

Bruno Cathala en Théo Rivière



FANTASY Tiles

SPELREGELS

SLAG JE ERIN DE WEZENS TE VERENIGEN?

In deze wereld leven verschillende wezens naast elkaar. Verdien punten door de wezens te verenigen of door een beroep te doen op de kracht van hun volk. Elke beurt trek en plaats je tegels om zoveel mogelijk punten en bonussen te verdienen.



VOORBEREIDING

- 1 Leg het **bord** in het midden van de tafel, op een zijde naar keuze.

Voor het eerste spel raden we aan om de A-kant van het bord te gebruiken.

- 2 Schud de 12 ontdekkingsfiches en leg er willekeurig 1 gedekt op elk van de **X** velden op het bord. **Draai ze daarna allemaal om**, zodat de afbeelding zichtbaar is.



- 3 Leg de voorraad naast het bord als volgt klaar:

- a Schud de **20 schattegels** en maak een stapel met de kistzijde naar boven.
- b Leg de **7 krachtkarten** open in een rij naast het spelbord.
- c Leg naast het spelbord zoveel **feeën**fiches als er spelers zijn. Doe hetzelfde met de **hamer**fiches.

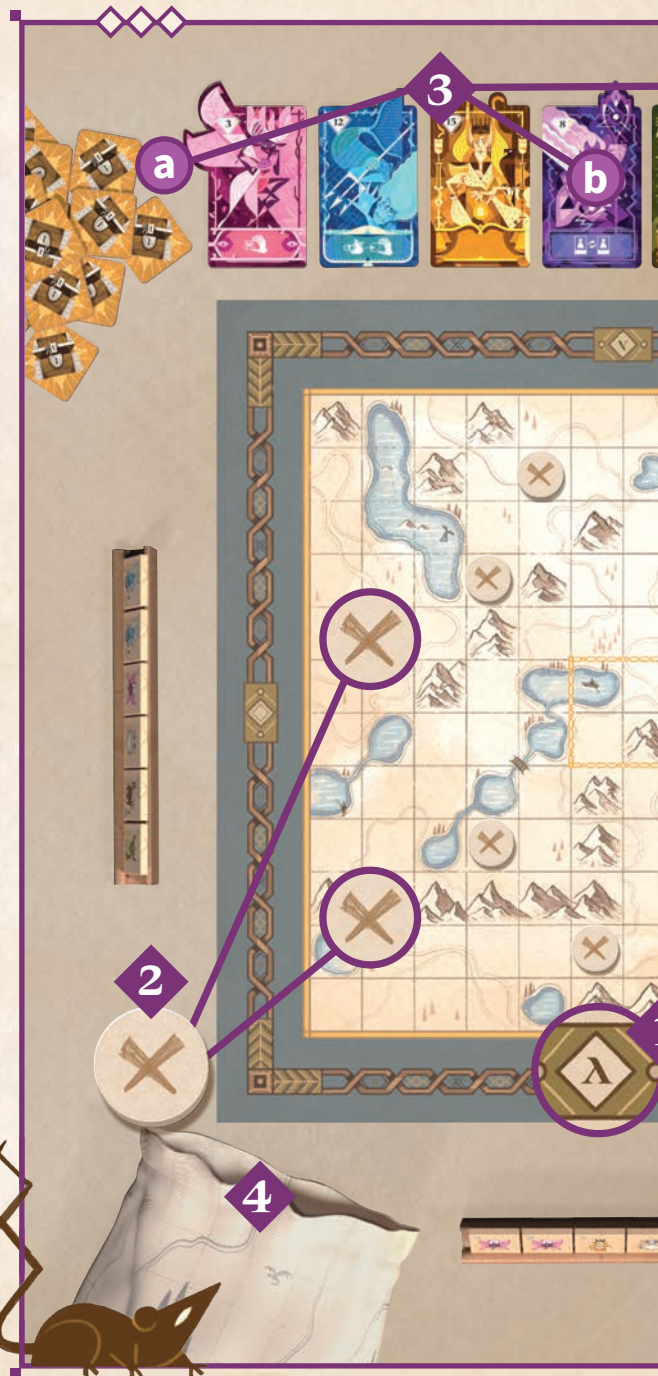
Leg de overgebleven feeën- en hamerfiches terug in de doos.

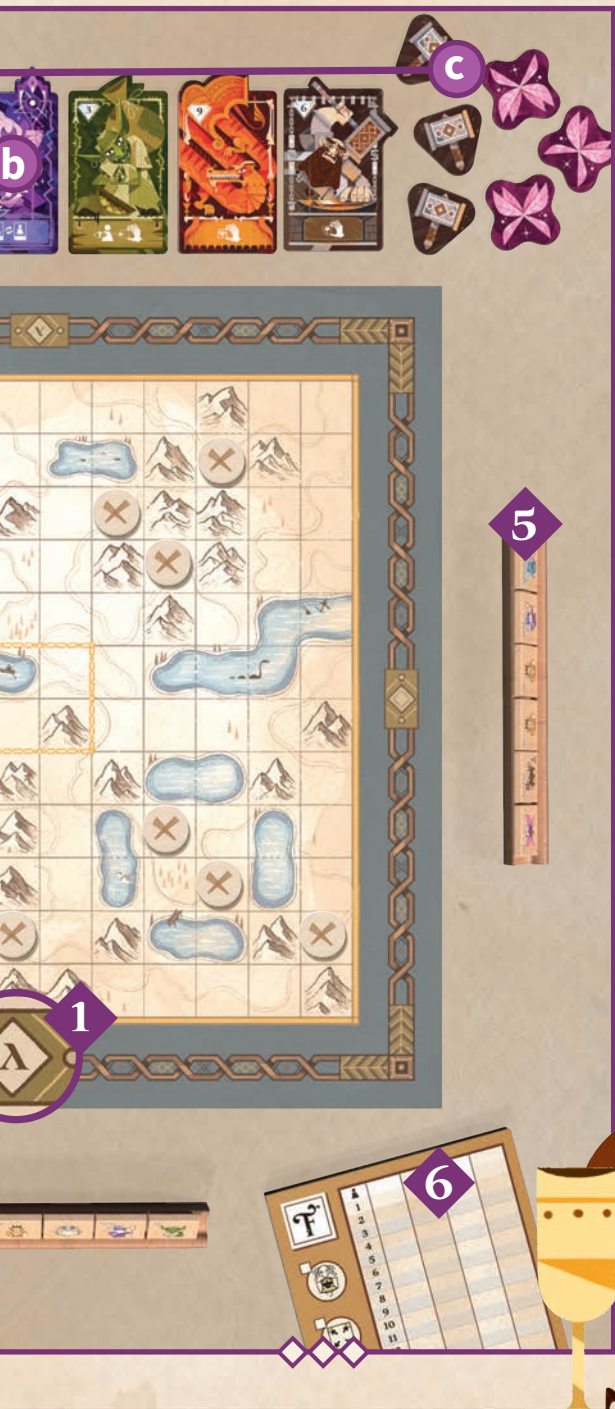
- 4 Doe de **80 wezentegels** in de **zak** en schud ze goed door elkaar. De wezentegels zijn als volgt verdeeld:



- 5 Geef elke speler een **rekje**. Elke speler trekt 6 tegels uit de zak en plaatst deze op zijn rek zodat alleen hij/zij de afbeelding kan zien. Doe eventuele overige rekjes terug in de doos.

- 6 Schrijf de naam van elke speler op een **scoreblad**.





DOEL VAN HET SPEL

De speler met de meeste overwinningspunten (OP) aan het einde van het spel is de winnaar.

In een spel met 4 spelers raden we aan dat de spelers zich opsplitsen in twee teams van 2 spelers. Het team met het hoogste aantal gezamenlijke overwinningspunten (OP) aan het einde van het spel wint. Gedetailleerde regels voor het spelen in teams staan op pagina 8.

SPELVERLOOP

De startspeler is als eerste aan de beurt, waarna het spel met de klok mee verdergaat.

Het spel eindigt wanneer de zak leeg is EN wanneer het rek van een speler leeg is.

SPEELBEURT

Voer tijdens je beurt de volgende stappen in volgorde uit:

- 1 **TEGELS PLAATSEN**
- 2 **PUNTEN TELLEN**
- 3 **BONUSSEN VERDIENEN**
- 4 **NIEUWE TEGELS TREKKEN**

Zodra je de bovenstaande stappen hebt uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt.



1 Tegels plaatsen

Kies tijdens je beurt 1 of meer wezens op je rek, die ofwel **allemaal identiek** ofwel **allemaal verschillend** zijn. Plaats ze vervolgens op het spelbord en zorg ervoor dat ze **orthogonaal** (horizontaal of verticaal) verbonden zijn met minstens 1 tegel op het bord.

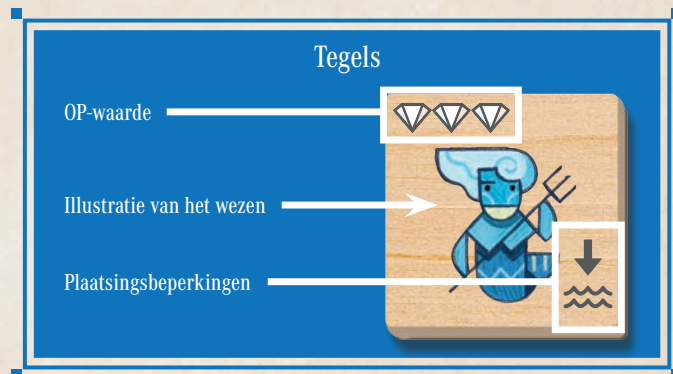
Je moet de gekozen tegels in eenzelfde rechte lijn plaatsen (dit kan een rij of een kolom zijn) zodat ze een aaneengesloten reeks tegels horizontaal of verticaal **VERLENGEN** of **VORMEN**:

- ♦ **Een lijn VERLENGEN:** Plaats de tegels in een bestaande lijn, zodat een aaneengesloten reeks tegels ontstaat ; je mag de lijn aan één of aan beide uiteinden verlengen.
- ♦ **Een lijn VORMEN:** De geplaatste tegels vormen een nieuwe lijn van aaneengesloten tegels, die 1 of meer andere lijnen kan verlengen.

Alle gevormde of verlengde lijnen moeten bestaan uit:

- A Wezens die **allemaal identiek** zijn.
- OF
- B Wezens die **allemaal verschillend** zijn.

Belangrijk: In de eerste beurt moet de startspeler de optie 'Een lijn VORMEN' kiezen en minstens 1 van zijn tegels op een van de 4 startvelden in het midden van het bord plaatsen in plaats van deze aan een loodrechte bestaande lijn te verbinden. Bovendien mag de startspeler geen alleenstaand spook spelen tijdens de eerste ronde.



PLAATSINGSBEPERKINGEN

Je kunt de meeste wezens op elk type veld plaatsen. Voor bepaalde wezens gelden echter plaatsingsbeperkingen:

- ♦ Je moet dwergtegels op bergvelden plaatsen.
- ♦ Je moet zeemeermintegels op watervelden plaatsen.



Opmerking: Een veld met een kasteelfiche telt als een waterveld (↓) en als een bergveld (↑).

- ♦ Je mag geen tegel plaatsen op een veld dat orthogonaal grenst aan een spooktegelt die al op het bord ligt (zie **Spook** op de volgende pagina).

	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ONTDEKKINGSFICHES



Wanneer je je wezens op het bord plaatst, mag je ze op ontdekkingsfiches plaatsen. De ontdekkingsfiches worden tijdens de puntentelling verwijderd.



SPOOK



Het spook is een special soort wezen. Wanneer je tegels plaatst, mag je maximaal 1 spooktegel van je rek kiezen. Een spook wordt als identiek beschouwd wanneer je een lijn identieke tegels legt, of verschillend wanneer je een lijn verschillende tegels legt. Een lijn van verschillende wezens kan maximaal 7 verschillende wezens + 1 spook bevatten.

- ◆ Een enkele spooktegel kan in de ene rij één wezen voorstellen en in een kruisende lijn een ander wezen.
- ◆ Een lijn op het bord mag nooit meer dan 1 spook bevatten.
- ◆ Spelers mogen in volgende beurten geen tegels plaatsen op velden die orthogonaal aan een spook grenzen.



Je plaatst een lijn van 5 verschillende wezens, waaronder 1 spook. Het spook dient als verbinding met de drakenlijn. In de ene lijn stelt het spook dus een draak voor en in de andere lijn een ander wezen.

Vanaf nu kunnen er geen tegels meer worden geplaatst op de velden rechts van en onder het spook.

ALS JE GEEN TEGEL KUNT PLAATSEN

In het zeldzame geval dat je tijdens je beurt NIET kunt spelen (omdat geen enkele plaatsing geldig zou zijn):

1. Laat de wezens op je rek aan de andere spelers zien (om aan te tonen dat je geen tegels kunt plaatsen),
2. Leg een lijn waarbij 1 van de tegels de **hoek** van een bestaande tegel raakt.
3. Al je tegenstanders trekken elk 1 schattetegel uit de voorraad (zie Schattetegels, pagina 6).



Het is Bea's beurt, maar ze kan niet spelen. Ze laat zien dat ze geen elfen of spoken op haar rek heeft staan. Vervolgens speelt ze haar beurt door een nieuwe lijn te vormen die de hoek van een bestaande tegel raakt. Albert en Charlie trekken elk 1 schattetegel uit de voorraad.

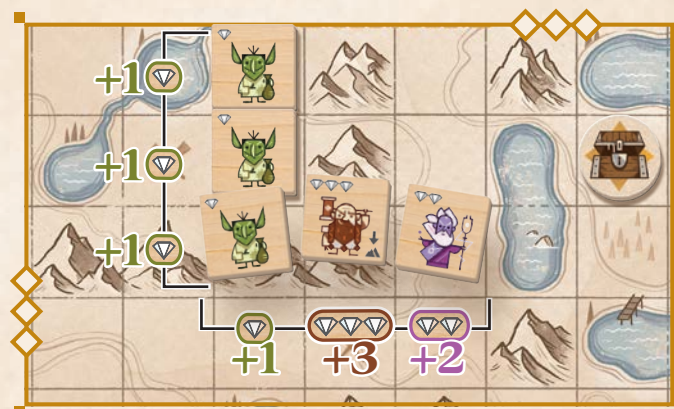
2 PUNTEN TELLEN

Tel de OP van de tegels in elke lijn die je tijdens deze beurt hebt gevormd of verlengd:

- ♦ Je mag dezelfde tegel twee keer meetellen als onderdeel van twee verschillende lijnen.
- ♦ Als je tijdens deze beurt een kasteelfiche hebt bedekt, mag je de OP verdubbelen van de lijnen waarin het kasteelfiche zich bevond. Leg het fiche vervolgens terug in de doos. Het wezen op het veld blijft op het bord liggen.

Opmerking: Als een lijn tijdens de puntentelling 2 kasteelfiches bedekt, dan mag je de OP van die lijn verviervoudigen voordat je beide fiches in de doos doet.

Noteer de punten die je tijdens deze beurt hebt behaald op het scoreblad.



3 BONUSSEN VERDIENEN

Ontvang de verdiende bonussen in deze volgorde:

A. Een schat ontdekken

Als je tijdens deze beurt een schatfiche hebt bedekt, trek je 1 schattegelt uit de voorraad. Leg het schatfiche vervolgens terug in de doos.

B. Status van je rek

Als je rek leeg is, trek je 1 schattegelt uit de voorraad.

C. Identieke wezens

Als je een lijn van identieke wezens vormt of verlengt, **kun** je de bijhorende krachtkaart verdienen.

1. Als je deze kaart nog niet hebt (als deze in de voorraad ligt of voor een tegenstander ligt), neem je de kaart en leg je deze voor je neer.
 2. Ongeacht of je de kaart net hebt genomen of dat je ze al in je bezit had, pas je het effect ervan toe, indien mogelijk (zie Krachten in de **bijlage**).
- ♦ Als je meerdere lijnen van identieke wezens vormt of verlengt, kun je het effect van enkel 1 bijhorende krachtkaart toepassen. Neem de kaart als je deze in dat geval nog niet hebt. Je mag het effect één keer toepassen tijdens een beurt.
 - ♦ Spoken hebben geen bijhorende krachtkaart.

Schattegels

Leg je schattegels gedekt voor je neer. Je mag ze op elk moment in het geheim bekijken, maar je maakt de waarden ervan pas bekend aan het einde van het spel en telt de OP dan pas mee.



Als je een schattegelt moet trekken terwijl de voorraad leeg is, krijg je in plaats daarvan onmiddellijk 7 punten. Noteer deze punten meteen op het scoreblad.

Krachtkaarten

OP-waarde

Illustratie van het wezen

Effect



4 NIEUWE TEGELS TREKKEN

Vul je rek aan door nieuwe wezens uit de zak te trekken, zodat je weer 6 tegels hebt, indien mogelijk.

Opmerking: Als er onvoldoende tegels in de zak zitten, maar je nog steeds tegels op je rek hebt staan nadat je tegels hebt getrokken, speel dan verder met je resterende tegels.

De volgende speler is nu aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van een spelersbeurt als aan de volgende **twee** voorwaarden is voldaan:
Er zitten geen tegels meer in de zak **EN** het rek van een van de spelers is leeg.

Ga vervolgens over tot de eindpuntentelling.

EINDPUNTENTELLING

Onthul je schattetegels en tel het volgende op:

- ♦ De OP die je hebt verdiend met het plaatsen van wezens
- ♦ De OP die vermeld staan op de krachtkaarten die je aan het einde van het spel in je bezit hebt
- ♦ De OP die vermeld staan op je schattetegels

De speler met de meeste overwinningpunten wint het spel!
Bij een gelijke stand delen die spelers de overwinning.

VARIANTEN:

Op het scoreblad staan verschillende varianten vermeld. Aan het begin van het volgende spel kun je beslissen om één of meerdere van deze varianten toe te passen (vink de gekozen varianten aan op het scoreblad). Hiermee kunnen de voorbereiding en/of de regels voor dat spel wijzigen (zie Varianten in de **bijlage**).

Credits

Spelontwerpers: Bruno Cathala & Théo Rivière

Artwork: Dan Gartman

Projectleider: Philippe Tardif
& Maxence Falempin

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

Artistic direction: Fabienne Pyun
& Maëva Da Silva

Prepress Specialist: Marie-Eve Joly

Grafisch ontwerp: Emeline D'Aoust
& Alexandra Gosselin

Marketing: Philippe Gariépy

Administration: Manon Sylvestre
& Julie Thibault

Next Move Director: Jean-François Gagné

Collection Director: Vincent Goyat

Aanvullende teksten Jérôme Vessière

Nederlandse vertaling: Hanne Guns

Editing: Scott Lewis

© 2027 Plan B Games Inc. (Next Move). Next Move™ is een handelsmerk dat eigendom is van asmodee-entiteiten. Alle rechten voorbehouden.

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

TEAMMODUS:

Alle eerder beschreven regels zijn van toepassing.

De enige wijzigingen voor de teammodus zijn de volgende:

- ♦ Vóór de voorbereiding maak je twee teams van 2 spelers, waarbij de spelers zo zitten dat de teams afwisselend aan de beurt zijn.
- ♦ Noteer tijdens het spel de score van het team in één kolom. Teamgenoten mogen elkaars schattegels bekijken.
- ♦ Teamgenoten mogen met elkaar communiceren, maar alle communicatie moet hardop gebeuren en mag niet plaatsvinden tijdens het plaatsen van tegels. De communicatie mag alleen gaan over de bordschikking, het activeren van krachten, ruilverzoeken en het vragen van feeën- en/of hamerfiches aan je teamgenoot. Teamgenoten mogen de soorten of aantallen tegels op hun rek niet aan elkaar onthullen.

RUILEN

Aan het begin van je beurt **mag** je tegels ruilen met je teamgenoot. Om dit te doen mag je één ruilverzoek doen op een van de volgende twee manieren:

- ♦ Geef aan welk wezen je nodig hebt; of
- ♦ Geef aan welk wezen je aanbiedt.

Je teamgenoot doet vervolgens zijn of haar eigen ruilverzoek

Zodra jullie beiden hebben gesproken en jullie beslissen om door te gaan met de ruil, kiezen jullie allebei tegelijkertijd 1 van jullie tegels en leggen die gedekt voor je neer. Nadat beide tegels zijn gekozen, worden ze geruild.

OPMERKING: De gekozen tegels hoeven niet overeen te komen met de ruilverzoeken.

Bovendien mag je teamgenoot je een willekeurig aantal van zijn of haar feeën- en/of hamerfiches geven.

Zodra je in je beurt begint met het plaatsen van tegels, mag je niet meer communiceren met je teamgenoot totdat de laatste tegel is geplaatst.

Als je geen tegel kunt plaatsen trekt het andere team slechts 1 schattegel.



Voorbeeld 1:

“Pas op, we moeten zeker daar spelen, zodat we die kans niet weggeven aan het andere team!”

Voorbeeld 2:

— Albert: Ik heb een elf nodig.

— Charlie: Ik kan je een kobold geven.

— Albert: Laten we toch ruilen.

Voorbeeld 3:

Albert mag niet zeggen:

“Ik heb een kobold OF een elf nodig.”



BIJLAGE KRACHTEN



TOVENAAR

Effect: Ruil deze kaart onmiddellijk om met een krachtkaart van een tegenstander. Je moet het effect van de omgeruilde kaart meteen toepassen, als geen van je tegenstanders een krachtkaart heeft, ruil je deze kaart om voor een krachtkaart uit de centrale rij.

Waarde aan het einde van het spel: 8 OP



Kobold

Effect: Kies een tegenstander. Bekijk diens tegels, steel er 1 en plaats deze op je rek. De tegenstander trekt geen vervangende tegel.

Waarde aan het einde van het spel: 3 OP



Elf

Effect: Geen.

Waarde aan het einde van het spel: 15 OP



Draak

Effect: Trek 1 schattegelt uit de voorraad (zie pagina 6).

Waarde aan het einde van het spel: 9 OP



ZEEMEERMIN

Effect: Zoek en neem onmiddellijk 1 tegel naar keuze uit de zak en plaats deze op je rek.

Waarde aan het einde van het spel: 12 OP



DWERG

Effect: Neem 1 hamerfiche uit de voorraad. Als er geen meer in de voorraad liggen, steel er dan 1 van een tegenstander naar keuze. Er is geen limiet op het aantal hamerfiches dat je in je bezit mag hebben.

Waarde aan het einde van het spel: 6 OP

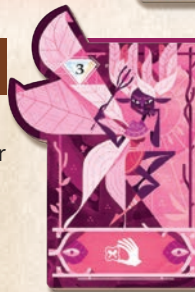


HAMERFICHES

Voordat je tegels plaatst, mag je 1 hamerfiche in de voorraad terugleggen om 1 tegel naar keuze van het bord te verwijderen. Leg de verwijderde tegel terug in de doos.

- ♦ Je mag meerdere hamerfiches afleggen; voor elk afgelegd fiche verwijder je 1 tegel.
- ♦ Als je geen tegel kunt plaatsen, ben je niet verplicht om een hamerfiche te gebruiken.
- ♦ In een spel met 4 spelers mag je tijdens de beurt van je teamgenoot een hamerfiche aan die speler geven.

Als je een tegel van een ontdekkingsveld verwijdert, leg er dan geen ontdekkingsfiche meer op.



Fee

Effect: Neem 1 feeënfiche uit de voorraad. Als er geen meer in de voorraad liggen, steel er dan 1 van een tegenstander naar keuze. Er is geen limiet op het aantal feeënfiches dat je in je bezit mag hebben.

Waarde aan het einde van het spel: 3 OP



Feeënfiches

Bij het plaatsen van tegels mag je tijdens je beurt 1 feeënfiche terug in de voorraad leggen om de terreinbependingen van dwergen en/of zeemeerminnen te negeren. Je moet je nog steeds aan de andere plaatsingsregels houden.

Bovendien:

- ♦ Als je geen tegel kunt plaatsen, ben je niet verplicht om een feeënfiche te gebruiken.
- ♦ In een spel met 4 spelers mag je tijdens de beurt van je teamgenoot een feeënfiche aan die speler geven.

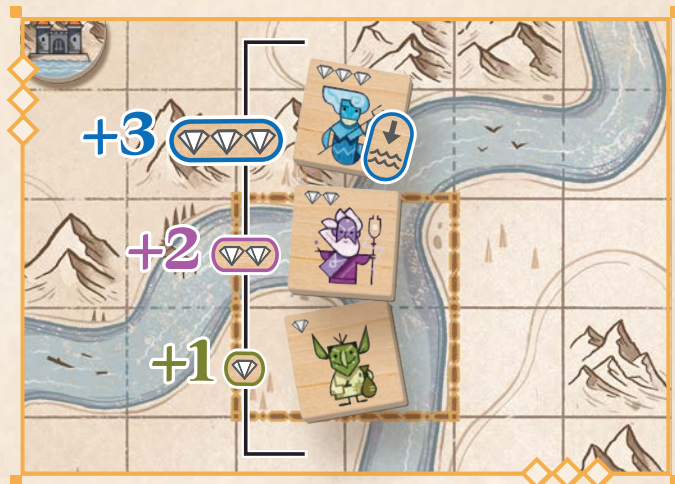
BEURT 1

Albert is de startspeler. Hij moet een lijn vormen die een van de centrale velden bedekt. Hij kiest 3 verschillende wezens en plaatst deze zodanig dat:

- ◆ De zeemeermin op een waterveld ligt (↓).

Hij scoort meteen 6 OP (3 + 2 + 1).

Vervolgens trekt hij 3 wezentegels om zijn rek weer aan te vullen tot 6 tegels.



BEURT 2

Nu is Bea aan de beurt. Zij kiest 3 identieke wezens en 1 spook en zorgt ervoor dat elke zeemeermin op een waterveld ligt (een kasteelfiche wordt beschouwd als een waterveld (↓)).

Ze legt het kasteelfiche af en scoort meteen 24 OP (12 OP x 2, omdat het kasteelfiche de waarde verdubbelt).



Omdat ze een lijn zeemeerminnen heeft gevormd, neemt ze de zeemeerminnenkrachtkaat en activeert ze het effect ervan. Ze kiest ervoor om 1 drakentegel uit de zak te nemen.

Ze vult haar rek weer aan tot 6 door nog 3 willekeurige tegels te trekken.

Opmerking: Spelers mogen geen tegels meer plaatsen op de 3 velden die orthogonaal grenzen aan het spook.



BEURT 3

Albert is opnieuw aan de beurt. Hij kiest ervoor om al zijn wezens te plaatsen en zo een nieuwe lijn te vormen, volgens de plaatsingsregels:

- ♦ Hij plaatst zijn dwerg op een bergveld (A), en
- ♦ De gevormde lijn en elke verlengde lijn bestaat uit:
 - ♦ allemaal identieke wezens, of
 - ♦ allemaal verschillende wezens.

Hij telt de OP voor elke gevormde en verlengde lijn bij zijn score op.

- Verticaal: 11 OP (A)
- Horizontaal: 4 OP (B)
- Horizontaal: 1 OP. (B)

In deze beurt scoort hij 16 OP.

Zijn nieuwe totale score is 6 + 16 = 22 OP.



Aangezien hij zijn rek heeft leeggemaakt, trekt hij ook 1 schattegrel. Hij heeft een schat gevonden die 13 OP waard is! Hij legt deze tot het einde van het spel gedekt voor zich neer.

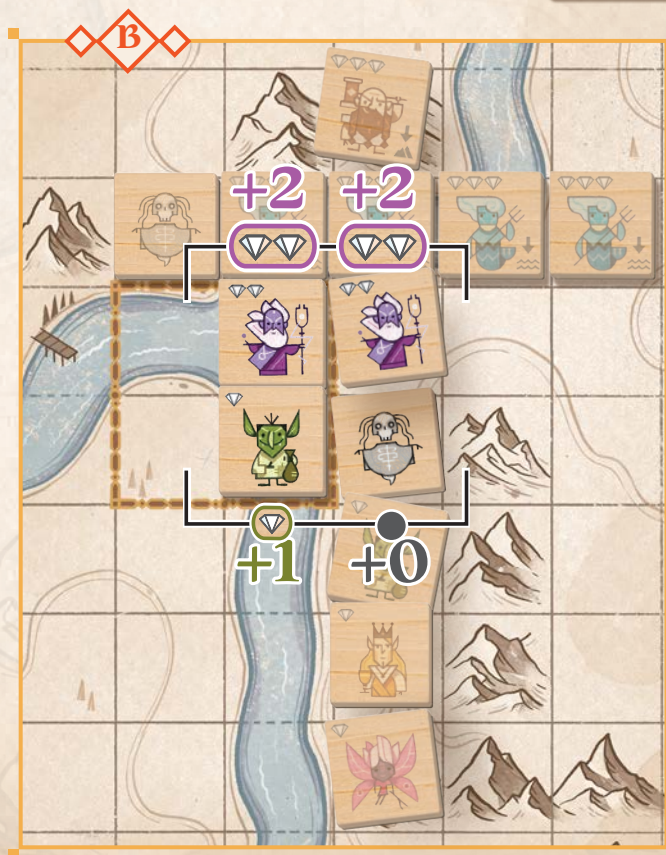
Met de tegels die hij geplaatst heeft, heeft hij ook twee lijnen van identieke wezens verlengd.

♦ Tvenaars

♦ Kobolds (dankzij het spook)

Hij kiest een van deze 2 krachtkaarten en moet het effect ervan meteen toepassen.

Hij beëindigt zijn beurt door tegels uit de zak te trekken en zijn rek aan te vullen tot 6 tegels.



VARIANTEN

Bij de voorbereiding kun je ervoor kiezen om een of meer van de volgende varianten toe te passen.
Vink ze aan op het scoreblad.



Spookachtige vlakten

Het spel wordt op de gebruikelijke manier gespeeld, met de volgende aanvulling:

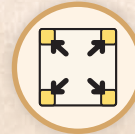
- ◆ Voorbereiding: Neem na stap 1 4 spooktegels uit de zak en plaats ze elk op een van de 4 schatfiches.



Samen staan we sterk

Het spel wordt op de gebruikelijke manier gespeeld, met de volgende aanvullingen:

- ◆ Wanneer je de 4de tegel in een 2x2 vierkant van identieke wezens plaatst, trek je 1 schattegelt uit de voorraad.
- ◆ Met een hamerfiche kun je geen tegels verwijderen die deel uitmaken van een 2x2 vierkant (of een grotere rechthoek).
- ◆ Per spel mag er voor elk wezen slechts 1 schattegelt worden getrokken, ongeacht welke speler het vierkant heeft voltooid.



Het grensgebied

Het spel wordt op de gebruikelijke manier gespeeld, met de volgende aanvullingen:

- ◆ Als je een tegel op een van de 4 hoekvelden op het bord plaatst, voltooi je je beurt zoals gewoonlijk en mag je nadien een extra beurt spelen.
- ◆ Elk hoekeffect mag slechts één keer per spel worden toegepast, zelfs als een tegel met een hamer wordt verwijderd. Vink op het scoreblad de hoekvelden aan waar tegels zijn geplaatst.



Verdedigingsgebied

Het spel wordt op de gebruikelijke manier gespeeld, met de volgende aanvullingen:

- ◆ Wanneer je bij het plaatsen van tegels een gebied omsluit met tegels, scoor je evenveel OP als er onbezette velden in dat gebied zijn (dus velden zonder tegel).
- ◆ 2 tegels die zo zijn geplaatst dat ze alleen diagonaal aan elkaar grenzen, **tellen wel mee** voor het omsluiten van een gebied.
- ◆ Elk veld kan op deze manier slechts 1 OP per spel opleveren, ongeacht wie het omsluit.



Voorbeeld: Door deze 4 tegels te plaatsen, omsluit Albert een gebied van 3 onbezette velden. Hij scoort 3 extra overwinningpunten.



Voorbeeld: De 2 Tovenaars zijn met hun hoeken met elkaar verbonden, zoals hierboven aangegeven, en vormen zo een afgesloten gebied met 2 lege velden.