

Un juego de Laurence Grenier y Fabien Tanguy



FAIRY
RING

El claro resplandece con la luz de la luna. Las hadas despiertan y despliegan las alas a la par que las setas brotan del suelo formando un anillo. La magia regresa al bosque y las primeras luciérnagas empiezan a posarse; llegó el momento de prepararse para el invierno...

¡Aventúrate en el mundo mágico de **Fairy Ring!**
Construye una aldea de setas que sirva de hogar a las hadas del claro y guíalas cuidadosamente por el anillo feérico, aldea en aldea, para conseguir todo el maná que te sea posible. Dispones de dos estaciones para hacer crecer la aldea antes de que llegue el invierno. ¡Toda decisión que tomes será crucial para ganar la partida!



¡Mira el vídeo del juego!

Preparación

A Cada participante toma un **tablero de Aldea** y lo sitúa frente a sí **1**.

B Prepara las **cartas de Seta**:

- Separa las cartas en 3 mazos conforme a su dorso:



Cartas de inicio



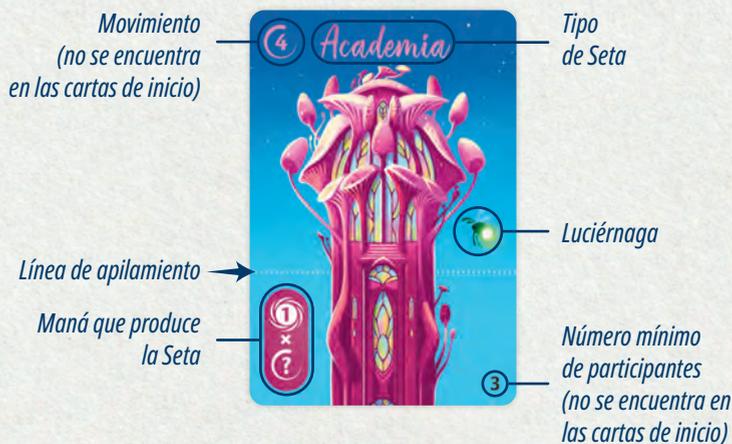
Ronda 1



Ronda 2

- Cada participante roba **1 carta de inicio** al azar **0** y la pone bocarriba por encima de su tablero de Aldea **2**.

Descripción de una carta



- En los mazos de Ronda **1** y Ronda **2**, juega con las cartas correspondientes al número de participantes en la partida (se indica en la esquina inferior derecha de cada carta de Seta):
 - Con 4 participantes juega con las cartas con un **2**, un **3** y un **4**.
 - Con 3 participantes juega solo con las cartas con un **2** y un **3**.
 - Con 2 participantes juega solo con las cartas con un **2**.
- Baraja por separado y bocabajo las cartas del mazo **1** y **2** para dejarlas, a continuación, a un lado de la zona de juego **3**.

C Cada tablero de Aldea pertenece a un tipo de flor.

Toma el **Hada** que se corresponda a la flor de tu Aldea y ponla sobre tu carta de inicio **4**.



D Toma el **marcador de puntuación** que se corresponda a la flor de tu Aldea **5**.

Gira el marcador de puntuación hasta que aparezca el valor 0 en su ventanita, luego déjalo bocabajo frente a ti.

Atención: durante la partida debes mantener tu puntuación en secreto.

E Deja las **fichas de Maná** en el centro de la mesa formando una reserva **6**.

F Determina al azar quién recibirá la **ficha de Hada** inicial para colocarla debajo del lado izquierdo de su tablero de Aldea **7**.

G Reparte una **ayuda de juego** a cada participante, sobre todo en las primeras partidas; estas ayudas proporcionan información importante del Maná que produce cada Seta **8**.

H Devuelve a la caja del juego el resto de los componentes, no se utilizarán durante la partida.



Ejemplo de preparación para 3 participantes.



Legislativa
Obtén tanto Maná como el indicado.

Mirador
Obtén un total de 3, 8, 15 o 24 de Maná dependiendo del tamaño de tu Mirador (es decir, del número de cartas apiladas en tu Mirador).

Poliniza
Obtén 1 de Maná por cada Seis en tu Aldea.

Academia
Obtén tanto Maná como el movimiento del Hado.

Luminarium
Obtén 1 de Maná por cada Luciernaga visible en tu Aldea.

Manantial
Cada vez que un Hado (incluida la tuja) pase por tu Manantial sin detenerse en él, obtén el Maná indicado.
Atención: cuando un Hado se detiene en un Manantial no recibes Maná.

Resumen del juego

Cada partida se juega en **2 rondas**.

Para la primera ronda, toma el mazo de Ronda **1** y reparte **7 cartas**, bocabajo, a cada participante.

Devuelve a la caja del juego las cartas restantes.

Ronda de juego

Una ronda se juega a lo largo de **6 turnos** y cada turno tiene las siguientes fases:

- A. Elegir carta**
- B. Resolver carta**
- C. Finalizar turno**

A. Elegir carta

De manera **simultánea** y en secreto, mirad vuestras cartas y elegid una para colocarla, bocabajo, en la zona inferior derecha de vuestro tablero de Aldea.

Dejad el resto de vuestras cartas, bocabajo, en la zona inferior izquierda de vuestra Aldea.

El Hada inicial pondrá el resto de sus cartas encima de la ficha de Hada inicial.



Cartas restantes



Carta elegida



B. Resolver carta

Cada participante, empezando por el Hada inicial y siguiendo en sentido horario, deberá completar en orden **las siguientes acciones** (tienes más información en las páginas 5 y 6):

1. Poner Seta

Revela la carta de Seta elegida y ponla en tu Aldea

2. Mover Hada

Mueve tu Hada tantas Setas como indique la carta de Seta elegida.

3. Obtener Maná

Tú y/u otra persona obtendrá Maná dependiendo de la Seta en la que tu Hada se detenga.

C. Finalizar turno

Cuando todo el mundo haya completado sus 3 acciones deberá pasar las cartas que no eligió a la persona sentada a su izquierda. El Hada inicial también deberá pasar la ficha de Hada inicial junto a sus cartas.

A continuación, se juega otro turno comenzando por quien tenga la ficha de Hada inicial.

Final de la ronda

La ronda termina cuando todo el mundo haya jugado **6 cartas**. No juguéis la séptima carta. En su lugar, devolvedla a la caja del juego.

Al final de la primera ronda, toma el mazo de Ronda **2** y reparte **7 cartas**, bocabajo, a cada participante. Después, juega la segunda ronda siguiendo las mismas reglas.

1. Poner Seta

Revela tu carta de Seta y ponla en tu Aldea. Para ello puedes:

Cultivar una nueva Seta

Pon tu carta de Seta **a la izquierda o a la derecha** de tus otras cartas de Seta. No puedes poner una carta de Seta entre dos Setas que ya hayas cultivado anteriormente.



Atención: puedes cultivar en tu Aldea cualquier número de Setas e incluso tener varias Setas del mismo tipo.

Hacer crecer una Seta

Pon tu carta **encima de una carta de Seta del mismo tipo que se encuentre en tu Aldea**. Para ello, pon tu carta de Seta por encima de la línea de apilamiento de la carta de Seta elegida.



Importante: el tamaño máximo de una Seta es de **4 cartas apiladas**. No puedes hacer crecer una seta que ya haya alcanzado su tamaño máximo.

O BIEN

2. Mover Hada

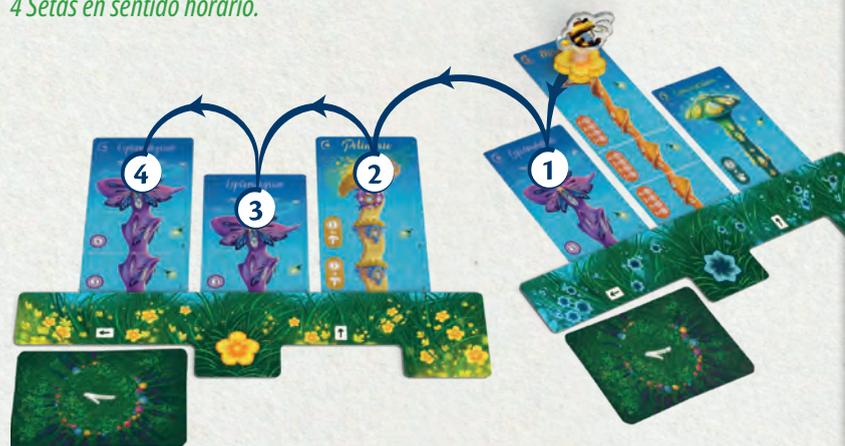
Las Hadas se mueven en **sentido horario** a través de una ruta formada por las Setas de **todas las Aldeas**. La carta más a la izquierda de tu Aldea está conectada a la carta más a la derecha de la siguiente Aldea, formando un anillo en continuo desarrollo cada turno: un anillo feérico.



Mueve tu **Hada** tantas Setas como el movimiento indicado en la carta que acabas de poner en tu Aldea

Importante: una Seta con varias cartas apiladas se considera **una única Seta**.

Ejemplo: la carta jugada tiene un movimiento de 4, por lo que el Hada se mueve 4 Setas en sentido horario.



Atención: la Seta «**Manantial**» es especial y permite elegir entre 3 movimientos para tu Hada. Elige el movimiento en el momento en el que pongas la carta en tu Aldea.

3. Obtener Maná

Cada Seta produce Maná de diferentes maneras (*consulta la página 7 o la ayuda de juego*).

El Maná que proporciona una Seta es la suma de la producción de Maná de **todas las cartas** apiladas en esa Seta.

A continuación, toma tanto Maná de la reserva como la cantidad producida y pon las fichas frente a ti.

Dependiendo de la Seta en la que se detenga tu Hada, pueden darse 2 situaciones:

Tu Hada se detiene en una de tus Setas

Obtén Maná de esa Seta.



O BIEN

Tu Hada se detiene en la Seta de otra Aldea

La persona dueña de esa Aldea obtiene Maná de su Seta.

A continuación, comprueba **tu Aldea**:

- Si en tu Aldea tienes **una o más Setas del mismo tipo** que la Seta en la que se ha detenido tu Hada, elige una de esas Setas y obtén Maná de ella.
- Si en tu Aldea **no tienes** Setas del mismo tipo, no recibes Maná este turno.

Tan pronto como consigas tener **20 o más de Maná**, gana **1 punto**. Gira una posición tu marcador de puntuación para aumentar tus puntos en 1 y luego devuelve a la reserva 20 de Maná en fichas de Maná. Conserva cualquier excedente de Maná frente a ti.

***Ejemplo:** mi Hada se detiene en la «Lepismágica» de otra Aldea. La persona dueña de esa Aldea obtiene 3 de Maná de su Seta. Como también tengo «Lepismágicas» en mi Aldea, elijo la que produce más Maná, en este caso la que produce 7. Con el Maná que acabo de recibir, tengo un total de 25 de Maná. Devuelvo 20 de Maná en fichas de Maná a la reserva y gano 1 punto en mi marcador de puntuación.*



Las Setas



Recuerda: una Seta con varias cartas apiladas se considera **una única Seta**.

Cuando obtienes Maná de una Seta recibe tanto Maná como el que produzcan **todas las cartas apiladas** de esa Seta.



Lepismágica

Obtén tanto Maná como el indicado.



Mirador

Obtén un total de 3, 8, 15 o 24 de Maná dependiendo del tamaño de tu Mirador (es decir, del número de cartas apiladas en tu Mirador)



Polinario

Obtén 1 de Maná por cada Seta en tu Aldea.



Academia

Obtén tanto Maná como el movimiento del Hada.



Luminarium

Obtén 1 de Maná por cada Luciérnaga **visible** en tu Aldea.



Manantial

Cada vez que un Hada (incluida la tuya) pase por tu Manantial **sin detenerse** en él, obtén el Maná indicado.

Atención: cuando un Hada se detiene en un Manantial no recibes Maná.

Ejemplo: este es el Maná que obtendría por cada Seta de mi Aldea si un Hada se detuviera en ella este turno (después de mover 5).



8 de Maná
3+5 de Maná



18 de Maná
3×6 Luciérnagas



0 de Maná



8 de Maná
2 cartas
= 8 de Maná



6 de Maná
1×6 Setas



10 de Maná
2 x movimiento de 5

3 de Maná
1+2 de Maná si el Hada no se detiene en el «Manantial» y pasa de largo.

Dirección del movimiento



Final de la partida

Al finalizar la segunda ronda, todo el mundo revela su marcador de puntuación y quien haya obtenido más puntos gana la partida. En caso de empate, quien tenga más Maná rompe el empate a su favor. Si el empate persiste, las personas empatadas comparten la victoria.

Variante: cartas de Objetivo

Te aconsejamos que juegues con esta variante cuando estés familiarizado con el juego. Las partidas con esta variante se juegan igual, pero con las siguientes excepciones:



Preparación

Baraja las **cartas de Objetivo** y reparte 3 cartas al azar en el centro de la mesa.



Toma los **3 indicadores de Objetivo** con la flor de tu Aldea y déjalos en tu tablero de Aldea.



En el dorso de la **ayuda de juego** encontrarás una descripción de los objetivos del juego.



Resolver carta

Cuando completes un objetivo con tu Aldea, coloca uno de tus indicadores en la zona de hierba de la carta de Objetivo completada.

A continuación, gana **1 punto** en tu marcador de puntuación.

Puedes completar varios objetivos a la vez en el mismo turno, pero solo puedes completar cada objetivo una vez por partida.

Atención: los puntos que ganes al completar objetivos son permanentes. No retires tu indicador de una carta de Objetivo completado si tu Aldea deja de cumplir sus condiciones.

Ejemplo: al final de mis 3 acciones, tengo 11 Luciérnagas visibles en mi Aldea. Pongo uno de mis indicadores en la zona de hierba de esta carta y gano 1 punto en mi marcador de puntuación.



Contenido: 66 cartas de Seta (6 cartas de inicio, 30 cartas de Ronda 1, y 30 cartas de Ronda 2) • 4 tableros de Aldea • 4 Hadas con peana • 12 indicadores de Objetivo (3 para cada flor) • 4 marcadores de puntuación • 50 fichas de Maná (30 de valor 1 y 20 de valor 5) • 1 ficha de Hada inicial • 4 cartas de Objetivo • 4 ayudas de juego • Este reglamento

Diseño: **Laurence Grenier y Fabien Tanguy**

Ilustraciones: **Maud Chalmel**

Traducción al Español: **Moisés Busanya** • Revisión al español **Natalia Delgado Mendoza**

Créditos y agradecimientos: www.rprod.com/en/fairy-ring/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica • www.rprod.com

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

Este material solo puede utilizarse para entretenimiento privado.

