte Champignon que vous avez choisie et placez-la dans votre Village.

2. Déplacez votre Fée

Déplacez votre Fée d'autant des Champignons qu'indiqué sur la carte que vous venez de placer.

3. Récoltez des Mana

Vous et/ou un adversaire récoltez du Mana en fonction du Champignon sur lequel votre Fée s'est arrêtée.

C. Fin du tour

Lorsque tout le monde a effectué ces 3 actions, passez les cartes restantes au joueur à votre gauche.

Le premier joueur passe également la tuile Premier Joueur.

Un nouveau tour commence avec un nouveau premier joueur.

Fin de la manche

La manche se termine lorsque vous avez tous joué **6 cartes**. La septième et dernière carte n'est pas jouée ; remettez-la dans la boîte.

À la fin de la première manche, distribuez **7 cartes** du paquet Manche **2** à chaque joueur, puis jouez la deuxième manche de la même manière.

1. Placez votre Champignon.

Révélez votre carte Champignon, puis placez-la dans votre Village. Pour cela, vous pouvez, au choix :

Planter un nouveau Champignon

Placez votre carte à **gauche** ou à **droite** de vos autres cartes Champignon. Vous ne pouvez jamais intercaler une carte entre deux Champignons déjà plantés.



Remarque : Il n'y a pas de limite au nombre de Champignons que vous pouvez planter et vous pouvez avoir plusieurs Champignons du même type dans votre Village.

Faire grandir un Champignon

Placez votre carte **par-dessus** une carte Champignon **de même type**. Pour cela, posez la nouvelle carte juste au-dessus de la ligne de superposition de la carte précédente.

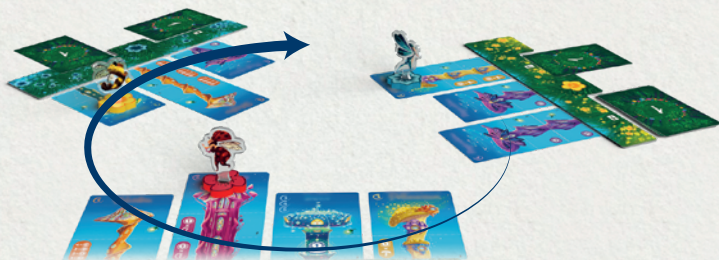


Important : La taille maximale d'un Champignon est de **4 cartes superposées**. Vous ne pouvez donc pas faire grandir un Champignon qui a déjà atteint cette limite.

OU

2. Déplacez votre Fée

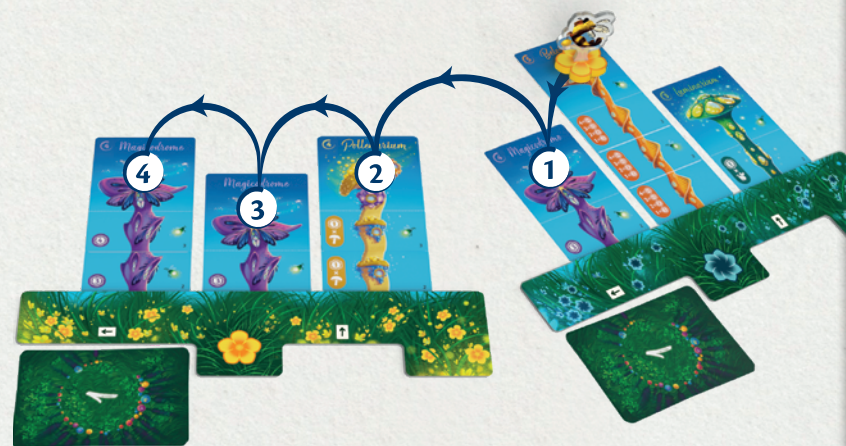
Les Fées se déplacent dans le **sens horaire** sur un parcours composé des Champignons de **tous les joueurs**. La carte la plus à gauche de votre Village est reliée à la carte la plus à droite du Village suivant, l'ensemble formant un cercle qui évolue à chaque tour : le cercle de fées.



Avancez votre **pion Fée** d'autant de Champignons que le déplacement indiqué sur la carte que vous venez de placer.

Important : Un Champignon composé de plusieurs cartes superposées est considéré comme **un seul et même Champignon**.

Exemple : La carte que je viens de placer me donne un déplacement de 4. Je déplace donc ma Fée de 4 Champignons dans le sens horaire.



Remarque : La carte Champignon « **Source** » est particulière et vous donne le choix entre 3 déplacements pour votre Fée. Choisissez son déplacement au moment de poser la carte dans votre Village.

3. Récoltez des Mana

Chaque Champignon produit des Mana de manière différente (voir page 7 ou votre aide de jeu). Lorsque vous récoltez les Mana d'un Champignon, comptez les Mana produits par **toutes les cartes** qui le composent. Prenez ensuite, depuis la réserve, des jetons Mana pour une valeur équivalente et placez-les devant vous.

En fonction du Champignon sur lequel votre Fée s'est arrêtée, deux situations sont possibles :

Votre Fée s'est arrêtée sur l'un de vos Champignons

Vous récoltez les Mana de ce Champignon.



OU

Votre Fée s'est arrêtée sur le Champignon d'un de vos adversaires

Votre adversaire récolte les Mana de ce Champignon.

Vérifiez ensuite **votre Village** :

- Si vous avez **un ou plusieurs Champignons du même type** que celui de votre adversaire, choisissez-en un et récoltez les Mana de ce Champignon.
- Si vous n'avez **aucun** Champignon du même type, vous ne récoltez pas de Mana à ce tour.

Dès que vous récoltez au moins **20 Mana**, vous gagnez **1 point**. Tournez votre roue de score d'un cran pour augmenter votre score de 1 et remettez 20 Mana dans la réserve. Gardez devant vous l'éventuel excédent de Mana.

***Exemple :** Ma Fée termine son déplacement sur le Champignon « Magicodrome » d'un de mes adversaires, qui récolte alors 3 Mana pour son Champignon. Comme j'ai aussi deux Champignons « Magicodrome » dans mon Village, je choisis le plus grand et récolte alors 7 Mana. Avec les Mana que j'ai déjà récoltés, j'ai maintenant un total de 25 Mana. J'en remets 20 dans la réserve et gagne 1 point sur ma roue de score.*



Détails des Champignons

Rappel : Un Champignon composé de plusieurs cartes superposées est considéré comme **un seul et même Champignon**. Lorsque vous récoltez les Mana d'un Champignon, vous récoltez les Mana produits par **toutes les cartes** qui le composent.



Magicodrome

Récoltez le nombre indiqué de Mana.



Belvédère

En fonction de la taille (nombre de cartes superposées) de votre Belvédère, récoltez un total de 3, 8, 15 ou 24 Mana.



Pollenarium

Récoltez 1 Mana par Champignon dans votre Village.



Académie

Récoltez autant de Mana que le déplacement effectué par la Fée.



Luminarium

Récoltez 1 Mana par Luciole **visible** dans votre Village.

Source

Chaque fois qu'une Fée (y compris la vôtre) passe par votre Source **sans s'y arrêter**, récoltez le nombre indiqué de Mana.

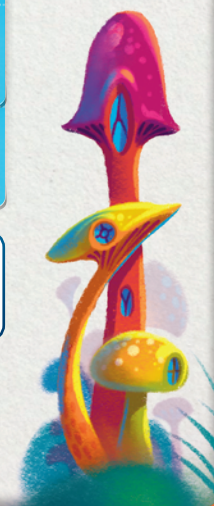
Remarque : Lorsqu'une Fée s'arrête sur une Source, aucun Mana n'est récolté.

Exemple : Voici les Mana que je récolterais pour chaque Champignon de mon Village si une Fée s'arrêterait dessus à ce tour (après un déplacement de 5).

 8 Mana 3+5 Mana	 18 Mana 3×6 Lucioles	 0 Mana	 8 Mana 2 cartes = 8 Mana	 6 Mana 1×6 Champignons	 10 Mana 2×5 déplacements
-------------------------------	------------------------------------	-------------------	---	---	---

3 Mana
1+2 Mana puisque la Fée est passée par la Source sans s'y arrêter.

← Sens de déplacement



Fin de la partie

À la fin de la deuxième manche, révélez votre roue de score. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de Mana devant lui remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Variante: cartes Objectif

Après quelques parties, nous vous conseillons d'ajouter les cartes Objectif.
La partie se déroule de la même manière, à l'exception des adaptations suivantes:

Mise en place

Mélangez les **cartes Objectif** et prenez-en 3 au hasard, que vous placez au centre de la table.



Prenez chacun les **3 pions Objectif** correspondant à votre fleur et placez-les sur votre plateau Village.



Le **verso** des aides de jeu détaille les différents objectifs.



Résolution

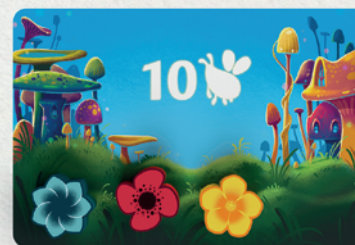
Dès que vous avez atteint un objectif dans votre Village, posez un de vos pions Objectif sur la zone d'herbe de la carte réalisée.

Gagnez ensuite **1 point** en tournant votre roue d'un cran.

Vous pouvez réaliser plusieurs objectifs au même tour, mais vous ne pouvez réaliser qu'une seule fois chaque objectif.

Remarque: Les points que vous gagnez grâce aux objectifs réalisés sont définitifs. Même si, lors d'un tour suivant, vous ne remplissez plus les conditions d'un objectif, vous ne retirez pas votre pion de la carte Objectif.

Exemple: À la fin de mes 3 actions, mon Village compte 11 Lucioles visibles. Je place donc un de mes pions sur cet objectif et gagne 1 point, que j'indique sur ma roue de score.



Contenu: 66 cartes Champignon (6 cartes de départ, 30 cartes Manche 1 et 30 cartes Manche 2) • 4 plateaux Village • 4 pions Fée • 12 pions Objectif (3 de chaque fleur) • 4 roues de score
50 jetons Mana (30 de valeur 1 et 20 de valeur 5) • 1 tuile Premier Joueur • 4 cartes Objectif • 4 aides de jeu • Ce livret de règles

Auteurs: **Laurence Grenier & Fabien Tanguy**

Illustratrice: **Maud Chalmel**

Crédits complets: www.rprod.com/fr/fairy-ring/credits • Suivez-nous: @ReposProduction

© REPOS PRODUCTION 2024. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique • www.rprod.com

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



REPOS
PRODUCTION



FORGENEXT