

Fairy tile™ Spielregel

2-4
8+
30Min.



Matthew Dunstan

◆ Brett J. Gilbert

! Miguel Coimbra



Fairy tile™

Spielregel



Spielübersicht

Willkommen in **Fairy tile**, einem Königreich magischer Landschaften, wo eine kühne **Prinzessin**, ein ergebener **Ritter** und ein schrecklicher **Drache** zahlreiche Abenteuer erleben. Begeben euch gemeinsam mit ihnen auf die Reise und erkundet das große Königreich. Nur mit eurer Hilfe können die drei ihre Schicksale erfüllen und so ihre Geschichte erzählen - Seite für Seite.

Inhalt

3 Figuren

Prinzessin

Ritter

Drache



15 Gebiete (Plättchen mit unterschiedlichen Vorder- und Rückseiten)

3 Startplättchen mit den Symbolen



36 Buchseiten-Karten

4 Spielhilfe-Karten



12 Gebiete

4 Magieplättchen

1 Spielregel



Übersicht und Spielziel

Baue das Königreich von **Fairy tile**, indem du neue Gebiete ins Spiel bringst und **Prinzessin**, **Ritter** und **Drache** in dunkle **Wälder**, auf hohe **Berge** und weite **Ebenen** ziehst. Hilf ihnen dabei, außergewöhnliche Abenteuer zu erleben, indem du Aufgaben erfüllst, die auf den Seiten deines Buchs stehen. Sobald du eine Aufgabe erfüllt hast, erzählst du deine Geschichte weiter, indem du diese Seite deines Buchs vorliest.

Wer zuerst alle Seiten seines Buchs vorgelesen hat, gewinnt das Spiel.



Spielelemente

Figuren

Diese drei Figuren kannst du während des Spiels bewegen. Sie gehören zu keinem Spieler und dürfen von jedem bewegt werden. Es gibt je eine Figur für die Prinzessin, den Ritter und den Drachen.



Buchseiten-Karten

Jeder Spieler hat sein eigenes Buch mit individuellen Abenteuern und Geschichten, die er mit den Figuren erlebt. Dein Buch besteht aus Buchseiten-Karten. Diese Karten stellen dir im Laufe des Spiels Aufgaben, die du erfüllen musst, um die Abenteuer der Figuren lebendig werden zu lassen. Während du deine Geschichte erzählst, kommst du dem Sieg Seite für Seite näher.



Gebiete

Das Königreich besteht aus Gebieten, welche die unterschiedlichen Orte zeigen, zu denen die Figuren im Spiel reisen können. **Jedes Gebiet besteht aus 3 Orten.**



Durch einige Orte verläuft ein **Fluss**.



Unter den Gebieten befinden sich **3 Startgebiete**, die alle ein Symbol tragen: eins für die **Prinzessin** (👑), eins für den **Ritter** (🛡️) und eins für den **Drache** (🐉). Diese drei Gebiete stellen den Startbereich des Spiels dar und zeigen die Startorte für die Figuren. Sie haben jeweils einen Ort mit einer **weiß markierten** Ecke, um das Zusammenlegen zu vereinfachen.

Prinzessin



Ritter

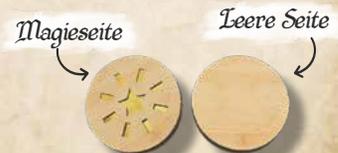


Drache



Magieplättchen

Magieplättchen bieten dir einen Bonus in deinem Zug. Siehe dazu S. 10.



Vorbereitung

1 Legt die **3 Startplättchen** in die Tischmitte, sodass die drei weiß markierten Ecken einen Kreis ergeben und ein ununterbrochener Flussverlauf entsteht. Das ist das bekannte Königreich zu Beginn des Spiels.



2 Stellt die **Prinzessin** auf das Feld , den **Ritter** auf das Feld  und den **Drachen** auf das Feld .

3 Mischt die **Gebiete** und legt sie als Stapel und für alle gut erreichbar neben das Königreich.



4 Legt vor jeden Spieler **1 Magieplättchen**, mit der **leeren Seite nach oben** (Magieseite verdeckt).



5 Mischt die **36 Buchseiten-Karten** und teilt sie verdeckt an alle Spieler aus, so dass jeder gleich viele Karten erhält. Jeder Spieler legt seine Karten als **verdeckten Stapel** vor sich ab - sie stellen eure Bücher dar.



Jeder Spieler zieht die oberste Karte seines Buches und schaut sie sich an, ohne sie den anderen zu zeigen. Jeder behält diese erste Seite auf der Hand. Die folgenden Seiten eurer Bücher dürft ihr euch noch nicht ansehen. Ihr entdeckt diese erst im Verlauf des Spiels!

6 Der älteste Spieler beginnt.

Tipp

Die Gebietsplättchen sind beidseitig bedruckt. Beim Mischen solltet ihr sie gelegentlich umdrehen, damit jedes Spiel anders verläuft.



Spielablauf

Das Spiel läuft so lange in mehreren aufeinanderfolgenden Zügen ab, bis ein Spieler alle Geschichten seines Buchs vorgelesen und daher alle Aufgaben seiner Buchseiten erfüllt hat.

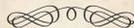
Zugübersicht

Beginnend beim ersten Spieler und dann im Uhrzeigersinn muss jeder eine dieser Aktionen ausführen:

✂ *Erschaffe deine Geschichte*

oder

✂ *Schlage die nächste Seite auf*



✂ *Erschaffe deine Geschichte*

» **Erlebe ein Abenteuer**

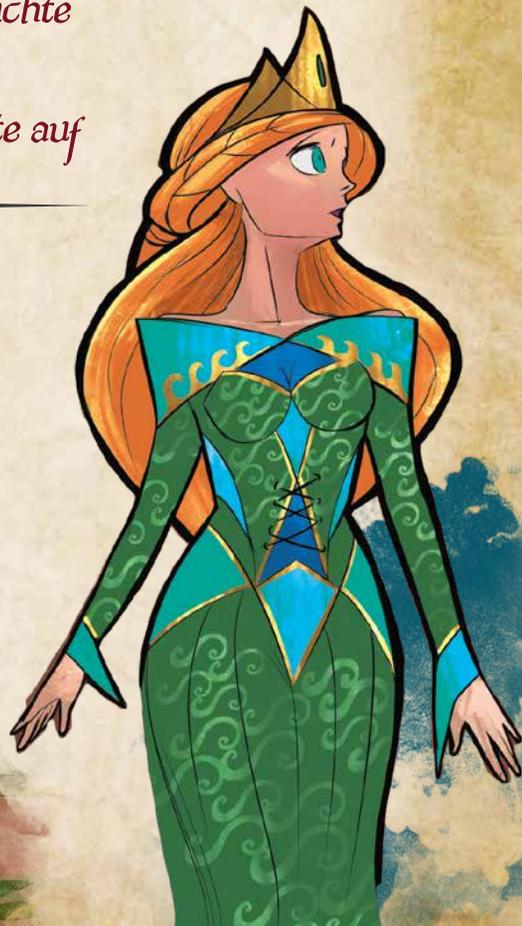
Wenn du **ein Abenteuer erlebst**, kannst du eine dieser Aktionen wählen:

a **Bewege eine Figur**

oder

b **Lege ein Gebiet an**

Dann prüfe, ob du **das Abenteuer erzählen** kannst.



a Bewege eine Figur

Wenn du diese Aktion wählst, kannst **1 Figur 1 Mal innerhalb des Königreichs bewegen**.

Jede Figur hat ihre eigenen Zugmöglichkeiten:

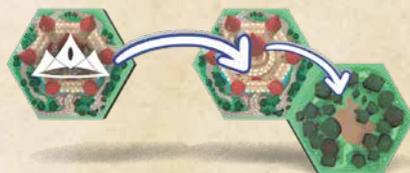
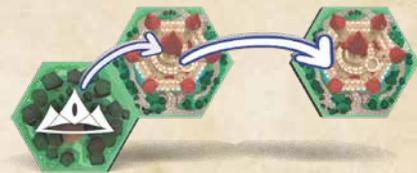
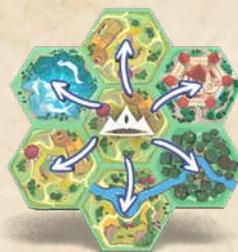
 **Prinzessin** : Die Prinzessin bewegt sich **genau um 1 Ort weiter**, weg von ihrem Startort. Außerdem kann sie **von Schloss zu Schloss** springen.

 Wenn sie ihre Bewegung auf einem Schloss beendet, **darf** sie sich sofort zu einem anderen Schloss bewegen.

 Wenn sie ihre Bewegung auf einem Schloss beginnt, **darf** sie sich sofort zu einem anderen Schloss bewegen und im Anschluss auf einen auf diesen Ort angrenzenden Ort ziehen.

Wichtig: Die Prinzessin darf nur dann von einem Schloss zum anderen springen, wenn sie vor oder nach dem Sprung auf einen benachbarten Ort zieht.

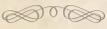
 **Ritter**: Der Ritter bewegt sich **genau um 2 Orte weiter**, weg von seinem Startort. Er darf weder nur 1 Schritt weit auf einen angrenzenden Ort ziehen, noch darf er seine Bewegung angrenzend zu seinem Startort beenden oder zu seinem Startort zurückkehren.



 **Drache:** Der Drache fliegt **in gerader Linie** von seinem Startort, bis er **den Rand des Königreichs von Fairy tile** erreicht hat. Wenn er sich bewegt, muss er sich **so weit wie möglich** bewegen und darf nicht anhalten, bevor er den Rand des Königreichs erreicht hat. Er darf sich dabei ausschließlich über Orte bewegen und kann **nie über leere Bereiche** fliegen.



Keine Figur darf das Königreich von **Fairy tile** verlassen. Jede Figur muss immer auf einem sich im Spiel befindlichen Gebiet stehen. Eine Figur darf sich durch Orte bewegen, auf denen ein oder zwei andere Figuren stehen und ihre Bewegung auch auf solchen Orten beenden.


b Lege ein Gebiet an

Wenn du diese Aktion ausführst, nimmst du dir das oberste Gebiet vom Stapel und legst es an nach folgenden Legeregeln an das bisher bekannte Königreich an:



 Das neue Gebiet muss an **mindestens 2 zusammenhängende Kanten des bestehenden Königreichs** angrenzen.

 Wenn das neue Gebiet an einen Ort mit Fluss angrenzt, musst du es so anlegen, dass **der Fluss weitergeführt wird**. Wenn das unmöglich ist, darfst du es dort nicht anlegen. Im Königreich darf es mehrere Flussläufe geben.

Wenn der Stapel mit den Gebieten aufgebraucht ist, steht die Aktion **Lege ein Gebiet an** nicht mehr zur Wahl.



✧ **Erzähle das Abenteuer**

Nachdem du ein Abenteuer erlebt hast, prüfst du, ob du **das Abenteuer erzählen kannst**.

Du kannst das Abenteuer erzählen, wenn nach deiner Aktion Figuren so stehen oder bewegt wurden, dass du damit **die Aufgabe auf deiner Buchseite erfüllt** hast. Du darfst das Abenteuer nicht erzählen, wenn ein anderer Spieler am Zug ist. Du darfst nur einmal pro Zug ein Abenteuer erzählen.

Wenn du das Abenteuer erzählst, legst du deine Buchseiten-Karte neben dein Buch und liest sie laut vor. Danach ziehst du die nächste Seite deines Buchs.



🗡 *Schlage die nächste Seite auf*

Du darfst eine Seite nur dann aufschlagen, wenn du in deinem Zug **auf Erlebe ein Abenteuer und Erzähle das Abenteuer verzichtest**. Damit bleibt dies deine einzige Aktion dieses Zugs.

Lege die Buchseite, die du auf der Hand hast, verdeckt unter dein Buch, ziehe eine neue oben vom Buch und sieh sie dir an.

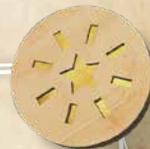
Danach drehst du dein Magieplättchen um, sodass die Magieseite nach oben zeigt. Ab jetzt kannst du dein Magieplättchen benutzen, um ab deinem nächsten Zug eine zweite Aktion **Erlebe ein Abenteuer** auszuführen.



Selbst wenn du nur noch 1 Seite in deinem Buch hast, darfst du die Aktion *Schlage die nächste Seite auf* ausführen, um dein Magieplättchen umzudrehen, damit du es im nächsten Zug nutzen kannst.

Die Aktion *Schlage die nächste Seite auf* darfst du auch ausführen, wenn die Magieseite des Plättchens bereits aufgedeckt ist. Allerdings liefert dir ein aufgedecktes Magieplättchen dann trotzdem nur 1 Zusatzaktion. Zusatzaktionen addieren sich also nicht auf!

Magieseite



Wenn du ein Abenteuer erlebst und die Magieseite deines Plättchens offen liegt, kannst du es verdeckt hinlegen, um ein zweites Mal ein Abenteuer zu erleben. Das ist der einzige Weg, 2 Aktionen in deinem Zug auszuführen. Führe deine erste Aktion komplett aus, bevor du die zweite beginnst.

Zugende

Dein Zug endet, sobald du **1 Aktion ausgeführt** hast (oder dank deines Magieplättchens 2 Aktionen) und du das Abenteuer erzählt hast (falls du die Voraussetzungen deiner Aufgabe erfüllt hast) oder wenn du eine neue Seite aufgeschlagen hast. Der nächste Spieler kann dann seine Aktion ausführen.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler das Abenteuer seiner letzten Buchseite erzählen konnte. **Dieser Spieler gewinnt.**

Für den äußerst seltenen Fall, dass eine Aufgabe auf einer deiner Buchseiten unmöglich erfüllt werden kann, weil du keine weiteren Gebiete mehr anlegen kannst, hast du verloren. Die anderen Spieler setzen das Spiel fort. Wenn die Aufgaben aller Spieler unlösbar sind, dann haben alle verloren und sind Teil einer unendlichen Geschichte. In diesem Fall gibt es keinen Gewinner.

Tipps

Am Fuß jeder Buchseite steht eine Seitenzahl. Bei Spielende legt ihr die Buchseiten, deren Abenteuer ihr erzählt habt in richtiger Reihenfolge hin, damit ihr die Geschichte chronologisch vorlesen könnt. Setzt eure Abenteuer fort und schreibt eure eigenen Geschichten auf unserer Website!

Hinweise zu den Aufgaben

1 Sehen

Eine Figur kann jeden Ort oder jede Figur im Königreich sehen, die **in gerader Linie in einer der sechs Richtungen** vom Ort der Figur aus zu sehen ist, egal, wie weit weg sie steht. Figuren versperren die Sicht nicht und daher kann die Figur auch eine Figur sehen, die hinter einer anderen steht. Eine Figur kann nur innerhalb der Grenzen des Königreichs sehen. Eine Figur kann auch den Ort sehen, auf dem sie steht.

Wenn eine Aufgabe besagt, dass eine Figur die beiden anderen Figuren gleichzeitig sehen muss, müssen diese anderen Figuren dazu nicht zwingend auf demselben Ort stehen.

Wenn eine Aufgabe besagt, dass eine Figur 2 Orte in gerader Linie sehen muss, müssen die 3 Orte in einer einzigen Richtung (in einer Geraden) zu sehen sein. Sie müssen nicht zwingend aneinandergrenzen.



Die Prinzessin kann den Drachen und den Ritter **sehen**.

2 Besuchen

Eine Figur besucht einen Ort nur dann, **wenn du sie in deinem Zug bewegt hast, sodass sie ihre Bewegung auf dem geforderten Ort beendet**.

3 Treffen

Zwei Figuren treffen sich, wenn sie auf **demselben Ort stehen**. Eine der Figuren muss in deinem Zug ihre Bewegung **auf diesem Ort beendet** haben.

Hinweis: Ein Abenteuer mit einer Aufgabe, welche die Worte **Treffen** oder **Besuchen** enthält, kannst du nur dann erzählen, wenn du gerade 1 der geforderten Figuren bewegt hast, aber nicht, wenn du gerade ein Gebiet angelegt hast. Ein Abenteuer mit einer Aufgabe, welche das Wort **Sehen** enthält, kannst du jedoch erzählen, wenn du eine Figur bewegt oder ein Gebiet angelegt hast.



4 Große(r) Wald/Berg/Ebene

Große Wälder, Berge und Ebenen gibt es dann im Königreich, wenn **mindestens 3 Orte desselben Typs miteinander verbunden sind**. Diese Orte können in beliebiger Weise angelegt sein, müssen aber **ununterbrochen miteinander verbunden sein**. Es darf mehrere Große Wälder, Berge und Ebenen im Königreich geben.



Großer Wald

5 Großer Fluss

Der Große Fluss erscheint, wenn **mindestens 5 Orte mit einem ununterbrochenen Flusslauf ausliegen**. Diese Orte können in beliebiger Richtung aneinander angelegt sein, aber sie müssen **ein und denselben, durchgehenden Flusslauf bilden**.



Großer Fluss

6 Über etwas bewegen

Eine Figur bewegt sich dann über ein Schloss, wenn sie in ihrer Bewegung auf einem Schloss landet oder darüber hinwegzieht.

Impressum

Autoren: Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert

Illustrator: Miguel Coimbra

Projektleitung: Virginie Gilson & Xavier Taverne

Grafik-Design: LowKey (www.lowkey.be)

Übersetzer: Michael Kröhnert

Deutsche Redaktion: Simon Hopp

Danke für das Lektorat: Romain Loussert, Charlotte Defgnée, Arnaud Derlon sowie Jean-Marie Mouret, Timothée Simonot und Robin Houplier.

© 2018 IELLO. IELLO, Fairy tile und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO.

Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

AVVERTENZE! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

HUTTER
Trade GmbH + Co KG

Distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312
Günzburg, GERMANY.

Folgt uns auf



www.iello.com