

Bruno Cathala & Théo Rivière



FANTASY TILES

INSTRUKCJA

Czy uda Ci się pojednać frakcje?

W tym świecie współistnieją ze sobą różne ludy. Zdobywaj punkty, jednocząc je i korzystając z ich wyjątkowych mocy. W każdej turze dobieraj i umieszczaj kafelki, aby zdobyć jak najwięcej punktów i różnych bonusów.



PRZYGOTOWANIE GRY

1 Planszę należy umieścić na środku stołu, dowolną stroną zwróconą do góry.
W pierwszej rozgrywce zalecamy korzystać ze strony „A” planszy.

2 Należy potasować 12 zakrytych **żetonów odkryć**, następnie umieścić po 1 z nich na każdym polu **X** na planszy. Następnie należy odwrócić wszystkie żetony odkryć.



3 Należy utworzyć pulę obok planszy w następujący sposób:

- a Potasować 20 **kafelków skarbów** stroną ze skarbem do góry.
- b Umieścić 7 odkrytych **kart mocy** w rzędzie obok planszy.
- c Obok kart należy umieścić tyle **żetonów wróżek**, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Następnie należy powtórzyć tę czynność z **żetonami młotów**.

Niewykorzystane żetony wróżek i młotów należy odłożyć z powrotem do pudełka.

4 80 **kafelków frakcji** należy umieścić w **woreczku** i dokładnie je wymieszać. Wśród kafelków frakcji znajdują się:



5 Każdy gracz bierze **stojak**. Każdy gracz dobiera po 6 kafelków z woreczka i układa je na swoim stojaku tak, aby awersy kafelków nie były widoczne dla innych graczy. Niewykorzystane stojaki należy odłożyć do pudełka.

6 Imię każdego gracza należy zapisać w **notesie punktacji**.





CEL GRY

Gracz, który na koniec rozgrywki będzie miał najwięcej punktów zwycięstwa (PZ), zostaje zwycięzcą.

W przypadku rozgrywki 4-osobowej zalecamy, aby gracze podzielili się na 2 drużyny złożone z 2 graczy. Drużyna, która na koniec gry łącznie będzie miała najwięcej punktów zwycięstwa (PZ), wygrywa. Pełne omówienie zasad rozgrywki drużynowej znajduje się na stronie 8.

ROZGRYWKA

Należy wybrać gracza rozpoczynającego w dowolny sposób. Wybrany gracz bierze kartę mocy krasnoluda i żeton młota oraz rozgrywa pierwszą turę. Dalej rozgrywka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Gra kończy się, gdy zabraknie kafelków w woreczku ORAZ na stojaku 1 z graczy.

PRZEBIEG TURY

W swojej turze gracz rozpatruje 4 kroki w podanej kolejności:

- 1 **UMIESZCZANIE kafelków.**
- 2 **Podliczanie punktów.**
- 3 **Zdobywanie bonusów.**
- 4 **DOBIERANIE NOWYCH kafelków.**

Gdy gracz rozpatrzy ostatni krok, następny gracz rozpoczyna swoją turę.



1 UMIESZCZANIE kafelków

W swojej turze gracz wybiera ze stojaka 1 albo więcej kafelków frakcji. **Wszystkie wybrane kafelki muszą przedstawiać tę samą frakcję** albo **każdy z nich musi przedstawiać inną frakcję**. Następnie gracz umieszcza je na planszy tak, aby co najmniej 1 z nich przylegał bokiem do kafelka znajdującego się już na planszy.

Wybrane kafelki należy umieścić w 1 rzędzie albo 1 kolumnie tak, aby **UTWORZYĆ** albo **PRZEDŁUŻYĆ** nieprzerwany ciąg kafelków w poziomie albo w pionie:

- ♦ **PRZEDŁUŻENIE linii.** Gracz dokłada kafelki do istniejącej linii, tworząc nieprzerwany ciąg kafelków. Linia może zostać przedłużona z jednego albo z obu końców.
- ♦ **UTWORZENIE linii.** Umieszczone kafelki tworzą nową, nieprzerwaną linię kafelków, która może jednocześnie przedłużyć albo przeciąć 1 albo więcej innych linii.

Wszystkie tworzone albo przedłużane linie muszą się składać z:

- ♦ **A** Kafelków przedstawiających **tę samą frakcję**
- ALBO
- ♦ **B** Kafelków przedstawiających **różne frakcje**.

Ważne! W 1. turze gracz rozpoczynający musi **UTWORZYĆ** linię, umieszczając co najmniej 1 ze swoich kafelków na 1 z 4 pól startowych znajdujących się na środku planszy zamiast łączyć go z innym kafelkiem. Ponadto gracz nie może zagrać samego kafelka ducha w 1. turze.

OGRODZENIA UMIESZCZANIA

Większość kafelków frakcji można umieścić na dowolnym polu. Niektóre frakcje podlegają jednak ograniczeniom umieszczania:

- ♦ Kafelki krasnoludów **muszą** być umieszczane wyłącznie na polach gór.
- ♦ Kafelki syren **muszą** być umieszczane wyłącznie na polach wody.



Uwaga! Pole, na którym znajduje się żeton odkrycia zamku, liczy się jako pole wody (↓) i góry (↑).

- ♦ Gracze nie mogą umieszczać kafelków na polach przylegających bokami do kafelka ducha (zob. sekcję „Duchy” na następnej stronie).

Budowa kafelka

wartość PZ



ilustracja frakcji



ograniczenia umieszczania



	🏰	👑	🐉	🌸	🧝	👤	🏰	🧝
🏰	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
🌊	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
🏔️	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
🏰	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ŻETONY ODKRYĆ



Gdy gracz umieszcza kafelki frakcji na planszy, może przykrywać nimi żetony odkryć. Podczas kroku podliczania punktów należy usunąć z planszy przykryte żetony odkryć.



DUCH



Duch to specjalny typ kafelków frakcji. Umieszczając kafelki, gracz może wybrać maksymalnie 1 kafelek ducha ze stojaka.

W linii kafelków przedstawiających tę samą frakcję kafelek ducha jest traktowany jako identyczny wobec tej frakcji, a w linii różnych frakcji – jako różny. Linia kafelków frakcji może składać się maksymalnie z 7 różnych kafelków frakcji i 1 kafelek ducha.

- ◆ Kafelek ducha może reprezentować jedną frakcję w jednej linii i inną frakcję w przecinającej ją linii.
- ◆ Linia nie może zawierać więcej niż 1 kafelek ducha.
- ◆ Gracze nie mogą umieszczać kafelków na polach przylegających bokami do kafelka ducha.



Gracz tworzy na planszy linię 5 różnych kafelków frakcji, w tym 1 ducha. Kafelek ducha łączy dokładane kafelki z linią kafelków smoka. W związku z tym kafelek ducha pełni rolę kafelku smoka w jednej linii i innej frakcji w drugiej linii.

Od tego momentu żadne kafelki nie mogą być umieszczane na polu po prawej stronie i polu pod kafełkiem ducha.

W PRZYPADKU IMPASU

W rzadkiej sytuacji, gdy gracz nie może wykonać ruchu w swojej turze (ponieważ nie może dołożyć kafelka zgodnie z zasadami):

1. Gracz pokazuje pozostałym graczom kafelki na swoim stojaku (aby udowodnić, że nie może wykonać ruchu).
2. Zagrywa kafelki tak, aby 1 z nich stykał się **rogiem** z kafełkiem znajdującym się już na planszy.
3. Każdy przeciwnik dobiera po 1 kafelek skarbu z puli (zob. Skarby, str. 6)



Jest tura Basi, ale nie może wykonać ruchu. Pokazuje pozostałym graczom kafelki na swoim stojaku: nie ma kafełka elfa ani ducha, żeby przedłużyć linię elfów. Tworzy więc nową linię kafelków, która styka się rogiem z kafełkiem znajdującym się już na planszy. Albert i Karol dobierają po 1 kafelek skarbu z puli.

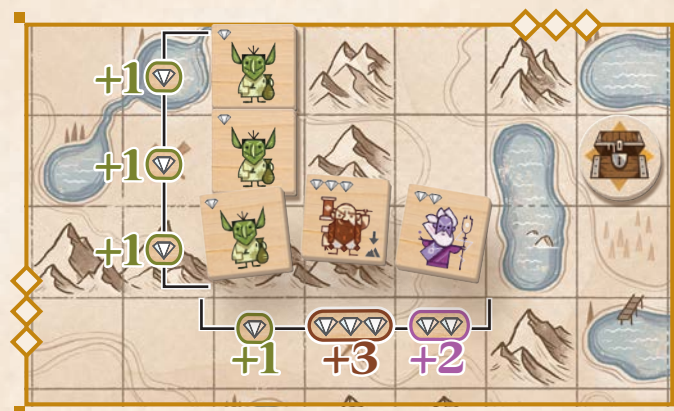
2 Podliczanie punktów

Gracz podlicza PZ z kafelków znajdujących się we wszystkich utworzonych i przedłużonych liniach w tej turze:

- ♦ Ten sam kafelek może zostać policzony dwukrotnie jako część 2 różnych linii.
- ♦ Jeśli w tej turze gracz przykrył kafelkiem żeton odkrycia zamku, PZ wszystkich linii, w których znajduje się ten żeton, są podwajane. Następnie odkłada ten żeton do pudełka. Kafelek frakcji umieszczony na tym polu pozostaje na planszy.

Uwaga! Jeśli podczas podliczania punktów linia przechodzi przez 2 żetony odkrycia zamku, liczba PZ za tę linię zostaje zwiększona czterokrotnie, a następnie oba żetony są usuwane z planszy.

Należy zapisać zdobyte punkty w notesie punktacji.



3 Zdobywanie bonusów

Gracz otrzymuje bonusy w następującej kolejności:

A. Odkrycie skarbu

Jeśli w tej turze gracz przykrył żeton odkrycia skarbu, dobiera 1 kafelek skarbu z puli. Następnie odkłada ten żeton odkrycia do pudełka.

B. Pusty stojak

Jeśli stojak gracza jest pusty, bierze 1 kafelek skarbu z puli.

C. Identyczne kafelki frakcji

Jeśli w tej turze gracz stworzył lub przedłużył linię kafelków przedstawiających tę samą frakcję, **może** przywołać moc tej frakcji. Jeśli w tej turze stworzył lub przedłużył kilka takich linii (np. linię krasnoludów i linię goblinów), musi wybrać tylko 1 z tych frakcji.

1. Jeśli gracz nie ma jeszcze karty mocy tej frakcji (bo np. znajduje się ona w puli albo przed innym graczem), bierze ją i umieszcza przed sobą.
 2. Następnie, jeśli to możliwe, rozpatruje efekt tej karty (zob. sekcję „Moce” frakcji w **załączniku**). Efekt można rozpatrzyć tylko raz na turę.
- ♦ Frakcja duchów nie ma swojej karty mocy, bo nie można utworzyć linii z więcej niż 1 kafelkiem ducha.

Kafelki skarbów

Każdy gracz kładzie swoje kafelki skarbów zakryte przed sobą. Gracze mogą w każdej chwili potajemnie spojrzeć na swoje kafelki skarbów, jednak ich wartości ujawniają i podliczają dopiero na koniec gry.



Jeśli gracz ma dobrać kafelek skarbu, a pula jest wyczerpana, natychmiast otrzymuje zamiast tego 7 PZ. Te punkty należy natychmiast zapisać w notesie punktacji.

Budowa karty mocy

wartość PZ

ilustracja frakcji

efekt



4 DOBIERANIE NOWYCH KAFELKÓW

Gracz dobiera kafelki frakcji z woreczka, aż będzie miał 6 na swoim stojaku.

Uwaga! Jeśli w woreczku nie ma wystarczającej liczby kafelków, ale gracz po dobraniu ma jakieś kafelki na stojaku, należy kontynuować rozgrywkę z kafelkami, które ma na stojaku.

Następnie kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się, jeśli na koniec tury dowolnego gracza spełnione są **OBA** poniższe warunki:

Nie ma już kafelków w woreczku **ORAZ** gracz nie ma żadnych kafelków na swoim stojaku.

Następnie należy przejść do punktacji końcowej.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Gracze odkrywają swoje kafelki skarbów, następnie podliczają swój wynik w następujący sposób:

- ♦ PZ z umieszczonych kafelków frakcji,
- ♦ PZ przedstawione na kartach mocy, które ma gracz,
- ♦ PZ przedstawione na kafelkach skarbów.

W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

WARIANTY ROZGRYWKI

W notesie punktacji znajduje się kilka proponowanych wariantów rozgrywki. Na początku następnej rozgrywki gracze mogą wspólnie zdecydować na skorzystanie z jednego albo kilku wariantów (należy zaznaczyć wybrane warianty w notesie punktacji). Warianty rozgrywki mogą modyfikować przygotowanie gry albo zasady rozgrywki (zob. sekcję „Warianty rozgrywki” w **załączniku**).

Twórcy

Projekt gry: Bruno Cathala & Théo Rivièrè

Ilustracje: Dan Gartman

Kierownik projektu: Philippe Tardif
& Maxence Falempin

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

Artistic Direction: Fabienne Pyun
& Maëva Da Silva

Przygotowanie do druku: Marie-Eve Joly

Projekt graficzny: Emeline D'Aoust
& Alexandra Gosselin

Marketing: Philippe Gariépy

Administracja: Manon Sylvestre
& Julie Thibault

Dyrektor Next Move: Jean-François Gagné

Dyrektor kreatywny: Vincent Goyat

Dodatkowe opracowanie tekstu: Jérôme Vessière

Redakcja wersji angielskiej: Scott Lewis

Tłumaczenie: Kacper Podliński

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

© 2027 Plan B Games Inc. (Next Move).
Znak towarowy Next Move™ jest własnością
podmiotów asmodee. Wszelkie prawa
zastrzeżone.

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

WARIANT DRUŻYNOWY

(wymaga 4 graczy)

Obowiązują wszystkie standardowe zasady rozgrywki.

Należy uwzględnić jedynie następujące zmiany:

- ◆ Przed przygotowaniem gry gracze dzielą się na 2 drużyny po 2 osoby. Gracze siadają wokół stołu tak, aby drużyny wykonywały tury naprzemiennie.
- ◆ Punkty obu członków drużyny należy zapisywać w 1 kolumnie. Członkowie drużyny mogą patrzeć na swoje żetony skarbów.
- ◆ Członkowie drużyny mogą komunikować się za sobą, ale muszą robić to na głos i nie podczas umieszczania kafelków. Rozmowy między członkami drużyny mogą dotyczyć wyłącznie układu kafelków na planszy, aktywowania mocy, propozycji wymiany i próśb o przekazanie żetonów wrózek i młotów. Informacje na temat liczby i rodzaju kafelków na stojakach nadal są tajne, gracze **nie mogą** ich wyjawiać.

WYMIANY

Na początku swojej tury gracz **może** wymienić się kafelkami z członkiem drużyny. W tym celu gracz musi sformułować prośbę na 1 z 2 sposobów:

- ◆ Powiedzieć, jakiego kafelka 1 frakcji potrzebuje.
- ◆ Powiedzieć, jaki kafelek 1 frakcji oferuje.

Następnie członek drużyny mówi, jakiego kafelka szuka albo jaki kafelek oferuje.

Gdy obaj gracze przedstawią swoją propozycję, mogą zdecydować się na wymianę. W takim przypadku obaj gracze wybierają po 1 kafelek i jednocześnie kładą je zakryte przed sobą. Gdy obaj gracze wybiorą kafelki, wymieniają się nimi.

Uwaga! Wybrane kafelki nie muszą odpowiadać wcześniej przekazanym informacjom.

Ponadto członkowie drużyny mogą wymieniać się dowolną liczbą żetonów wrózek i młotów za obopólną zgodą.

Gdy gracz zacznie umieszczać kafelki w swojej turze, nie może komunikować się z członkiem drużyny, dopóki nie umieści ostatniego kafelka.

W przypadku impasu przeciwna drużyna dobiera tylko 1 kafelek skarbu.



Przykład 1.

„Uważaj, musimy zająć to pole, zanim zrobi to przeciwnik!”

Przykład 2.

Albert: Potrzebuję elfa.

Karol: Mogę dać ci goblina.

Albert: Wymieńmy się.

Przykład 3.

Albert nie może powiedzieć:

„Potrzebuję kafelka goblina ALBO elfa”.



ZAŁĄCZNIK MOCE



CZARODZIEJ

Effekt: Natychmiast wymień tę kartę na kartę mocy przeciwnika i rozpatrz efekt otrzymanej karty. Jeśli żaden z Twoich przeciwników nie ma karty mocy, wymień tę kartę na kartę mocy z rzędu obok planszy.

Wartość na koniec gry: 8 PZ.



Goblin

Effekt: Wybierz dowolnego przeciwnika. Spójrz na kafelki na stojaku tego przeciwnika i zabierz 1 z nich. Przeciwnik nie dobiera od razu nowego kafelka na jego miejsce, robi to dopiero na koniec swojej tury.

Wartość na koniec gry: 3 PZ.



Elf

Effekt: Brak.

Wartość na koniec gry: 15 PZ.



Smok

Effekt: Weź kafelek skarbu z puli (zob. str. 6).

Wartość na koniec gry: 9 PZ.



Syrena

Effekt: Natychmiast weź z woreczka dowolny kafelek i umieść go na swoim stojaku.

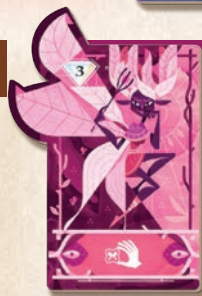
Wartość na koniec gry: 12 PZ.



Krasnolud

Effekt: Weź żeton młota z puli. Jeśli w puli nie ma żetonów młotów, zabierz 1 żeton młota dowolnemu przeciwnikowi. Gracz może mieć dowolną liczbę żetonów młotów.

Wartość na koniec gry: 6 PZ.



Wróżka

Effekt: Weź żeton wróżki z puli. Jeśli w puli nie ma żetonów wróżek, zabierz 1 żeton wróżki dowolnemu przeciwnikowi. Gracz może mieć dowolną liczbę żetonów wróżek.

Wartość na koniec gry: 3 PZ.

Żetony młotów



Przed umieszczeniem kafelków możesz zwrócić 1 żeton młota do puli, aby usunąć 1 dowolny kafelek z planszy. Odłóż usunięty kafelek do pudełka.

- ◆ Możesz użyć dowolnej liczby żetonów młotów. Za każdy zwrócony żeton usuń 1 kafelek z planszy.
- ◆ Gracz nie musi używać żetonu młota, aby uniknąć impasu.
- ◆ W rozgrywce 4-osobowej możesz przekazywać żetony młotów członkowi swojej drużyny w jego turze.

Jeśli kafelek zostanie usunięty z pola odkrycia, nie należy ponownie umieszczać na nim żetonu odkrycia.

Żetony wróżek



Podczas umieszczania kafelków gracz może zwrócić 1 żeton wróżki do puli, aby w tej turze zignorować ograniczenia umieszczenia syren i krasnoludów dotyczące rodzaju terenu.

Dodatkowo:

- ◆ Gracz nie musi używać żetonu wróżki, aby uniknąć impasu.
- ◆ W rozgrywce 4-osobowej możesz przekazywać żetony wróżek członkowi swojej drużyny w jego turze.

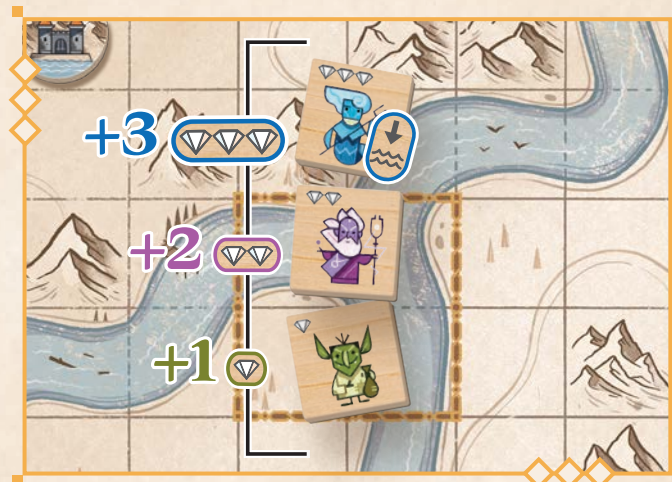
TURA 1

Albert jest graczem rozpoczynającym. Musi utworzyć linię zakrywającą co najmniej 1 ze środkowych pól. Wybiera 3 różne kafelki frakcji i umieszcza je na planszy, upewniając się, że:

- ◆ Umieszcza kafelek syreny na polu wody (↓).

Natychmiast zdobywa 6 PZ ($3 + 2 + 1$).

Następnie dobiera 3 kafelki frakcji, aby uzupełnić swój stojak do 6 kafelków.



TURA 2

Teraz kolej Basi. Wybiera 3 identyczne kafelki frakcji i 1 kafelek ducha. Upewnia się, że każdy kafelek syreny znajduje się na polu wody (żeton odkrycia zamku jest traktowany jako pole wody (↓)).

Odrzuca żeton odkrycia zamku i natychmiast zdobywa 24 PZ ($12 \text{ PZ} \times 2$, ponieważ żeton zamku podwaja wartość punktowanej linii).



Stworzyła linię kafełków syren, więc bierze kartę mocy tej frakcji i rozpatruje jej efekt. Decyduje się wziąć kafelek smoka z woreczka.

Uzupełnia swój stojak do 6, dobierając 3 losowe kafelki z woreczka.

Uwaga! Gracze nie będą mogli już umieszczać kafełków na 3 polach bezpośrednio sąsiadujących z kafełkiem ducha.



TURA 3

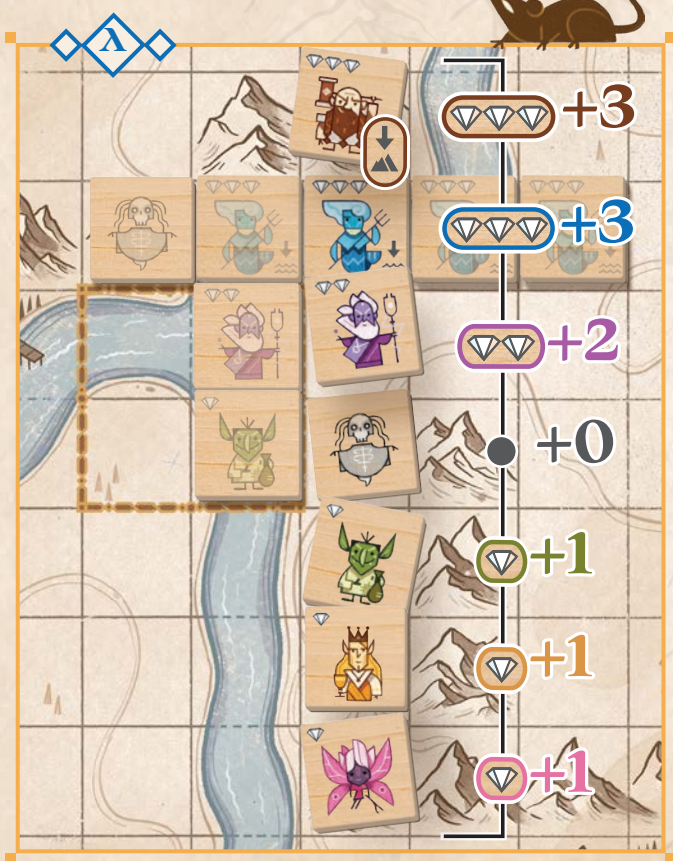
Ponownie kolej na Alberta. Decyduje się umieścić wszystkie swoje kafelki frakcji i tworzy nową linię, upewniając się, że:

- ♦ Umieszcza kafelek krasnoluda na polu (↓) **góry**;
- ♦ Utworzona linia i każda przedłużona linia składa się wyłącznie z:
 - ♦ kafelków przedstawiających tę samą frakcję **albo**
 - ♦ kafelków przedstawiających różne frakcje.

Dodaje PZ zdobyte za każdą stworzoną albo przedłużoną linię do swojego wyniku.

- Pionowo: 11 PZ. (**A**)
- Poziomo: 4 PZ. (**B**)
- Poziomo: 1 PZ. (**B**)

W tej turze zdobywa 16 PZ.



Jego łączny wynik to $6 + 16 = 22$ PZ.

Ponieważ wykorzystał wszystkie kafelki ze swojego stojaka, dobiera również 1 kafelek skarbu. Trafia na skarb wart 13 PZ! Zachowuje kafelek zakryty, otrzyma te punkty na koniec gry.

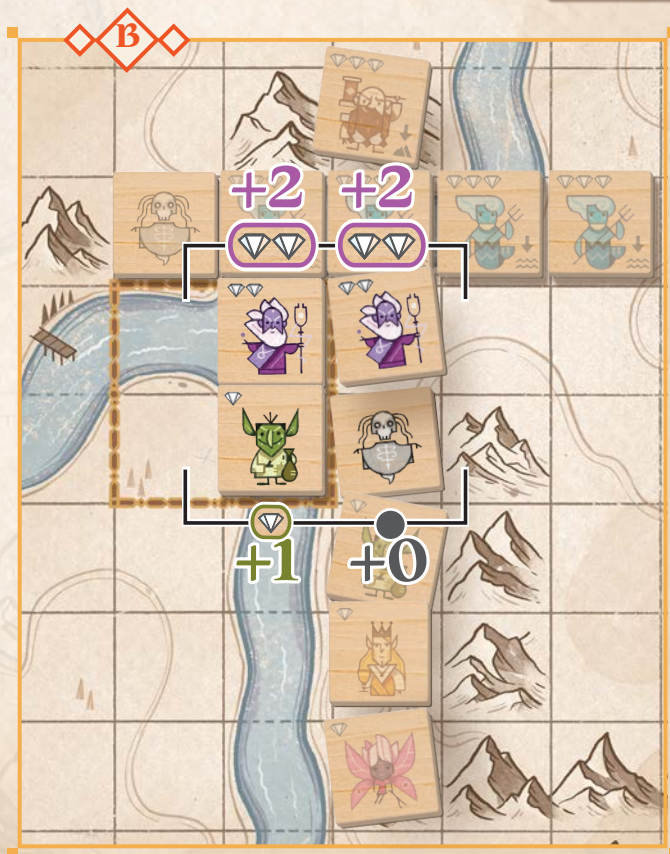
Umieszczone przez niego kafelki przedłużyły również 2 linie kafelków tej samej frakcji.

♦ Czarodzieje

♦ Gobliny (dzięki duchowi)

Wybiera kartę mocy 1 z 2 tych frakcji i musi natychmiast rozpatrzyć i jej efekt.

Kończy swoją turę, dobierając tyle nowych kafelków z woreczka, aby mieć ich 6 na stojaku.



WARIANTY ROZGRYWKI

Przed przygotowaniem gry gracze mogą wspólnie zdecydować, czy chcą uwzględnić 1 albo kilka wariantów w bieżącej rozgrywce. Wybrane warianty należy zaznaczyć w notesie punktacji.



Nawiedzone doliny

Rozgrywka przebiega tak jak zwykle, z następującą zmianą w przygotowaniu gry:

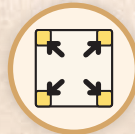
- ◆ Przygotowanie gry: po wykonaniu kroku 1. należy wziąć 4 kafelki duchów i umieścić po 1 na każdym żetonie odkrycia skarbu.



Zgoda buduje

Rozgrywka przebiega tak jak zwykle, z następującymi zmianami:

- ◆ Gdy gracz umieszcza 4. kafelek w kwadracie 2×2 utworzonym przez kafelki przedstawiające tę samą frakcję, dobiera 1 kafelek skarbu z puli.
- ◆ Efekt żetonu młota nie pozwala usuwać kafelków będących częścią kwadratu 2×2 (albo większego prostokąta).
- ◆ Każda frakcja może zapewnić tylko 1 kafelek skarbu na rozgrywkę. Tylko gracz, który jako pierwszy ukończył kwadrat danej frakcji, otrzymuje skarb.



Pogranicza

Rozgrywka przebiega tak jak zwykle, z następującymi zmianami:

- ◆ Gdy gracz umieści kafelek na 1 z 4 narożników planszy, kończy swoją turę jak zwykle, a następnie rozgrywa dodatkową turę.
- ◆ Efekt każdego z narożników można rozpatrzyć tylko raz na rozgrywkę, nawet jeśli umieszczony na nim kafelek zostanie usunięty za pomocą żetonu młota. Zaznacz w notesie punktacji narożniki planszy, na których umieszczono kafelki.



Obrona terytorium

Rozgrywka przebiega tak jak zwykle, z następującymi zmianami:

- ◆ Jeśli umieszczone przez gracza kafelki zamkną obszar otoczony kafelkami, zdobywa on tyle dodatkowych PZ, ile znajduje się w nim pustych pól (czyli pól niezajętych przez kafelki frakcji).
- ◆ Dwa kafelki stykające się wyłącznie rogami również są brane pod uwagę przy zamykaniu obszaru.
- ◆ Każde puste pole może zapewnić 1 PZ tylko raz na rozgrywkę. Podzielenie obszaru, za który wcześniej przyznano punkty, na mniejsze obszary, nie zapewnia punktów.



Przykład. Albert umieszcza 4 kafelki i zamyka obszar 3 pustych pól. Otrzymuje za to 3 dodatkowe PZ.



Przykład. 2 kafelki czarodziejów stykają się wyłącznie rogami, ale to wystarcza, aby zamknąć obszar 2 pustych pól.