

Règles de Fairy Ring

Comment jouer à Fairy Ring

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire le meilleur village de champignons pour récolter un maximum de Mana, l'énergie magique des fées.
- **Mécanique principale** : Chaque tour, tu joues une carte champignon pour agrandir ton village et déplacer ta fée sur le cercle commun afin de récolter du Mana.
- **Condition de victoire** : Après 2 manches, le joueur avec le plus de points sur sa roue de score l'emporte, et en cas d'égalité, celui qui a le plus de Mana devant lui gagne.

Ce qu'il y a dans la boîte

Avant de commencer, voilà ce que tu vas trouver dans la boîte de Fairy Ring et qui va te servir tout au long de la partie :

- **66 cartes Champignon** : 6 cartes de départ, 30 cartes Manche 1 et 30 cartes Manche 2
- **4 plateaux Village** : un par joueur, c'est là que tu construis ton village
- **4 pions Fée** : chacun sa couleur, associée à une fleur
- **4 roues de score** : pour suivre tes points en secret
- **50 jetons Mana** : 30 de valeur 1 et 20 de valeur 5, ils forment la réserve commune
- **1 tuile Premier Joueur**
- **4 cartes Objectif** et **12 pions Objectif** (3 par fleur) pour la variante
- **4 aides de jeu** très pratiques, garde-les à portée de main !

La mise en place

Installe tout ça sur la table en moins de 5 minutes, c'est promis !

- Chaque joueur prend un **plateau Village** et le place devant lui.
- Sépare les **cartes Champignon** en trois paquets selon leur dos : cartes de départ, Manche 1 et Manche 2.
- Chaque joueur pioche **une carte de départ** au hasard et la place face visible au-dessus de son plateau Village. C'est le premier champignon de ton village !
- Dans les paquets Manche 1 et Manche 2, garde uniquement les cartes correspondant au nombre de joueurs : toutes les cartes à 4 joueurs (marquées 2, 3 et 4), seulement les cartes 2 et 3 à 3 joueurs, et uniquement les cartes 2 à 2 joueurs. Mélange chaque paquet séparément et pose-les à proximité.
- Chaque joueur prend le **pion Fée** de la couleur correspondant à sa fleur et le place sur sa carte de départ.
- Chaque joueur prend la **roue de score** de sa couleur, la règle sur 0 et la pose face cachée devant lui. Attention : tes points restent secrets jusqu'à la fin de la partie !
- Rassemble tous les **jetons Mana** au centre de la table pour former la réserve commune.
- Désigne au hasard le **premier joueur**, qui prend la tuile Premier Joueur et la place à gauche de son plateau Village.
- Prends une **aide de jeu** pour tes premières parties, elle liste ce que produit chaque type de champignon.

Petite astuce : pour tes premières parties, garde l'aide de jeu bien visible devant toi. Les effets des champignons sont variés et il est facile d'en oublier certains au début !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement de la partie

La partie se déroule en **2 manches**. Au début de chaque manche, distribue 7 cartes du paquet correspondant à chaque joueur, face cachée. Les cartes non distribuées retournent dans la boîte.

Chaque manche comporte **6 tours**. À la fin du 6e tour, la 7e carte restante est simplement remise dans la boîte sans être jouée.

Phase A : le choix (tout le monde joue en même temps)

Tout le monde, en même temps et secrètement, consulte ses cartes et en choisit **une**. Cette carte est glissée face cachée sous le côté droit de son plateau Village. Les cartes restantes sont placées face cachée sous le côté gauche (le premier joueur les pose sur la tuile Premier Joueur).

Phase B : la résolution (chacun son tour)

En commençant par le **premier joueur** puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue à son tour ces 3 actions dans l'ordre :

- **1. Placer son champignon**
- **2. Déplacer sa fée**
- **3. Récolter du Mana**

Phase C : fin du tour

Une fois que tout le monde a joué, chaque joueur **passe ses cartes restantes au joueur de gauche**. Le premier joueur passe également la **tuile Premier Joueur** au joueur suivant dans le sens horaire. Un nouveau tour commence !

Les 3 actions en détail

Action 1 : placer son champignon

Révèle ta carte Champignon et place-la dans ton **Village**. Deux options s'offrent à toi :

- **Planter un nouveau champignon** : pose ta carte à gauche ou à droite de tes champignons existants. Impossible d'insérer une carte entre deux champignons déjà plantés. Il n'y a pas de limite au nombre de champignons dans ton village, et tu peux avoir plusieurs fois le même type !
- **Faire grandir un champignon** : pose ta carte par-dessus un champignon de même type déjà dans ton village, en la glissant juste au-dessus de la ligne de superposition. Un champignon peut grandir jusqu'à **4 cartes superposées** maximum. Au-delà, impossible de le faire grandir davantage.

Petite astuce : faire grandir un champignon est souvent très rentable car ses effets s'accumulent. Mais attention à bien anticiper tes prochaines cartes en main !

Action 2 : déplacer sa fée

Toutes les fées se déplacent dans le **sens horaire** sur un parcours circulaire formé par l'ensemble des champignons de tous les joueurs : c'est le **cercle de fées**. La carte la plus à gauche de ton village est reliée à la carte la plus à droite du village suivant, et ainsi de suite. Avance ton **pion Fée** du nombre de champignons indiqué sur la carte que tu viens de placer. Un champignon composé de plusieurs cartes superposées compte pour **un seul champignon** lors du déplacement.

La carte **Source** est spéciale : elle te propose 3 valeurs de déplacement différentes, à toi de choisir celle qui t'arrange le mieux au moment de la poser !

Action 3 : récolter du Mana

En fonction du champignon sur lequel ta fée s'arrête, la récolte de **Mana** fonctionne différemment selon deux cas :

- **Ta fée s'arrête sur l'un de tes propres champignons** : tu récoltes le Mana produit par ce champignon (additionne la valeur de toutes les cartes qui le composent).
- **Ta fée s'arrête sur le champignon d'un adversaire** : l'adversaire récolte le Mana de son champignon. Toi, tu regardes ensuite si tu as dans ton village un champignon du même type que celui sur lequel tu t'es arrêté. Si oui, tu choisis lequel et tu récoltes son Mana. Si tu n'en as aucun, tu ne récoltes rien ce tour.

Dès que tu atteins **20 Mana ou plus** devant toi, tu marques **1 point** sur ta roue de score et tu remets 20 Mana dans la réserve. Si tu en as plus de 20, tu gardes l'excédent devant toi.

Les types de champignons et leurs effets

Voici ce que produit chaque type de champignon quand une fée s'y arrête (ou en passe, pour la Source). N'oublie pas : si un champignon est composé de plusieurs cartes, additionne les valeurs de toutes les cartes !

| Type de champignon | Effet |
|---------------------|--|
| Magicrodrome | Récolte le nombre de Mana indiqué sur les cartes. |
| Académie | Récolte autant de Mana que le nombre de champignons parcourus lors du déplacement de la fée. |
| Illuminarium | Récolte 1 Mana par Luciole visible dans ton village. |
| Pollenarium | Récolte 1 Mana par Champignon présent dans ton village (au total). |
| Source | Chaque fois qu'une fée (la tienne ou celle d'un adversaire) passe par ta Source sans s'y arrêter , tu récoltes le Mana indiqué. Si une fée s'arrête dessus, aucun Mana n'est récolté. |

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et décompte des points

À la fin de la **deuxième manche**, tout le monde révèle sa **roue de score** en même temps. Le joueur qui affiche le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le **plus de Mana** devant lui qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

| Situation | Départage |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| Plus de points sur la roue de score | Victoire directe |
| Égalité de points | Le plus de jetons Mana devant soi |
| Nouvelle égalité | Victoire partagée |

La variante avec les cartes Objectif

Après quelques parties, pimente les choses avec les **cartes Objectif** ! C'est vraiment ce qui donne une nouvelle profondeur au jeu.

Mise en place de la variante

- Mélange les **cartes Objectif** et place-en 3 au hasard au centre de la table, visibles de tous.
- Chaque joueur prend les **3 pions Objectif** de sa couleur et les pose sur son plateau Village.
- Retourne les aides de jeu : leur verso détaille les conditions de chaque objectif.

Comment gagner des points avec les objectifs

Dès que tu remplis la condition d'un objectif dans ton village (à la fin de tes 3 actions d'un tour), pose un de tes **pions Objectif** sur la zone d'herbe de la carte Objectif correspondante et **gagne immédiatement 1 point** sur ta roue de score.

Quelques règles importantes à retenir :

- Tu peux réaliser **plusieurs objectifs lors du même tour**.
- Chaque objectif ne peut être réalisé qu'**une seule fois** par joueur.
- Une fois ton pion posé, les points sont définitifs : même si tu ne remplis plus la condition un tour suivant, tu gardes ton point et ton pion reste sur la carte.

Envie d'autres jeux du même style ?

Si Fairy Ring t'a donné le goût des jeux de pose et de stratégie familiale, tu pourrais aussi adorer [Reterra](#), dont la mécanique de construction est tout aussi maline. Les amateurs de tuiles et de placements astucieux se régaleront aussi avec [Kingdomino](#), un classique accessible dès la première partie. Et si tu cherches quelque chose de plus narratif et créatif à jouer en famille, jette un œil aux [règles de Dixit](#). Enfin, pour varier les plaisirs avec un jeu de placement tactique bien différent, les [règles d'Azul](#) méritent vraiment le détour !