

Un gioco di Laurence Grenier & Fabien Tanguy



FAIRY  
RING

*Un raggio di luna illumina la radura. Le fate si risvegliano e spiegano le ali.  
I funghi spuntano dal terreno a formare un cerchio, mentre le prime lucciole  
iniziano a posarsi. La magia sta tornando nella foresta:  
è giunta l'ora di prepararsi per l'inverno...*

Entra nel magico mondo di **Fairy Ring!**  
Crea un villaggio di funghi per ospitare le fate nella radura.  
Guida con attenzione la tua fata, da un villaggio all'altro, attraverso l'anello incantato  
per raccogliere quanto più Mana possibile, l'energia magica delle fate.  
Hai due stagioni per sviluppare il tuo villaggio prima che arrivi l'inverno.  
Ogni decisione è cruciale per vincere la partita!

# Preparazione

**A** Ogni giocatore prende una **plancia Villaggio** e la colloca di fronte a sé **1**.

**B** Preparare le **carte Fungo**:

- Suddividere le carte in tre mazzi in base al dorso:



Carte di partenza



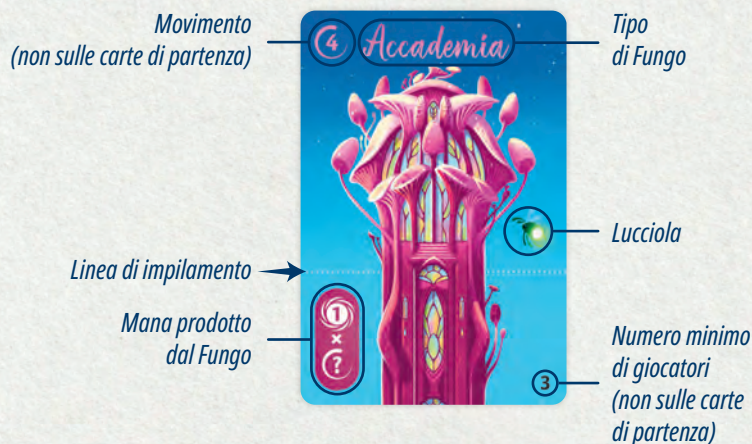
Round 1



Round 2

- Ogni giocatore pesca una **carta di partenza 0** a caso e la colloca a faccia in su al di sopra della propria plancia Villaggio **2**.

## Descrizione della carta



- Nei mazzi dei Round **1** e Round **2**, utilizzare le carte corrispondenti al numero minimo di giocatori (indicato in basso a destra in ogni carta Fungo):
  - Con 4 giocatori, utilizzare tutte le carte (**2**, **3** e **4**).
  - Con 3 giocatori, utilizzare solo le carte **2** e **3**.
  - Con 2 giocatori, utilizzare solo le carte **2**.
- Mescolare i mazzi **1** e **2**, a faccia in giù e separatamente, dopodiché metterli da parte **3**.

**C** Ogni plancia Villaggio ha il proprio tipo di fiore.

Ogni giocatore prende la **pedina Fata** che corrisponde al proprio fiore e la colloca sulla propria carta di partenza **4**.



**D** Ogni giocatore prende la **ruota del punteggio** che corrisponde al proprio fiore **5**.

Ogni giocatore gira la ruota in modo da fare comparire lo 0 nella finestrella, quindi la colloca a faccia in giù di fronte a sé.

*Nota: I giocatori tengono nascosti i propri punti per tutta la partita.*

**E** Collocare i **segnalini Mana** al centro del tavolo per creare una riserva **6**.

**F** Scegliere un giocatore a caso che prende la **tessera Primo Giocatore** e la colloca al di sotto del lato sinistro della sua plancia Villaggio **7**.

**G** Per le prime partite, ogni giocatore prende una **carta consultazione** che elenca quanto Mana viene prodotto dai Funghi **8**.

**H** Rimettere i componenti rimanenti nella scatola; non verranno utilizzati durante questa partita.



Esempio di preparazione per 3 giocatori.



# Panoramica del gioco

Una partita si svolge nel corso di **2 round**.

Nel primo round, prendere il mazzo del Round **1** e distribuire **7 carte** a faccia in giù a ogni giocatore.

Rimettere le carte rimanenti nella scatola.

## Panoramica del round

Un round si svolge in **6 turni**, ognuno dei quali prevede le seguenti fasi:

### A. Scelta

### B. Risoluzione

### C. Fine del turno

## A. Scelta

**Contemporaneamente** e in segreto, tutti i giocatori guardano le proprie carte e ne scelgono una da collocare, a faccia in giù, al di sotto del lato destro della propria plancia Villaggio.

Collocare le carte rimanenti, a faccia in giù, al di sotto del lato sinistro.

Il primo giocatore le colloca al di sopra della tessera Primo Giocatore.



Carte rimanenti

Carta scelta



## B. Risoluzione

Un giocatore alla volta, partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, completa **tutte le seguenti azioni**, in ordine (descritte in dettaglio alle pagine 5 e 6):

### 1. Collocare il proprio Fungo

Rivelare la carta Fungo scelta e collocarla nel proprio Villaggio.

### 2. Muovere la propria Fata

Muovere la propria Fata di un numero di Funghi pari al numero indicato sulla carta scelta.

### 3. Raccogliere Mana

Il giocatore di turno e/o un altro giocatore raccoglie Mana in base al Fungo su cui si è fermata la sua Fata.

## C. Fine del turno

Quando tutti i giocatori hanno completato queste 3 azioni, passare le carte rimanenti al giocatore alla propria sinistra.

Il primo giocatore passa anche la tessera Primo Giocatore.

Dopodiché inizia un nuovo turno con il nuovo primo giocatore.

## Fine del round

Il round termina quando tutti i giocatori hanno giocato **6 carte**. La settima e ultima carta non viene giocata: rimetterla nella scatola.

Alla fine del primo round, distribuire **7 carte** dal mazzo del Round **2** a ogni giocatore, quindi giocare il secondo round seguendo le stesse regole.

# 1. Collocare il proprio fungo

Il giocatore rivela la sua carta fungo, quindi la colloca nel suo Villaggio. Per farlo, può scegliere tra:

## Piantare un nuovo fungo

Collocare la propria carta **a sinistra oppure a destra** delle altre carte fungo. Non è mai possibile collocare una carta in mezzo a due Funghi già presenti.



**Nota:** Non c'è limite al numero di Funghi che è possibile piantare e i Villaggi possono avere più Funghi dello stesso tipo.

OPPURE

## Fare crescere un fungo

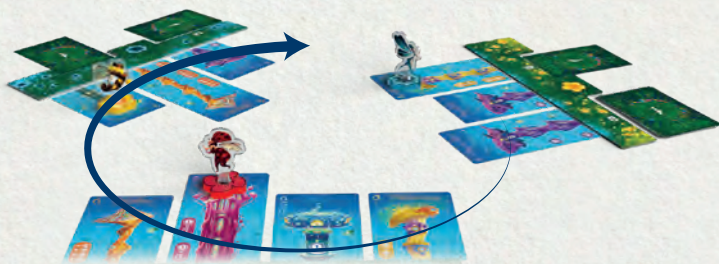
Collocare la propria carta **su una carta fungo dello stesso tipo**. Per farlo, collocare la nuova carta appena al di sopra della linea di impilamento della carta esistente.



**Importante:** La dimensione massima di un fungo è di **4 carte impilate**. Non è possibile fare crescere ulteriormente un fungo se ha già raggiunto questo limite.

# 2. Muovere la propria Fata

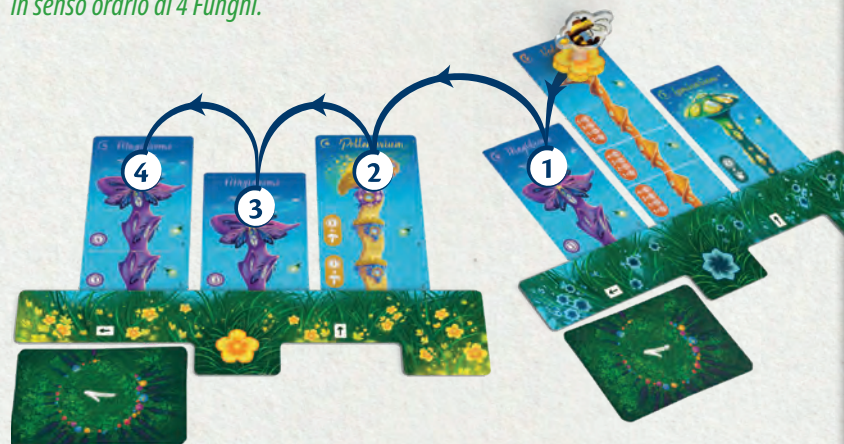
Le fate si muovono **in senso orario** attraverso un percorso composto dai Funghi **di tutti i giocatori**. La carta più a sinistra di un Villaggio è collegata alla carta più a destra del Villaggio successivo, formando un anello che si evolve ogni turno: un anello incantato.



Ogni giocatore muove la propria **pedina Fata** di un numero di Funghi pari al numero indicato sulla carta che è stata appena giocata.

**Importante:** Un fungo composto da più carte impilate viene trattato come **un singolo fungo**.

**Esempio:** La carta appena giocata ha 4 movimenti. Pertanto, la Fata si muove in senso orario di 4 Funghi.



**Nota:** La carta fungo "**Sorgente**" è speciale e permette di scegliere tra 3 movimenti per la propria Fata. Un giocatore sceglie il suo movimento quando colloca la carta nel proprio Villaggio.

### 3. Raccogliere Mana

Ogni Fungo produce Mana in modo differente (vedi pagina 7 oppure la carta consultazione).

Quando si raccoglie Mana da un Fungo, considerare il Mana prodotto da **tutte le carte** che fanno parte del Fungo.

Dopodiché, prendere dalla riserva un numero di segnalini Mana pari alla quantità prodotta e collocarli di fronte a sé.

In base al Fungo su cui si è fermata la propria Fata, si possono verificare due possibili situazioni:

#### La Fata si ferma su uno dei propri Funghi

Il giocatore raccoglie Mana da questo Fungo.



#### OPPURE

#### La Fata si ferma sul Fungo di un avversario

L'avversario del giocatore raccoglie Mana da questo Fungo.

Dopodiché il giocatore controlla il **suo Villaggio**:

- Se ha **uno o più Funghi dello stesso tipo** del Fungo del suo avversario, ne sceglie uno e raccoglie Mana da questo Fungo.
- Se non ha **alcun** Fungo dello stesso tipo del Fungo del suo avversario, non raccoglie Mana in questo turno.

Non appena un giocatore raccoglie almeno **20 Mana**, ottiene **1 punto**. Gira la ruota del punteggio di una tacca verso destra per aumentare il suo punteggio di 1, dopodiché restituisce 20 Mana alla riserva. Il giocatore conserva il Mana in eccesso davanti a sé.

***Esempio:** La Fata ha terminato il suo movimento su un Fungo "Magidromo" di un avversario, che raccoglie 3 Mana dal proprio Fungo. Poiché anche il giocatore di turno ha due Funghi "Magidromo" nel suo Villaggio, sceglie quello più grande e raccoglie 7 Mana. Con il Mana che ha già raccolto, ha un totale di 25 Mana. Ne restituisce 20 alla riserva e ottiene 1 punto sulla sua ruota del punteggio.*



# Dettagli sui Funghi



**Promemoria:** Un fungo composto da più carte impilate viene trattato come un  **singolo fungo**.

Quando un giocatore raccoglie Mana da un fungo, raccoglie il Mana prodotto da **tutte le carte** che fanno parte del fungo.



## Magidromo

Raccogliere il numero di Mana indicato.



## Vedetta

A seconda della dimensione (numero di carte impilate) della Vedetta, raccogliere un totale di 3, 8, 15 o 24 Mana.



## Pollenarium

Raccogliere 1 Mana per ogni fungo nel proprio Villaggio.



## Accademia

Raccogliere Mana pari al movimento della Fata.



## Luminarium

Raccogliere 1 Mana per ogni Lucciola visibile nel proprio Villaggio.



## Sorgente

Ogni volta che una Fata (compresa quella del giocatore) passa sopra la Sorgente **senza fermarsi**, raccogliere il numero di Mana indicato.

**Nota:** Quando una Fata si ferma su una Sorgente, non raccoglie Mana.

**Esempio:** Questo è il Mana che il giocatore raccoglierebbe per ogni fungo nel suo Villaggio, se una Fata si fermasse su di esso in questo turno (dopo essersi mossa di 5).



**8 Mana**  
3+5 Mana

**18 Mana**  
3×6 Lucciole

**0 Mana**

**8 Mana**  
2 carte  
= 8 Mana

**6 Mana**  
1×6 Funghi

**10 Mana**  
2×5 movimenti

**3 Mana**

1+2 Mana poiché la Fata si è mossa sopra la Sorgente senza fermarsi

Direzione del movimento

# Fine della partita

Alla fine del secondo round, rivelare le ruote dei punteggi. Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di parità, il giocatore con più Mana davanti a sé vince la partita. Se il pareggio persiste, i giocatori in parità condividono la vittoria.

## Variante: Carte obiettivo

Dopo diverse partite, si suggerisce di aggiungere le carte Obiettivo. Il gioco si svolge nello stesso modo, con le seguenti eccezioni:

### Preparazione

Mescolare le **carte Obiettivo** e pescarne 3 a caso da collocare al centro del tavolo.



Prendere i **3 segnalini Obiettivo** che corrispondono al proprio fiore e collocarli sulla propria plancia Villaggio.



Il **dorso** della carta consultazione descrive i diversi obiettivi.



### Risoluzione

Non appena un giocatore completa un obiettivo nel suo Villaggio, collocare uno dei propri segnalini Obiettivo nella zona erbosa della carta completata.

Quindi ottiene **1 punto** ruotando la ruota del punteggio di una tacca.

Un giocatore può completare più obiettivi nello stesso turno, ma può completare ciascun obiettivo una sola volta.

***Nota:** I punti ottenuti con gli obiettivi completati sono permanenti. Anche se un giocatore non soddisfa più le condizioni dell'obiettivo, non rimuove il suo segnalino dalla carta Obiettivo.*

***Esempio:** Al termine delle sue 3 azioni, il giocatore ha 11 Lucciole visibili nel suo Villaggio. Colloca quindi uno dei suoi segnalini su questo obiettivo e ottiene 1 punto sulla sua ruota dei punteggi.*



**Contenuto:** 66 carte Fungo (6 carte di partenza, 30 carte del Round 1 e 30 carte del Round 2) • 4 plance Villaggio • 4 pedine Fata • 12 segnalini Obiettivo (3 per ogni fiore) • 4 ruote del punteggio  
50 segnalini Mana (30 di valore 1 e 20 di valore 5) • 1 tessera Primo Giocatore • 4 carte Obiettivo • 4 carte consultazione • 1 regolamento

Autori: **Laurence Grenier e Fabien Tanguy**

Illustrazioni: **Maud Chalmel**

Riconoscimenti e ringraziamenti: [www.rprod.com/en/fairy-ring/credits](http://www.rprod.com/en/fairy-ring/credits)

© REPOS PRODUCTION 2024. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

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

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

Questo materiale può essere utilizzato solo per intrattenimento privato.

