

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

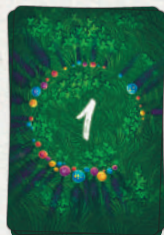
**А** Кожен гравець бере **планшет селища** і кладе його перед собою **1**.

**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 мони.

**2** **Варіанти**  
Залежно від розміру вашої Варіанті (кількості складаних карт) отримайте 3, 8, 15, або 24 мони.

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

**4** **Академія**  
Отримайте кількість мони, 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 зупинючись, переміщується через ваше Джерело, ви отримуєте зазначену кількість мони.  
*Примітка.* Коли фея зупиниться на Джерелі, його власник не отримує мони.

# 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

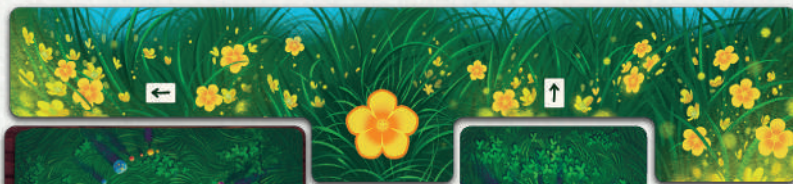
### В. Кінець ходу

## А. Вибір

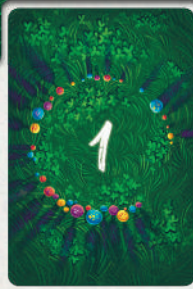
**Одночасно** подивіться свої карти, не показуючи їх іншим гравцям, і виберіть 1 карту. Покладіть вибрану карту долілиць у праву виїмку свого планшета селища.

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.

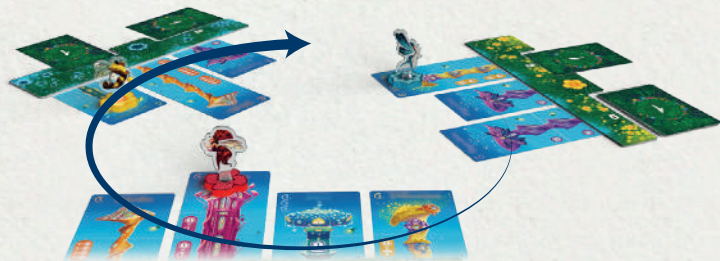


**Важливо!** Максимальний розмір гриба — 4 карти. Ви не можете збільшувати гриб, який уже має максимальний розмір.

АБО

# 2. Перемістіть свою фею

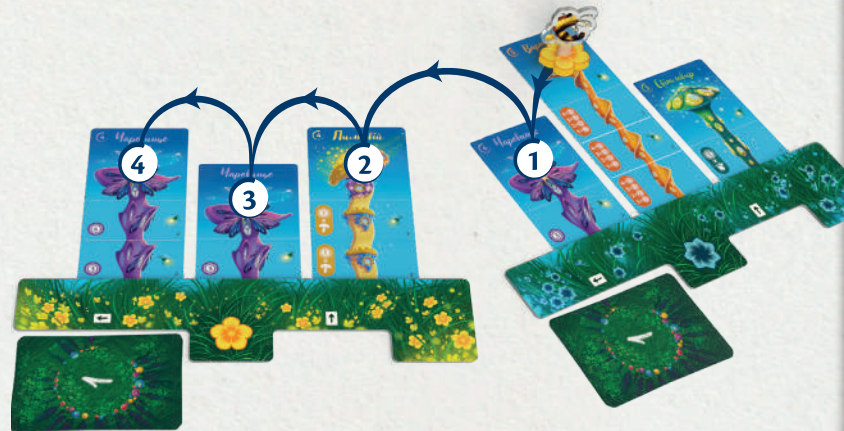
Феї переміщуються **за годинниковою стрілкою** маршрутом, який складається з грибів **усіх гравців**. Крайню ліву карту вашого селища вважають сусідньою з крайньою правою картою наступного селища. У такий спосіб утворюється коло фей, яке щораунду змінюється.



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.*



Селище Сергія

Селище Наталки

# 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).

 <b>8 мани</b> 3+5 мани	 <b>18 мани</b> 3×6 світлячків	 <b>0 мани</b>	 <b>8 мани</b> 2 карти = 8 мани	 <b>6 мани</b> 1×6 грибів	 <b>10 мани</b> 2×5 переміщень
-------------------------------	--------------------------------------	-------------------	---------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------

**3 мани**  
1+2 мани, бо фея перемістилася через Джерело, не зупиняючись.



# 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**, навмання 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

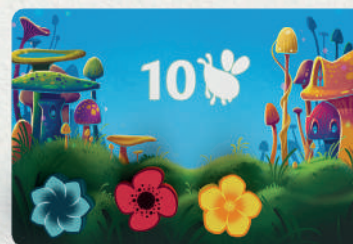
Досягнувши певної цілі у своєму селищі, покладіть свою фішку цілі на нижню частину цієї карти (зелену галявину).

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 мані 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](http://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](http://www.rprod.com)  
Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.  
Вміст цієї гри призначений лише для особистого використання з розважальною метою.

