

Bruno Cathala a Théo Rivière



FANTASY Tiles

PRAVIDLA

Podarčí se vám sjednotit rody?

V tomto světě žijí různé rody. Abyste získali body, umístěte je do řady nebo využijte sílu jejich lidu. V každém tahu si dobíráte dílky a umísťujete je tak, abyste dosáhli co nejvyššího počtu bodů a získali různé bonusy.



PŘÍPRAVA HRY

- 1 Umístěte herní desku doprostřed stolu jednou ze stran nahoru.

Pro první hru doporučujeme použít stranu A herní desky.

- 2 Zamíchejte 12 žetonů objevů lícem dolů a na každé z polí X na herní desce náhodně umístěte 1 žeton. Poté je všechny otočte lícem nahoru.



- 3 Vedle herní desky vytvořte následujícím způsobem zásobu:

- a Zamíchejte 20 žetonů pokladů tak, aby strana s truhlou byla nahoře, a vytvořte z nich hromádku.
- b Umístěte 7 karet rodů lícem nahoru do řady vedle herní desky.
- c Vedle herní desky rozložte tolik žetonů víl, kolik je hráčů.

Stejně postupujte i s žetony kladiv.

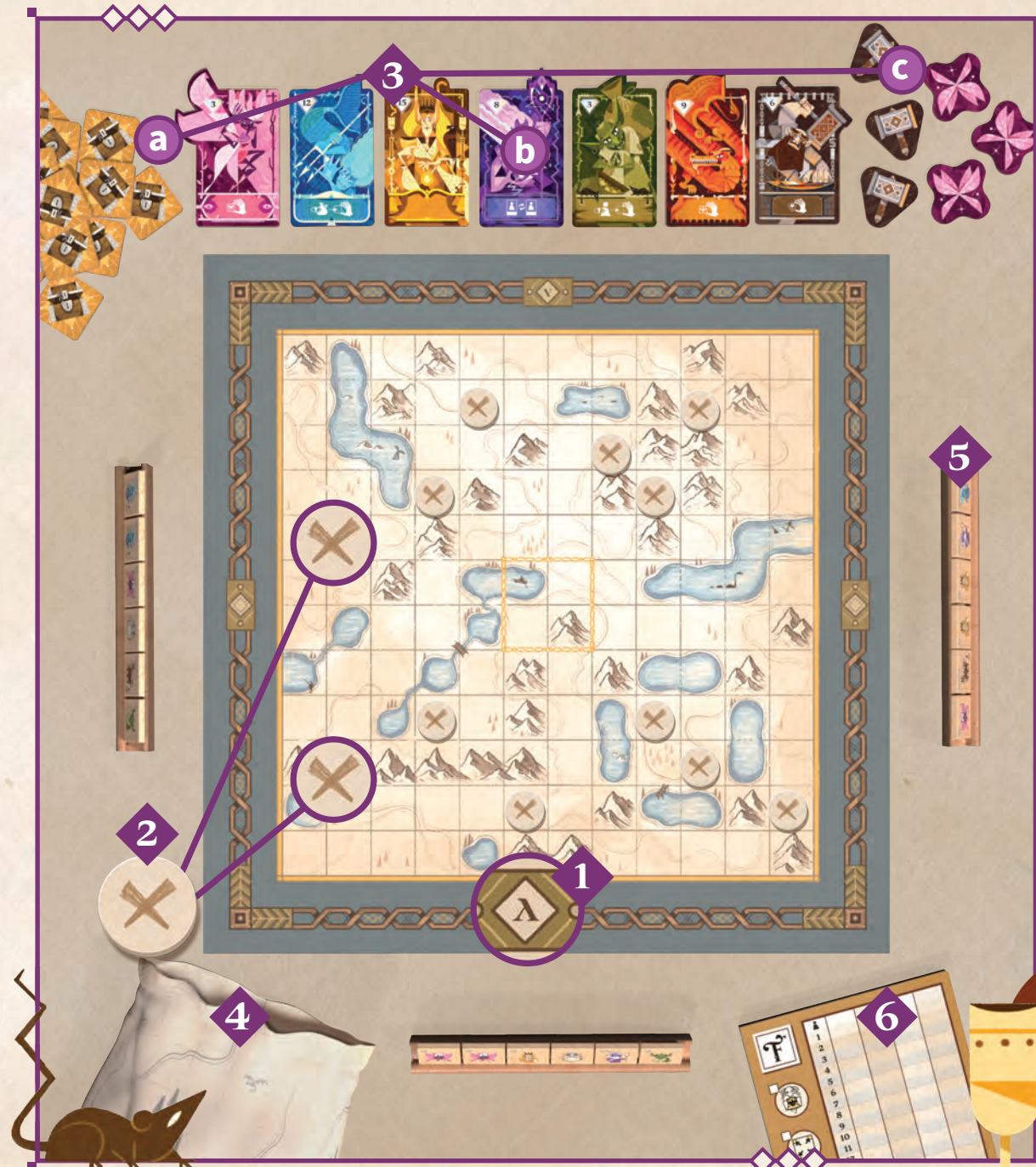
Zbývající žetony víl a kladiv vraťte do krabice.

- 4 Vložte 80 dílků rodů do váčku a dobře je promíchejte. Dílky rodů jsou rozděleny následovně:



- 5 Dejte každému hráči stojánek. Každý hráč si z váčku dobere 6 dílků a umístí je do svého stojánu tak, aby jejich líc viděl pouze on. Všechny přebytečné stojánky vraťte do krabice.

- 6 Zapište jméno každého hráče do bodovací tabulky.



CÍL HRY

Vítězem se stává hráč, který na konci hry získal nejvíce bodů.

Ve hře 4 hráčů doporučujeme, aby se hráči rozdělili do 2 týmů po 2; vyhrává tým, který na konci hry získá nejvíce bodů. Podrobná pravidla pro hru v týmu najdete na str. 8.

PRŮBĚH HRY

Libovolným způsobem vyberte začínajícího hráče.

Tento hráč si vezme kartu trpaslíka a 1 žeton kladiva.

Začínající hráč odehraje první tah, poté se pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Hra končí, jakmile dílky ve váčku dojdou A ZÁROVEŇ se vyprázdní stojánek některého z hráčů.

HERNÍ TAH

Následující kroky proveďte v tomto pořadí:

- 1 Umístěte dílky
- 2 Spočítejte body
- 3 Získejte bonusy
- 4 Doberete si nové dílky

Jakmile dokončíte výše uvedené kroky, na řadu přichází další hráč.

1 UMÍSTĚTE DÍLKY

Ve svém tahu vyberte 1 nebo více dílků rodů ze svého stojánu, které jsou buď **všechny stejné**, nebo **všechny různé**, a poté je umístěte tak, že je **svisle či vodorovně** spojíte s alespoň 1 dílkem na herní desce.

Vybrané dílky musí být umístěny do řady (ať už jde o řádek, nebo sloupec) tak, aby **PRODLUŽOVALY** nebo **VYTVÁŘELY** posloupnost dílků vodorovně nebo svisle:

- ♦ **PRODLOUŽENÍ řady:** Dílky se umísťují do stávající řady, čímž vzniká souvislá řada (1); řadu lze prodloužit na 1 nebo obou koncích.
- ♦ **VYTVOŘENÍ řady:** Umístěné dílky tvoří novou souvislou řadu, která může navazovat na 1 nebo více dalších řad, případně se s nimi křížit (2).

Všechny vytvořené nebo prodloužené řady musí obsahovat:

- A Dílky rodů, které jsou **všechny stejné**.
- NEBO
- B Dílky rodů, které jsou **všechny různé**.

Důležité: V prvním tahu musí začínající hráč použít výše uvedenou možnost **VYTVOŘENÍ** a umístit alespoň 1 ze svých dílků na 1 ze 4 startovních polí uprostřed herní desky, místo aby dílek přiložil k již existující řadě. V prvním tahu navíc nemůže zahrát samotného ducha.

OMEZENÍ UMÍSTĚNÍ

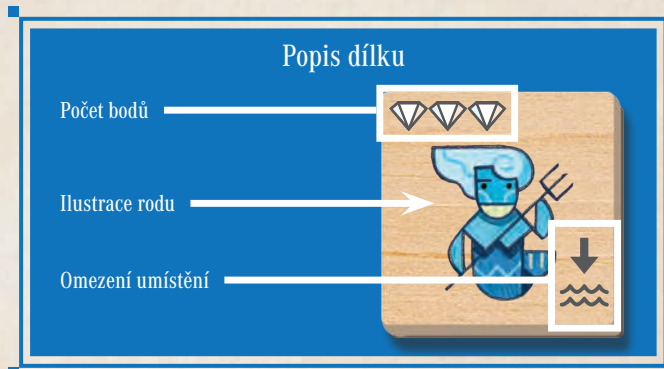
Většinu dílků rodů můžete umístit na jakýkoli typ pole. Na některé rody se však vztahují omezení:

- ♦ Trpaslíci **musí** být umístěni na pole s horami.
- ♦ Mořské panny **musí** být umístěny na pole s vodou.



Poznámka: Pole, na němž se nachází žeton objevu hradu, se počítá jako pole s vodou (🌊) i horou (⛰️).

- ♦ Na pole, které pravoúhle sousedí s duchem, jenž se již nachází na herní desce, nelze umístit dílek (viz **Duch** na další stránce).



	🐉	👑	👻	🌸	🧝	👤	🏰	🧚
🏰	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
🌊	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
⛰️	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
🏰	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ŽETONY OBJEVŮ



Když své dílky rodů umísťujete na herní desku, můžete je umístit na žetony objevů. Žetony objevů budou odstraněny během sčítání bodů.



DUCH



Duch je zvláštní typ rodu. Při umísťování dílků si můžete ze svého stojánu vybrat maximálně 1 ducha. Duch se považuje za identického, když skládáte řadu stejných dílků, a za odlišného, když skládáte řadu různých dílků. Řada různých dílků rodů může obsahovat maximálně 7 různých rodů + 1 ducha.

- ♦ Jeden duch může představovat 1 rod v 1 řadě a jiný rod v řadě, která se s ní kříží.
- ♦ Žádná řada na herní desce nesmí nikdy obsahovat více než 1 ducha.
- ♦ Jakmile je duch umístěn, brání dalším hráčům v umísťování dílků na pole, která s ním pravoúhle sousedí.



Umístíte řadu složenou z 5 různých rodů včetně 1 ducha. Duch představuje spojovací článek s řadou draků. V 1 řadě se tedy jedná o draka a v druhé o jiný rod.

Od této chvíle již nelze dílky umísťovat na pole vpravo a pod duchem.

KDYŽ NASTANE PTOVÁ SITUACE

Ve výjimečných případech, kdy ve svém tahu **NEMŮŽETE** hrát (protože není povoleno žádné umístění):

1. Odkryjte ostatním hráčům dílky rodů ve svém stojánu (abyste ukázali, že nemůžete provést žádný tah).
2. Umístěte řadu tak, aby se 1 z dílků dotýkal **rohu** již umístěného dílku.
3. Každý z vašich soupeřů si vezme 1 žeton pokladu ze zásoby (viz **Poklad** na str. 6).



Na řadě je Beáta, ale ta nemůže hrát. Všem ukáže, že ve svém stojánu nemá ani elfa, ani ducha. Pokračuje tak, že vytvoří novou řadu, která se dotýká rohu již umístěného dílku. Albert a Karel si každý vezmou 1 žeton pokladu ze zásoby.

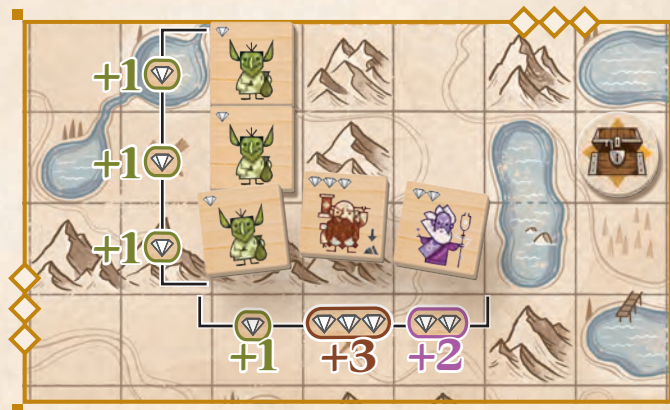
2 Spočítejte body

Spočítejte body z dílků v jakékoli řadě, kterou jste v tomto tahu vytvořili a/nebo prodloužili:

- ♦ Tentýž dílek lze započítat dvakrát jako součást 2 různých řad.
- ♦ Pokud v tomto tahu zakryjete žeton objevu hradu, počet bodů se zdvojnásobí v každé řadě, v níž se tento žeton nachází. Žeton se poté vrátí do krabice. Dílek rodu na daném poli zůstává na herní desce.

Poznámka: Při sčítání bodů platí, že když řada zahrnuje 2 žetony objevů hradů, hodnota bodů této řady se čtyřnásobí a teprve poté se oba žetony odstraní.

Zapište body získané v tomto tahu do bodovací tabulky.



3 Získejte bonusy

Bonusy získáte v následujícím pořadí:

A. Objev pokladu

Pokud jste v tomto tahu zakryli žeton objevu pokladu, vezměte si 1 žeton pokladu ze zásoby. Žeton objevu pokladu se poté vrátí do krabice.

B. Prázdný stojánek

Pokud je váš stojánek prázdný, doberte si 1 žeton pokladu ze zásoby.

C. Dílky stejného rodu

Když vytvoříte nebo prodloužíte řadu stejných dílků rodu, **můžete** si vzít odpovídající kartu rodu.

- ♦ Pokud ji ještě nemáte (tj. pokud je v zásobě nebo před soupeřem), vezměte si kartu a položte si ji před sebe.
- ♦ Ať už jste ji právě získali, nebo ji už měli, uplatněte její efekt, pokud je to možné (viz *Efekty rodů* v **Příloze**).
- ♦ Pokud vytvoříte nebo prodloužíte více řad dílků stejného rodu, můžete získat pouze 1 odpovídající kartu rodu. Tento efekt se uplatní jednou za tah.
- ♦ Duchové nemají kartu rodu.

Žetony pokladů

Položte před sebe žetony pokladů lícem dolů. Můžete se na ně kdykoli potají podívat, ale jejich hodnoty odhalíte a body za ně započítáte až na konci hry.

Pokud si musíte vzít žeton pokladu v okamžiku, kdy je zásoba vyčerpána, získáte místo toho okamžitě 7 bodů. Zapište tento výsledek přímo do bodovací tabulky.



Popis karty rodu

Počet bodů

12

Ilustrace rodu



Efekt



4 Doberte si nové dílky

Doplňte svůj stojánek tak, že si z váčku doberete nové dílky rodů, abyste opět měli 6 dílků, pokud je to možné.

Poznámka: Pokud ve váčku není dostatek dílků, ale ve svém stojánku ještě nějaké dílky po dobrání máte, pokračujte ve hře se zbývajících dílky.

Pak hraje další hráč.

KONEC HRY

Hra končí na závěr hráčova tahu, pokud jsou splněny **obě** následující podmínky:
Ve váčku již nejsou žádné dílky **A ZÁROVEŇ** některému z hráčů došly dílky ve stojánku.

Poté přejděte k závěrečnému sčítání bodů.

ZÁVĚREČNÉ SČÍTÁNÍ BODŮ

Otočte své žetony pokladů a poté sečtěte:

- ♦ body, které jste získali umístěním dílků rodů;
- ♦ body uvedené na kartách rodů, s nimiž hru končíte;
- ♦ body uvedené na vašich žetonech pokladů.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů!
V případě remízy se soupeři o vítězství podělí.

VARIANTY:

V bodovací tabulce je navrženo několik variant. Na začátku své další hry se můžete rozhodnout, zda využijete 1, nebo více těchto variant (vybrané varianty si poznačte do bodovací tabulky). Mohou změnit přípravu a/nebo pravidla dané hry (viz *Varianty* v **Příloze**).

AUTOŘI

Herní design: Bruno Cathala a Théo Rivière

Ilustrace: Dan Gartman

Projektový manažer: Philippe Tardif
a Maxence Falempin

Vývojový tým: Pierre-Olivier Gravel,
Anh Tú Tran a Vincent Fugère

Výtvarné vedení: Fabienne Pyun
a Maëva Da Silva

Specialistka na předtiskovou přípravu: Marie-Eve Joly

Grafický design: Emeline D'Aoust
a Alexandra Gosselin

Marketing: Philippe Gariépy

Správa: Manon Sylvestre
a Julie Thibault

Ředitel Next Move: Jean-François Gagné

Ředitel kolekce: Vincent Goyat

Další text: Jérôme Vessière

Editace: Scott Lewis

Překlad: Alena Novotná

© 2027 Plan B Games Inc. (Next Move).
Next Move™ je ochranná známka vlastněná
společnostmi asmodee. Všechna práva vyhrazena.

Plan B Games Inc. - Asmodee Group SAS,
100-4001 rue F.-X.-Tessier, Vaudreuil-Dorion,
QC J7V 5V5 – Kanada
www.nextmove-games.com



HRA V TÝMU:

Platí všechna výše uvedená pravidla.

Jediné změny ve hře v týmu jsou následující:

- ♦ Před začátkem hry se hráči rozdělí do 2 dvojic a usadí se tak, aby se týmy v pořadí tahů střídaly.
- ♦ Během hry zaznamenávejte body týmu do 1 sloupce. V rámci týmu si své žetony pokladů můžete vzájemně prohlížet.
- ♦ Můžete se spolu bavit, ale veškerá komunikace musí probíhat nahlas a nesmí se odehrávat během umísťování herní desky, uplatňování efektů, o výměně dílků, a pokud si chcete mezi sebou půjčit žetony víl či kladiv. **Nesmíte** si navzájem prozrazovat, jaké druhy nebo kolik dílků máte ve svých stojáncích.

VÝMĚNA DÍLKŮ

Na začátku svého tahu si můžete vyměnit dílky se svým spoluhráčem. Můžete to provést 1 z následujících 2 způsobů:

- ♦ Uvedte dílek rodu, který hledáte, NEBO
- ♦ uveďte dílek rodu, který nabízíte.

Poté svůj požadavek přednese váš spoluhráč.

Jakmile každý z vás promluví, a když se rozhodnete ve výměně pokračovat, oba současně vyberete 1 ze svých dílků a položíte ho lícem dolů před sebe. Jakmile jsou vybrány oba dílky, dojde k jejich výměně.

POZNÁMKA: Vybrané dílky nemusí odpovídat vysloveným požadavkům.

Kromě toho vám váš spoluhráč může dát některé ze svých žetonů víl nebo kladiv, pokud s tím bude souhlasit.

Jakmile ve svém tahu začnete dílky umísťovat, nesmíte se bavit se svým spoluhráčem, dokud nebude umístěn poslední dílek.

Když nastane patová situace, soupeřův tým si vezme pouze 1 žeton pokladu.



Příklad č. 1:

„Pozor, rozhodně musíme hrát tady, tu příležitost přece nenecháme soupeřům!“

Příklad č. 2:

— Albert: Potřebuji elfa.

— Karel: Můžu ti dát skřeta.

— Albert: Tak jo, vyměníme si to.

Příklad č. 3:

Albert nemůže říct:

„Potřebuji skřeta NEBO elfa.“



Příloha Efekty rodů



Čaroděj

Efekt: Okamžitě vyměňte tuto kartu za kartu rodu některého soupeře. Efekt vyměnění karty musíte uplatnit okamžitě. Pokud žádný z vašich soupeřů nemá kartu rodu, vyměňte tuto kartu rodu za kartu rodu z řady vedle herní desky.

Hodnota na konci hry: 8 bodů.



Skřec

Efekt: Vyberte si soupeře. Podívejte se na jeho dílky, 1 mu seberte a přidejte ho do svého stojánu. Soupeř si nebude dobírat náhradní dílek.

Hodnota na konci hry: 3 body.



Elf

Efekt: Žádný.

Hodnota na konci hry: 15 bodů.



Drak

Efekt: Vezměte si 1 žeton pokladu ze zásoby (viz str. 6 Pravidel).

Hodnota na konci hry: 9 bodů.



Mořská panna

Efekt: Okamžitě si z váčku vyberte 1 dílek a přidejte ho do svého stojánu.

Hodnota na konci hry: 12 bodů.



Trpaslík

Efekt: Vezměte si 1 žeton kladiva ze zásoby. Pokud už v zásobě žádné žetony kladiv nezbývají, seberte 1 soupeřovi podle svého výběru. Můžete mít libovolný počet žetonů kladiv.

Hodnota na konci hry: 6 bodů.



Žetony kladiv

Před umístěním dílků můžete odložit 1 žeton kladiva do zásoby a odstranit z herní desky 1 dílek podle svého výběru. Odstraněný dílek vraťte do krabice.

- ♦ Můžete odložit více žetonů kladiv; za každý odložený žeton odstraňte 1 dílek.
- ♦ Nemusíte použít žeton kladiva, abyste se vyhnuli patové situaci.
- ♦ Ve hře 4 hráčů můžete během tahu svému spoluhráči předat žeton kladiva.

Pokud je dílek odstraněn z pole objevu, nesmíte na něj znovu umístit žeton objevu.



Víla

Efekt: Vezměte si 1 žeton víly ze zásoby. Pokud už v zásobě žádné žetony víl nezbývají, seberte 1 soupeřovi podle svého výběru. Můžete mít libovolný počet žetonů víl.

Hodnota na konci hry: 3 body.

Žetony víl



Při umísťování dílků můžete v tomto tahu odložit 1 žeton víly do zásoby a ignorovat omezení umístění trpaslíků a/nebo mořských panen. Ostatní pravidla umístění dílků rodů nadále platí.

Kromě toho:

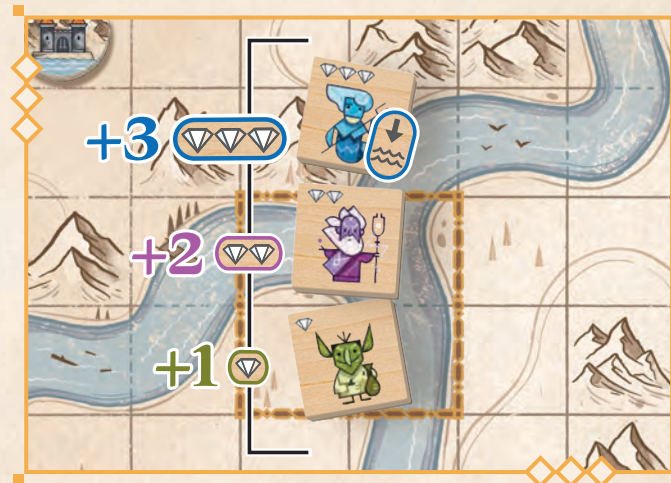
- ♦ Nemusíte použít žeton víly, abyste se vyhnuli patové situaci.
- ♦ Ve hře 4 hráčů můžete během tahu svému spoluhráči předat žeton víly.

PRVNÍ TAH

Albert je první hráč. Musí vytvořit řadu, která pokryje 1 centrální pole. Vybere si 3 různé dílky rodů a umístí je tak, aby se mořská panna nacházela na poli s vodou (↓).

Okamžitě získá 6 bodů (3 + 2 + 1).

Poté si dobře 3 dílky rodů, aby měl ve svém stojánku opět 6 dílků.



DRUHÝ TAH

Teď je na řadě Beáta. Vybere si 3 dílky stejného rodu a 1 ducha, přičemž dbá na to, aby všechny mořské panny umístila na pole s vodou (žeton objevu hradu se považuje za pole s vodou (↓)).

Odloží žeton objevu hradu a okamžitě získá 24 bodů (12 bodů × 2, protože žeton hradu hodnotu zdvojnásobuje).

Jelikož vytvořila řadu mořských panen, vezme si kartu mořské panny a uplatní její efekt. Rozhodla se, že si z váčku vezme 1 dílek draka.

Aby měla ve svém stojánku opět 6 dílků, dobře si náhodně další 3 dílky.

Poznámka: Hráči už nemohou umisťovat dílky na 3 pole, která pravoúhle sousedí s duchem.



TŘETÍ TAH

Teď je na řadě opět Albert. Rozhodne se umístit všechny své dílky rodů tak, aby vytvořil novou řadu v souladu s pravidly pro umísťování:

- ♦ Trpaslíka umístí na pole s horou (↑), **PŘÍČEMŽ**
- ♦ vytvořená řada i každá prodloužená řada se skládají buď:
 - ♦ z dílků stejného rodu, **NEBO**
 - ♦ z dílků různých rodů.

Ke svému skóre si přičte body za každou vytvořenou nebo prodlouženou řadu.

- Svisle: 11 bodů (A)
- Vodorovně: 4 body (B)
- Vodorovně: 1 bod (B)



V tomto tahu získává 16 bodů.

Celkem má 6 + 16 = 22 bodů.

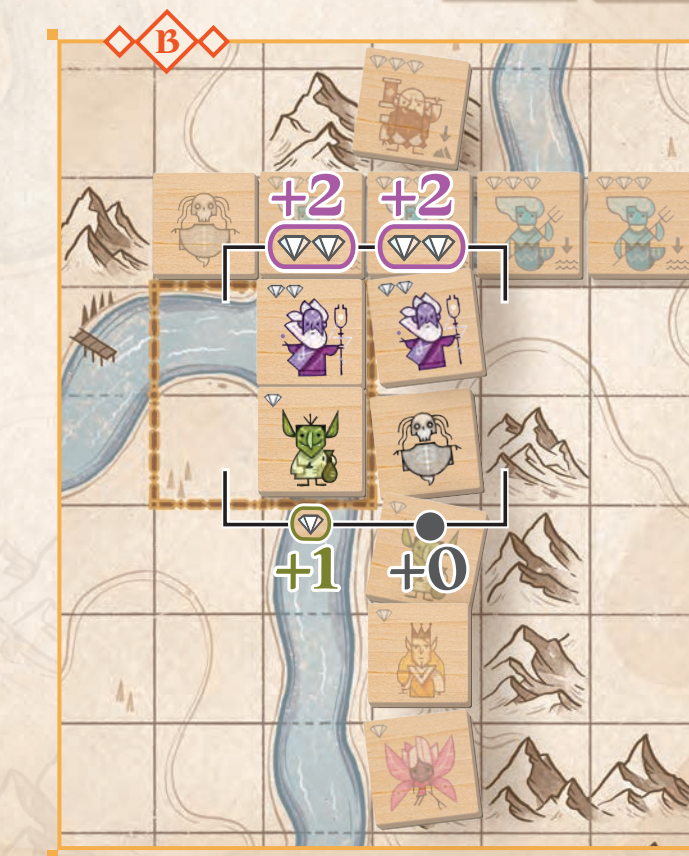
Jelikož vyprázdnil svůj stojánek, dobře si také 1 žeton pokladu. Našel poklad v hodnotě 13 bodů! Nechá ho otočený lícem dolů až do konce hry.

Jeho umístění dílky také prodloužily 2 řady stejných rodů:

- ♦ čarodějové
- ♦ skřeti (díky duchovi)

Vybere si 1 z těchto 2 karet rodů a okamžitě musí uplatnit její efekt.

Na závěr svého tahu si z váčku dobře nové dílky, aby jich měl ve svém stojánku opět 6.



VARIANTY

Před přípravou hry se můžete rozhodnout, zda chcete zahrnout 1, nebo více následujících variant. Zaškrtněte si je v bodovací tabulce.



STRAŠIDELNÉ PLÁŇ

Hra se hraje jako obvykle, s následující úpravou:

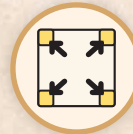
- ◆ Po prvním kroku vezměte z váčku 4 duchy a každého z nich umístěte na 1 ze 4 dílků objevu pokladu.



V JEDNOTĚ JE SÍLA

Hra se hraje jako obvykle, s následujícími úpravami:

- ◆ Když čtvrtý dílek umístíte do čtverce 2×2 tvořeného identickými dílky rodů, doberte si ze zásoby 1 žeton pokladu.
- ◆ Efekt žetonu kladiva nemůže odstranit dílky, které tvoří čtverec o rozměrech 2×2 (nebo větší obdélník).
- ◆ V každé hře si lze za každý rod dobrat pouze 1 žeton pokladu, a to bez ohledu na to, který hráč tvar dokončil.



HHRANICE

Hra se hraje jako obvykle, s následujícími úpravami:

- ◆ Když dílek umístíte na 1 ze 4 rohových polí na herní desce, dokončíte svůj tah jako obvykle a poté si zahrajete ještě 1 tah navíc.
- ◆ Každý rohový efekt lze v rámci 1 hry použít pouze jednou, a to i v případě, že dílek je odstraněn pomocí žetonu kladiva. V bodovací tabulce zaškrtněte rohová pole, kde byly umístěny dílky.



LOKÁLNÍ OBRANA

Hra se hraje jako obvykle, s následujícími úpravami:

- ◆ Když dílky umístíte tak, že jimi ohraničíte oblast, získáte navíc tolik bodů, kolik je v této oblasti neobsazených polí (tj. polí, na nichž není žádný dílek rodu).
- ◆ I 2 dílky, které jsou umístěny tak, že sousedí pouze rohem, se počítají jako ohraničení plochy.
- ◆ Každé pole může tímto způsobem přinést pouze 1 bod za hru, a to bez ohledu na to, kdo si ho přivlastní.



Příklad: Umístěním 4 dílků Albert ohraničí oblast 3 neobsazených polí. Získává tak další 3 body.



Příklad: Jelikož spolu 2 dílky čarodějů sousedí rohem (viz výše), vytváří ohraničenou oblast 2 neobsazených polí.