

Een spel van Laurence Grenier & Fabien Tanguy

FAIRY RING

Een straaltje maanlicht verlicht de open plek in het bos. De feeën ontwaken en spreiden hun vleugels. paddenstoelen komen tevoorschijn en vormen een cirkel. De eerste vuurvlieggjes beginnen te landen. De magie keert terug naar het bos; nu is het tijd om zich voor te bereiden op de winter...

Welkom in de magische wereld van **Fairy Ring!**
Maak een paddenstoelendorp waar de feeën kunnen verblijven. Leid je fee voorzichtig van het ene naar het andere dorp, door de feeënring, om zoveel mogelijk mana te verzamelen, de magische energiestof van de feeën. Je hebt twee seizoenen om je dorp uit te bouwen voor de winter begint. Elke beslissing is van belang om het spel te winnen!



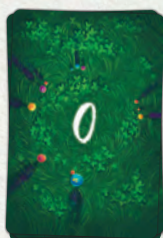
Bekijk de video
van de spelregels!

Vorbereiding

A Elke speler neemt een **dorpsbord** en legt het voor zich op tafel **1**.

B Leg de **paddenstoelkaarten** klaar:

- Sorteer de kaarten in drie stapels op basis van hun achterkant:



Startkaarten



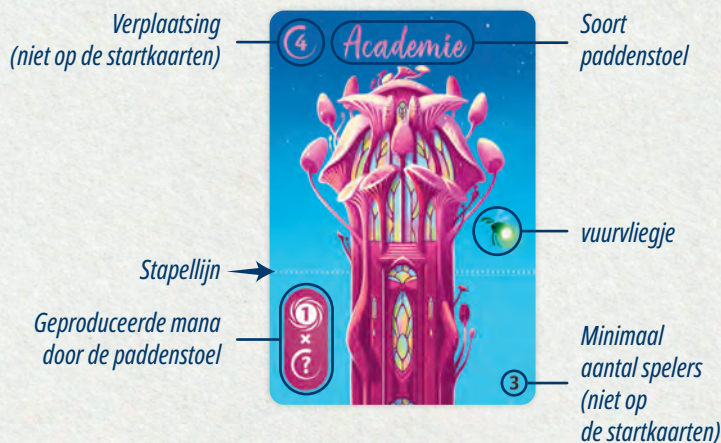
Ronde 1



Ronde 2

- Elke speler trekt een willekeurige **startkaart 0** en legt deze open boven zijn dorpsbord **2**.

Kaartbeschrijving



- Voor de stapels met kaarten voor ronde **1** en ronde **2** gebruik je andere kaarten, afhankelijk van het aantal spelers (aangegeven rechtsonder op elke paddenstoelkaart):
 - Bij 4 spelers gebruik je alle kaarten (**2**, **3** en **4**).
 - Bij 3 spelers gebruik je alleen de kaarten met **2** en **3**.
 - Bij 2 spelers gebruik je alleen de kaarten met **2**.
- Schud de stapels **1** en **2**, en leg de twee stapels gedekt opzij **3**.

C Elk dorpsbord heeft zijn eigen soort bloem.
Neem de **fee** die bij jouw bloem past en zet deze op je startkaart **4**.



D Neem het **scorewiel** dat bij jouw bloem past **5**.
Draai aan het wiel totdat de 0 in het venster verschijnt en leg het wiel dan gedekt voor je neer.

Opmerking: Houd je punten tijdens het spel verborgen.

E Leg de **manafiches** in het midden van de tafel als voorraad **6**.

F Kies een willekeurige speler die de **startspelertegel** neemt en deze onder de linkerkant van zijn dorpsbord legt **7**.

G Leg voor de eerste spellen een **spelersoverzichtkaart** voor je neer. Hierop staat hoeveel mana de paddenstoelen produceren **8**.

H Leg het overige materiaal terug in de doos, dit wordt niet gebruikt tijdens dit spel.



Voorbeeld opstelling voor 3 spelers.



Magidrom
Verzamel de aangegeven hoeveelheid mana.

Widijkpost
Afhankelijk van de grootte (aantal gestapelde kaarten) van je Widijkpost, verzamel je in totaal 3, 8, 15 of 24 mana.

Paddenstoel
Verzamel 1 mana per paddenstoel in je dorp.

Academie
Verzamel het aantal mana gelijk aan de verplaatsing van de fee.

Luminarium
Verzamel 1 mana per zichtbaar vuurvliege in je dorp.

Bron
Elke keer dat een fee (inclusief jouw fee) over je Bron springt, zonder te stoppen, verzamel je de aangegeven hoeveelheid mana.
Opmerking: Wanneer een fee op een Bron stopt, verzamel je geen mana.

Spelverloop

Het spel wordt gespeeld over **2 rondes**.

Neem voor de eerste ronde de stapel met ronde **1**-kaarten en geef elke speler, gedekt, **7 kaarten**.
Leg de overige kaarten terug in de doos.

Verloop van een ronde

Een ronde speelt zich af over **6 beurten**, elk met de volgende fases:

- A. Kiezen**
- B. Acties uitvoeren**
- C. Einde van de beurt**

A. Kiezen

Kijk **tegelijkertijd** en in het geheim naar je kaarten en kies er één uit die je gedekt onder de rechterzijde van je dorpsbord legt.

Leg je overige kaarten gedekt onder de linkerzijde.
De startspeler legt deze kaarten bovenop de startspelertegel.



Overige kaarten

Gekozen kaart



B. Acties uitvoeren

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voeren de spelers om beurten **alle volgende acties** in deze volgorde uit (zie pagina 5 en 6):

1. Leg je paddenstoel in je dorp

Onthul je gekozen paddenstoelkaart en leg deze in je dorp.

2. Verplaats je fee

Verplaats je fee over het aantal paddenstoelen dat aangegeven wordt op je gekozen kaart.

3. Verzamel mana

Jij en/of een andere speler verzamelen mana, afhankelijk van de paddenstoel waarop je fee is gestopt.

C. Einde van de beurt

Als iedereen deze 3 acties heeft voltooid, geef je je overgebleven kaarten door aan de speler links van je.

De startspeler geeft ook de startspelertegel door.

Vervolgens begint een nieuwe beurt bij de nieuwe startspeler.

Einde van de ronde

De ronde eindigt als iedereen **6 kaarten** heeft gespeeld. De zevende en laatste kaart wordt niet gespeeld; leg deze terug in de doos.

Geef aan het einde van de eerste ronde aan elke speler **7 kaarten** van de stapel met ronde **2**-kaarten en speel de tweede ronde volgens dezelfde regels.

Leg je paddenstoel in je dorp

Onthul je paddenstoelkaart en leg deze in je dorp. Kies uit:

Een nieuwe paddenstoel planten

Leg je kaart **links of rechts** van je andere paddenstoelkaart.
Je kunt een kaart nooit tussen twee eerder geplante paddenstoelen leggen.



Opmerking: Er is geen limiet aan het aantal paddenstoelen dat je kunt planten en je kunt meerdere paddenstoelen van dezelfde soort in je dorp hebben.

Een paddenstoel laten groeien

Leg je kaart **bovenop** een paddenstoelkaart van dezelfde soort.
Leg in dit geval de nieuwe kaart net boven de stapellijn van de vorige kaart.

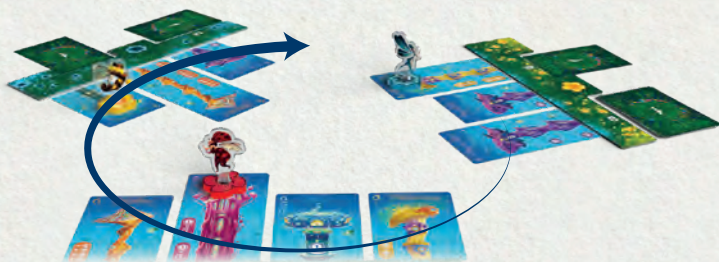


OF

Belangrijk: De maximale grootte van een paddenstoel is 4 gestapelde kaarten. Je kunt een paddenstoel niet laten groeien als hij deze limiet al bereikt heeft.

2. Verplaats je fee

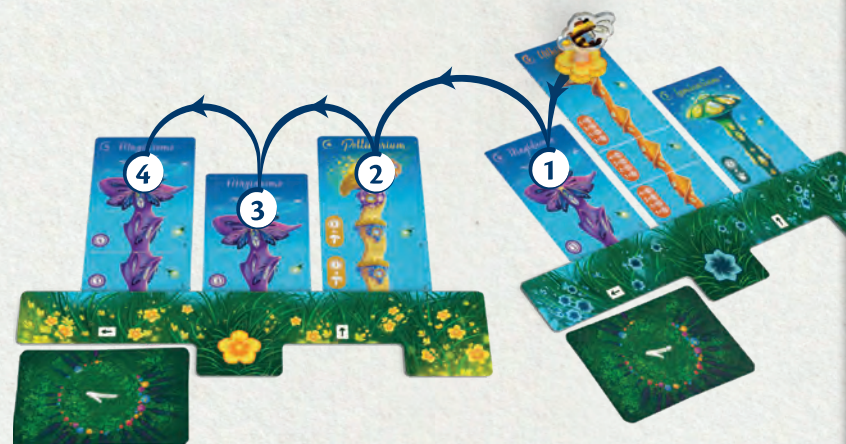
Feeën verplaatsen zich **met de klok** mee over een pad dat bestaat uit de paddenstoelen van **alle spelers**. De meest linkse kaart van jouw dorp is verbonden met de meest rechtse kaart van het volgende dorp, waardoor een ring ontstaat die elke beurt evolueert: een feeënring.



Verplaats je **fee** over het aantal paddenstoelen dat aangegeven wordt op de kaart die je net hebt gelegd.

Belangrijk: Een paddenstoel die bestaat uit meerdere gestapelde kaarten wordt beschouwd als **een enkele paddenstoel**.

Voorbeeld: Op de kaart die ik net heb gespeeld, staat het verplaatsingscijfer 4. Daarom verplaats ik mijn fee met de klok mee over 4 paddenstoelen.



Opmerking: De paddenstoelkaart "Bron" is bijzonder en geeft je fee 3 verplaatsingsmogelijkheden. Kies het aantal verplaatsingen als je de kaart in je dorp legt.

3. Verzamel mana

Elke paddenstoel produceert mana op een andere manier (zie pagina 7 of je spelersoverzichtkaart).

Als je mana van een paddenstoel verzamelt, tel dan de mana die geproduceerd wordt door **alle kaarten** die deel uitmaken van de paddenstoel. Neem vervolgens het aantal manafiches uit de voorraad gelijk aan de geproduceerde hoeveelheid en leg ze voor je neer.

Afhankelijk van de paddenstoel waarop je fee is gestopt, zijn er twee mogelijke situaties:

Je fee stopt op één van je eigen paddenstoelen

Verzamel mana van deze paddenstoel.



Je fee stopt op een paddenstoel van een tegenstander

Je tegenstander verzamelt mana van deze paddenstoel.

Controleer dan **je dorp**:

- Als je **één of meer paddenstoelen hebt van dezelfde soort** als de paddenstoel van je tegenstander, kies er dan één en verzamel mana van deze paddenstoel.
- Als je **geen** paddenstoelen hebt van dezelfde soort als de paddenstoel van je tegenstander, dan verzamel je deze beurt geen mana.

Zodra je minstens **20 mana** hebt verzameld, verdien je **1 punt**. Draai je scorewiel een tandje naar rechts om je score met 1 te verhogen en leg dan 20 mana terug in de voorraad. Leg het overschot aan mana voor je op tafel.

***Voorbeeld:** Mijn fee eindigde haar verplaatsing op de paddenstoel "Magidrome" van een tegenstander. De tegenstander verzamelt hiervoor 3 mana. Aangezien ik ook 2 "Magidrome" paddenstoelen in mijn dorp heb, kies ik de grootste en verzamel ik zo 7 mana. Met de mana die ik al heb verzameld, heb ik nu een totaal van 25 mana. Ik geef er 20 terug aan de voorraad en verdien 1 punt op mijn scorewiel.*



Paddenstoelen



Ter herinnering: Een paddenstoel die bestaat uit meerdere gestapelde kaarten wordt beschouwd als **één paddenstoel**.
Als je mana van een paddenstoel verzamelt, tel dan de mana geproduceerd door **alle kaarten** die deel uitmaken van de paddenstoel.



Magidrome

Verzamel de aangegeven hoeveelheid mana.



Uitkijkpost

Afhankelijk van de grootte (aantal gestapelde kaarten) van je Uitkijkpost, verzamel je in totaal 3, 8, 15 of 24 mana.



Pollinarium

Verzamel 1 mana per paddenstoel in je dorp.



Academie

Verzamel het aantal mana gelijk aan de verplaatsing van de fee.



Luminarium

Verzamel 1 mana per **zichtbaar** vuurvliegje in je dorp.



Bron

Elke keer dat een fee (inclusief jouw fee) over je Bron springt **zonder te stoppen**, verzamel je de aangegeven hoeveelheid mana.

Opmerking: Wanneer een fee op een Bron stopt, verzamel je geen mana.

Voorbeeld: Hier is de mana die ik zou verzamelen voor elke paddenstoel in mijn dorp, mocht een fee er deze beurt op stoppen (na 5 verplaatsingen).



8 mana
3+5 mana

18 mana
3×6 vuurvliegjes

0 mana

8 mana
2 kaarten
= 8 mana

6 mana
1×6 paddenstoelen

10 mana
2×5 verplaatsingen

3 mana

1+2 mana omdat de fee over de Bron sprong zonder er te stoppen.

Richting van de verplaatsing

Einde van het spel

Aan het einde van de tweede ronde toon je jouw scorewiel. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van de gelijkstaande spelers degene die de meeste mana voor zich heeft liggen. Als er dan nog steeds een gelijke stand is, delen de betreffende spelers de overwinning.

Variant: Doelkaarten

We raden aan om na een aantal spellen doelkaarten toe te voegen. Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld, met de volgende uitzonderingen:

Vorbereiding

Schud de **doelkaarten** en trek vervolgens 3 willekeurige doelkaarten die je in het midden van de tafel legt.



Neem de **3 doelmarkers** die bij je bloem passen en plaats ze op het dorpsbord.



Op de **achterzijde** van je spelersoverzichtkaart staan de verschillende doelen beschreven.



Acties uitvoeren

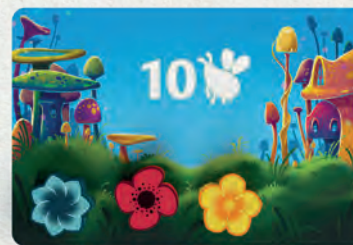
Zodra je een doel in je dorp hebt voltooid, leg je één van je doelmarkers op de graszone van de voltooide kaart.

Vervolgens verdien je **1 punt**. Draai hiertoe je scorewiel een tandje naar rechts.

Je kunt meerdere doelen in dezelfde beurt voltooien, maar je kunt elk doel maar één keer voltooien.

***Opmerking:** Punten die je verdient met voltooide doelen zijn blijvend. Zelfs als je niet langer aan de voorwaarden van het doel voldoet, laat je je doelmarker op de doelkaart liggen.*

***Voorbeeld:** Aan het einde van mijn 3 acties heb ik 11 zichtbare vuurvliegjes in mijn dorp. Daarom plaats ik een van mijn doelmarkers op dit doel en krijg ik 1 punt op mijn scorewiel.*



Inhoud: 66 paddenstoelkaarten (6 startkaarten, 30 ronde 1-kaarten, 30 ronde 2-kaarten) • 4 dorpsborden • 4 feeën met standaarden • 12 doelmarkers (3 per bloem) • 4 scorewielen
50 manafiches (30 met waarde 1 en 20 met waarde 5) • 1 startspelertegel • 4 doelkaarten • 4 spelersoverzichtkaarten • spelregels

Ontwerpers: **Laurence Grenier & Fabien Tanguy**

Illustrator: **Maud Chalmel**

Credits en dankwoord: www.rprod.com/en/fairy-ring/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel – België • www.rprod.com

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

Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privédoeleinden.

