



Das Leben im Zauberwald spielt sich viel im Verborgenen ab. Elfen und Zwerge haben beide ihre eigenen verschlungenen Wegenetze und beide lieben die Ungestört-heit. Erst wenn ihre geheimen Wege vor Eindringlingen geschützt sind, beziehen sie ihre Behausungen. Wird es euch gelingen, den Weg durch den Zauberwald zu finden, oder werdet ihr in die Irre gehen?

INHALT

- 59 quadratische Karten
- 38 Steine in 2 Farben



SPIELZIEL

In Fairy Trails spielt ihr entweder die Elfen (rosa) oder die Zwerge (gelb). Mit Hilfe der quadratischen Karten baut ihr eure Wegenetze aus. Sobald ein Netz an allen Enden geschlossen ist, dürft ihr auf jede abgebildete Hütte eurer Farbe entlang der Wege dieses Netzes Steine einsetzen. Wer zuerst alle seine Steine auf die Hütten verteilt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Wählt jeder eine Spielerfarbe und nehmt euch alle 19 Steine dieser Farbe. Legt die Startkarte (andere Rückseite als die übrigen Karten) offen in die Tischmitte. Mischt alle übrigen Karten und zieht jeder verdeckt 2 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten legt ihr als Nachziehstapel auf den Tisch.

Startkarte



DIE KARTEN

Die Karten zeigen Wegenetze in zwei verschiedenen Farben. Die Elfen nutzen die rosafarbenen Wege und die Zwerge die gelben. Einige Wege enden auf der Karte, andere führen über sie hinaus. Die meisten Karten zeigen zudem Hütten in einer oder beiden Farben.



SPIELABLAUF

Wer von euch zuletzt einen Waldspaziergang unternommen hat, beginnt das Spiel. In deinem Zug spielst du eine Karte aus deiner Hand auf den Tisch. Die neue Karte muss mindestens mit einer Seite an eine bereits ausliegende Karte angelegt werden (horizontal oder vertikal, aber nicht diagonal). Zieh am Ende deines Zugs wieder auf 2 Handkarten nach. Dann ist dein Mitspieler am Zug.



Ihr dürft eure Handkarten jederzeit ansehen und in jede beliebige Richtung drehen. Ihr dürft sie auch testweise an bereits ausliegende Karten anhalten, doch sobald eine Karte gelegt ist, dürft ihr ihre Position nicht mehr verändern.

Hinweis: Beachtet, dass es auf den Karten Wege mit Unterführung gibt. Entlang dieser Wege könnt ihr von oben nach unten laufen (bzw. von unten nach oben) oder von links nach rechts (bzw. von rechts nach links). Abbiegen könnt ihr hier nicht.

DAS WEGENETZ

Durch das Anlegen der Karten entstehen Wegenetze in beiden Farben. Immer wenn es euch gelingt, ein abgeschlossenes Wegenetz in eurer Spielerfarbe zu schaffen (d.h. ihr könnt keine Karten mehr an das Wegenetz anlegen, da es keine offenen Enden mehr gibt), dürft ihr im Anschluss innerhalb dieses Wegenetzes einen eurer Steine auf jede Hütte eurer Farbe setzen, die mit dem Wegenetz verbunden ist.

Ein Wegenetz gilt immer dann als abgeschlossen, wenn ihr innerhalb des Netzes nirgendwo an einen Kartenrand gelangt: Alle Wege müssen in Sackgassen enden, welche auf den Karten eingezeichnet sind, oder Rundkurse bilden.



Im nebenstehenden Beispiel fügt der Elfenspieler eine Karte an, mit der er das hervorgehobene Wegenetz schließt. Er platziert nun drei seiner Steine – einen auf jede Hütte entlang des vollendeten Wegenetzes.

SPIELENDE

Das Spiel endet in dem Moment, in dem einer von euch seinen letzten Stein platziert. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

HINWEISE

- Solltest du ein Wegenetz geschlossen haben, ohne es zu merken, setzt du deine Steine in deinem nächsten Zug ein, nachdem du das geschlossene Wegenetz entdeckt hast.
- Wenn dein Gegner eins deiner Wegenetze schließen sollte, platzierst du deine Steine in deinem nächsten Zug.
- Wenn alle Karten gespielt wurden, aber ihr beide noch Steine übrig habt, gewinnt derjenige von euch, der bereits mehr Steine eingesetzt hat. Im Falle eines Gleichstands teilt ihr euch den Sieg.

Taktische Empfehlung: Ihr werdet bemerken, dass viele Karten Wege mit drei oder sogar vier offenen Enden aufweisen. Es kann leicht passieren, dass ihr ein Netz nicht mehr schließen könnt, da es zu viele offene Enden gibt. Nutzt Kreuzungen, um es eurem Gegner schwerer zu machen.

SOLOREGELN

Fairy Trails kann man auch allein spielen. Nimm alle 38 Steine in beiden Farben. Lege die Startkarte auf den Tisch und mische die übrigen Karten. Ziehe immer die oberste Karte vom Stapel und lege sie nach den obigen Regeln an (im Gegensatz zum 2-Spieler-Spiel hast du keine Handkarten).

Wenn beim Anlegen Wegenetze komplettiert werden (egal welcher Farbe), platzierst du die entsprechenden Steine auf den Hütten im jeweiligen Netz. Wenn du keine Steine der entsprechenden Farbe mehr im Vorrat hast, kannst du keine platzieren.

Spätestens nachdem du die dritte Karte gelegt hast (die Startkarte zählt nicht mit), **musst** du mindestens 1 Stein einsetzen. Jedes Mal, wenn du einen oder mehr Steine gesetzt hast, beginnt diese Zählung von Neuem. Sobald du einmal drei Karten nacheinander gelegt hast und keinen Stein einsetzen konntest, verlierst du das Spiel.

Andernfalls endet das Solospiel, sobald du alle rosafarbenen und gelben Steine verbaut hast. Deine Punktzahl ergibt sich aus der Anzahl der Karten, die du nicht ausgelegt hast. Je mehr Karten du übrig hast, desto besser warst du.

Einfachere Variante: Einmal im Spiel darfst du eine Karte, die du gerade gezogen hast, abwerfen und die nächste Karte vom Stapel ziehen.



Life isn't easy in the enchanted forest. Elves and gnomes each have their own network of hidden paths. They don't want to be disturbed, and will only move into their houses once they're protected from outsiders. Will you find your way or be lost in the forest?

MATERIAL

- 59 square cards
- 38 player stones



AIM OF THE GAME

In Fairy Trails, players play as either elves (pink) or gnomes (yellow). They play cards that expand the road network. Once a road is completed, that player may place a stone on each of his houses that are bordering that road. The player who places all their houses first is the winner.

PREPARATION

Each player chooses a color and takes all the 19 stones of that color. Sort out the starting card (the one that has a different background) and put it face up near the middle of the table. Shuffle the other cards and deal two facedown cards to each player, which players take into their hands. Place the remaining draw pile within reach.

starting card



THE CARDS

The cards show networks in two different colors; elves use the pink paths, and gnomes the yellow paths. Some paths will end on the card, and some will be continued on other cards. Most cards also show houses in one or both colors.



HOW TO PLAY

The player who most recently took a walk in the forest while contemplating the existence of hidden peoples begins. On your turn, play a card from your hand to the table. The new card has to touch at least one edge of a card already in place (orthogonally, not diagonally). At the end of your turn, draw one card from the draw pile in order to start each turn with two cards in hand.



Players may always look at their cards in hand, and turn them as they see fit. You may hold a card close to the others to visualize placement, but once you play a card you may not change its position.

Please note that some cards show underpasses. These cards only connect from left to right and from top to bottom, but they do not allow you to turn.

THE NETWORK

By playing cards, players will create networks of paths in their own color, as well as in the opponent's color. Every time you complete a path of your own color (meaning that no cards can be added to that path, because there are no more open connections), you may place one of your stones on each of the houses that connect to that path.



Example: The elf player adds the card to the network, completing the highlighted path. He therefore places three stones, one on each house of the completed path.

WINNING THE GAME

The winner is the player who, on his own turn, places the last of their stones on one of their houses. The game ends immediately.

FURTHER EXPLANATIONS

- If you have completed a path without noticing, simply place your stones on your next turn.
- If your opponent completes one of your paths, place your stones on that path on your next turn.
- If all cards have been laid out and no player has placed all of their stones, the player who placed more stones wins. If both players have played the same number of stones, the game ends in a tie.

Tactical advice: You'll notice that a lot of paths have three-way or even four-way intersections. You may quickly find yourself being unable to complete a path because there are too many open connections. Try to use intersections of your opponent's color to thwart their plans!

SOLO PLAY

Fairy Trails may also be played without an opponent. Take all 38 houses of both colors. Put the starting card on the table and shuffle the other cards.

Each turn, draw the topmost card of the draw pile (there are no cards in hand like in the two player game) and place it, following the same rules as in the two-player game. If this completes a path of either color, place stones on all houses of this path. If there are no houses left in the corresponding color, you do not get to place any.

You **must** complete a path and place at least one house after placing your third card (not counting the starting card). This count is reset every time you place one or more houses. If you ever play three consecutive cards without placing any houses, you lose the game.

You win the game by playing all houses of both colors. Your score is the number of cards left in the deck.

For an **easier game**, once per game, you may discard a card you just drew and draw the next card instead.



Livet i trylleskoven foregår i det skjulte. Elver og dværge har hver deres egne sammenflettede skovstier og begge elsker deres ro og fred. Først når deres egne hemmelige stier er beskyttet imod indtrængende, flytter de ind i deres boliger. Vil det lykkes jer, at finde vejen igennem trylleskoven, eller kommer I til at fare vild?

INDHOLD

- 59 kvadratiske kort
- 38 brikker i 2 farver



SPILLET'S MÅL

I Fairy Trails spiller I enten feerne (lyserød) eller dværgene (gul). Ved hjælp af de kvadratiske kort bygger I jeres egne stisystemer. Lige så snart et vejnet er lukket i begge ender, må I placere jeres brikker på hver hytte i jeres farve og som ligger langs med denne vej. Den, der først har fordelt alle brikker på hytterne, vinder spillet.

FORBEREDELSE

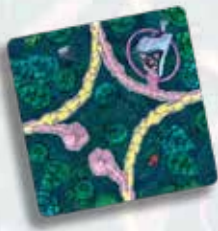
Vælg en spillefarve og tag alle 19 brikker med matchende farve. Placer startkortet (kortet med særlig bagside) åbent på midten af bordet. Bland øvrige kort og træk hver 2 kort op, uden at modstanderen kan se motiverne på dine kort. De øvrige kort placeres i en stak på bordet

startkortet



KORTENE

Kortene viser stisystemer i to forskellige farver. Elverne bruger de lyserøde stier og dværge de gule. Nogle stier ender på kortet, andre veje er åbne og fører videre ud over kortene. Derudover er der på de fleste kort markeret hytter i enten en af farverne eller i begge farver.



SPILLETSGANG

Den, der sidst har gået en tur i skoven, starter spillet.

Du lægger et af dine kort fra din hånd på bordet. Det nye kort skal kunne placeres sådan, at mindst én af siderne støder til et af de kort, der allerede er anbragt på bordet (horisontalt eller vertikalt, men ikke diagonalt). Træk et nyt kort op fra stakken, så du igen har to kort på hånden. Derefter er det modstanderens tur.



I må til enhver tid se på jeres egne kort på hånden og dreje dem i alle retninger. I må desuden afprøve jeres kort mod kortene på bordet, dog uden at lægge dem ned. Er et kort først lagt ned på bordet, må dets position ikke længere ændres.

Obs: Vær opmærksomme på, at der findes kort med tunnelforbindelser. Langs disse stier, kan I løbe oppefra og ned (og omvendt) eller fra venstre til højre (og omvendt). I kan dog ikke dreje af på disse stier.

STISYSTEMET

Ved at tilføje kort, opstår der forskellige stisystemer i begge farver. Hver gang det lykkes jer, at lukke et vejnet i jeres egen farve (dvs. der kan ikke tilføjes flere kort til vejnettet, da vejene er lukket), må I i denne forbindelse lægge en brik på hytterne, som er i jeres farve og som er forbundet med jeres vejnet.

Et stisystem er lukket, når I indenfor vejnettet ikke kan tilføje flere kort: alle stier ender i den på kortene aftegnede blindgyde, eller har dannet en rundkørsel.



Eksempel: Elverspilleren tilføjer elverspilleren et kort, der lukker det fremhævede stisystem. Spilleren placerer nu tre af sine brikker - én på hver hytte langs med det nu lukkede stisystem.

AFSLUTNING AF SPILLET

Spillet slutter, når en spiller placerer sin sidste brik. Denne spiller vinder spillet.

OBS

- Skulle du have lukket et stisystem, uden at du har opdaget det med det samme, placerer du blot dine brikker på hytterne ved dit næste træk.
- Når en modstander lukker et af dine vejnet, placerer du dine brikker på hytterne ved dit næste træk.
- Hvis alle kort er placeret, men I stadig har brikker til overs, vinder spilleren, der har placeret de fleste brikker. Har I placeret lige mange, deler I sejren.

Taktiske anbefalinger: I har nok bemærket, at mange af stierne har tre eller endda fire åbne ender. Det kan derfor nemt ske, at I ikke kan lukke jeres vejnet, fordi der er for mange åbne ender. Udnyt vejkryds, for at gøre det mere besværlig for jeres modstander.

SOLOREGLER

Fairy Trails kan også spilles alene. Tag alle 38 brikker i begge farver. Placer startkortet på bordet og bland de øvrige kort. Træk et kort fra stakken og placer kortet på bordet, som foreskrevet for reglerne for to spillere (i modsætning til 2-spillere spillet har du dog ikke to kort på hånden). Så snart et stisystem lukkes (uanset farve), anbringer du tilsvarende brikker på hytterne i stisystemet. Har du ikke flere brikker i den tilsvarende farve, kan du ikke placere flere brikker.

Senest efter du har lagt det tredje kort (startkortet tæller ikke med), **skal** du placere mindst 1 brik. Hver gang du har placeret en eller flere brikker, starter tællingen forfra. Så snart du har lagt tre kort og du ikke kan placere mindst en brik, taber du.

Ellers ender solospillet, så snart du har placeret alle lyserøde og gule brikker. Hvor godt du har spillet, afhænger af, hvor mange kort du har til overs. Jo flere kort du har til overs, jo bedre har du spillet.

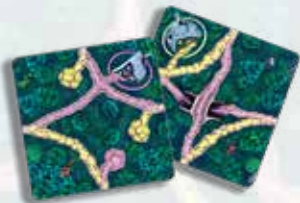
Mere enkel variation: Én gang i spillet er det tilladt at lægge kortet, du lige har trukket op fra stakken helt fra dig og bytte det ud med et nyt fra stakken.



Mieszkańcy Zaczarowanego Lasu nie lubią żyć na widoku. Zarówno elfy jak i krasnale mają swoje własne sieci ukrytych ścieżek. Nie chcą sobie być niepokojone i dlatego wprowadzają się do domów dopiero, gdy okolica staje się niedostępna dla intruzów. Zdołacie zorientować się w plątaniu ścieżek Zaczarowanego Lasu czy pobłądzicie?

ZAWARTOŚĆ

- 59 kwadratowych kart
- 38 znaczników w 2 kolorach



CEL GRY

W Fairy Trails gracie albo elfami (różowy) albo krasnalami (żółty). Za pomocą kwadratowych kart rozbudowujecie swoje sieci ścieżek. Gdy tylko sieć zostanie zamknięta na swoich wszystkich końcach, kładziecie znaczniki na każdym domku wzdłuż dróg takiej sieci. Kto jako pierwszy rozmieści wszystkie swoje znaczniki na domkach, wygrywa grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy wybiera kolor i bierze wszystkie 19 znaczników tej barwy. Położcie kartę startową (z innym rewersem niż reszta kart) odkrytą na środku stołu. Potasujcie wszystkie pozostałe karty i utwórzcie z nich zakryty stos. Każdy z graczy bierze na rękę 2 karty z tego stosu.

karta startowa



KARTY

Karty pokazują sieci ścieżek w dwóch różnych kolorach. Elfy korzystają z różowych ścieżek, a krasnale z żółtych. Czasem na karcie jest zakończenie ścieżki, czasem ścieżki prowadzą dalej poza kartę. Poza tym większość kart ukazuje domki w jednym lub obu kolorach.



PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna ten z graczy, który jako ostatni spacerował w lesie. W swojej turze gracz dokłada do lasu jedną kartę z ręki. Dotożona karta musi przylegać bokiem do przynajmniej jednej leżącej już na stole karty (w pionie, poziomie, ale nie na skos). Kończąc turę gracz dobiera kartę ze stosu, aby mieć znowu 2 karty na ręce. Potem następuje tura drugiego z graczy.



Gracz może oglądać i dowolnie obracać karty, które ma na ręce. Może je także dla lepszej orientacji przykładać do kart leżących już na stole, jednak w momencie, gdy karta zostanie dotożona, nie wolno już zmieniać jej pozycji.

Uwaga: Na kartach są też ścieżki z tunelami. Tymi ścieżkami można przechodzić z góry na dół (wzgl. z dołu do góry) albo z lewa na prawo (wzgl. z prawa na lewo). Skręcenie na takim fragmencie ścieżki nie jest możliwe.

SIEĆ ŚCIEŻEK

W wyniku dokładania kart powstają sieci ścieżek w obu kolorach. Zawsze, gdy graczowi uda się stworzyć zamkniętą sieć ścieżek w swoim kolorze (tzn. żadnej ze ścieżek nie można poprowadzić dalej, dokładając do niej kolejną kartę), gracz natychmiast kładzie po jednym własnym znaczniku na każdy domek w jego kolorze, do którego wiodą ścieżki tej sieci.

Sieć ścieżek uznaje się za zamkniętą, jeśli żadna ze ścieżek tej sieci nie dociera do brzegu karty. Wszystkie ścieżki muszą kończyć się ślepych uliczkami narysowanymi na niektórych kartach albo tworzyć pętlę.



W przykładzie obok gracz grający elfami dokłada do lasu kartę, dzięki której zamyka zaznaczoną sieć ścieżek. Kładzie trzy ze swoich znaczników – po jednym na każdą domkę w jego kolorze stojącą wzdłuż ścieżek zamkniętej sieci.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy położy ostatni ze swoich znaczników. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

UWAGA

- Jeśli gracz zakończył turę i nie zauważył, że zamknął własną sieć ścieżek, a potem odkryje to przeoczenie, umieszcza znaczniki w swojej najbliższej turze.
- Jeśli gracz zamknie sieć ścieżek w kolorze przeciwnika, przeciwnik wyklada swoje znaczniki w swojej najbliższej turze.
- Jeśli gracze wykorzystali wszystkie karty, a wciąż nikomu nie udało się wyłożyć wszystkich swoich znaczników, grę wygrywa ten z nich, któremu pozostało mniej niewyłożonych znaczników. Przy remisie gracze dzielą się zwycięstwem.

Porady taktyczne: Zauważcie, że wiele kart ma trzy albo nawet cztery otwarte końce ścieżek. Nietrudno o sytuację, gdy sieć ścieżek będzie miała tak wiele otwartych końców, że gracz nie będzie już w stanie ich zamknąć. Aby utrudnić grę przeciwnikowi, wykorzystajcie skrzyżowania.

REGUŁY GRY SOLO

W Fairy Trails można grać także solo. Weź wszystkie 38 znaczników. Połóż kartę startową na środku stołu, a pozostałe karty potasuj i ułóż w zakryty stos. Dobieraj po jednej karcie ze stosu i dokładaj je, jak opisano wyżej. (W przeciwieństwie do gry 2-osobowej, tu nie masz żadnych kart na ręce). Gdy dokładając kartę, zamkniesz sieć ścieżek (obojętne jakiego koloru), kładziesz znaczniki w odpowiednim kolorze na domki połączone ścieżkami tej sieci. Jeśli nie masz już znaczników w danym kolorze, po prostu nie kładziesz nic.

Najpóźniej po dołożeniu trzeciej karty (nie licząc karty startowej) **musisz** umieścić w lesie co najmniej 1 znacznik. Potem – i za każdym razem, gdy położysz 1 lub więcej znaczników – zaczynasz odliczanie kartami od nowa. Jeśli zdarzy się, że dołożysz kolejno trzy karty, a nie możesz umieścić w lesie ani jednego znacznika – przegrywasz grę.

Natomiast wygrywasz, gdy zdołasz umieścić w lesie wszystkie różowe i żółte znaczniki. Swój wynik oceń na podstawie liczby kart w zakrytym stosie. Im więcej kart w nim zostało, tym większy sukces.

Wariant uproszczony: Raz w ciągu gry możesz odrzucić dobraną właśnie ze stosu kartę, bez dokładania jej do lasu i natychmiast dobrać kolejną.



© 2020 HUCH!
© 2019 by Paper Plane Games
Montréal, QC, Canada
www.paperplanegames.com

Author: Uwe Rosenberg
Illustration: Nicolas Demers
Design: Paper Plane Games, HUCH!
www.hutter-trade.com

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

Translations: D: Britta Stöckmann | DK: Katrin Zander | PL: Marcin „pomimo” Szrama

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Advarsel!** Ikke egnet til barn under 3 år. Små dele udgør kvælningsrisiko. **Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

