

Bruno Cathala & Théo Rivière



FANTASY Tiles

— REGOLAMENTO —

SARÀ POSSIBILE RIUNIRE LE FAZIONI?

In questo mondo coesistono diverse fazioni e i giocatori ottengono punti allineandole o invocando il potere del loro popolo. In ogni turno, ogni giocatore pesca e colloca le proprie tessere per ottenere bonus e aumentare al massimo il punteggio.



PREPARAZIONE

- 1 Collocare il **tabellone** al centro dell'area di gioco.
Per la prima partita, è consigliabile utilizzare il lato A del tabellone.

- 2 Mescolare i 12 **segnalini scoperta** a faccia in giù, poi collocarne 1 in modo casuale su ogni casella **X** del tabellone. Poi, girarli tutti a faccia in su.



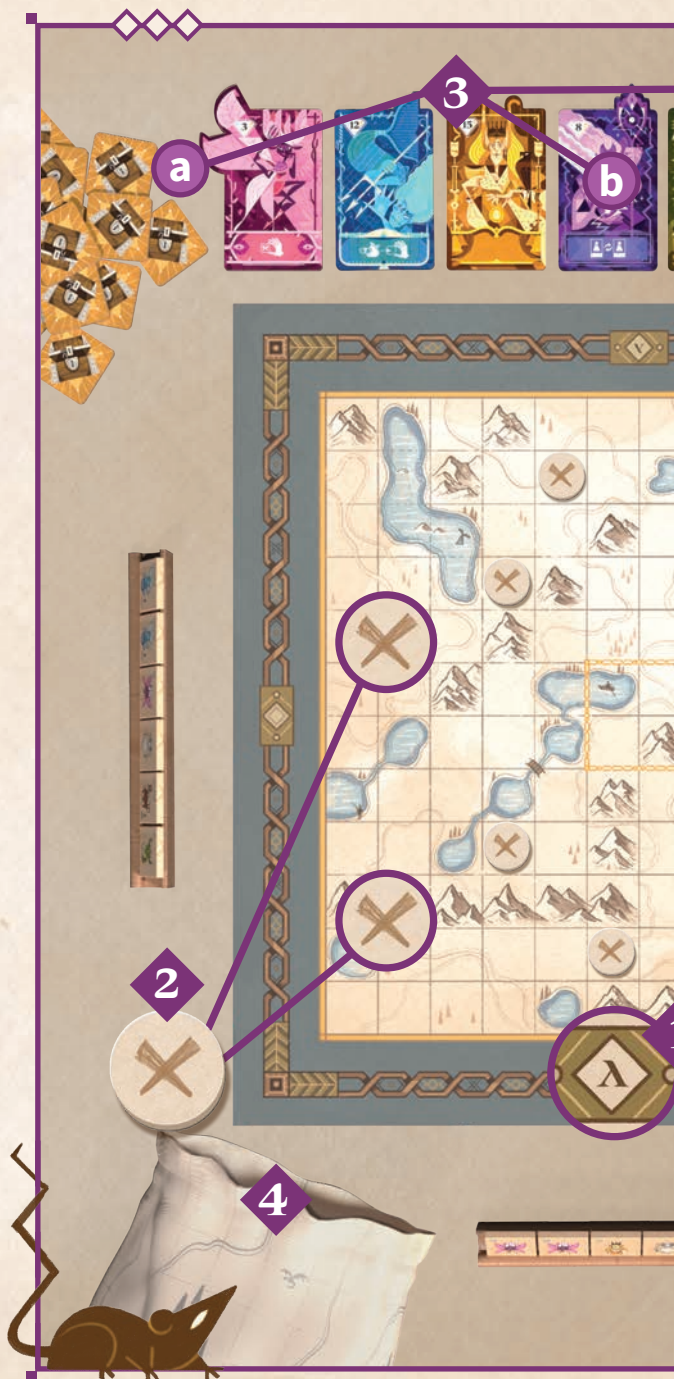
- 3 Formare la riserva accanto al tabellone come segue:
 - a Mescolare i 20 **gettoni tesoro** con il lato forziere a faccia in su e formare una pila.
 - b Collocare le 7 **carte potere** a faccia in su in una fila accanto al tabellone.
 - c Sempre accanto al tabellone, collocare tanti **segnalini ali** quanti sono i giocatori. Fare lo stesso con i **segnalini martello**.

Rimettere gli eventuali segnalini ali e martello inutilizzati nella scatola.

- 4 Collocare le 80 **tessere fazione** nel **sacchetto** e mescolarle. Le tessere fazione sono suddivise come segue:



- 5 Consegnare un **portatessere** a ogni giocatore, che pesca 6 tessere dal sacchetto e le colloca nel proprio portatessere, in modo che siano visibili solo a lui. Rimettere gli eventuali portatessere extra nella scatola.
- 6 Scrivere il nome di ogni giocatore nel **blocchetto segnapunti**.





OBIETTIVO DEL GIOCO

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria (PV) alla fine della partita è il vincitore.

Nelle partite a 4 giocatori, è consigliabile che i giocatori si dividano in 2 squadre da 2. La squadra con il maggior numero di punti vittoria (PV) totali alla fine della partita, vince. Ulteriori dettagli sulla modalità a squadre a pagina 8.

SVOLGIMENTO

Selezionare il primo giocatore nel modo che si preferisce. Quel giocatore prende la carta potere Nano e 1 segnalino martello. Il primo giocatore svolge il primo turno, dopodiché, la partita prosegue in senso orario.

La partita termina quando il sacchetto è vuoto E quando il portatessere di uno qualsiasi dei giocatori è vuoto.

TURNO DI GIOCO

Nel proprio turno, ogni giocatore esegue questi passi nel seguente ordine:

- 1 **COLLOCARE TESSERE**
- 2 **CALCOLARE IL PUNTEGGIO**
- 3 **OTTENERE BONUS**
- 4 **PESCARRE NUOVE TESSERE**

Una volta completati questi passi il turno passa al giocatore successivo.



1 COLLOCARE TESSERE

Nel proprio turno, il giocatore sceglie 1 o più tessere fazione dal proprio portatessere, **tutte uguali** o **tutte diverse fra loro**, e le colloca sul tabellone **collegandole ortogonalmente** ad almeno 1 tessera già presente sul tabellone.

Le tessere scelte devono essere collocate in una linea retta (che può essere una colonna o una riga) in modo da **ESTENDERE** o **CREARE** una sequenza continua di tessere in orizzontale o verticale:

- ♦ **ESTENDERE una linea:** le tessere vengono collocate in una linea esistente, formando una sequenza continua; la linea può essere estesa da una o da entrambe le estremità.
- ♦ **CREARE una linea:** le tessere collocate formano una nuova linea di tessere, che può estendere o intersecare 1 o più linee.

Tutte le linee create o estese devono essere formate da:

A Tessere fazione **tutte uguali tra loro**.

OPPURE

B Tessere fazione **tutte diverse tra loro**.

Importante: Nel primo turno, il primo giocatore deve optare per “CREARE una linea” (vedi sopra), collocando 1 o più delle sue tessere su una delle 4 caselle di partenza al centro del tabellone, invece di collegarsi a una tessera già presente. Inoltre, non gli è consentito giocare un Fantasma singolo in questo primo turno.

RESTRIZIONI DI COLLOCAMENTO

È possibile collocare la maggior parte delle tessere su una qualsiasi casella. Tuttavia, per alcune fazioni si applicano restrizioni di collocamento:

- ♦ Le tessere Nano **devono** essere collocate sulle caselle Montagna.
- ♦ Le tessere Sirena **devono** essere collocate sulle caselle Acqua.



Nota: Una casella che contiene un segnalino scoperta Castello conta sia come casella Acqua (↓) sia come casella Montagna (▲).

- ♦ Non è consentito collocare una tessera su una casella ortogonalmente adiacente a una tessera Fantasma già presente sul tabellone (vedi *Tessera Fazione Fantasma* nella pagina seguente).

Anatomia di una Tessera Fazione

Valore in PV



Immagine della fazione



Restrizioni di collocamento



	Castello	Nano	Sirena	Fantasma	Nano	Sirena	Nano	Sirena
Montagna	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
Acqua	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
Montagna	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
Acqua	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

SEGNALINI SCOPERTA



Quando si collocano le proprie tessere fazione sul tabellone, è possibile collocarle sopra i segnalini scoperta, che verranno rimossi durante il calcolo del punteggio.



TESSERA FAZIONE FANTASMA



La tessera fazione Fantasma è speciale. Quando un giocatore colloca le proprie tessere, può scegliere di collocare fino a 1 Fantasma prendendolo dal proprio portatessere. Un Fantasma è considerato identico quando viene collocata una linea di tessere uguali o diverso quando viene collocata una linea di tessere diverse. Una linea di tessere fazione diverse può comprendere al massimo 7 fazioni diverse + 1 Fantasma.

- ◆ Una singola tessera Fantasma può rappresentare una fazione in una linea e una fazione diversa in un'altra linea che interseca la prima.
- ◆ Una linea sul tabellone non può mai contenere più di 1 tessera Fantasma.
- ◆ Una volta collocata, una tessera Fantasma impedisce ai giocatori nei turni futuri di collocare tessere nelle caselle che sono ortogonalmente adiacenti a essa.



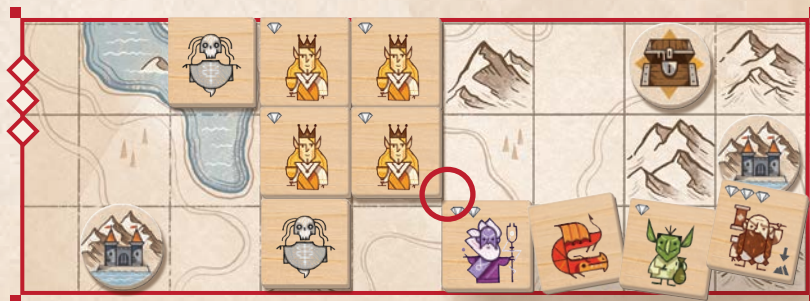
Viene collocata una linea di 5 tessere fazione diverse, inclusa 1 tessera Fantasma. Il Fantasma serve da collegamento alla linea di tessere Drago, perciò rappresenta una tessera Drago in una linea e una fazione diversa nell'altra linea.

D'ora in avanti, non possono più essere collocate tessere nella casella a destra e nella casella sotto la tessera Fantasma.

IN CASO DI STALLO

Nel raro caso in cui NON sia possibile giocare nel proprio turno (poiché non è consentito alcun collocamento):

1. Rivelare le proprie tessere fazione agli altri giocatori per dimostrare l'impossibilità di effettuare mosse,
2. Creare una linea in modo che 1 delle tessere tocchi **l'angolo** di una tessera già presente sul tabellone.
3. Ogni avversario pesca 1 gettone tesoro dalla riserva (vedi *Gettoni Tesoro* a pagina 6).



È il turno di Sofia, ma non può effettuare alcuna mossa. Dimostra di non avere né Elfi né Fantasmi nel suo portatessere. Poi, crea una nuova linea che tocca l'angolo di una tessera già presente. Fabio e Lorenzo pescano 1 gettone tesoro ciascuno dalla riserva.

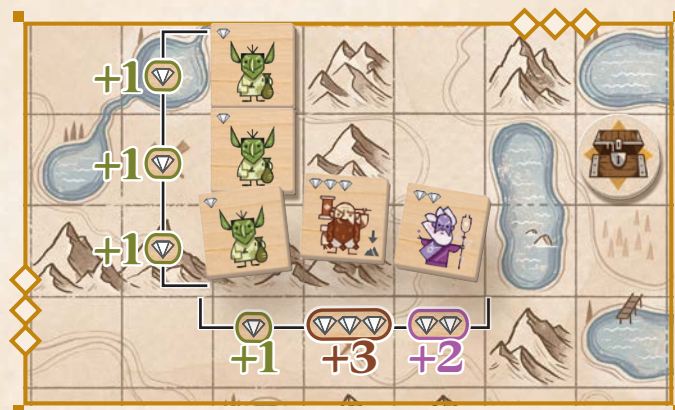
2 CALCOLARE IL PUNTEGGIO

Calcolare i PV delle tessere di ogni linea creata e/o estesa durante questo turno:

- ◆ La stessa tessera può essere conteggiata due volte se fa parte di due linee diverse.
- ◆ Se un giocatore ha coperto un segnalino scoperta Castello durante questo turno, i PV di ogni linea che include la casella occupata dal segnalino vengono raddoppiati. Il segnalino viene poi rimesso nella scatola e la tessera fazione sulla casella rimane sul tabellone.

Nota: Durante il calcolo del punteggio, se una linea copre 2 segnalini scoperta Castello, i PV di quella linea vengono quadruplicati, poi vengono rimossi entrambi i segnalini.

Annotare i punti ottenuti durante questo turno sul blocchetto segnapunti.



3 OTTENERE BONUS

Ottenere gli eventuali bonus guadagnati, nell'ordine seguente:

A. Scoperta di un Tesoro

Se un giocatore ha coperto un segnalino scoperta Tesoro durante il proprio turno, pesca 1 gettone tesoro dalla riserva e rimette il segnalino scoperta Tesoro nella scatola.

B. Portatessere Vuoto

Se il portatessere di un giocatore ora è vuoto, quel giocatore pesca 1 gettone tesoro dalla riserva.

C. Tessere fazione uguali

Quando un giocatore crea o estende una linea di tessere fazione uguali, **può** reclamare la carta potere corrispondente.

1. Se non la possiede già (ovvero se la carta si trova nella riserva o davanti a un avversario), la prende e la colloca davanti a sé.
 2. A prescindere che l'abbia appena presa o che la possieda già, ne applica l'effetto, se possibile (vedi *carta potere* nell'**Appendice**).
- ◆ Se un giocatore crea o estende più linee di tessere fazione uguali, può reclamare 1 sola delle carte potere corrispondenti, applicandone l'effetto una sola volta durante il proprio turno.
 - ◆ I Fantasmici non possiedono una carta potere corrispondente.

Gettoni Tesoro

Tenere i propri gettoni tesoro a faccia in giù davanti a sé. È consentito guardarli in segreto in qualunque momento, ma solo alla fine della partita verrà rivelato e calcolato il loro valore in PV.



Nel caso in cui un giocatore debba pescare un gettone tesoro quando la riserva è esaurita, ottiene invece 7 punti immediatamente. Annotare questi punti direttamente sul blocchetto segnapunti.

Anatomia di una Carta Potere

Valore in PV

Immagine della fazione

Effetto



4 PESCARE NUOVE TESSERE

Rifornire il proprio portatessere pescando nuove tessere fazione dal sacchetto fino ad averne di nuovo 6, se possibile.

Nota: Se nel sacchetto non ci sono abbastanza tessere, ma i giocatori ne hanno ancora sul proprio portatessere dopo aver pescato, la partita prosegue con le tessere rimanenti.

Il turno passa ora al giocatore successivo.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine del turno di un giocatore, la partita termina se sono soddisfatte **entrambe** le seguenti condizioni:
Non ci sono più tessere nel sacchetto **E** il portatessere di uno qualsiasi dei giocatori è vuoto.

In tal caso, si procede con il calcolo del punteggio finale.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO FINALE

Tutti i giocatori rivelano gli eventuali gettoni tesoro e calcolano il proprio punteggio sommando:

- ◆ I PV già ottenuti dal collocamento delle tessere fazione
- ◆ I PV mostrati sulle carte potere che possiedono alla fine della partita
- ◆ I PV mostrati sui propri gettoni tesoro.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita!
In caso di parità, la vittoria viene condivisa.

VARIANTI

Sul blocchetto segnapunti sono proposte diverse varianti. All'inizio della partita successiva, i giocatori possono decidere di applicare una o più di queste varianti (spuntando quelle scelte sul blocchetto segnapunti). Tali varianti possono modificare la preparazione e/o le regole di quella partita (vedi *Varianti* nell'**Appendice**).

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Bruno Cathala & Théo Rivière

Illustrazioni: Dan Gartman

Responsabile Progetto: Philippe Tardif
& Maxence Falempin

Sviluppo: Pierre-Olivier Gravel, Anh Tú Tran
& Vincent Fugère

Direzione Artistica: Fabienne Pyun & Maëva Da Silva

Specialista Prestampa: Marie-Eve Joly

Progetto Grafico: Emeline D'Aoust
& Alexandra Gosselin

Marketing: Philippe Gariépy

Amministrazione: Manon Sylvestre
& Julie Thibault

Direzione Next Move: Jean-François Gagné

Direzione Linea di Prodotti: Vincent Goyat

Testi Aggiuntivi: Jérôme Vessière

Revisione: Scott Lewis

EDIZIONE ITALIANA ASMODEE

Traduzione: Silvia Paganelli

Revisione: Elisabetta Colombo

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

© 2027 Plan B Games Inc. (Next Move).
Next Move™ è un marchio registrato di proprietà delle entità asmodee. Tutti i diritti riservati.

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

MODALITÀ A SQUADRE:

(Solo 4 giocatori)

Applicare tutte le regole descritte in precedenza.

Le uniche differenze di questa modalità sono le seguenti:

- ◆ Prima della preparazione, i giocatori formano 2 squadre da 2 e si siedono in modo che le squadre si alternino nello svolgimento dei turni.
- ◆ Durante la partita, i giocatori scrivono il punteggio della propria squadra in un'unica colonna. I membri della stessa squadra possono guardare i rispettivi gettoni tesoro.
- ◆ I compagni di squadra possono comunicare tra loro, ma ogni comunicazione deve avvenire a voce alta e mai durante il collocamento delle tessere. I soli argomenti consentiti sono la configurazione del tabellone, gli effetti delle carte potere, le richieste di scambio e la richiesta di segnalini ali o martello al proprio compagno. **Non** è possibile mostrare al proprio compagno il tipo o la quantità di tessere presenti nel proprio portatessere.

◇◇ SCAMBIARE ◇◇

All'inizio del proprio turno, il giocatore attivo **può** scambiare tessere con il proprio compagno di squadra. Per farlo, è consentito formulare un'unica richiesta in uno dei due modi seguenti:

- ◆ Dichiarare quale tessera fazione si sta cercando; oppure
- ◆ Dichiarare quale tessera fazione si sta offrendo.

Poi, il compagno di squadra formula una richiesta a sua volta.

Dopo che entrambi i membri della squadra hanno formulato le loro richieste, se decidono di procedere con lo scambio, scelgono contemporaneamente 1 delle proprie tessere e la collocano a faccia in giù davanti a loro. Dopodiché, i giocatori si scambiano le tessere.

Nota: Le tessere scelte non devono necessariamente corrispondere alle richieste effettuate.

Inoltre, un giocatore può cedere al proprio compagno qualsiasi numero dei propri segnalini ali e martello, se è d'accordo.

Una volta che un giocatore inizia a collocare tessere durante il proprio turno, non può più comunicare con il compagno di squadra finché non colloca l'ultima tessera.

In caso di stallo, la squadra avversaria pesca solo 1 gettone tesoro.



Esempio 1:

“Occhio, dobbiamo assolutamente giocare lì, non lasciamo questa occasione alla squadra avversaria!”

Esempio 2:

— Fabio: “Sto cercando un Elfo”.

— Lorenzo: “Posso darti un Goblin”.

— Fabio: “Ok, facciamo lo scambio comunque”.

Esempio 3:

Fabio non può dire:

“Sto cercando un Goblin OPPURE un Elfo”.



— APPENDICE — CARTE POTERE



MAGO

Effetto: Scambiare immediatamente questa carta con una carta potere di un avversario e applicare subito l'effetto della carta appena ricevuta.

Valore a fine partita: 8 PV



Goblin

Effetto: Scegliere un avversario. Guardare le sue tessere e rubargliene 1 da aggiungere al proprio portatessere. L'avversario non pesca alcuna tessera per rimpiazzare quella sottratta.

Valore a fine partita: 3 PV



Elfo

Effetto: Nessuno.

Valore a fine partita: 15 PV



DRAGO

Effetto: Pescare 1 gettone tesoro dalla riserva (vedi pagina 6 del **Regolamento**).

Valore a fine partita: 9 PV



SIRENA

Effetto: Cercare e prendere immediatamente 1 tessera **a propria scelta** dal sacchetto e aggiungerla al proprio portatessere.

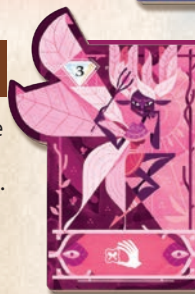
Valore a fine partita: 12 PV



NANO

Effetto: Prendere 1 segnalino martello dalla riserva. Se non ne sono rimasti, rubarne 1 a un avversario a propria scelta. Non c'è limite al numero di segnalini martello che è possibile avere.

Valore a fine partita: 6 PV



FATA

Effetto: Prendere 1 segnalino ali dalla riserva. Se non ne sono rimasti, rubarne 1 a un avversario a propria scelta. Non c'è limite al numero di segnalini ali che si possono avere.

Valore a fine partita: 3 PV

SEGNALINI MARTELLO



Prima di collocare tessere, è possibile scartare 1 segnalino martello per rimuovere 1 tessera a propria scelta dal tabellone. Rimettere la tessera rimossa nella scatola.

- ◆ È possibile scartare più segnalini martello: per ogni segnalino scartato, rimuovere 1 tessera.
- ◆ Non è obbligatorio usare un segnalino martello per evitare lo stallo.
- ◆ In una partita a 4 giocatori, è possibile dare qualsiasi numero di segnalini martello al proprio compagno di squadra durante il suo turno.

Se una tessera viene rimossa da una casella ✕, non collocare di nuovo un segnalino scoperta su di essa.

SEGNALINI ALI



Quando vengono collocate tessere, è possibile scartare 1 segnalino ali per ignorare le restrizioni di collocamento di tessere Nano e/o Sirena durante questo turno. È comunque obbligatorio seguire altre regole di collocamento. Inoltre:

- ◆ Non è obbligatorio usare un segnalino ali per evitare lo stallo.
- ◆ In una partita a 4 giocatori, è possibile dare qualsiasi numero di segnalini ali al proprio compagno di squadra durante il suo turno.

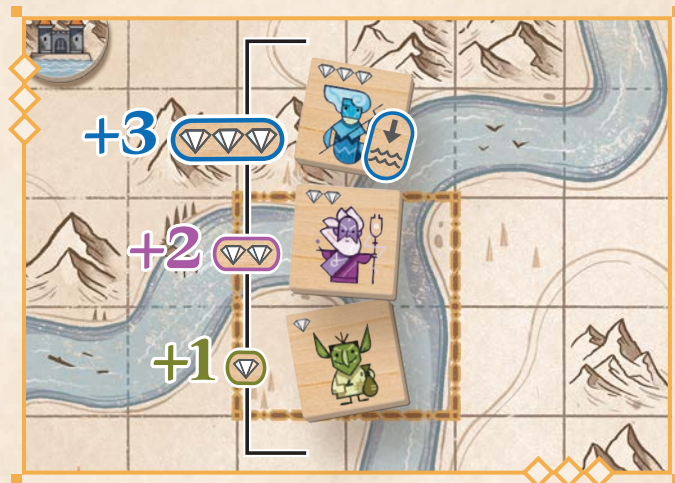
TURNO 1

Fabio è il primo giocatore. Deve creare una linea che copra 1 delle caselle centrali. Sceglie 3 tessere fazione diverse e le colloca, assicurandosi di:

- ◆ Collocare la Sirena su una casella Acqua. (↓).

Ottiene immediatamente 6 PV (3 + 2 + 1).

Poi, rifornisce il suo portatessere pescando 3 tessere fazione in modo da averne di nuovo 6.



TURNO 2

Ora è il turno di Sofia. Sceglie 3 tessere fazione uguali e 1 Fantasma, assicurandosi di collocare ogni Sirena su una casella Acqua (un segnalino scoperta Castello viene trattato come una casella Acqua (↓)).

Scarta il segnalino scoperto Castello e ottiene immediatamente 24 PV (12 PV x 2 perché il segnalino scoperto Castello raddoppia il valore).



Dato che ha creato una linea di tessere Sirena, prende la carta potere Sirena e ne innesca l'effetto. Sceglie di prendere 1 tessera Drago dal sacchetto.

Poi, rifornisce il suo portatessere pescando 3 tessere fazione in modo da averne di nuovo 6.

Nota: I giocatori non possono più collocare tessere sulle 3 caselle ortogonalmente adiacenti al Fantasma.



TURNO 3

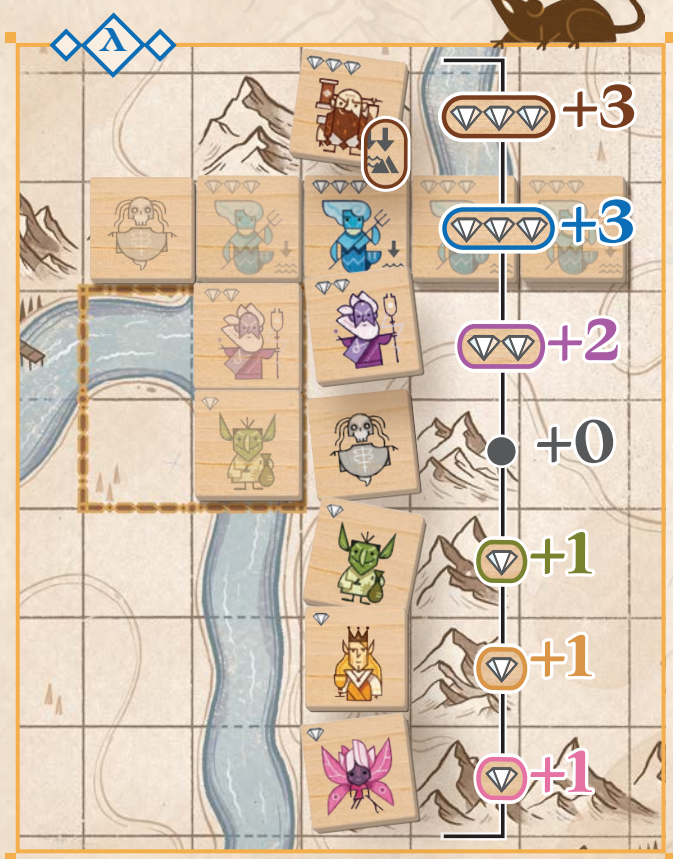
È di nuovo il turno di Fabio, che sceglie di collocare tutte le sue tessere fazione per creare una nuova linea che rispetti le seguenti regole di collocamento:

- ♦ Il Nano viene collocato su una casella Montagna (▲) e
- ♦ La linea creata e ogni linea estesa sono composte da:
 - ♦ Tessere fazione tutte uguali, **oppure**
 - ♦ Tessere fazione tutte diverse.

Aggiunge al suo punteggio i PV per ogni linea creata o estesa.

- In verticale: 11 PV (A)
- In orizzontale: 4 PV (B)
- In orizzontale: 1 PV (B)

Nel suo turno ottiene 16 PV.



Il suo nuovo punteggio totale è $6 + 16 = 22$ PV.

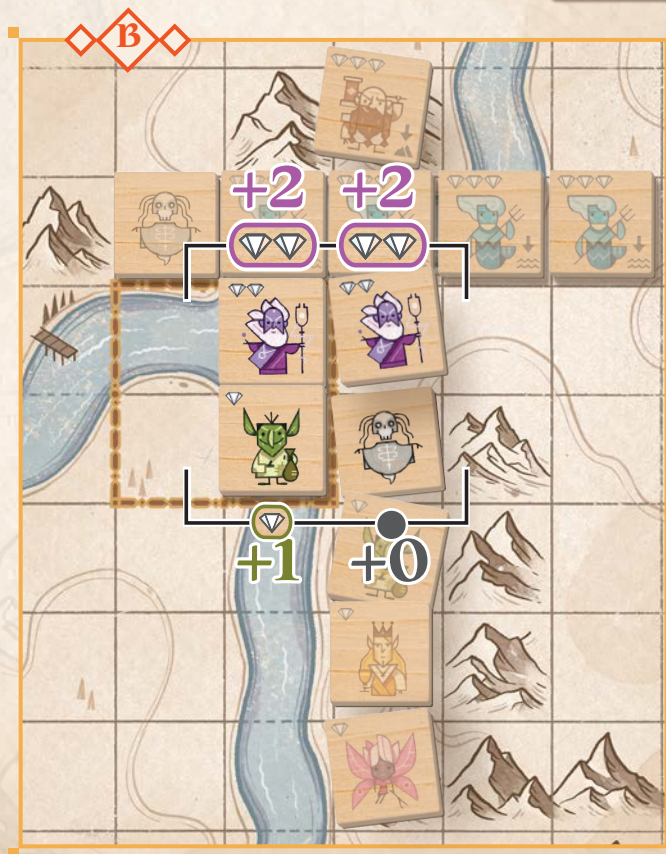
Dato che ha svuotato il suo portatessere, pesca anche 1 gettone tesoro. Ha trovato un tesoro che vale ben 13 PV! Lo conserva a faccia in giù fino alla fine della partita.

Le tessere che ha collocato estendono anche due linee di tessere fazioni uguali.

- ♦ Mago
- ♦ Goblin (grazie al Fantasma)

Sceglie 1 delle 2 carte potere corrispondenti e ne applica immediatamente l'effetto.

Termina il suo turno pescando il numero di tessere fazione necessario ad averne di nuovo 6 sul portatessere.



VARIANTI

Prima della preparazione è possibile applicare una o più delle seguenti varianti.
Spuntare quelle scelte sul blocchetto segnapunti.



LANDE INFESTATE

La partita si svolge come di norma, con la seguente aggiunta alla preparazione:

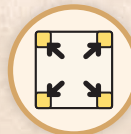
- ◆ Dopo il passo 1, prendere 4 tessere Fantasma dal sacchetto e collocare ciascuna di esse sui 4 segnalini scoperta Tesoro.



L'UNIONE FA LA FORZA

La partita si svolge come di norma, con le seguenti aggiunte:

- ◆ Quando un giocatore colloca la quarta tessera in un quadrato 2x2 di tessere fazione uguali, pesca 1 gettone tesoro dalla riserva.
- ◆ L'effetto di un segnalino martello non si può applicare a tessere che fanno parte di un quadrato 2x2 (o di un rettangolo più grande).
- ◆ È possibile pescare solo 1 gettone tesoro per ogni fazione per partita, a prescindere da quale giocatore abbia completato il quadrato.



TERRE DI CONFINE

La partita si svolge come di norma, con le seguenti aggiunte:

- ◆ Quando un giocatore colloca una tessera su una o più delle 4 caselle agli angoli del tabellone, completa il proprio turno come di norma e poi svolge un turno extra.
- ◆ Questo effetto può essere applicato una volta sola per partita, anche se si rimuove una tessera usando un segnalino martello. Spuntare sul blocchetto segnapunti le caselle d'angolo su cui sono state collocate delle tessere.



DIFESA DEL TERRITORIO

La partita si svolge come di norma, con le seguenti aggiunte:

- ◆ Quando un giocatore, collocando 1 o più tessere, crea un'area di caselle non occupate (prive di tessere fazione) completamente circondata da tessere, ottiene un ammontare di PV aggiuntivi pari al numero di caselle vuote in quell'area.
- ◆ Se 2 tessere sono diagonalmente adiacenti **sono considerate valide** ai fini della chiusura di un perimetro.
- ◆ Ogni casella vale solo 1 PV per ogni partita, a prescindere da chi la reclama.



Esempio: Collocando queste 4 tessere, Fabio crea un'area di 3 caselle non occupate e ottiene 3 PV aggiuntivi.



Esempio: Le due tessere Mago sono diagonalmente adiacenti, come indicato nell'immagine, e creano un'area di 2 caselle non occupate.