



FAIRY LAND

Luca Iannaceo

FOR 2-4 PLAYERS, AGES 10 AND UP.

There's a lot of activity in the forest: the King of the Fairies will soon return from a long journey, and everyone wants to receive him properly!

As the head of one of the noble Fairy Houses, you must compete against the others to prepare the King's reception. To impress your sovereign, you will collect lovely flowers and strengthen the friendship of the animals of the forest. But beware the treacherous Goblins and clumsy Ogres!

To aid you, the Fairies of your House are ready to explore the forest or request aid from the wise Druids and the Fairy Queen herself.

Which House will do the most to impress the King of the Fairies?

GOAL OF THE GAME

To score the most points by collecting sets of cards.



SETUP

- First, separate the cards into three groups (by the card backs):



- Divide the House cards by color. Give each player a set of 8 matching House cards (7 Fairies valued 1 to 7 plus a Fairy Crest). Keep your Fairy cards in hand, hidden from the other players, and place your Fairy Crest face up in front of you.

If there are only 2 players, each player takes a second Fairy Crest card (of an unused color) and places it face up in front of him.

Any leftover House cards are returned to the box (they will not be used during the game).

- Keep the box nearby. If any cards are discarded during the game, they are returned to the box. No player may examine the cards in the box at any time (including any discards).
- Randomly determine a starting player to take the first turn.



1) Shuffle the Queen's Court cards and randomly pick 9 cards. Place these cards in a stack face down to form the Queen's Court deck. Return the rest of the Queen's Court cards to the box without looking at them (they will not be used during the game).

Playing Hint: If this is your first game, we recommend that you use the 9 Queen's Court cards marked with a small star in the upper right corner instead of drawing them randomly.

3) The rest of the Forest cards are placed face down nearby, forming the Forest deck.

2) Shuffle the Forest cards. Take the top 9 cards and place them in a stack face down to form the Druid deck. Place the Druid deck near the Queen's Court deck.



4) Turn over the top 3 cards of the Forest deck and place them face up in the middle of the table, clearly apart from each other. These are the 3 "Clearings" of the forest.

Important: During the game, there will always be exactly 3 Clearings. A Clearing may be empty (with no cards in it), but the Clearing is still there.

What is in the Forest?

The Forest deck includes:

-) 35 Animals (*collect them to score points*)
-) 25 Flowers (*collect them to score points*)
-) 6 Fairies (*get them to have more options*)
-) 14 Goblins (*avoid them if possible*)
-) 3 Ogres (*avoid them if possible*)
-) 1 Item (*may score points if combined with a special item from the Queen's Court*)

For a detailed explanation of each kind of Forest card, see "Forest Cards Explained" at the end of these rules.

The Polyglot Queen

There are two sets of Queen's Court cards, each with text in a different language. You should simply ignore the cards in the language you are not using (return them to the box). Only use 1 copy of each Item in the game (each Item is unique).

The Queen has also kindly provided you with player aids in 2 languages, which you may use to help you during the game (use either one you can understand!).



The starting player takes his turn, followed by the player to his left and so on. Your turn is divided into 3 phases. You must complete all 3 phases in the order below:

1. **Dawn** (something new appears in the Clearings)
2. **Day** (you get to take 1 action)
3. **Sunset** (overcrowded clearings are emptied)

During the game, you will gather face up cards in front of you, including Fairy cards from your hand and cards you collect. You should separate these cards by type (partly overlapping to save space if needed) so all players can easily see the cards in play. All face up cards may be examined by any player at any time. Face down cards may not be examined, but the number of cards in each deck and player's hand may be counted.

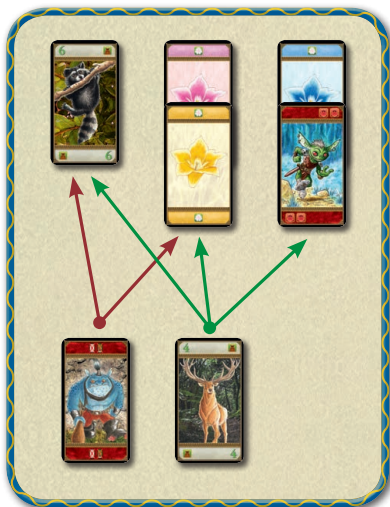
PHASE 1 – Dawn

Draw the top 2 cards from the Forest deck and place them face up in 2 *different* Clearings (you may never place both cards in the same clearing). You may add these cards to any Clearing you wish, unless they are “evil creatures” (Goblins or Ogres). These creatures do not like their own kind, so they must be placed in the Clearings that currently host the *fewest* evil creatures. If there is a tie for the fewest evil creatures, you may choose which Clearing to add to.

Example: The first clearing has 1 *Racoon*, the second 2 *Flowers*, and the third has a *Flower* and a *Goblin*.

Puck turns over a *Deer* and an *Ogre*. The *Ogre* can only go in one of the first two clearings, because the third Clearing has the most evil creatures (the *Goblin*).

The *Deer* can go in any clearing, except the one that the *Ogre* is placed in (since the 2 cards drawn must go to different Clearings). *Puck* decides to put the *Ogre* in the clearing with the *Racoon*, and adds the *Deer* to the one with 2 *Flowers*.



Important: if you draw 2 “evil creatures”, you must place them in different clearings, even if that means that you have to place one of them in a clearing that does not have the fewest evil creatures.

PHASE 2 – Day

You must choose **one of the following** actions:

- Explore 1 Clearing
- Ask for an audience with the Queen
- Visit the Druids
- Use 1 Item



Explore 1 Clearing

Choose 1 of the 3 Clearings to explore.

The player to your left must now bid Fairies from his hand for the right to explore the Clearing (minimum 1) or say that he will not explore it (“pass”).

The other players, in order, must either offer up more valuable Fairies or pass. Each player gets **one chance** to bid on the clearing. When it is your turn, you get to bid Fairies **last**.

You may never bid more Fairies than you have available (including cards in your hand and any bonuses from items).

Note: When you bid Fairies, you bid the total *value* of Fairy cards, not the total *number* of cards.

The player who offered the highest value of Fairies gets to explore the clearing. You must play cards from your hand face up in front of you with a combined value equal to or greater than the amount that you bid (adding their values together). You may use any combination of cards from your hand. Then, take all of the cards in that Clearing and place them face up in front of you also (exception: special Fairies are added to your hand, while Ogres are immediately discarded - see “Forest Cards Explained”).

Example: *After each player has had a chance to bid, Puck had the highest offer with “7”. He plays his “3” and “4” Fairy cards from his hand face up in front of him, and takes all of the cards from the Clearing.*

Only the player that actually explores the Clearing plays any Fairy cards.

If all players choose not to explore the Clearing, all the cards from that Clearing are discarded from the game.

Ask for an audience with the Queen

The Queen of the Fairies will help those who gain an audience. To gain an audience, play any number of Fairy cards from your hand face up in front of you. Add together the value of the Fairy cards you play. Then, draw a number of cards from the top of the Queen’s Court deck equal to *one less than* the total value of the Fairy cards played. Examine the cards (without showing them to the other players), then choose **one** card to place face up in front of you. Any other cards you examined are returned to the *bottom* of the Queen’s Court deck, in any order you choose.

Each Queen’s Court card is an Item that gives you a special ability. Some Items say



“Permanent”. The effect of these cards applies for the rest of the game. Other cards say “Usable” and can be used only once (see “Use 1 Item”).

If the value of the cards you played is higher than the cards left in the Queen’s Court deck, you get to examine all of them but you still only pick 1 card to take.

If the palace is empty (no more cards in the deck), you *cannot* choose this action on your turn.

Visit the Druids

Play any number of Fairy cards from your hand face up in front of you. Add together the value of the Fairy cards you play. Then, draw a number of cards from the top of the Druid deck equal to *one less than* the total value of the Fairy cards played. Examine the cards (without showing them to the other players), then choose **one** card to place face up in front of you. Any other cards you examined are returned to the *bottom* of the Druid deck, in any order you choose.

Cards you receive from the Druids are treated the same as cards gained by exploring a Clearing (see “Forest Cards Explained”).

If you gain a Fairy card, you must show it to the other players, then add it to your hand.

If it is an Ogre, you must immediately apply the effects.

If the value of the cards you played is higher than the cards left in the Druid deck, you get to examine all of them but you still only pick 1 card to take.

If all of the Druids have been visited (no more cards in the deck), you *cannot* choose this action on your turn.

Use 1 Item

You may play your Fairy Crest (given to you during setup) or any Item you received from the Queen’s Court that is marked “Usable”. Follow the instructions on the card, then discard it from the game. This counts as your action for the turn.

PHASE 3 – Sunset

All Clearings that have 6 cards in them are emptied. Those cards are discarded from the game.



END OF THE GAME

When the Forest deck runs out of cards, the King returns. Continue playing until the *end* of the current turn, then the game ends.

Each player adds up his final score. The player with the highest total points is the winner!

If there is a tie, the tied players add up the value of all the Fairy cards still in their hands and the player with the highest total wins. If they are still tied, the tied player who played *last* wins!



You score points for the following:

Animals: The player who has the **most** of each kind of animal scores points based on the type of animal:

Majority of...	Squirrels	Foxes	Racoons	Deer	Bears	Unicorns	Turtles
Points	10	8	6	4	2	1	4 (7)

If 2 players tie for the most, they each score **half** the points.

If 3 or 4 players tie, no one gets any points for that type of animal.

Special: If you have *exactly* 3 Turtles, you get **3 bonus points** (for a total of 7).

Flowers: You score points for *each* color of flower that you collect more than 1 of:

Number of Matching flowers	2	3	4	5
Points	2	5	10	15

Variety Bonus: In addition, you score points based on the number of *different* flowers you collect:

Flowers of Different Colors	0	1	2	3	4	5
Points	-5	1	3	6	10	15

Goblins: The player who collects the *most* Goblins **loses 2 points** for **each** Goblin he has. If there is a tie for the most Goblins, each tied player **loses 1 point** for **each** Goblin he has.

Items: Some items award points, as described on the card.

Fairies: The Fairies in your hand applaud the King, which amuses him. Each player adds together the value of all Fairy cards still in hand. The player with the highest total scores **3 points**.

If 2 players tie for the highest total, they each score **2 points**.

If 3 players tie for the highest total, they each score **1 point**.

If 4 players tie for the highest total, no one gets any points for their Fairies.

Example: *At the end of a 3 player game, Puck has 4 Squirrels, while Oberon has 3 and Morgana has 1. Puck scores 10 points for having the most Squirrels.*

He has 3 Foxes, but Morgana has 4, so he gets no points for Foxes.

He has 2 Racoons, which is tied with Oberon. They each get 3 points for sharing the Racoons.

He has 1 Deer, but so do Oberon and Morgana. Since it is a 3-way tie, nobody gets any points for Deer.



He has no Bears, Unicorns, or Turtles, so he gets no points for those Animals.

Puck has collected 8 Flowers: 3 yellow, 2 white, 2 violet, and 1 pink. He gets 5 points for the yellow flowers, and 2 points each for the white and violet ones. He gets 10 points for variety (4 colors).

Sadly, Puck also has 3 Goblins, which is more than Oberon or Morgana. He loses 6 points (2 per Goblin).

Puck has no Items that score points.

The Fairies in Puck's hand have a total value of 7. Oberon has Fairies worth 9, and Morgana has Fairies worth 3. Since Oberon has more, Puck gets no points for his Fairy cards.

Puck's final score is 26: 10 (Squirrels) + 3 (Racoons) + 9 (Flowers) + 10 (Variety) – 6 (Goblins).



FOREST CARDS EXPLAINED

Animals are collected to score points at the end of the game.

The number on each card shows the number of copies of that card in the Forest deck **as well as** the points you earn if you have the most of that animal.

The Turtles award 3 bonus points if you have *exactly* three of them (7 points total).

Flowers are collected to score points at the end of the game.

Goblins are an evil creature that should be avoided. But, only the player who ends up with the *most* Goblins will lose points. The symbol on the Goblin card is a reminder that it could be worth *negative* 2 points.

Ogres are clumsy evil creatures that will scare animals and carelessly trample flowers. They often do quite a bit of damage before the Fairies can chase them away. If you get an Ogre, you must immediately discard it along with 2 *Animal or Flower cards* that you own (2 Animals, 2 Flowers, or 1 of each). You may discard cards gained from the clearing that you just explored. Goblins, Fairies, and Items *cannot* be discarded to satisfy an Ogre.

If you have only 1 Flower and no Animals or 1 Animal and no Flowers, you must discard it, but there is no other penalty. If you have no Animals or Flowers, nothing happens. Either way, the Ogre is still discarded.

The **Royal Pendant** was a gift from the King to the Queen, but it broke while the Queen was away from the palace. The Queen retains one half, but the other half was lost somewhere in the forest...

Note: The Retained Half of the Royal Pendant will not always be in the game! You should remember this when you decide how valuable the Lost Half is.

Fairies can be gained when you successfully explore a Clearing or when you visit the Druids. These cards are added to your hand and may be used just like your House card Fairies. Like other Fairies, they are returned to your hand when you use your Fairy Crest, and count towards your applause for the King at the end of the game.



Each of these Fairies has a special ability that you may use when you play them:



• **Warrior Fairy**

She has a value of 1, but if you use her to explore a Clearing, you may discard all Ogres and Goblins in that Clearing and ignore their effects.



• **Explorer Fairy**

If you use her to explore a Clearing, she has a value equal to the number of cards in that Clearing. Otherwise, she is worth 1.



• **Fairy of the Fauna**

If you use her to explore a Clearing with at least 2 Animals, she has a value of 3. Otherwise, she is worth 1.



• **Fairy of the Flora**

If you use her to explore a Clearing with at least 2 Flowers, she has a value of 4. Otherwise, she is worth 1.



• **Herald Fairy**

If you use her to ask for an audience with the Queen or visit the Druids, she has a value of 5. Otherwise, she is worth 1.



• **Fairy of the Wind**

She has a value of 1, but if you have 3 or less cards in your hand after you play her, you may immediately take her back into your hand to use again.

A game by **Luca Zennaro**

Artwork by: Mara Aghem and Andrea Malgeri - **Fairy Land logo and graphic design by:** Davide Corsi - **Art Director:** Pietro Alligo
Graphic development: Alessandro Starrantino - **Product manager:** Andrea Chiarvesio

Playtesters: Enrico Torazza, Davide Vietti, Giovanni Delli Santi, Federico Capellaro, Lorenza Ferrara, Chiara Steila, Andrea Senor, Roberto Franco, Alice Oda, Alessia Chiavarino, Luca Bobbio, Andrea Chiarvesio, Filippo Pusset, Alberto Tonda, Lorenzo Pace, Paola Mogliotti, Mauro Adriano, Sonia Palumbo, Luca Cavaglia, Simone Costa.

English editing: William Niebling

FAIRY LAND is a TM of Lo Scarabeo s.r.l. English edition published by ElfinWerks, LLC - Ann Arbor, MI 48106 - USA





FAIRY LAND

Luca Zennaro

POUR 2 À 4 JOUEURS, À PARTIR DE 10 ANS.

Il y a une grande frénésie dans la forêt : le Roi des Fées va bientôt rentrer d'un long voyage et chacun veut le recevoir de la manière la plus royale !

En tant que chef d'une noble famille de Fée, vous rivalisez avec vos adversaires pour préparer l'accueil le plus somptueux pour le Roi. Afin d'impressionner sa Majesté, vous devez collecter des jolies fleurs et faire amitié avec les animaux de la forêt. Mais attention à ces traîtres de gobelins et à la maladresse des ogres ! Heureusement vous pouvez compter sur les fées de votre famille pour explorer la forêt ou rechercher l'aide des sages druides et de la Reine des Fées en personne. Quelle famille impressionnera le plus le Roi des Fées ?

BUT DU JEU

Totaliser le plus de points grâce aux cartes collectées pendant la partie.



PRÉPARATION DU JEU

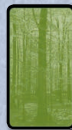
D'abord, répartissez les cartes en trois groupes (selon le dos des cartes) :



32 cartes « Famille »



**19 cartes
« De la Reine »**



**84 cartes
« Forêt »**

Chaque joueur prend 8 cartes « Famille » avec le dos de la même couleur (7 Fées de valeurs comprises entre 1 et 7 plus un « Blason de Famille »). Gardez vos cartes Fées dans la main et faites en sorte que les adversaires ne puissent pas les voir. Mettez votre « Blason de Famille » face visible devant vous.

Si vous jouez à 2 joueurs, chaque joueur prendra une deuxième carte « Blason de Famille » (d'une couleur inutilisée) et la met également devant soi face visible.

Toute carte « Famille » restante sera « éliminée » (ou « défaussée »), c'est-à-dire rangée dans la boîte du jeu (et ne sera pas utilisée pendant la partie).

Gardez la boîte de jeu à proximité. Toute carte défaussée (ou éliminée) pendant la partie sera rangée dedans. Les joueurs n'auront pas le droit de regarder librement les cartes dans la boîte. Choisissez le premier joueur au hasard, il commencera la partie.

1) Mélangez les cartes « De la Reine » et prenez 9 cartes au hasard. Mettez ces cartes dans un tas de cartes faces cachées afin de constituer la pioche « De la Reine ». Éliminez les autres cartes « De la Reine » et rangez-les dans la boîte du jeu sans les regarder.

Conseil : Si vous jouez pour la première fois, nous vous recommandons de n'utiliser que les 9 cartes « De la Reine » avec une petite étoile dans le coin en haut à gauche des cartes au lieu de les choisir au hasard.

3) Les cartes Forêt restantes vont former la pioche « Forêt » qui sera positionnée à proximité des autres.

2) Mélangez les cartes « Forêt ». Prenez les 9 cartes supérieures afin de constituer la pioche « Druides ». Positionnez cette pioche à côté des cartes « De la Reine ».



4) Retournez les 3 cartes supérieures de la pioche « Forêt » et mettez-les face visible au milieu de la table, bien séparées les unes des autres. Celles-ci constituent les 3 « Clairières » de la forêt.

Important : Pendant la partie, il y aura toujours 3 Clairières. Une Clairière pourra être vide (sans cartes dessus), mais la Clairière sera bien là.

Que trouve-t-on dans la Forêt ?

Le jeu de cartes « Forêt » contient :

-) 35 cartes Animaux (*collectez-les afin de marquer des points*)
-) 25 cartes Fleurs (*collectez-les afin de marquer des points*)
-) 6 Fées (*récupérez-les pour profiter de leurs habilités*)
-) 14 Gobelins (*évitéz-les, si possible*)
-) 3 Ogres (*évitéz-les, si possible*)
-) 1 Objet (*cela peut vous faire marquer des points en combinaison avec un autre objet en particulier, présent parmi les cartes « De la Reine »*)

Pour l'explication détaillée de chaque carte « Forêt », se reporter à au chapitre « Explication des cartes Forêt » à la fin de ce document.

La Reine polyglotte

Dans la boîte jeu, vous avez deux jeux de cartes « De la Reine » différents, un par langue. Rangez tout simplement les cartes de la langue que vous n'utilisez pas dans la boîte et ignorez-les. Également, n'utilisez qu'une seule copie de chaque Objet (chaque objet est unique).

La Reine vous a aussi gentiment mis à votre disposition des « aides de jeu » en deux langues pour vous guider pendant la partie (utilisez ceux que vous comprenez).



A partir du premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour de jeu est constitué par 3 phases qui doivent se succéder obligatoirement dans l'ordre suivant :

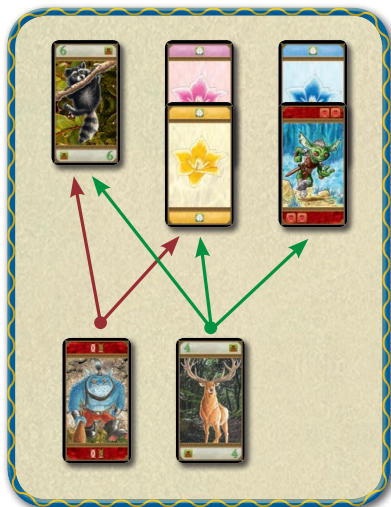
1. **L'Aube** (des nouveautés vont se passer dans les Clairières)
2. **Le Jour** (vous devez accomplir une action)
3. **Le Coucher de soleil** (les Clairières surpeuplées vont être vidées)

Pendant la partie, vous rassemblerez des cartes devant vous faces visibles parmi lesquelles les cartes Fées de votre main et d'autres cartes que vous collectez. Vous devez séparer ces cartes selon leur typologie afin de distinguer plus facilement les cartes en jeu. Afin de gagner de la place, vous pouvez recouvrir partiellement chaque carte par une autre. Les cartes faces visibles peuvent être examinées par les joueurs quand ils le souhaitent. Par contre, on n'a pas le droit de compter le nombre de cartes présentes dans les pioches ou le nombre de cartes que les joueurs ont en main.

PHASE 1 – L'aube

Piochez les 2 cartes supérieures de la pioche « Forêt » et mettez-les faces visibles sur 2 Clairières différentes (on ne peut jamais mettre les 2 dans la même Clairière). Vous pouvez ajouter ces cartes à n'importe quelle Clairière de votre choix, à moins qu'il s'agisse de « créatures méchantes » (Gobelins et Ogres). Ces créatures n'aiment pas leur propres semblables et doivent donc être mises dans la Clairière qui contient le moins de créatures méchantes. En cas d'égalité, vous pouvez décider où les mettre parmi les Clairières qui en ont le moins.

Exemple : La première clairière a 1 Raton laveur, la deuxième 2 Fleurs et la troisième a une fleur et un goblin. Le joueur pioche un Cerf et un Ogre. L'Ogre peut aller seulement sur une des deux premières Clairières car la troisième c'est celle qui a le plus de créatures méchantes (le Goblin). Le Cerf peut être mis sur n'importe quelle Clairière sauf celle où le joueur mettra l'Ogre (puisque les 2 cartes doivent aller sur des Clairières différentes). Le joueur peut donc décider par exemple de mettre l'Ogre dans la Clairière où il y a le Raton Laveur et le Cerf dans celle avec les deux fleurs.



Important : Dans le cas improbable de conflit entre ces 2 contraintes, le fait de mettre des cartes sur des Clairières différentes est prioritaire par rapport à la contrainte d'éviter les créatures méchantes.

PHASE 2 – Le jour

Vous devez choisir une des actions suivantes :

- Explorer une Clairière
- Demander audience à la Reine
- Rendre visite aux Druides
- Utiliser un Objet



Explorer une Clairière

Choisissez une des 3 Clairières.

Le joueur à votre gauche, s'il le souhaite, doit miser un certain chiffre représentant le nombre de Fées qu'il souhaite envoyer explorer la Clairière choisie (au moins une Fée). Ce chiffre correspond à la somme de la valeur des cartes Fées qu'il souhaite envoyer (utiliser) plus d'éventuels bonus venant de certains objets ou de Fées spéciales. Le joueur peut aussi décider de ne pas envoyer de Fées à explorer la Clairières et donc peut passer et perdre cette opportunité pour ce tour.

Les autres joueurs, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, peuvent relancer en proposant un chiffre supérieur ou passer. Chaque joueur aura une seule opportunité de miser sur la Clairière. Pendant votre tour, vous serez le dernier joueur à pouvoir miser.

Nota Bene : Quand vous misez des Fées, c'est toujours la valeur totale marquée sur les cartes Fées qui compte ainsi que les effets de certains objets ou de Fées spéciales, pas le nombre de cartes.

Le joueur qui a misé la valeur la plus élevée pourra explorer la Clairière. Pour ce faire il doit choisir et placer devant soi des cartes Fées de sa main, faces visibles, d'une valeur totale supérieure ou équivalente au montant qu'il avait misé (on additionne la valeur de chaque carte ainsi que les effets de certains objets ou Fées spéciales). On ne peut pas déclarer envoyer plus de Fées que ce qui est possible. Explorer une Clairière permet au joueur de prendre toutes les cartes présentes dans la Clairière et les mettre devant soi faces visibles à deux exceptions près : Les Fées spéciales vont dans la main du joueur ; Les Ogres doivent être immédiatement défaussés. Voir le chapitre « Explication des cartes Forêt ».

Exemple : *Tous les joueurs viennent de miser. Le joueur qui a misé le plus a déclaré une valeur de « 7 ». Il décide alors de poser ses cartes « Fées » de valeur « 3 » et « 4 » devant soi face visible et prend toutes les cartes de la Clairière.*

Seulement le joueur qui explore la Clairière peut jouer des cartes.

Si aucun joueur ne décide d'explorer la Clairière, toutes les cartes posées dessus sont défaussées.

Demander audience à la Reine

La Reine des Fées aidera les joueurs qui obtiennent une audience avec elle. Pour avoir ce privilège, vous devez jouer n'importe quel nombre de cartes Fées de votre main et les poser devant vous faces visibles. Cela symbolise le fait d'envoyer des Fées demander une audience. Piochez un nombre de cartes de la pioche « De la Reine » égal à la somme de la valeur des cartes Fées ainsi jouées, moins un. Regardez ces cartes (sans les montrer aux adversaires), puis choisissez-en une à poser face visible devant vous. Remettez les autres cartes sur le fond de la pioche « De la Reine » dans l'ordre que vous souhaitez.



Chacune des cartes de la pioche « De la Reine » vous donne une habilité spéciale. Certains Objets portent la mention « Permanent ». L'effet des ces cartes perdurera jusqu'à la fin de la partie. D'autres cartes portent la mention « Temporaire » et peuvent être utilisées une seule fois (voir chapitre « Utiliser un Objet »).

Si la valeur des cartes Fées ainsi jouées est supérieure à celui des cartes restantes dans la pioche « De la Reine », vous pouvez toutes les regarder et en prendre une quand même.

Si il n'y a plus de cartes dans la pioche « De la Reine » (si le palais est vide), vous ne pouvez pas choisir cette action pendant votre tour.

Visiter les Druides

Jouez n'importe quel nombre de cartes Fées de votre main et posez-les devant vous faces visibles. Cela symbolise le fait d'envoyer des Fées à visiter le Druides. Piochez un nombre de cartes de la pioche des Druides équivalent à la valeur totale des cartes Fées ainsi jouées moins un. Regardez bien ces cartes (sans les montrer aux adversaires), puis choisissez-en une et mettez la face visible devant vous. Reposez les autres cartes piochées sur le fond de la pioche dans l'ordre que vous souhaitez.

Les cartes reçues grâce aux Druides sont traitées comme les cartes récupérées en explorant une Clairière (voir chapitre « Explications des cartes Forêt »).

Si vous choisissez une carte Fée, vous devez la montrer aux adversaires, puis l'ajouter à votre main.

Si il s'agit d'un Ogre, vous devez immédiatement en appliquer les effets.

Si la valeur des cartes Fées que vous jouez est supérieur au nombre de cartes restantes dans la pioche « Druides », regardez-les toutes et choisissez quand même une carte.

Si il n'y a plus de cartes dans la pioche « Druides » vous ne pouvez pas choisir cette action pendant votre tour.

Utiliser un Objet

Vous pouvez jouer votre « Blason de Famille » (distribué lors de la préparation du jeu) ou n'importe quel objet reçu de la Reine avec la mention « Temporaire ». Suivez les instructions écrites sur la carte, puis éliminez-là du jeu (mettez la dans la boîte). Ceci compte comme l'action de votre tour.

PHASE 3 – Le coucher de soleil

Toutes les Clairières qui ont 6 cartes ou plus sont vidées. Éliminez ces cartes de la partie.



FIN DE LA PARTIE

Le Roi revient dès que la pioche Forêt est épuisée. Continuez à jouer jusqu'à la fin du tour, puis la partie prend fin.

Chaque joueur compte ses points. Le joueur avec le plus de points gagne la partie !

En cas d'égalité, les joueurs font la somme des valeurs des cartes Fées qu'ils ont encore en main et celui avec le score le plus important gagne. Au cas où il y ait de nouveau égalité, c'est le joueur à avoir joué en dernier qui gagne.

Vous marquez des points de cette façon :

Animaux : Le joueur qui a la majorité d'un type d'animaux marque, selon le type d'animal :

Majorité de :	Ecureuils	Renards	Ratons Laveurs	Cerfs	Ours	Licornes	Tortues
Points	10	8	6	4	2	1	4 (7)

En cas d'égalité entre 2 joueurs ceux-ci partagent les points et les divisent à moitié.

En cas d'égalité entre 3 ou 4 joueurs, personne ne gagne de points pour le type d'animal en question.

Nota Bene : Si vous avez exactement 3 tortues, vous marquez 3 points supplémentaires (pour un total de 7).

Fleurs : Vous marquez des points pour chaque couleur de fleur que vous possédez en plusieurs exemplaires :

Nombre de fleurs par couleur :	2	3	4	5
Points	2	5	10	15

Bonus de variété : En plus, vous marquez des points selon le nombre de fleurs différentes que vous avez collecté :

Fleurs différentes :	0	1	2	3	4	5
Points	-5	1	3	6	10	15

Gobelins : le joueur qui a la majorité de Gobelins perd 2 points par Gobelins qu'il possède. En cas d'égalité, chaque joueur à égalité perd 1 point pour chaque Gobelins qu'il possède.

Objets : Certains Objets vous apporteront également des points, quand cela est prévu dans le texte de la carte.

Fées : Les Fées dans votre main applaudiront le Roi et il l'appréciera beaucoup. Chaque joueur fait la somme des valeurs des Fées encore en mains. Le joueur avec la valeur totale supérieure marque 3 points.

En cas d'égalité entre 2 joueurs, chacun marque **2 points**.

En cas d'égalité entre 3 joueurs, chacun marque **1 point**.

En cas d'égalité entre 4 joueurs, personne ne marque de points.

Exemple : A la fin de la partie François a 4 Ecureuils alors que Maud en a 3 et Marc 1. François gagne 10 points pour avoir le plus d'Ecureuils. En suite il a 2 Ratons Laveurs, comme Maud, chacun gagne donc 3 points puisqu'ils sont à égalité.

Il a aussi 3 Renards mais Marc en a 4 donc il ne cumule pas de points grâce au Renards.

De plus il a 1 Cerf, comme Maud et Marc. Puisqu'ils sont tous les 3 à égalité, personne ne prendra

de points pour les Cerfs. Il n'a pas d'Ours, de Licornes ni de tortues donc il ne cumule pas de points grâce à ces animaux.

Par contre il a 8 Fleurs dont 3 jaunes, 2 blanches, 2 violettes et une rose. Il gagne alors 5 points pour les fleurs jaunes, 2 pour celles blanches et autant pour les violettes.

Il gagne 10 point de bonus variété (4 couleurs différentes).

Malheureusement François a aussi 3 Gobelins, plus que Maud et Marc. Il perd donc 6 points (2 par Gobelins).

François n'a pas d'objets qui lui rapportent de points.

La valeur totale des Fées qu'il a encore en main est de 7. Maud arrive à 9 alors que Marc se limite à 3.

François donc ne marque pas de points grâce aux cartes Fées.

En total François a 26 points : 10 (pour les Ecureuils) + 3 (des Ratons Laveurs) + 9 (des Fleurs) + 10 (Variété de Fleurs) – 6 (à cause des Gobelins).



EXPLICATION DES CARTES FORÊT

Animaux : ils sont collectés afin de cumuler des points en fin de partie. Le nombre sur chaque carte indique le nombre de copies de cet animal dans la pioche Forêt qui correspond aussi au nombre de points que vous gagnez si vous êtes celui qui a le plus grand nombre de ce type d'animal.

Les tortues donnent 3 points de bonus lorsqu'on en possède exactement 3.

Fleurs : Elles sont collectées afin de cumuler des points en fin de partie.

Gobelins : ce sont des créatures méchantes, à éviter si possible. Le joueur qui en possède le plus perdra des points. Le symbole sur les cartes Gobelins sert à se rappeler qu'elles peuvent vous faire perdre 2 points.

Ogres : ce sont aussi des créatures méchantes. En plus elles sont maladroites car elles piétinent sans la moindre attention vos fleurs ou vos animaux. Si vous prenez un Ogre, vous devez immédiatement l'éliminer du jeu ainsi que 2 Animaux ou 2 Fleurs que vous possédez (ou 1 Animal et une Fleur), même si ces cartes viennent d'être prises de la Clairière que vous venez d'explorer. On ne peut pas éliminer des Gobelins, Fées ou Objets à la place des Animaux ou des Fleurs.

Si vous possédez seulement une seule carte Animal ou Fleur, éliminez-la. Il n'y aura pas d'autres pénalités. Si vous n'avez pas d'Animaux ni de Fleur, éliminez uniquement l'Ogre du jeu.

Le **Pendentif Royal** était un cadeau du Roi à la Reine qui a été cassé durant une brève absence de la Reine du palais. La Reine en conserve une moitié et l'autre moitié est cachée quelque part dans la forêt...

Nota Bene : L'autre moitié du Pendentif Royal ne sera pas toujours en jeu, donc cette carte peut ne pas avoir d'intérêt.

Fées : on peut en trouver en explorant les Clairières ou en rendant visite aux Druides. Ces cartes sont ajoutées à votre main et peuvent être utilisées exactement comme les Fées de votre propre Famille de Fées. Comme les autres, elles retournent dans votre main quand vous jouez votre « Blason de Famille » et applaudiront le Roi à la fin de la partie.



Chaque Fées de la pioche Forêt a une habilité spéciale dont vous pouvez profiter quand la Fée est jouée.



• **La Fée Guerrière**

Elle a une valeur de 1 mais, si vous l'utilisez pour explorer une Clairière, vous pouvez éliminer du jeu tous les Ogres et tous les Gobelins présents dans la Clairière et ignorer leurs effets.



• **La Fée Exploratrice**

Si vous l'utilisez pour explorer une Clairière, elle acquit une valeur égale au nombre de cartes présente dans la Clairière. Autrement elle ne vaut que 1.



• **La Fée de la Faune**

Si vous l'utilisez pour explorer une Clairière où il y a au moins 2 Animaux, elle acquit la valeur de 3. Autrement elle ne vaut que 1.



• **La Fée de la Flore**

Si vous l'utilisez pour explorer une Clairière où il y a au moins 2 Fleurs, elle acquit la valeur de 4. Autrement elle ne vaut que 1.



• **La Fée Héraldique**

Si vous l'utilisez pour demander audience à la Reine, elle acquit la valeur de 5. Autrement elle ne vaut que 1.



• **La Fée du Vent**

Elle vaut 1 mais, si vous avez 3 Fées en main ou moins, vous pouvez la reprendre immédiatement après l'avoir jouée. Elle pourra ainsi être jouée à nouveau.