

Ein Spiel von Laurence Grenier & Fabien Tanguy

# FAIRY RING

*Ein Mondstrahl fällt auf die Lichtung. Die Feen erwachen und strecken ihre Flügel. Rings um sie sprießen Pilze aus dem Boden und bilden einen magischen Kreis. Es sind bereits die ersten Glühwürmchen unterwegs. Der Wald ist voller Zauber, doch der Winter ist nicht fern.*

Willkommen in der magischen Welt von **Fairy Ring!**  
Baue ein Pilzdorf und bewege deine Fee von Pilz zu Pilz entlang des Feenrings, um möglichst viel Mana zu sammeln. Du hast nur zwei Jahreszeiten, bevor der Winter einbricht. Jede deiner Entscheidungen ist daher wichtig, um das Spiel zu gewinnen.



Schau dir das  
Erklärvideo an!

# Spielbau

**A** Nehmt euch alle je ein **Dorf tableau** und legt es vor euch **1**.

**B** Bereitet die **Pilzkarten** vor:

- Sortiert die Karten nach ihren Rückseiten in 3 Stapel:



Start



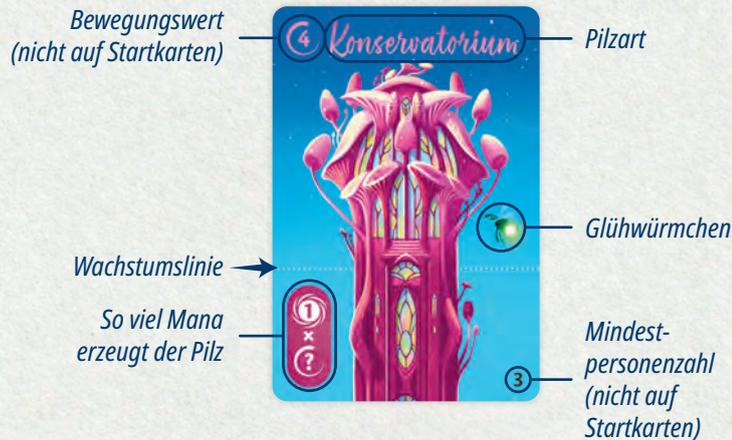
Runde 1



Runde 2

- Zieht alle je 1 zufällige **Startkarte** **0** und platziert sie aufgedeckt oberhalb eures Dorf tableau **2**.

## Aufbau einer Pilzkarte



- Je nach Personenzahl müsst ihr ggf. einige Runde-1-Karten **1** und Runde-2-Karten **2** aussortieren. Beachtet dabei die kleine, schwarze Zahl unten rechts auf den Karten:
  - Spielt ihr zu viert, verwendet alle Karten (**2**, **3** und **4**).
  - Spielt ihr zu dritt, verwendet nur die Karten mit **2** und **3**.
  - Spielt ihr zu zweit, verwendet nur die Karten mit **2**.
- Mischt die Stapel **1** und **2**, einzeln und verdeckt. Legt sie anschließend beiseite. **3**.

**C** Auf jedem Dorf tableau sind andere Blumen abgebildet. Nehmt euch den jeweils passenden **Feen-Aufsteller** und stellt ihn auf eure Startkarte **4**.



**D** Nehmt euch das jeweils passende **Punkterad** **5**. Dreht eure Räder auf 0 und legt sie anschließend verdeckt vor euch.

**Achtung:** *Haltet euren Punktestand bis zum Ende des Spiels geheim.*

**E** Legt die **Mana-Plättchen** als Vorrat in die Tischmitte **6**.

**F** Entscheidet per Zufall, wer die **Starttafel** erhält und sie an den linken Platz unter seinem oder ihrem Dorf tableau legt **7**.

**G** Legt eine **Spielhilfe** auf den Tisch. Darauf wird erklärt, wie viel Mana die unterschiedlichen Pilze erzeugen **8**.

**H** Packt alles übrige Spielmaterial in die Schachtel zurück. Ihr braucht es in dieser Partie nicht.



Aufbau einer Partie zu dritt.



**Circus Magicus**  
 Sammle die angegebene Menge an Mana.

**Aussichtsturm**  
 Sammle je nach Höhe (Anzahl der gestapelten Karten) deines Aussichtsturms insgesamt 3, 8, 15 oder 24 Mana.

**Pollenarium**  
 Sammle 1 Mana pro Pflanze in deinem Dorf.

**Konserveatorium**  
 Sammle 1 Mana pro Bewegung der Fee.

**Luminarium**  
 Sammle 1 Mana pro sichtbarem Glühwürmchen in deinem Dorf.

**Quellbrunnen**  
 Immer wenn sich eine Fee (auch deine eigene) über deinen Quellbrunnen bewegt, aber nicht dort landet, sammle die angegebene Menge an Mana.  
 Hinweis: Du sammelst kein Mana, wenn eine Fee auf deinem Quellbrunnen landet.

# So wird gespielt

Das Spiel wird über **2 Runden** gespielt.

In der ersten Runde nehmt ihr den Runde-1-Stapel **1** und teilt jeder Person **7 verdeckte Karten** aus.

Legt die übrigen Karten des Runde-1-Stapels in die Spielschachtel.

## Ablauf einer Runde

Eine Runde besteht aus **6 Durchläufen** mit jeweils folgenden Schritten:

- A. Karte wählen
- B. Karte ausspielen
- C. Durchlauf beenden

### A. Karte wählen

Seht euch **alle gleichzeitig** und im Geheimen eure Karten an. Wählt je 1 und legt sie verdeckt an den rechten Platz unter eurem Dorftableau.

Eure restlichen Karten legt ihr verdeckt an den linken Platz unter eurem Dorftableau. Wer die Starttafel hat, legt seine oder ihre Karten darauf.



restliche Karten

gewählte Karte



### B. Karte ausspielen

Nun spielt ihr reihum. Es beginnt, wer die Starttafel hat, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, **führt alle folgenden Aktionen** der Reihe nach durch (*mehr dazu auf Seite 5–6*):

#### 1. Pilz platzieren

Decke deine gewählte Pilzkarte auf und platziere sie in deinem Dorf.

#### 2. Fee bewegen

Bewege deine Fee um so viele Pilze, wie der Bewegungswert deiner gewählten Karte angibt.

#### 3. Mana sammeln

Je nachdem, wo deine Fee gelandet ist, sammelst du und/oder andere Personen Mana.

### C. Durchlauf beenden

Wenn ihr alle nacheinander die 3 Aktionen durchgeführt habt, gebt eure restlichen Karten an die Person zu eurer Linken weiter. Die Starttafel wird ebenfalls nach Links gegeben.

Dann beginnt ein neuer Durchlauf.

## Ende der Runde

Die Runde endet, wenn ihr alle je **6 Karten** ausgespielt habt. Eure letzte Karte spielt ihr nicht aus, sondern legt sie in die Schachtel zurück.

Nehmt am Ende von Runde 1 den Runde-2-Stapel **2** und teilt jeder Person **7 verdeckte Karten** aus. Spielt dann Runde 2 nach denselben Regeln wie Runde 1.

# 1. Pilz platzieren

Decke deine gewählte Karte auf und platziere sie in deinem Dorf. Dabei hast du zwei Möglichkeiten:

## Einen neuen Pilz pflanzen

Lege deine Karte **links oder rechts** neben deine bestehenden Pilze. Es ist nicht möglich, den neuen Pilz zwischen zwei deiner bestehenden Pilze zu pflanzen.



**Hinweis:** Du kannst beliebig viele Pilze in deinem Dorf haben, auch mehrere Pilze derselben Art.

## Einen Pilz wachsen lassen

Staple deine Karte **auf einen bestehenden Pilz derselben Art**. Lege dabei die Unterkante der neuen Karte an die Wachstumslinie der obersten Karte des Stapels an.



ODER

**Achtung:** Die maximale Höhe aller Pilze ist 4, also **4 gestapelte Karten**. Einen Pilz mit Höhe 4 kannst du nicht weiter wachsen lassen.

# 2. Fee bewegen

Feen bewegen sich **im Uhrzeigersinn** durch **alle** Pilzdörfer. Der ganz linke Pilz deines Dorfes ist mit dem ganz rechten Pilz des nächsten Dorfes verbunden. Gemeinsam bilden die Pilzdörfer einen Ring, der mit jeder Runde dichter wird: einen Feenring.



Bewege deinen **Feen-Aufsteller** um so viele Pilze, wie der Bewegungswert deiner gerade platzierten Karte angibt.

**Achtung:** Ein Pilz, der aus mehreren gestapelten Karten besteht, zählt als **ein einzelner Pilz**.

**Beispiel:** Die Karte, die ich gerade platziert habe, hat einen Bewegungswert von 4. Daher bewege ich meine Fee um 4 Pilze im Uhrzeigersinn.



**Hinweis:** Der **Quellbrunnen** ist ein ganz besonderer Pilz. Wenn du ihn ausspielt, hast du 3 Bewegungswerte zur Auswahl. Entscheide dich für einen, sobald du den Pilz in deinem Dorf platzierst.

### 3. Mana sammeln

Jede Pilzart erzeugt Mana auf unterschiedliche Weise (siehe Seite 7 oder die Spielhilfe).

Wenn du das erzeugte Mana eines Pilzes sammelst, erhältst du alles Mana, das **alle gestapelten Karten** dieses Pilzes erzeugen. Nimm dir entsprechend viele Mana-Plättchen aus dem Vorrat und lege sie vor dich.

Je nachdem, wo deine Fee gelandet ist, gibt es zwei mögliche Situationen:

#### Deine Fee landet auf einem deiner eigenen Pilze

Sammele das erzeugte Mana dieses Pilzes.



ODER

#### Deine Fee landet auf dem Pilz einer anderen Person

**Die andere Person** sammelt das erzeugte Mana dieses Pilzes.

Überprüfe dann in **deinem Dorf**:

- Hast du **mindestens 1 Pilz derselben Art** wie der, auf dem deine Fee gelandet ist? Dann wähle 1 davon und sammle sein erzeugtes Mana.
- Hast du **keinen** Pilz derselben Art wie der, auf dem deine Fee gelandet ist? Dann sammelst du in dieser Runde kein Mana.

Sobald du mindestens **20 Mana** gesammelt hast, erhältst du **1 Siegpunkt**. Drehe dein Punkterad um 1 weiter und lege 20 Mana in den Vorrat zurück. Überschüssiges Mana darfst du behalten.

***Beispiel:** Meine Fee landet auf deinem Circus Magicus. Das heißt, du sammelst die 3 Mana, die dein Pilz erzeugt. Da ich selbst zwei „Circus Magicus“-Pilze in meinem Dorf habe, wähle ich den höheren von beiden und sammle die 7 Mana, die er erzeugt. Damit habe ich nun insgesamt 25 Mana. Ich lege 20 davon in den Vorrat und erhalte 1 Siegpunkt, den ich auf meinem Punkterad festhalte.*



# Das kleine Lexikon der Zauberpilze



**Zur Erinnerung:** Ein Pilz, der aus mehreren gestapelten Karten besteht, zählt als **ein einzelner Pilz**.

Wenn du das erzeugte Mana eines Pilzes sammelst, erhältst du alles Mana, das **alle gestapelten Karten** dieses Pilzes erzeugen.



## Circus Magicus

Sammele die angegebene Menge an Mana.



## Aussichtsturm

Sammele je nach Höhe (Anzahl der gestapelten Karten) deines Aussichtsturms insgesamt 3, 8, 15 oder 24 Mana.



## Pollenarium

Sammele 1 Mana pro Pilz in deinem Dorf.



## Konservatorium

Sammele 1 Mana pro Bewegung der Fee.



## Luminarium

Sammele 1 Mana pro **sichtbarem** Glühwürmchen in deinem Dorf.

## Quellbrunnen

Immer wenn sich eine Fee (auch deine eigene) über deinen Quellbrunnen bewegt, **aber nicht dort landet**, sammle die angegebene Menge an Mana.

**Hinweis:** Du sammelst kein Mana, wenn eine Fee auf deinem Quellbrunnen landet.

**Beispiel:** Das ist mein Dorf. Angenommen, eine Fee bewegt sich um 5 und landet auf einem meiner Pilze. Unter jedem Pilz ist angegeben, wie viel Mana ich dafür erhalten würde.



**8 Mana**  
3+5 Mana

**18 Mana**  
3×6 Glühwürmchen

**0 Mana**

**8 Mana**  
2 gestapelte  
Karten  
= 8 Mana

**6 Mana**  
1×6 Pilze im Dorf

**10 Mana**  
2×5 Bewegungen

**3 Mana**  
1 + 2 Mana, da sich die Fee über den  
Quellbrunnen bewegt hat, ohne dort zu landen.

Bewegungsrichtung



# Ende des Spiels

Am Ende der zweiten Runde decken alle ihre Punkteräder auf. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer unter den Beteiligten das meiste Mana vor sich liegen hat. Herrscht immer noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

## Spielvariante: Zielkarten

Nach einigen Partien könnt ihr die Zielkarten in euer Spiel integrieren. Die Regeln bleiben unverändert bis auf folgende Ausnahmen:

### Spielaufbau

Mischt die **Zielkarten** und zieht 3 zufällige. Legt sie in die Tischmitte und die übrigen zurück in die Schachtel.



Nehmt euch jeweils die **3 Zielplättchen** passend zu eurer Blume und legt sie auf euer Dorftableau.



Auf der **Rückseite** der Spielhilfe werden die verschiedenen Ziele beschrieben.



### Schritt B: Karten ausspielen

Sobald du mit deinem Dorf ein Ziel erfüllst, lege 1 deiner Zielplättchen auf den Grasbereich der jeweiligen Zielkarte.

Anschließend erhältst du **1 Siegpunkt**. Drehe deine Punkterad um 1 weiter.

Du kannst mehrere Ziele im selben Durchlauf erfüllen, aber du kannst jedes Ziel nur ein Mal erfüllen.

**Hinweis:** *Siegpunkte, die du für das Erfüllen von Zielen erhältst, bleiben bestehen. Auch wenn du die Bedingungen eines Ziels später nicht mehr erfüllst, legst du dein Zielplättchen nicht von der Zielkarte ab.*

**Beispiel:** *Am Ende meiner 3 Aktionen habe ich 11 sichtbare Glühwürmchen in meinem Dorf. Ich lege also eines meiner Zielplättchen auf diese Zielkarte und erhalte 1 Siegpunkt, den ich auf meinem Punkterad festhalte.*



**Inhalt:** 66 Pilzkarten (6 Startkarten, 30 Runde-1-Karten und 30 Runde-2-Karten) • 4 Dorftableaus • 4 Feen-Aufsteller • 12 Zielplättchen (3 pro Blume) • 4 Punkteräder  
50 Mana-Plättchen (30 × 1er und 20 × 5er) • 1 Starttafel • 4 Zielkarten • 4 Spielhilfen • Spielanleitung

Autoren: **Laurence Grenier & Fabien Tanguy**

Illustration: **Maud Chalmel**

Credits und Dank: [www.rprod.com/en/fairy-ring/credits](http://www.rprod.com/en/fairy-ring/credits)

© REPOS PRODUCTION 2024. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

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

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

