

Bruno Cathala y Théo Rivière



FANTASY TILES

— REGLAMENTO —

¿SERÁS CAPAZ DE UNIR LAS FACCIÓNES?

Diferentes Facciones conviven en este mundo. Alinéalas o apela al poder de sus pueblos para ganar puntos. En cada turno, roba y coloca tus fichas para obtener la máxima puntuación y acumular diferentes recompensas.



ANTES DE JUGAR

- 1 Coloca el **tablero** en el centro de la mesa, con cualquiera de sus dos caras bocarriba.
Para tu primera partida, se recomienda usar el lado A del tablero.

- 2 Mezcla las 12 **fichas de Descubrimiento** bocabajo. A continuación, colócalas encima de cada una de las casillas **X** del tablero en el orden que tú quieras antes de volver a darles la vuelta.



- 3 Prepara tu reserva al lado del tablero de la siguiente manera:
 - a Baraja las 20 **fichas de Tesoro** y apílalas con la cara del cofre hacia arriba hasta formar una torre.
 - b Coloca las 7 **cartas de Poder** bocarriba en una fila junto al tablero de juego.
 - c Junto al tablero de juego, coloca el mismo número de **fichas de Hada** que de participantes. Haz lo mismo con las **fichas de Martillo**.

Devuelve las fichas de Hada y de Martillo restantes a la caja.

- 4 Introduce las 80 **fichas de Facción** en la **bolsa** y asegúrate de mezclarlas bien. Las Facciones se dividen de la siguiente manera:



- 5 Entrega un **soporte** a cada participante. Cada participante sacará 6 fichas de la bolsa y las colocará en su soporte de manera que nadie más pueda verlas. Devuelve los soportes restantes a la caja.
- 6 Anota el nombre de cada participante en la **hoja de puntuación**.



OBJETIVO DEL JUEGO

Aquel participante que más puntos de Victoria (PV) haya acumulado al final de la partida ganará.

En partidas de 4 participantes, se recomienda que se dividan en equipos de 2 personas. El equipo que más puntos de Victoria (PV) tenga al final de la partida gana. Para más detalles sobre partidas por equipos véase la página 8.

PARTIDA

Usa el método que prefieras para elegir quién empezará la partida. Dicho participante tomará la carta de Poder Enano y 1 ficha de Martillo.

Tras el primer turno se continuará en el sentido de las agujas del reloj.

La partida acabará cuando estén vacíos TANTO los soportes COMO la bolsa.

TURNOS

En tu turno, sigue estos pasos en el siguiente orden:

- 1 **COLOCA LAS FICHAS**
- 2 **PUNTÚA**
- 3 **CONSIGUE RECOMPENSAS**
- 4 **ROBA NUEVAS FICHAS**

Una vez completados estos pasos, será el turno del siguiente participante.



1 COLOCA LAS FICHAS

En tu turno, escoge 1 o más fichas de Facción de tu soporte; **podrán ser todas iguales o todas diferentes**. Colócalas para que conecten de **manera vertical u horizontal** con al menos otra ficha a lo largo del tablero.

Es decir, las fichas seleccionadas durante tu turno deberán situarse adyacentemente de manera que CREEN o AMPLIEN una secuencia continua sobre el tablero (sea una fila o una columna):

- ♦ **AMPLÍA una línea:** las fichas se colocan en una línea ya existente, formando una secuencia continua de fichas (1); la línea puede ampliarse por uno de los extremos o por ambos
- ♦ **CREA una línea:** las fichas que se colocan forman una nueva línea continua que puede ampliar o cruzar 1 o más líneas ya existentes (2).

Todas las líneas creadas o ampliadas estarán compuestas por:

A Fichas de Facción **todas idénticas entre sí.**

O BIEN

B Fichas de Facción **todas diferentes entre sí.**

Importante: durante el primer turno solo se puede utilizar la opción CREAR mencionada anteriormente. Es obligatorio colocar al menos una ficha en una de las cuatro casillas iniciales del centro del tablero, en lugar de conectarla a una ficha ya existente. Además, no se podrá utilizar una ficha de Fantasma por sí sola en este primer turno.

RESTRICCIONES DE COLOCACIÓN

La mayoría de las fichas de Facción se pueden colocar en cualquier tipo de casilla. Sin embargo, ciertas Facciones tienen algunas restricciones de colocación:

- ♦ Las fichas de Enano **deberán** colocarse en las casillas de Montaña.
- ♦ Las fichas de Sirena **deberán** colocarse en las casillas de Lago.



Nota: una casilla que contenga una ficha de Descubrimiento Castillo contará tanto como casilla de Lago (🌊) como de Montaña (⛰️).

- ♦ No se puede colocar una ficha en una casilla perpendicular a una ficha de Fantasma que ya se encuentre colocada en el tablero (véase «Fantasma» en la página siguiente).

Anatomía de las fichas

Valor PV



Emblema de la Facción



Restricciones de movimiento



	Enano	Enano	Enano	Enano	Enano	Enano	Enano	Enano
Montaña	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
Lago	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
Foresta	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
Castillo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

FICHAS DE DESCUBRIMIENTO



Cuando coloques tus fichas de Facción en el tablero, puedes ubicarlas sobre fichas de Descubrimiento. Las fichas de Descubrimiento se retirarán durante la fase de Puntuación.



FANTASMA



La Facción Fantasma no es como las demás. Durante tu turno podrás usar un máximo de 1 ficha de Fantasma. A elección del participante esta ficha de Fantasma se considerará idéntica o diferente del resto de fichas de su turno. Una línea de fichas de Facciones diferentes puede contener como máximo 7 Facciones diferentes + 1 de Fantasma.

- Una sola ficha de Fantasma podrá representar a una Facción en una línea y a otra Facción diferente en una línea que se cruce con ella.
- En el tablero, una línea nunca podrá contener más de una ficha de Fantasma.
- Una vez colocada, una ficha de Fantasma impedirá que otros participantes, en turnos posteriores, coloquen fichas en casillas adyacentes a ella, sea de manera horizontal o vertical.



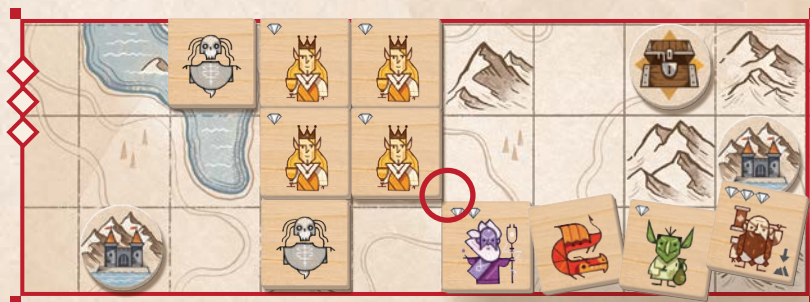
Se coloca una línea con 5 Facciones diferentes, incluyendo 1 Fantasma. El Fantasma sirve de conexión con la línea del Dragón. Por lo tanto, la ficha Fantasma es un Dragón en una línea, pero no necesariamente en la otra.

A partir de ahora, no se pueden colocar fichas en los espacios situados a la derecha y por debajo del Fantasma.

EN CASO DE PUNTO MUERTO

En el extraño caso de NO PODER jugar en tu turno (por imposibilidad de colocar las fichas):

- Enséñales a los demás participantes las fichas de Facción en tu soporte (para demostrar que no puedes realizar ningún movimiento).
- Coloca una línea de fichas de tal forma que una de ellas toque la **esquina** de otra ya colocada.
- Cada uno de tus oponentes robará una ficha de Tesoro de la reserva (véase «Tesoro», página 6).



Es el turno de Bea, pero no puede jugar. Muestra a los demás que no tiene ni Elfo ni Fantasma en su soporte. A continuación, juega creando una nueva línea que toque la esquina de una ficha ya colocada. Alberto y Carlos roban cada uno 1 ficha de Tesoro de la reserva.

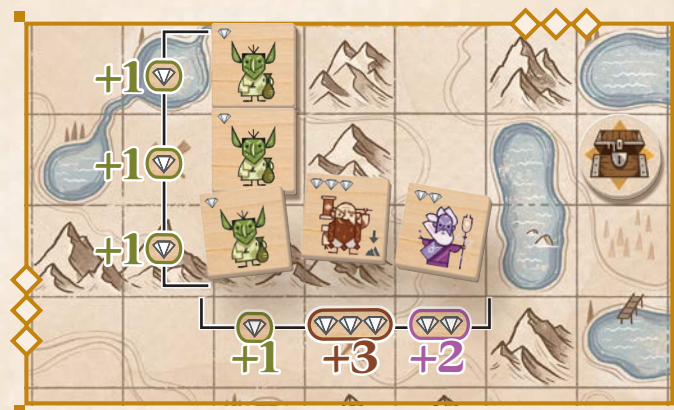
2 PUNTÚA

Acumula los PV de las fichas creando o ampliando líneas en tu turno:

- Una misma ficha se puede contar por separado como parte de dos líneas diferentes.
- Si durante este turno cubres una ficha de Descubrimiento Castillo, los PV de las líneas que ocupaba dicha ficha valen por dos. A continuación, el Castillo se devuelve a la caja y la ficha de Facción que se encuentra en esa casilla permanece en el tablero.

Nota: a la hora de puntuar, si una línea abarca dos fichas de Descubrimiento Castillo, el valor de PV de esa línea se cuadruplica antes de retirar ambas fichas.

Anota la puntuación obtenida durante este turno en la hoja de puntuación.



3 CONSIGUE RECOMPENSAS

Consigue las recompensas obtenidas en el siguiente orden:

A. Descubrimiento de un tesoro

Si has cubierto una ficha de Descubrimiento Tesoro durante este turno, roba 1 ficha de Tesoro de la reserva. A continuación, devuelve la ficha de Descubrimiento Tesoro ahora cubierta a la caja.

B. Estado del soporte

Si tu soporte está vacío, roba 1 ficha de Tesoro de la reserva.

C. Fichas de Facción idénticas

Cuando crees o amplíes una línea de fichas de Facción idénticas, podrás obtener la carta de Poder correspondiente.

- Si aún no la tienes (es decir, si está en la reserva o delante de un rival), toma la carta y colócala delante de ti.
 - Independientemente de si acabas de hacerte con ella o ya la tenías, aplica su efecto, si es posible (consulta «Poderes de Facción» en el **Anexo**).
- Si creas o amplías varias líneas de fichas de Facción idénticas, solo podrás aplicar el efecto de 1 carta de Poder que coincida, independientemente de si ya la tenías o acabas de tomarla. El efecto se aplica una vez por turno.
 - Los Fantasmas no tienen una carta de Poder correspondiente.

Fichas de Tesoro

Mantén tus fichas de Tesoro boca abajo delante de ti. Podrás mirarlas en secreto en cualquier momento, pero solo darás a conocer sus valores y sumará sus PV al final de la partida.



Una vez se agoten las fichas de Tesoro de la reserva cada participante que deba robar una anotará 7 puntos en su lugar.

Anatomía de las cartas de Poder

Valor de PV

12

Emblema de la Facción

Efecto



4 ROBA FICHAS NUEVAS

Repón tu soporte robando nuevas fichas de Facción de la bolsa, de manera que vuelvas a tener 6 fichas, si es posible.

Nota: si no quedan suficientes fichas en la bolsa, pero aún te quedan fichas en el soporte después de robar, sigue jugando con las fichas que te quedan.

Turno del siguiente participante.

FINAL DEL JUEGO

Al final del turno de un participante, la partida se dará por finalizada si se cumplen **las dos condiciones siguientes:**
No quedan más fichas en la bolsa **Y** el soporte de algún participante está vacío.

Hora de hacer el recuento final.

RECuento FINAL

Muestra tus fichas de Tesoro y calcula tu puntuación sumando los siguientes elementos:

- ◆ Los PV obtenidos al colocar fichas de Facción
- ◆ Los PV reflejados en las cartas de Poder con las que hayas acabado la partida
- ◆ Los PV de tus fichas Tesoro

¡Quien haya acumulado el mayor número de puntos de Victoria ganará!
En caso de empate, se compartirá la victoria.

VARIANTES:

En la hoja de puntuación encontrarás otras variantes del juego. Al comenzar tu próxima partida, podrás decidir jugar con una o más de estas variantes (marca las variantes elegidas en la hoja de puntuación). Es posible que algunas afecten a las reglas del juego o a la preparación (véase «Variantes» en el **Anexo**).

Créditos

Diseñadores del juego: Bruno Cathala y Théo Rivière

Ilustraciones: Dan Gartman

Directores de proyecto: Philippe Tardif y Maxence Falempin

Equipo de desarrollo: Pierre-Olivier Gravel, Anh Tú Tran y Vincent Fugère

Artistic Direction: Fabienne Pyun y Maëva Da Silva

Especialista en preimpresión: Marie-Eve Joly

Diseño gráfico: Emeline D'Aoust y Alexandra Gosselin

Marketing: Philippe Gariépy

Administración: Manon Sylvestre y Julie Thibault

Director de Next Move: Jean-François Gagné

Head of Creation: Vincent Goya

Redacción adicional: Jérôme Vessière

Editing: Scott Lewis

Traducción al español: Laura Barea Pozo

Revisión de traducción al español: Joaquín C. Martín-Rayó

© 2027 Plan B Games Inc. (Next Move).
Next Move™ es una marca registrada propiedad de entidades asmodee.
Todos los derechos reservados.

Plan B Games Inc. - Asmodee Group SAS,
100-4001 rue F.-X.-Tessier, Vaudreuil-
Dorion, QC J7V5V5 - Canada
www.nextmove-games.com



JUEGO POR EQUIPOS:

(solo para 4 participantes)

Todas las reglas previamente descritas anteriormente se seguirán aplicando.

Los únicos cambios para el Juego por equipos son los siguientes:

- ◆ Antes de jugar, los participantes formarán dos equipos de 2, sentándose de manera que facilite que los equipos vayan por turnos.
- ◆ Durante la partida, anota la puntuación del equipo en una sola columna. Está permitido que los participantes de un mismo equipo se muestren las fichas de Tesoro que tienen entre sí.
- ◆ Los participantes de un mismo equipo pueden comunicarse entre sí, pero toda comunicación debe realizarse en voz alta y nunca mientras se colocan las fichas. La comunicación entre compañeros de un mismo equipo se limita a la disposición del tablero, la activación de poderes, las solicitudes de intercambio y la petición de fichas de Hada o Martillo entre sí. **No pueden** revelarse mutuamente los tipos ni las cantidades de fichas que tienen en sus soportes.

INTERCAMBIO

Al comienzo de tu turno, **puedes** intercambiar fichas con tu pareja de equipo. Para ello, tendrás que realizar una única solicitud de una de las dos formas siguientes:

- ◆ Indica una ficha de Facción que estés buscando; o
- ◆ Indica una ficha de Facción que estés ofreciendo.

A continuación, tu pareja de equipo realizará su propia solicitud.

Una vez que ambos participantes hayan hablado, si se decide seguir adelante con el intercambio, ambos deberán seleccionar una de sus fichas al mismo tiempo y colocarla boca abajo delante de sí. Una vez elegidas ambas fichas, se intercambian.

NOTA: no es necesario que las fichas elegidas coincidan con las peticiones.

Además, tu pareja de equipo podrá darte alguna de sus fichas de Hada o Martillo si está de acuerdo.

Una vez que empieces a colocar fichas en tu turno, no podrás comunicarte con tu pareja de equipo hasta que se haya colocado la última ficha.

Si se llega a un punto muerto, el equipo contrario solo robará una ficha de Tesoro.



Ejemplo 1:

«¡Ojo, tenemos que colocarla ahí sí o sí, no podemos dejarle esa oportunidad al equipo contrario!»

Ejemplo 2:

— Alberto: Estoy buscando un Elfo.

— Carlos: Puedo darte un Duende.

— Alberto: Intercambiamos de todos modos.

Ejemplo 3:

Alberto no puede decir:

«Estoy buscando un Duende O un Elfo».



Apéndice PODERES



MAGO

Efecto: intercambia inmediatamente esta carta con una carta de Poder de un oponente. Debes aplicar inmediatamente el efecto de la carta intercambiada.

Valor al final de la partida: 8 PV



DUENDE

Efecto: elige a un oponente. Mira sus fichas y roba 1, añadiéndola a tu soporte. El oponente no roba una ficha de sustitución.

Valor al final de la partida: 3 PV



ELFO

Efecto: ninguno.

Valor al final de la partida: 15 PV



DRAGÓN

Efecto: roba 1 ficha de Tesoro de la reserva (véase la página 6).

Valor al final de la partida: 9 PV



SIRENA

Efecto: busca y roba inmediatamente 1 ficha de tu elección de la bolsa y añádela a tu soporte.

Valor al final de la partida: 12 PV



ENANO

Efecto: toma 1 ficha de Martillo de la reserva. Si no quedan en la reserva, roba 1 al oponente que elijas. Puedes tener tantas fichas de Martillo como quieras.

Valor al final de la partida: 6 PV

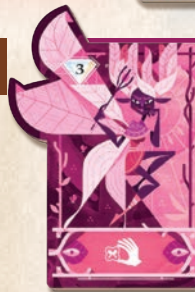


FICHAS DE MARTILLO

Antes de colocar las fichas, podrás descartar 1 ficha de Martillo a la reserva para retirar 1 ficha de tu elección del tablero. Devuelve la ficha retirada a la caja.

- ◆ Puedes descartar varias fichas de Martillo por turno. Por cada una retira una ficha del tablero.
- ◆ No es obligatorio utilizar una ficha de Martillo para evitar un punto muerto.
- ◆ En una partida de 4 participantes, puedes dar una ficha de Martillo a tu pareja de equipo durante su turno.

Si se retira una ficha de una casilla de Descubrimiento, no vuelvas a colocar una ficha de Descubrimiento en ella.



HADA

Efecto: toma 1 ficha de Hada de la reserva. Si no quedan en la reserva, roba 1 al oponente que elijas. Puedes tener tantas fichas de Hada como quieras.

Valor al final de la partida: 3 PV



FICHAS DE HADA

Al colocar fichas, puedes descartar 1 ficha de Hada a la reserva para colocar cualquier número de fichas de Enano y/o Sirena en **cualquier** tipo de terreno durante este turno.

Además:

- ◆ No es obligatorio utilizar una ficha de Hada para evitar un punto muerto.
- ◆ En una partida de 4 participantes, podrás dar una ficha de Hada a tu pareja de equipo durante su turno.

EJEMPLOS DE UNA PARTIDA DE 2 PARTICIPANTES

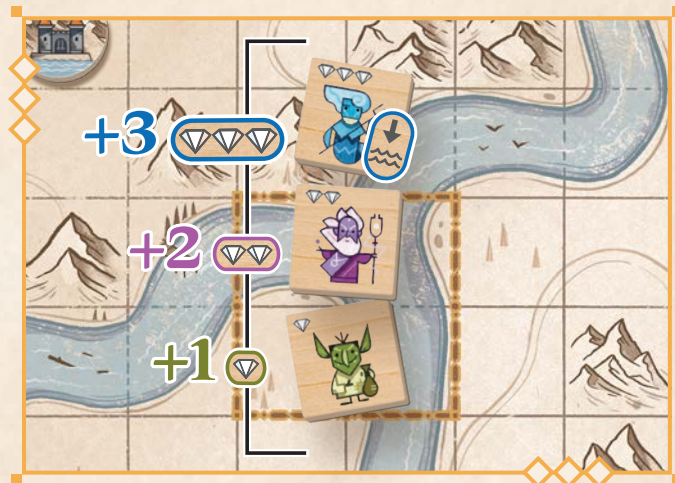
TURNO 1

Alberto es el primero en jugar. Debe formar una línea que cubra una de las casillas centrales. Elige 3 fichas de Facción diferentes y las coloca, asegurándose de:

- ◆ Colocar a la Sirena en una casilla de Agua (↓).

Inmediatamente obtiene 6 PV ($3 + 2 + 1$).

A continuación, roba 3 fichas de Facción para reponer su soporte hasta llegar a 6 fichas.



TURNO 2

Ahora es el turno de Bea. Escoge 3 fichas de Facción idénticas y 1 de Fantasma, asegurándose de colocar cada Sirena en una casilla de Agua (una ficha de Descubrimiento de Castillo cuenta como casilla de Agua (↓)).

Ahora, descarta la ficha de Descubrimiento Castillo y obtiene inmediatamente 24 PV ($12 \text{ PV} \times 2$, ya que la ficha de Castillo duplica el valor).



Como ha creado una línea de Sirena, toma la carta de Poder Sirena y activa su efecto. Decide tomar 1 ficha de Dragón de la bolsa.

Rellena su soporte con hasta 6 fichas robando 3 fichas más al azar.

Nota: los participantes ya no podrán colocar fichas en las 3 casillas perpendicularmente adyacentes al Fantasma.



TURNO 3

Vuelve a ser el turno de Alberto. Decide colocar todas sus fichas de Facción para crear una nueva línea siguiendo las reglas de colocación:

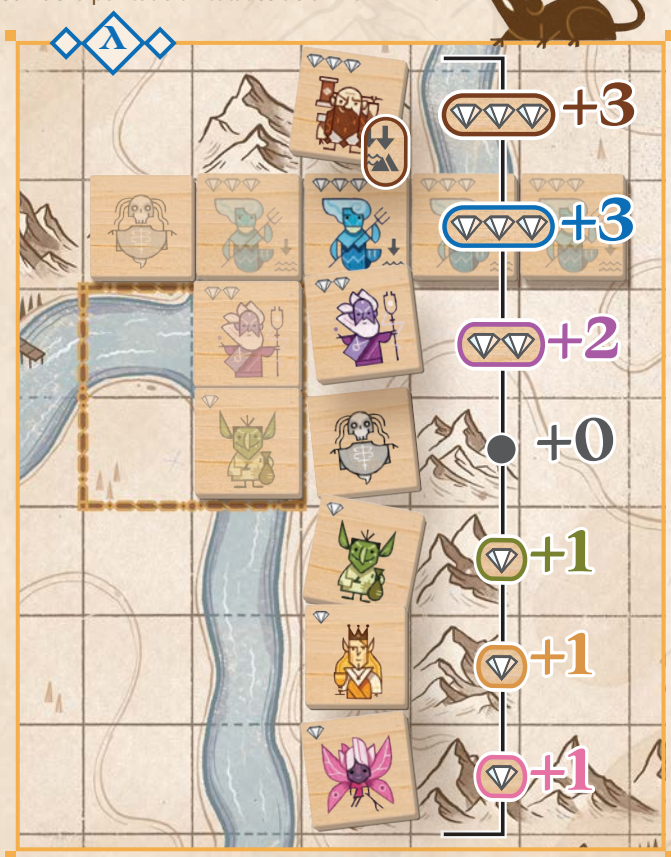
- ♦ Su Enano se coloca en una casilla de Montaña (▲), y
- ♦ La línea creada y cada línea ampliada están formadas por:
 - ♦ fichas de Facción idénticas entre sí, ○
 - ♦ fichas de Facción diferentes entre sí.

Suma a su puntuación los PV de cada línea creada o ampliada.

- Verticalmente: 11 PV (▲)
- Horizontalmente: 4 PV (B)
- Horizontalmente: 1 PV. (B)

En este turno, obtiene 16 PV en total.

Su nueva puntuación total es de 6 + 16 = 22 PV.



Como ha vaciado su soporte de fichas, también roba 1 ficha de Tesoro. ¡Ha encontrado un tesoro que vale 13 PV! Lo mantiene bocabajo hasta el final de la partida.

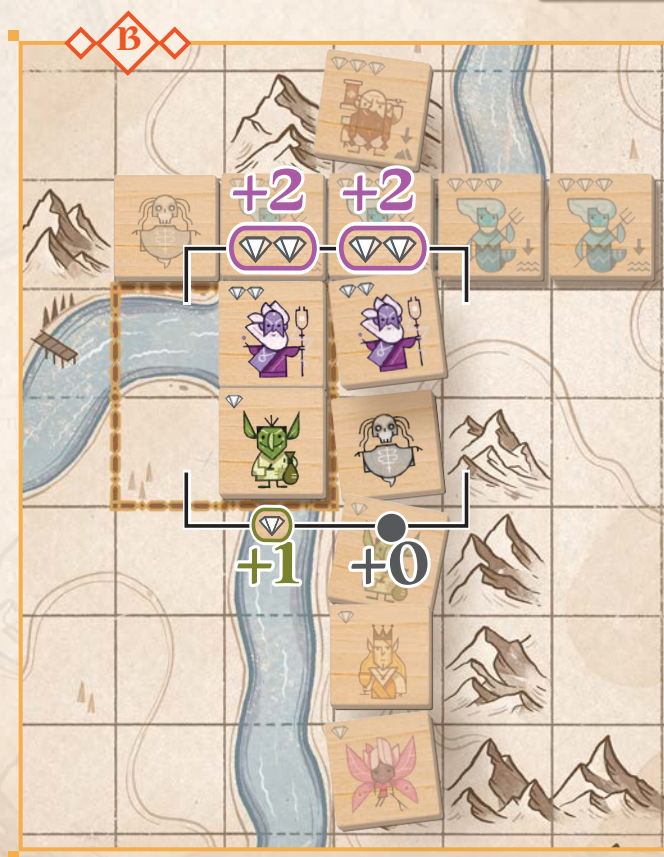
Las fichas que ha colocado también han ampliado dos líneas formadas por fichas de Facciones idénticas.

♦ Magos

♦ Duendes (gracias al Fantasma)

Elige una de esas 2 cartas de Poder y debe aplicar su efecto inmediatamente.

Termina su turno robando hasta tener de nuevo 6 fichas en su soporte.



VARIANTES

Antes de la preparación, puedes optar por incorporar una o más de las siguientes variantes. No olvides marcar las que elijas en la hoja de puntuación.



LLANURAS EMBRUJADAS

La partida se desarrolla como de costumbre con la siguiente modificación en la preparación:

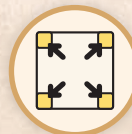
- ◆ Preparación: tras el paso 1, saca 4 fichas de Fantasma de la bolsa y colócalas sobre cada una de las 4 fichas de Descubrimiento Tesoro.



CIUDAD SITIADA

El juego se desarrolla como de costumbre con las siguientes modificaciones:

- ◆ Cuando coloques la cuarta ficha en un cuadrado de 2x2 formado por fichas de la misma Facción, roba 1 ficha de Tesoro de la reserva.
- ◆ El efecto de una ficha de Martillo no puede eliminar fichas que formen parte de un cuadrado de 2x2 (o un rectángulo mayor).
- ◆ Solo se puede robar 1 ficha de Tesoro por cada Facción por partida, independientemente de qué participante haya completado el cuadrado.



TIERRAS FRONTERIZAS

El juego se desarrolla como de costumbre, con las siguientes modificaciones:

- ◆ Cuando coloques una ficha en una de las cuatro esquinas del tablero, completa tu turno como de costumbre y, a continuación, realiza un turno adicional.
- ◆ Esta particularidad solo se aplica una vez por partida, incluso si se retira una ficha de la esquina utilizando un Martillo. Marca en la hoja de puntuación las esquinas en las que se hayan colocado fichas.



DEFENSA DE CUARTEL

La partida se desarrolla como de costumbre con las siguientes modificaciones:

- ◆ Cuando coloques fichas que delimiten un área rodeada de fichas, suma tantos PV como casillas vacías (es decir, casillas que no contengan una ficha) haya dentro de esa área.
- ◆ Dos fichas colocadas de forma que solo sean adyacentes en diagonal **también contarán** a la hora de delimitar un área.
- ◆ Cada casilla solo puede sumar 1 PV por partida de esta forma, independientemente de quién lo anote.



Ejemplo: al colocar estas 4 fichas, Alberto delimita un área de 3 espacios desocupados. Gana 3 PV adicionales.



Ejemplo: las 2 fichas de Mago están conectadas por sus esquinas, tal y como se indica en la imagen superior, y forman así un área cerrada que contiene 2 casillas vacías.