



*Ein zauberhaftes Kartenspiel mit fantastischen Fabelwesen
im Wettstreit um den schönsten Garten für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.*

*Wenn am Morgen über den Wäldern von Luslaria die Sonne aufgeht,
glitzern kleine Tautropfen auf den grünen Wiesen, zahlreiche Blüten
leuchten in den schönsten Farben und an großen Apfelbäumen wachsen
rote Früchte. Die ersten Sonnenstrahlen lassen Seerosen in ihren
magischen Teichen erblühen und wecken die an diesem verträumten Ort
lebenden Feen, welche in ganz Tarnaris für ihre zauberhaften Gärten und
ihre ausgefallenen Wünsche bekannt sind. Auch manch ein Einhorn möchte
die Ruhe und den Frieden im Feengarten genießen. Mit etwas Glück zeigt
sich eins der scheuen Tiere und wer ihm dann ein freies Plätzchen auf
seiner Wiese anbietet, kann im Spiel immer auf seine Hilfe zählen.*

Spielmaterial:

1 Spielregel in Deutsch, Englisch und Französisch
6 Feentableaus und 6 Feen-Spielkarten mit der
Beschreibung der Feenwünsche und Fähigkeiten
1 Siegpunktetableau mit Zählleiste
Viele Ressourcen-Spielsteine in 3 verschiedenen
Farben und 6 farbige Spieler-Steine

Vorbereitung:

Sucht die 5 Sonnenkarten und legt diese bei Seite.
Für 1 bis 3 Spieler sortiert bitte die Pflanzkarten und die Ertragskarten nach der Farbe ihrer Siegpunkt Kristalle, entscheidet euch für eine Farbe und verwendet nur die Karten von dieser Farbe. Für 4 bis 6 Spieler verwendet ihr alle Spielkarten. (Wenn ihr ein leichtes Spiel mögt, dann dürft ihr auch zu dritt mit allen Karten spielen, das Erfüllen des Feenwunsches ist dann einfacher.) Trennt die Erntekarten und Pflanzkarten an Hand ihrer Kartenrückseite. Mischt den Erntekarten Stapel und den Pflanzkartenstapel getrennt voneinander und legt sie mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Tisches.

Aufbau:

- 1 Wählt eure Fee. Dazu werden alle Feentableaus gemischt. Jeder Spieler zieht eines davon und legt es vor sich aus. Die Beschreibung der Sonderfähigkeit eurer Fee findet ihr auf der dazugehörigen Feen-Spielkarte die ihr euch ebenfalls nehmen dürft. Die Fee hilft mit ihrer Sonderfähigkeit manchmal dabei den Garten besser gedeihen zu lassen. Die Erfüllung ihres Wunsches gewährt euch so viele Siegpunkte wie im Siegerkranz abgebildet sind. Um den Wunsch zu erfüllen müsst ihr so viele Ressourcen ernten wie Apfel-, Seerosen- und Honigsymbole auf dem Feentableau abgebildeten sind.
- 2 Legt die farbigen Ressourcen-Spielsteine griffbereit in die Mitte des Tisches. Die roten Steine repräsentieren die Äpfel, gelbe Steine stehen für den Honig und die weißen Steine symbolisieren die Seerosen.
- 3 Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 3 Pflanzkarten auf die Hand.

SONDERFÄHIGKEIT



RESSOURCENSYMBOLE

SIEGERKRANZ

In Fairy Day gewinnt, wer seine Karten geschickt im eigenen Garten platziert, das Glück herausfordert und die beste Ernte einfahren kann.

Spielablauf:

Es werden 5 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus einer Pflanzphase und einer darauffolgenden Erntephase. Die Pflanzphase wird immer durch das Aufdecken einer Sonnenkarte beendet und leitet die folgende Erntephase ein.



SONNENKARTE

Runde 1 & 2: Um die ersten zwei Runden vorzubereiten steckt ihr eine Sonne ungefähr in die Mitte des Stapels mit den Pflanzkarten und eine zweite Sonne zwischen die untersten 10 Karten des Pflanzkarten-Stapels. Achtet dabei darauf die Sonnenkarten immer mit der Rückseite oben einzustecken.

Runde 3 & 4: Sobald die zweite Runde beendet wurde bereitet ihr die dritte und vierte Runde vor. Dazu werden alle Pflanzkarten die keinem Spieler gehören gemischt und ihr steckt wieder eine Sonne in die Mitte des neu gemischten Pflanzkarten-Stapels und eine Sonne zwischen die untersten 10 Karten.

Runde 5: Nach der vierte Runde, werden zum letzten Mal alle Pflanzkarten die keinem Spieler gehören gemischt und die letzte Sonne wird zwischen die untersten 10 Karten des gemischten Pflanzkarten-Stapels geschoben.

Jetzt könnt ihr mit der Pflanzphase der ersten Runde beginnen. Wählt dazu den Spieler aus der beginnen darf.



PFLANZPHASE



ERNTEPHASE

Pflanzphase:

Bei jedem Spielzug darf **eine** Pflanzkarte genommen und **eine** Pflanzkarte ausgespielt werden. Der Zug beginnt mit dem Aufnehmen einer Karte vom Pflanzkarten-Stapel zu den Handkarten. Mit den Pflanzkarten von eurer Hand bepflanzen ihr den Garten vor euch. Dazu dürft ihr immer, wenn ihr am Zug seid eine Karte vor euch in euren Garten ausspielen, das bedeutet ihr legt diese Karte vor auch sichtbar auf den Tisch. **Auf** einer hochkant ausgespielten Wiese dürft ihr im nächsten Zug Blumen anpflanzen von denen die Bienen in der Erntephase Honig sammeln. Die Blume wird dann **auf** der Karte mit der Wiese ausgelegt. **Auf** einer quer ausgespielten Wiese darf später ein Einhorn grasen wenn es dorthin ausgespielt wird. Wird ein Teich ausgespielt so wachsen dort in der Erntephase Seerosen. **Auf** einem ausgespielten Setzling dürft ihr im nächsten Zug einen Apfelbaum anpflanzen an dem in der Erntephase Äpfel wachsen können. Der Apfelbaum wird dazu **auf** der Karte mit dem Setzling ausgelegt. Blumen und Apfelbäume dürfen nicht auf einem freien Platz direkt ausgespielt werden es sei denn die Feenfähigkeit erlaubt das. Jedes Ausspielen einer Karte in eurem Garten kostet eine beliebige Karte von eurer Hand die ihr neben dem Pflanzkartensstapel in der Mitte des Tisches mit dem Bild nach oben auf dem Pflanzkarten-Ablagestapel ablegen müsst. Nur einen Teich anzubauen kostet drei Handkarten die in der Mitte auf dem Pflanzkarten-Ablagestapel abgelegt werden müssen. Falls ihr am Zug seid und die gerade von eurem Vorspieler in der Mitte abgelegte Handkarte nehmen und sofort im Garten ausspielen möchtet, so dürft ihr anstatt eine verdeckte Karte zu ziehen, auch diese Karten nehmen. In dem Fall müsst ihr diese Karte aber sofort in eurem Garten ausspielen und die Kosten dafür zahlen indem ihr eine Handkarte ablegt.

Nach jedem Zug beginnt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler.

Kurz: Jeder Spieler darf eine Karte ziehen und eine Karte im Garten ausspielen, wenn er die Kosten dafür zahlen kann. Wenn er nichts ausspielen möchte kann er passen. Die Anzahl der Handkarten ist nicht limitiert.

Merke: Auf einer quer ausgespielten Wiese wachsen keine Blumen, hier darf nur ein Einhorn ausgespielt werden. Blumen dürfen nur auf Wiesen und Apfelbäume nur auf Setzlingen ausgespielt werden.

Wenn ein Spieler die Sonnenkarte zieht, dann endet die Pflanzphase. Der Spieler legt die Sonnenkarte vor sich aus und darf als Erster mit der Erntephase beginnen.



Erntephase:

In der Erntephase dürft ihr maximal dreimal eine Karte vom Erntekarten-Stapel ziehen. Dabei dürft ihr die ersten zwei Mal entscheiden ob er ihr diese Karte benutzen möchtet oder ob ihr nochmal zieht. Zieht ihr nochmal verfällt die gezogene Karte und wird offen neben dem Erntekarten-Stapel auf den Erntekarten-Ablagestapel abgelegt. Benutzt ihr die Karte, kann nicht weitergezogen werden. Beim dritten Zug muss die Karte behalten oder benutzt werden.

Besonderheit:

Wenn ihr ein Einhorn besitzt, welche auf einer Wiese grasst, dürft ihr heimlich nachsehen welche Karte oben auf dem Erntestapel liegt bevor ihr zieht. Ihr kennt also die nächste Karte und dürft entscheiden ob ihr nochmal zieht oder nicht.

Zieht ihr die Seerosen Karte, dürft ihr sie benutzen, um in jedem eurer Seerosenteiche der noch ein freies Seerosensymbol hat je eine Seerose wachsen zu lassen. Dazu nehmt ihr jeweils einen weißen Stein aus der Mitte und legt ihn auf ein freies Seerosensymbol in euren Teichen.

Zieht ihr eine Apfelkarte, dürft ihr sie benutzen, um an jedem eurer Apfelbäume so viele Äpfel wie auf der Erntekarte zu sehen sind, wachsen zu lassen, aber nur solange bis alle Apfelsymbole am Apfelbaum belegt sind. Dafür dürft ihr die entsprechende Anzahl an roten Steinen aus der Mitte nehmen und auf ein freies Apfelsymbol eurer Apfelbäume legen. Eine Apfelerntekarte kann einen, zwei oder drei Äpfel pro Baum wachsen lassen.

Zieht ihr eine Biene so dürft ihr euch entscheiden. Entweder ihr behaltet die Biene, um später Honig zu lagern, dazu legt ihr sie in eurem Garten aus. Oder ihr benutzt die Biene und lasst eure bereits ausgelegten Bienen im Garten Honig sammeln. Um einen Honig zu sammeln benötigen die Bienen in eurem Garten jeweils zwei Blumen also ein Blumenpaar. Ihr dürft nun für jedes Blumenpaar in eurem Garten einen gelben Stein auf jede Biene legen die ihr in eurem Garten ausgelegt habt, um Honig zu lagern. Aber nur solange bis alle Honigsymbole eurer Bienen belegt sind.

Für das Wachsen von Seerosen, Äpfeln und das Sammeln von Honig gilt immer: eure Pflanzkarten werden nur so weit aufgefüllt, wie freie Symbole vorhanden sind. Überzählige Ressourcensteine verfallen und gehen zurück in die Mitte.

Bienen können 3 Honig lagern, der Apfelbaum kann 4 Äpfel tragen und im Seerosenteich wachsen 3 Seerosen, sofern dir die Sonderfähigkeit deiner Fee nicht mehr erlaubt.

Jede weitere Zug bei dem ihre eine Karte vom Erntestapel ziehen möchten kostet Blumen aus eurem Garten. Diese müsst ihr dann abbauen und auf den Erntekarten-Ablagestapel ablegen. Zahlt ihr **eine** Blume dürft ihr einfach die nächste Karte vom Erntestapel ziehen. Zahlt ihr **zwei** Blumen dürft ihr wie am Anfang maximal drei Mal ziehen und entscheiden ob ihr die Karte behalten wollt oder nochmal zieht. Dabei muss spätestens die dritte Karte behalten werden. Einhorn Besitzer dürfen vor jedem Zug auch bevor sie eine Blume abbauen nachschauen was für eine Karte oben liegt.

Wenn ihr eine Karte zieht die ihr in dieser Runde noch nicht benutzen möchten, dann dürft ihr diese auf eurer Fee parken. Sobald ihr diese Karte in einer späteren Runde nutzen möchten, dürft ihr dazu einen Zug opfern und die Karte wieder von eurer Fee zurücknehmen und benutzen.

Alle benutzten Erntekarten werden offen auf den Erntekarten-Ablagestapel in der Mitte abgelegt. Sobald der Erntekarten Stapel leer wird, werden alle abgelegten Erntekarten gemischt und als neuer Erntekarten-Stapel in die Mitte gelegt.

Zieht ihr ein Einhorn, dürft ihr es benutzen und auf einer quer ausgelegten Wiese grasen lassen. Habt ihr keine Wiese quer ausgelegt, könnt ihr das Einhorn für später behalten und es auf eurer Fee parken oder es auf den Erntekarten-Ablagestapel legen. Ein Einhorn welches auf der Fee parkt berechtigt nicht dazu die oberliegende Erntekarte anzuschauen und bringt am Ende des Spiels keine Siegpunkte. Jeder Spieler darf nur ein Einhorn besitzen. Wenn ihr ein Einhorn zieht und bereits eins besitzt oder eins auf eurer Fee parkt, dann werden alle Erntekarten aufgenommen und das gezogene Einhorn wird wieder eingemischt. Der gemischte Erntekartenstapel wird dann als neuer Stapel in die Mitte des Tisches gelegt.

Wenn ein Spieler seine Erntephase beendet beginnt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler seine Erntephase, bis der Spieler welcher die Sonnenkarte gezogen hat wieder an der Reihe ist. Dieser legt die gezogene Sonne unter seine Fee, damit sie nicht mehr verwendet werden kann. Dann bereitet er wenn nötig die nächste Runde vor, wie im Spielablauf Absatz 1 beschrieben. Danach beginnt er mit einer neuen Pflanzphase und zieht die erste Karte vom Pflanzstapel, dabei darf er in diesem ersten Zug nicht die Blumen vom offenen Pflanzkarten-Stapel ziehen, die in der Erntephase als Kosten dort abgelegt wurden.

Kurz: Jeder Spieler darf Karten vom Erntekarten-Stapel ziehen so lange er die Kosten dafür bezahlt. Wenn er die gezogenen Karten benutzt, wachsen in seinem Garten die auf der Karte abgebildeten Ressourcen.

Merke: Der erste Zug bei dem man der Reihe nach zwischen den ersten drei Karten auswählen kann ist umsonst. Jeder weitere Zug kostet Blumen. Ein Einhorn ermöglicht es vor dem Zug zu schauen welche Karte oben auf dem Erntekarten-Stapel liegt.



Siegpunkteübersicht:



BIENE	2 PUNKTE
BLUME	1 PUNKT
GROßER BAUM	2 PUNKTE
TEICH	3 PUNKTE

HONIG	1 PUNKT
APFEL	1 PUNKT
SEEROSE	2 PUNKTE
EINHORN	5 PUNKTE



Derjenige von euch dessen Spielerstein am weitesten nach vorn rücken konnte hat in seinem Garten am besten gewirtschaftet und gewinnt das Spiel. Alle anderen gewinnen an Erfahrung fürs nächste Spiel.

Ausblick:

Marisa und der Adellos™ Verlag planen eine Erweiterung, die eine weitere Phase ins Spiel bringt. In der Nacht müsst ihr euren Garten gegen wilde Tiere schützen, die Gefallen an eurer Ernte finden. Verteidigt in der „Fairy Day Night“ Erweiterung euren Garten in der Nacht-Phase. Und bleibt schön gespannt.

Sonderfähigkeiten:



IN JEDEM DEINER TEICHE KÖNNEN 4 SEEROSEN WACHSEN (ANSTATT 3).

JEDE DEINER BIENEN SAMMELT BEIM ERNTEN 1 HONIG ZUSÄTZLICH (1 PRO BLUMENPAAR & 1 ZUSÄTZLICH).



JEDE BIENE IN DEINEM GARTEN KANN 4 HONIG LAGERN (ANSTATT 3).

AN JEDEM DEINER APFELBÄUME KÖNNEN 5 ÄPFEL WACHSEN (ANSTATT 4).



DU DARFST APFELBÄUME DIREKT FÜR 2 KARTEN PFLANZEN (STATT ERST EINEN SETZLING ZU SETZEN).

Spielende & Wertung:

Das Spiel endet sobald ein Spieler die letzte Sonne aufdeckt und die danach folgende Erntephase beendet wurde.

Ihr dürft jetzt alle von eurer Fee gewünschten Ressourcensteine aus eurem Garten entnehmen und auf die Symbole eures Feentableaus legen. Die überzähligen Spielsteine lasst ihr im Garten liegen. Wenn ihr es geschafft habt alle Symbole auf eurem Feentableau zu belegen habt ihr den Wunsch der Fee erfüllt und erhaltet die Anzahl an Siegpunkten die im Siegerkranz der Fee dargestellt ist. Könnt ihr nicht alle Symbole belegen, dann lasst eure Ressourcensteine im Garten liegen.

Räumt jetzt die Mitte des Spieltisches frei und legt das Siegpunktetableau dort hin. Jeder Spieler wählt jetzt einen großen farbigen Spielerstein und legt diesen in das Startfeld des Siegpunktetableaus. Der Reihe nach sagt nun jeder Spieler an wie viele Ressourcen und Siegpunkte er gesammelt hat. Ein zweiter Spieler rückt dabei den Spielstein des Spielers genau um die jeweilig angesagte Siegpunktezah nach vorn. Dabei sagt ihr erst die Siegpunktzahl eurer Fee an falls ihr den Wunsch erfüllt habt. Dann nehmt ihr die verbliebenden Äpfel aus eurem Garten, zählt die Siegpunkte und sagt diese Zahl an. Nun sammelt ihr die Seerosen ein und meldet die Anzahl an Siegpunkten. Jetzt rechnet ihr die Anzahl an Honigsteinen zusammen und sagt diese Zahl an. Danach zählt ihr noch die Bienen, Blumen, Apfelbäume und Teiche und lasst euren Spielerstein um die jeweilige Anzahl an Siegpunkten nach vorn rücken. Wer ein Einhorn auf einer Wiese grasen lässt darf nochmal 5 Punkte nach von rücken.

Optionale Regeln:

A) Du hast die Wahl: Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler verdeckt zwei Feentableaus und sucht sich eines davon aus. Bei mehr als zwei Personen legt die Tableaus alle aus und beginnt mit dem Spieler rechts vom Startspieler, um euch reihum eine Fee auszusuchen. Der der Startspieler wählt zuletzt aus den verbliebenen Feen oder bekommt die letzte Fee.

B) Bestäubung: Voraussetzung für das Wachen von Äpfeln ist eine im Garten fliegende Biene, welche die Apfelblüten bestäubt! Das bedeutet, ohne Biene im Garten wachsen keine Äpfel am Baum auch wenn ihr eine Apfelkarte zieht und benutzt.

C) Blütenmeer: Am Spielende bekommst du für unterschiedliche Blumen Bonuspunkte. Ihr dürft die Anzahl an unterschiedlichen Blumen mit sich selbst multiplizieren und bekommt diese Zahl als Siegpunkte für diese Blumen. Wer zwei verschiedene Blumen im Garten hat bekommt zwei mal zwei also vier Siegpunkte, wer drei verschiedene Blumen im Garten hat bekommt drei mal drei also neun Siegpunkte und so weiter. Wer alle fünf verschiedenen Blumen in seinem Garten stehen lässt bekommt fünf mal fünf also fünfundzwanzig Siegpunkte. Der Bonus darf nur einmal verwendet werden. Alle anderen Blumen zählen nur einfach auch wenn diese nochmal verschieden sind.

D) Zwischenernte: In der Erntephase kann eine Blume auch dafür gepflückt werden, dass alle Spielsteine von einer einzelnen Pflanzkarte aus deinem Garten auf die noch freien Symbole deiner Fee gelegt werden. Wenn Du am Ende den Feenwunsch nicht erfüllen kannst geben diese genauso viele Siegpunkte, als lägen sie noch im Garten.

Anmerkungen der Autorin:

Fairy Day widme ich meiner Tochter Runa.

Inspiziert von den bunten, glitzernden Steinen habe ich mein Spiel für uns beide entwickelt. Es sollte ein Spiel über die Natur sein, friedlich und reich an Blüten und Früchten. Dabei habe ich aus dem Fenster heraus die Nachbarwiese hinter unserem Blumengarten im Blick gehabt, mit großen, alten Apfelbäumen, vielen Bienenkörben und einem Seerosenteich.

Viele Partien lang hat die damals siebenjährige Runa geduldig mit mir die richtige Mischung aus Pflanzen und Erträgen herausprobiert, die so oft leicht geänderten Regeln gelernt und geholfen, die verschiedenen Feen-Kombinationen auszufeielen, damit das Spiel Freude macht. So, wie die Natur uns versorgt, wenn wir behutsam mit ihr umgehen, so kann auch in Fairy Day der Garten deine Fee beschenken. Viel Spaß beim Spielen! Marisa

Marisa Haufe wurde 1975 in Lübeck geboren, spielt schon seit ihrer Kindheit gerne, studierte in Hildesheim Rechtspflege, ist manchmal als Lektorin tätig und lebt mit Mann, Tochter und einem alten Kater auf dem Land.

Vielen Dank an alle, die zum Gelingen von Fairy Day beigetragen haben! Insbesondere freue ich mich über die Unterstützung, den Ideenaustausch und das Probespielen von und mit den anderen Autoren auf der BRETT in Hamburg, dem Lübecker Spielverein Ludo Liubice, den Spielebegeisterten von MinD, natürlich auch meiner Familie, dem Adellos™ Verlag genauso wie allen in der Spieleschmiede, die an dieses Spiel geglaubt und es dadurch ermöglicht haben. Auf dem langen Weg durfte ich so viele besondere Menschen kennenlernen, die ebenso gerne spielen wie ich. Schön, dass es euch gibt!

Entwicklung:

Marisa Haufe

Grafik & Design:

Daniel Klaus, Elif Siebenpfeiffer,
Adellos™ Verlag

Lektorat:

Marisa Haufe, Adellos™ Verlag

