

Fairy Tale

INHOUD:
100 kaarten
1 handleiding

AANTAL SPELERS
Van 2 tot 5 spelers
(2 tot 4 in het spel voor beginners)

DOEL VAN HET SPEL:

De spelers leggen vier ronden lang telkens drie kaarten uit. De uitgelegde kaarten vormen een uitgestalde rij met open, maar ook met gesloten kaarten. Na vier ronden worden de waarden van de openliggende kaarten van elke speler opgeteld. De speler met het hoogste puntenaantal wint.

SPELVERLOOP:

Een speler wordt willekeurig als deler aangeduid. De deler schudt alle kaarten en legt deze als stapel in het midden van de tafel.

Spelronde:

Het spel wordt gespeeld over 4 ronden en elke ronde bestaat uit de volgende 3 fasen (steeds in dezelfde volgorde):

1 Kaarten geven 2 Kaarten kiezen 3 Kaarten uitspelen

1 Kaarten geven:

De deler neemt de kaartenstapel en deelt aan iedere speler 5 kaarten uit. Alle spelers nemen hun kaarten en kijken ernaar. De spelers houden hun kaarten geheim.

2 Kaarten kiezen:

Op het startsignaal van de deler, kiest elke speler nu 1 kaart uit zijn handkaarten uit en legt deze verdeckt voor zich neer op de tafel. Dan geeft hij de overige vier kaarten aan de speler naast hem. Vervolgens kiest iedere speler uit zijn 4 nieuwe handkaarten weer 1 uit, legt ze voor zich af en geeft de resterende 3 kaarten verder. Dit wordt zo lang herhaald, tot iedere speler 5 kaarten voor zich heeft liggen en geen enkele meer in zijn handen heeft.

Of de kaarten aan de linker- of de rechterbuur verder gegeven worden, hangt van de spelronde af. In de eerste en derde spelronde worden de kaarten steeds aan de linkerbuur gegeven, in de tweede en de vierde ronde altijd aan de rechterbuur.

De spelers mogen de kaarten, die voor hen liggen (dus de reeds uitgekozen kaarten van deze spelronde) te allen tijde bekijken.

3 Kaarten uitspelen:

De spelers nemen nu de 5 kaarten die voor hen liggen opnieuw op handen en beslissen welke zij willen uitspelen. Slechts 3 kaarten worden uitgespeeld. Deze worden één per één als volgt uitgespeeld:

- Iedere speler kiest één kaart uit en legt deze verdeckt voor zich af.
- Alle spelers draaien tegelijkertijd de zojuist uitgespeelde kaarten om.
- Alle mogelijke gevolgen van de kaarten worden nu afgehandeld. (zie "De gevolgen van de kaarten").

Op dit ogenblik heeft iedere speler 1 gespeelde kaart voor zich en 4 kaarten op handen. De stappen A-C worden nog tweemaal herhaald, zodat iedere speler 3 kaarten uitgespeeld heeft en 2 kaarten in zijn handen behoudt. De beide niet-gespeelde kaarten worden nu op de aflegstapel gelegd.

De gespeelde kaarten zullen voor ieder speler blijven liggen tot het einde van het spel: zodoende heeft iedere speler 3 kaarten na de eerste ronde, 6 kaarten na de tweede ronde, 9 kaarten na de derde ronde en 12 kaarten na de vierde.

Speleinde en puntenwaardering:

Het spel eindigt na de vierde ronde met de berekening van het puntenaantal van de spelers.

Opgelet: sommige kaarten zijn mogelijkwijze, op grond van de tijdens het spel aangewende kaartengevolgen, gesloten (d.i. verdeckt). Deze kaarten worden nu uit de rijen van de spelers verwijderd. Gesloten kaarten zijn immers 0 punten waard, zodat zij niet meer kunnen worden gebruikt om de voorwaarden van groep- of opdrachtkaarten te vervullen (zie: "De Kaarten"). Iedere speler telt de punten van zijn overblijvende openliggende kaarten tezamen. De speler met het hoogste puntenaantal, wint het spel.

Sleutelwoorden

Gesloten/verdeckte kaart: een kaart met beeldzijde naar beneden.

Open kaart: een kaart met beeldzijde naar boven.

OPENEN : omdraaien van een gesloten kaart naar de beeldzijde.

SLUITEN : omdraaien van een open kaart naar de verdeckte zijde.

Op het bovenste deel van elke kaart is de volgende informatie aangegeven:

a. De naam van de kaart;

b. **De waarde van de kaart.** Deze is hetzij **bepaald** (een getal geeft de waarde aan), hetzij **conditioneel** (een kruissymbool staat onder het nummer), hetzij **variabel** (een asterisk staat op de plaats van het nummer). Een uitvoerige verklaring van de waarden staat in het hoofdstuk "Kaarten".

c. **De frequentie van deze kaart in de kaartenstapel:** deze geeft weer hoeveel keer de betrokken kaart voorkomt, hetgeen nuttig is om weten bij het kiezen van de kaarten. Bijvoorbeeld 4/100 betekent, dat de kaart 4 keer in de totale stapel van 100 kaarten aanwezig is.

d. **De categorie:**

Fairy Wood
(Feeënbos)



Shadow Kingdom
(Duistere Rijk)

Holy Empire
(Heilig imperium)



Dragon Valley
(Drakenvallei)

e. **De kaartensoort:**



Karakter



Plaats



Vertelsel

f. **Het kaartnummer:** sommige kaarten (6 'Fairy Wood', 6 'Holy Empire' en 6 'Dragon Valley') zijn nodig om een opdrachtkaart te vervullen, of dragen bij aan de voorwaarde van variabele kaarten om punten te winnen (zie: "De kaarten"). Om deze gemakkelijk te herkennen, hebben zij een referentienummer in de kleur van hun categorie.



Voorbeeld: De 'Spirit of the Spring' (De Lentegeest) heeft een bepaalde waarde van 1, is een karakter, hoort tot de categorie van Fairy Wood en is kaart nr. 2. Er zijn 4 Spring-kaarten in het ganse spel.

DE GEVOLGEN VAN DE KAARTEN:

Sommige kaarten sorteren een gevolg van zodra zij worden gespeeld. Het gevolg, op wie het van toepassing is en welke categorie beïnvloed wordt, worden geïllustreerd op de rechterzijde van de kaart.

Afhankelijk van het aangeduide symbool, worden de gevolgen toegepast:



a) enkel voor de speler die de kaart speelt



b) voor alle spelers

Ingeval verschillende kaarten met een gevolg tegelijkertijd worden gespeeld, worden de gevolgen in onderstaande volgorde toegepast:

1) Jacht



2) Openen



3) Sluiten



1) Jacht

Jachtkaarten hebben gevolgen **gevolgen voor alle spelers**.

Ingeval één van de gespeelde kaarten het jachtsymbool heeft, moeten **alle andere gelijktijdig uitgespeelde kaarten van de categorie 'Shadow Kingdom' onmiddellijk worden gesloten**.

Als de hierdoor gesloten kaarten gevolgen toonden, worden deze niet toegepast. Jachtkaarten hebben geen effect op voordien uitgespeelde kaarten.



Voorbeeld: Tom speelt de 'Fairy Queen', Anna speelt de 'Demon' ('Shadow Kingdom'-categorie) en Paul speelt de 'Castle' ('Holy Empire'-categorie). Het jachtgevolg van de feeënkoninking treft de demon. Deze moet onmiddellijk gesloten worden. Zijn gevolg wordt niet toegepast. Het kasteel behoort niet tot de categorie van het Duistere Rijk en wordt dus niet door de feeënkoninkin getroffen. Diens gevolg wordt normaal toegepast.

2) Openen

De kaarten om te OPENEN hebben **enkel gevolgen voor de speler die ze speelde**. Zij hebben altijd betrekking op **een bepaalde categorie**: deze is rechts onderaan op de kaart om te openen aangegeven. De speler mag **één kaart van de aangeduide categorie** uit zijn kaartenrij kiezen en deze – indien aanwezig – **openen**.



Voorbeeld: Tom heeft voordien de 'Elven Warrior' ('Fairy Wood'-categorie) moeten sluiten. Nu speelt hij de 'Spirit of the Spring' uit. Hij kan nu zijn elfenkrijger weer openen.

Opgelet: de 'Dark Angel' laat een speler toe om 2 kaarten naar keuze uit zijn kaartenrij te openen, ongeacht de categorie waartoe de kaart behoort.



3) Sluiten

De kaarten om te SLUITEN hebben gevolgen hetzij a) enkel voor de speler die de kaart speelde, hetzij b) voor alle spelers, afhankelijk van het symbool dat op de kaart is aangeduid.

- a) Onder zijn/haar voorheen gespeelde kaarten die openliggen, moet de speler die de kaart gespeeld heeft, controleren of er kaarten in zijn kaartenrij zijn die behoren tot de betrokken categorie (aangeduid in de rechterhoek onderaan). Indien dit het geval is, dient hij/zij er 1 te kiezen en te sluiten en deze dus om te draaien naar de verdeckte zijde. Indien de speler geen al gespeelde kaart wil sluiten, kan hij/zij ervoor opteren om de kaart om te SLUITEN, te sluiten op voorwaarde dat deze behoort tot de betrokken categorie. Wanneer de speler geen andere kaarten heeft die behoren tot de betrokken categorie dan de kaart om te SLUITEN, dan moet deze kaart om te SLUITEN worden gesloten.

Voorbeeld: Tom heeft open voor zich de 'Elven Warrior' ('Fairy Wood'-categorie) liggen. Hij speelt de 'Fairy Ring'. Aangezien beide kaarten tot de betrokken categorie ('Fairy Wood') behoren, kan hij kiezen welke van de twee hij wil sluiten.



Opgelet:

De 'Magic Circle of Chaos' laat toe dat de speler in zijn kaartenrij een kaart naar keuze kiest om te sluiten. Daarbij mag hij ook de kaart om te SLUITEN kiezen die zojuist gespeeld werd. De categorie van kaart is hierbij niet van belang.

- b) Onder zijn/haar voorheen gespeelde kaarten die openliggen, moeten alle spelers controleren of er kaarten zijn die behoren tot de betrokken categorie (aangeduid in de linkerhoek onderaan). Indien dit het geval is, moeten zij er 1 kiezen en sluiten, en deze dus om te draaien naar de verdeckte zijde. Wanneer een speler geen kaarten van de betrokken categorie in zijn kaartenrij heeft, dan zal het gevolg niet op hem/haar worden toegepast.



Voorbeeld: Tom speelt the 'Vampire' uit.

Alle spelers moeten een kaart sluiten van de categorie 'Fairy Wood'. In Toms rij bevindt zich de 'Dwarven Warrior' ('Fairy wood'-categorie), zodat hij deze moet sluiten. In Anna's rij bevindt zich de 'Elven Warrior'. Omdat deze ook tot de 'Fairy Wood'-categorie behoort, moet zij deze kaart sluiten. Paul heeft geen open 'Fairy Wood'-kaarten liggen, zodat hij niet wordt getroffen door het effect van een kaart om te SLUITEN.

Spelers mogen op elk moment de gesloten kaarten uit hun rij bekijken.

De kaarten:

Er zijn vijf verschillende soorten kaarten:

1. Actiekaarten: hebben een bepaalde waarde en sorteren gevolgen van zodra deze worden gespeeld.

2. Opdrachtkaarten: hebben een bepaalde en heel hoge waarde, die enkel geldt indien de voorwaarde op de kaart is vervuld. Anders is deze kaart 0 (nul) punten waard. Aan welke voorwaarde moet worden voldaan, wordt onderaan op de kaart vermeld.

Voorbeeld 1: de kaart 'Fairy Tale-Chapter 1' is enkel 6 punten waard indien de speler die de kaart bezit, de meeste kaarten heeft van de 'Fairy Wood'-categorie. **Opgelet:** ook bij een ex aequo met één of meer andere spelers, ontvangt de bezitter 6 punten.



Voorbeeld 2: de kaart met 'Fairy Tale-Chapter 2' is enkel 7 punten waard indien de speler die de kaart bezit, minstens 1 'Fairy Ring' (kaart met referentie nummer 1) en minstens 1 'Spirit of the Spring' (kaart met referentie nummer 2) heeft.



Voorbeeld 3: de kaart met 'Fairy Tale-Chapter 3' enkel 8 punten waard indien de speler die de kaart bezit, minstens 2 'Dragon Valley'-kaarten en minstens 2 'Empire'-kaarten heeft.

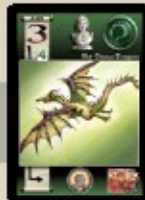


Voorbeeld 4: de kaart met 'Fairy Tale-Chapter 4' is enkel 9 punten waard indien de speler die de kaart bezit, de 'Fairy Queen'-kaart heeft (referentie nummer 3).



3. Alliantiekaarten: hebben een bepaalde waarde.

Onderaan deze kaarten is steeds het "Alliantie"-symbool te zien, gevolgd door een afbeelding die de alliantiekaart illustreert. Alliantiekaarten zijn nodig om punten op te leveren voor geallieerde groepkaarten (4^{de} soort), die anders geen punten hebben. Andere voordelen hebben deze kaarten niet.



Voorbeeld: de 'Sky Dance Dragon' (kaart nummer 4) is de geallieerde van de 'Dwarven Warrior' (kaart nummer 5).



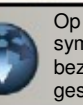
4. Variabele kaarten: hebben een variable waarde. De waarde van de kaart hangt af van het aantal vereiste kaarten die de speler voor hem/haar heeft liggen. Zij zijn 1 punt waard (of 3 punten als er een x3 multiplicator staat op de onderkant van de kaart nabij de pijl) voor elke vereiste kaart die de speler vasthoudt. De vereiste kaart wordt aangeduid aan de onderkant van de kaart.

Voorbeeld 1: de 'Dwarven Warrior' (kaart nummer 5) zal 3 punten waard zijn voor elke 'Sky-Dance Dragon' (kaart nummer 4) die de speler bezit. Voorbeeld: Tom heeft 1 'Dwarven Warrior' en 2 'Sky-Dance Dragon'. De 'Dwarven Warrior' is dan 6 (2x3) punten waard. Nu de 'Sky-Dance Dragon'-kaarten elk 3 punten waard zijn, is de totale score van Tom 12 punten.



Opmerking: indien de speler geen 'Sky-Dance Dragon'-kaarten heeft, dan zal de 'Dwarven Warrior'-kaart 0 (nul) punten waard zijn.

Voorbeeld 2: de 'Mischievous Fairy' (kaart nummer 6) zal 1 punt waard zijn voor elke 'Mischievous Fairy' (kaart nummer 6) in bezit. Merk op dat de vereiste kaart gelijk is aan de kaart zelf. Ze is daarom minstens 1 punt waard omdat de kaart zelf als een vereiste kaart moet worden aanzien. Dus, als Tom, bijvoorbeeld, 4 'Mischievous Fairy' bezit, zal elk 4 punten waard zijn en zal de totale score dus 16 punten bedragen.



Op kaarten van de 2de en 4de soort, betekenen deze symbolen dat de speler de aangeduide kaart moet bezitten om variabele punten te verkrijgen of aan de gestelde voorwaarden te voldoen.

5. De 'Trickster'-kaart: een vraagteken-symbool is afgebeeld op de onderkant van de kaart. Op het einde van het spel kan ze een andere kaart voorstellen om variabele punten te winnen of te voldoen aan een voorwaarde die wordt vereist door het bezit van andere specifieke kaarten. Opgelet: de kaart kan echter niet worden gebruikt om aan voorwaarden te voldoen die specifieke categorieën of kaartensoorten vereisen, nu ze slechts 1 kaart per spel kan vervangen en ze altijd -1 punt waard is tijdens de scoreberekening, ongeacht welke kaart ze vertegenwoordigt.



Voorbeeld: Om aan de voorwaarde van de 'Fairy Tale-Chapter 4' te voldoen, beslist Tom dat de 'Trickster' de 'Fairy Queen' voorstelt. De 'Fairy Tale-Chapter 4' zal dan 9 punten waard zijn. Tom zal daarvoor 8 punten in totaal verzamelen, nu de 'Trickster' altijd -1 punt waard is.

Als je geleidelijk aan vertrouwd wil geraken met het spel, probeer dan eerst de

VEREENVOUDIGDE SPELREGELS:



verwijder uit de stapel van 100 kaarten de 20 kaarten die met het hiernaast afgebeelde symbool zijn aangeduid. De JACHT, de opdrachten de 'Trickster'-kaarten worden niet gebruikt.

SPELREGELS VOOR EEN SPEL IN TEAMS:

Deze spelregels zijn toepasselijk in een spel met 4 spelers. Eerst en vooral, vormen de spelers twee teams met elk 2 spelers. Dan gaan ze tegenover hun spelpartner aan tafel zitten. De spelers moeten altijd op letten op de kaarten die hun spelpartner speelt. Het spel start en verloopt zoals gewoonlijk, uitgezonderd wat betreft de scoreberekening. In een spel met teams, is het team dat een grotere totale score heeft dan het andere team, de winnaar.

Informatie en ondersteuning betreffende Fairy Tale vind je op de websites:

www.hds-fantasy.de en www.whatsyourgame.it

Auteur: Satoshi Nakamura

illustrator: Yoko Nachigami

© 2004 Yuhodo © 2005 What's Your Game?

Nederlandse vertaling: Sven Talboom - www.forumfederatie.be / www.forummortsel.be