

Гра Лоранс Ґренє і Фаб'єна Танґі

МАГІЯ ФЕЙ

*На галявину падає промінь місячного світла.
Феї прокидаються і розправляють крильця. З-під землі виринають гриби,
утворюючи коло. Злітаються перші світлячки. До лісу повертається магія —
час готуватися до зими...*

Пориньте в дивовижний світ **«Магії фей»!**
Збудуйте грибне селище, заселіть фей у будиночки на галявині
та проведіть їх через коло фей, щоб набрати якнайбільше очок.
На все про все ви маєте два сезони,
тож кожне ваше рішення вкрай важливе для перемоги!

Приготування

А Кожен гравець бере **планшет селища** і кладе його перед собою **1**.

Б Підготуйте **карти грибів**:

- Посортуйте карти за зображеннями на звороті й покладіть їх трьома колодами:



Початкові карти



Раунд 1



Раунд 2

- Кожен гравець навмання бере **початкову карту 0** і кладе її горілиць над своїм планшетом селища **2**.

Структура карти



- Кількість карт у колодах раунду **1** і раунду **2** залежить від кількості гравців (зазначена в правому нижньому куті кожної карти гриба):
 - 4 гравці — усі карти (2, 3 і 4);
 - 3 гравці — лише карти 2 і 3;
 - 2 гравці — лише карти 2.
- Окремо перетасуйте колоди **1** і **2** і відкладіть їх убік долілиць **3**.

В На кожному планшеті селища зображено певний вид квітів. Візьміть **фігурку феї**, на підставці якої зображено ту саму квітку, що й на вашому планшеті, і розмістіть її на своїй початковій карті **4**.



Г Візьміть **лічильник очок**, на якому зображено вашу квітку **5**. Прокрутіть диск лічильника так, щоб у віконці був 0, і покладіть лічильник перед собою долілиць.

Примітка. Не повідомляйте свою кількість очок іншим гравцям до кінця гри.

Д Покладіть **жетони мани** на центр стола. Це загальний запас **6**.

Е Навмання виберіть гравця, який візьме **плитку першого гравця** і покладе її в ліву виїмку свого планшета селища **7**.

Ж Перші кілька ігор тримайте **пам'ятку** перед собою. На ній ви знайдете перелік грибів і кількість мани, яку виробляє кожен гриб **8**.

И Решту компонентів поверніть у коробку, у цій партії вони вам не знадобляться.



Приклад приготувань для гри втрьох.



1 **Чарівниця**
Отримайте зазначену кількість мانی.

2 **Вартівка**
Залежно від розміру вашої Вартівки (кількості складаних карт) отримайте 3, 8, 15, або 24 мана.

3 **Пшениця**
Отримайте по 1 мані за кожний гриб у вашому селищі.

4 **Академія**
Отримайте кількість мانی, що дорівнює кількості переміщень вашої феї.

5 **Світлячок**
Отримайте по 1 мані за кожного видимого світлячка у вашому селищі.

6 **Джерело**
Щоразу, коли фея (і ваша теж) не зупинячись, переміщується через ваше Джерело, ви отримуєте зазначену кількість мانی.

Примітка. Коли фея зупиняється на Джерелі, його власник не отримує мана.

Передіг гри

Гра триває протягом **2 раундів**.

У першому раунді візьміть колоду раунду **1** і роздайте кожному гравцеві по **7 карт** долілиць.

Решту карт поверніть у коробку.

Перебіг раунду

Раунд складається з **6 ходів**. Кожен хід містить такі кроки:

А. Вибір

Б. Дія

В. Кінець ходу

А. Вибір

Одночасно подивіться свої карти, не показуючи їх іншим гравцям, і виберіть 1 карту. Покладіть вибрану карту долілиць у праву виїмку свого планшета селища.

Решту карт покладіть долілиць у ліву виїмку.

Перший гравець кладе карти на плитку першого гравця.



Решта карт

Вибрана карта



Б. Дія

По черзі, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, виконайте **такі 3 дії** в зазначеному порядку (докладніше на с. 5 і 6):

1. Розмістіть свій гриб

Відкрийте вибрану карту гриба й розмістіть її у своєму селищі.

2. Перемістіть свою фею

Перемістіть свою фею вперед на стільки грибів, скільки зазначено на вибраній карті.

3. Отримайте ману

Ви та/або інший гравець отримує ману залежно від того, на якому грибі зупинилася ваша фея.

В. Кінець ходу

Коли всі гравці виконали ці три дії, передайте решту своїх карт гравцеві ліворуч від вас.

Перший гравець також передає плитку першого гравця.

Після цього починається наступний хід.

Кінець раунду

Раунд завершується після того, як кожен гравець зіграє по **6 карт**. Останні, сьомі карти ви не розіграєте. Покладіть їх у коробку.

Наприкінці першого раунду роздайте кожному гравцеві по **7 карт** із колоди раунду **2**, потім зіграйте другий раунд за тими самими правилами.

1. Розмістіть свій гриб

Відкрийте свою карту гриба й розмістіть її у своєму селищі. Ви можете зробити це двома способами:

Виростити новий гриб

Покладіть свою карту **ліворуч або праворуч** від інших карт грибів. Ви не можете покласти карту між двох грибів.



Примітка. Ви можете виростити будь-яку кількість грибів. У вашому селищі може бути кілька грибів одного виду.

Збільшити гриб

Покладіть свою карту **на карту гриба того самого виду**. Ви повинні покласти нову карту чітко над пунктирною лінією наявної карти.

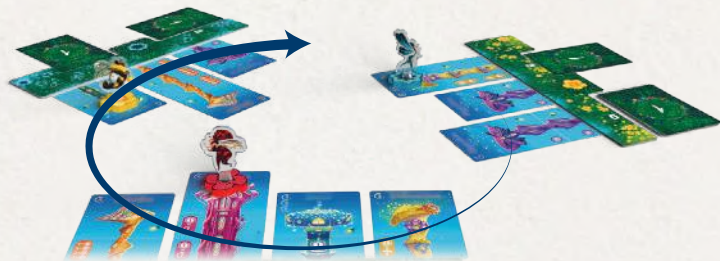


Важливо! Максимальний розмір гриба — 4 карти. Ви не можете збільшувати гриб, який уже має максимальний розмір.

АБО

2. Перемістіть свою фею

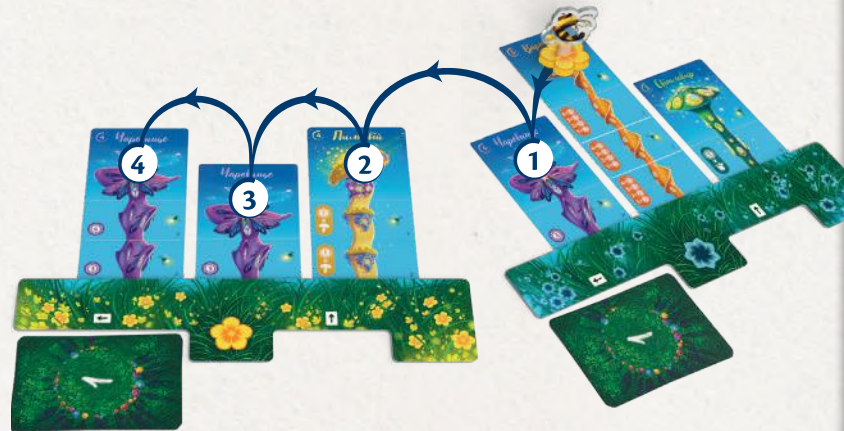
Феї переміщуються **за годинниковою стрілкою** маршрутом, який складається з грибів **усіх гравців**. Крайню ліву карту вашого селища вважають сусідньою з крайньою правою картою наступного селища. У такий спосіб утворюється коло феї, яке щораунду змінюється.



Перемістіть свою **фігурку феї** на стільки грибів уперед, скільки переміщень зазначено на вибраній вами карті.

Важливо! Гриб, який складається з кількох карт, вважають **одним грибом**.

Приклад. Карта, яку щойно зіграв Сергій, дає 4 очки переміщення. Отже, він переміщує свою фею за годинниковою стрілкою через 4 гриби.



Примітка. Карти гриба «Джерело» особливі й дають 3 варіанти переміщення. Розміщуючи цю карту у своєму селищі, виберіть один із цих варіантів.

3. Отримайте ману

Кожен гриб виробляє різну кількість мани (див. с. 7 книжки правил або на пам'ятці).

Отримуючи ману з гриба, порахуйте кількість мани, яку виробляють **усі карти** цього гриба.

Після цього візьміть із загального запасу жетони мани, загальний номінал яких дорівнює цій кількості мани, і покладіть їх перед собою.

Залежно від того, на якому грибі зупинилася ваша фея, можливі два варіанти розвитку подій:

Ваша фея зупиняється на
одному з ваших грибів

Отримайте ману з цього гриба.



АБО

Ваша фея зупиняється на
грибі суперника

Ваш суперник отримує ману з цього гриба.

Після цього погляньте на **своє селище**.

- Якщо ви маєте **1 або більше грибів того самого виду**, що й гриб суперника, виберіть один з них та отримайте з нього ману.
- Якщо ви не маєте **жодного** такого гриба, у цей хід ви не отримуєте мани.

Зібравши щонайменше **20 мани**, ви набираєте **1 переможне очко (ПО)**. Збільште значення лічильника ПО на 1, а потім поверніть 20 мани в запас. Решту мани залиште перед собою.

Приклад. Фея Сергія зупинилася на Наталчиному грибі «Чаровище», тому Наталка отримує 3 мани зі свого гриба. У Сергієвому селищі є 2 гриби «Чаровище». Він вибирає більший з них й отримує 7 мани. На цю мить він уже зібрав 25 мани. Сергій повертає 20 мани в запас і збільшує значення свого лічильника ПО на 1.



Види грибів

Нагадування. Гриб, який складається з кількох карт, вважають **одним грибом**.
Отримуючи ману з гриба, порахуйте ману **на всіх картах** цього гриба.



Чарівниця

Отримайте зазначену кількість мани.



Вартівня

Залежно від розміру вашої Вартівні (кількості складених карт) отримайте 3, 8, 15, або 24 мани.



Пилковий

Отримайте по 1 мані за кожен гриб у вашому селищі.



Академія

Отримайте кількість мани, що дорівнює кількості переміщень вашої феї.



Світловуп

Отримайте по 1 мані за кожного **видимого** світлячка у вашому селищі.



Джерело

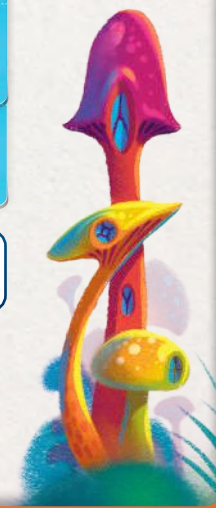
Щоразу, коли фея (і ваша теж) **не зупиняючись** переміщується через ваше Джерело, ви отримуєте зазначену кількість мани.

Примітка. Коли фея зупиняється на Джерелі, його власник не отримує мани.

Приклад. Ось кількість мани, яку Сергій отримав би з кожного гриба у своєму селищі, якби в цей хід на ньому зупинилася фея (після переміщення на 5).

 8 мани 3+5 мани	 18 мани 3×6 світлячків	 0 мани	 8 мани 2 карти = 8 мани	 6 мани 1×6 грибів	 10 мани 2×5 переміщень
+		+			
3 мани 1+2 мани, бо фея перемістилася через Джерело, не зупиняючись.					

Напрямок руху



Кінець гри

Наприкінці другого раунду відкрийте свої лічильники очок. Гравець з найбільшою кількістю ПО перемагає. У разі нічиєї перемагає гравець, який має найбільше мани. Якщо й далі нічия, то претенденти ділять перемогу.

Варіант: карти цілей

Після кількох партій радимо вам зіграти з картами цілей. Гра триває так само, лише з деякими змінами.

Приготування

Перетасуйте **карти цілей**, навання візьміть 3 із них і покладіть на центр стола.



Візьміть **3 фішки цілей**, на яких зображено вашу квітку, і покладіть їх на свій планшет селища.



На **звороті** вашої пам'ятки описані різні цілі.



Досягнення цілей

Досягнувши певної цілі у своєму селищі, покладіть свою фішку цілі на нижню частину цієї карти (зелену галявину).

Наберіть **1 ПО**, збільшивши значення свого лічильника ПО на 1.

Ви можете досягнути кількох цілей за один хід, але один гравець може досягнути кожної цілі лише раз за гру.

Примітка. *Набравши ПО за досягнення цілі, ви не можете її втратити. Навіть якщо ви вже не виконуєте умови карти, не прибирайте з неї свою фішку цілі.*

Приклад. *Після виконання третьої дії у селищі Сергія є 11 видимих світлячків. Він кладе одну зі своїх фішок на цю карту цілі й збільшує значення свого лічильника ПО на 1.*



Вміст: 66 карт грибів (6 початкових карт, 30 карт раунду 1, 30 карт раунду 2) • 4 планшети селищ • 4 фігурки фей • 12 фішок цілей (по 3 кожного виду) • 4 лічильники очок • 50 жетонів мани (30 жетонів по 1 мانی та 20 жетонів по 5 мани) • 1 плитка першого гравця • 4 карти цілей • 4 пам'ятки • 1 книжка правил

Автори гри: **Лоранс Греньє & Фаб'єн Тангі**
Ілюстрації: **Мод Шалмел**
Подяки: www.rprod.com/en/fairy-ring/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. ВСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Брюссель – Бельгія • www.rprod.com
Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.
Вміст цієї гри призначений лише для особистого використання з розважальною метою.

