

Bruno Cathala & Théo Rivière



FANTASY TILES

— LIVRO DE REGRAS —

SERÁ QUE VOCÊ CONSEGUIRÁ UNIR AS FACÇÕES?

Neste mundo, as Facções coexistem. Pontue alinhando-as ou invocando o poder do povo.

A cada turno, compre e posicione suas peças para maximizar sua pontuação e obter diversos bônus.



PREPARAÇÃO

- 1 Posicione o **tabuleiro** no centro da mesa, com qualquer um dos lados virado para cima.

Na sua primeira partida, recomendamos que você use o lado A do tabuleiro.

- 2 Embaralhe as 12 **fichas de Descoberta** viradas para baixo. Depois, posicione 1 ficha aleatória em cada espaço de **X** no tabuleiro. **Em seguida, vire-as para cima.**



- 3 Coloque o estoque perto do tabuleiro desta forma:

- a Embaralhe as 20 **peças de Tesouro** com o lado do Baú virado para cima, formando uma pilha.
- b Posicione as 7 **cartas de Poder** viradas para cima em uma fileira perto do tabuleiro.
- c Perto do tabuleiro, posicione uma quantidade de **fichas de Fada** correspondente ao número de jogadores. Repita o processo com as **fichas de Martelo**.

Devolva as fichas de Fada e Martelo restantes para a caixa.

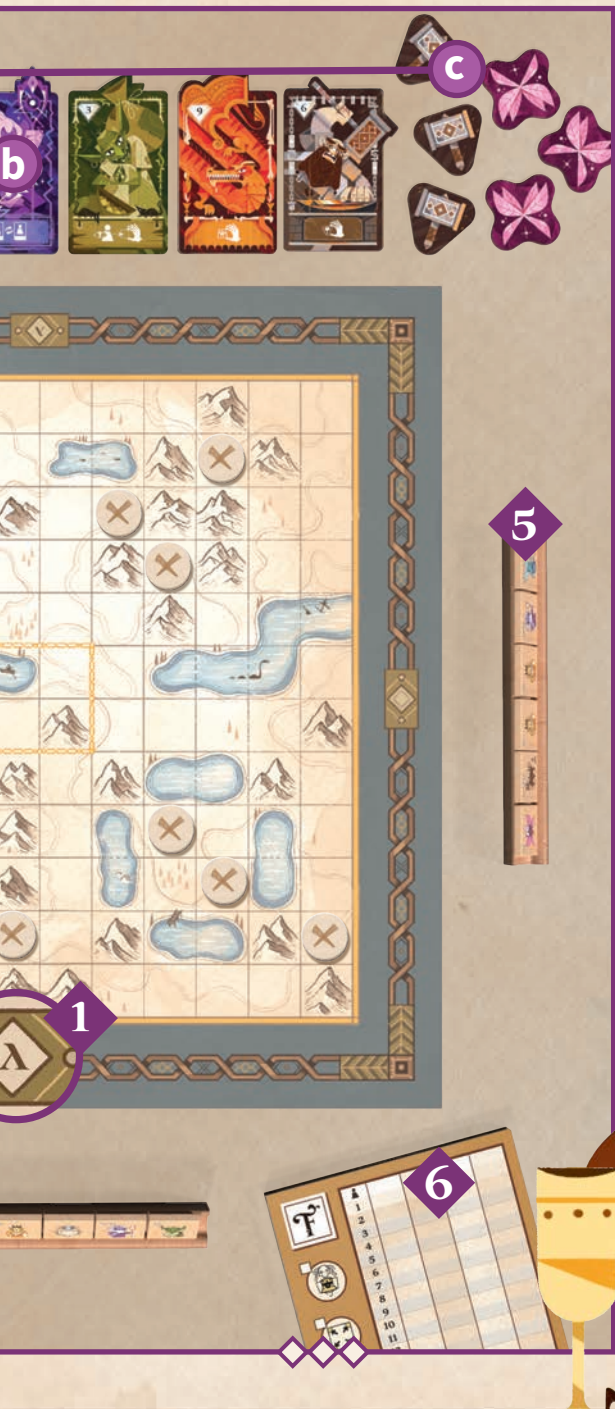
- 4 Coloque as 80 **peças de Facção** na **bolsa** e misture-as bem. As peças de Facção são distribuídas desta forma:



- 5 Dê um **suporte** para cada jogador. Cada jogador deve comprar 6 peças da bolsa e posicioná-las em seu suporte, de modo que só ele possa vê-las. Devolva os suportes restantes para a caixa.

- 6 Escreva o nome de cada jogador no **bloco de pontuação**.





OBJETIVO DO JOGO

O jogador que tiver mais Pontos de Vitória (PV) no final da partida vence.

Em uma partida para 4 jogadores, recomendamos que formem duas duplas. A dupla que tiver a maior soma de Pontos de Vitória (PV) no final da partida vence. Os detalhes de partidas em duplas estão na pág. 8.

VISÃO DO JOGO

Escolha o primeiro jogador como quiser. Este jogador deve pegar a carta de Poder de Anão e 1 ficha de Martelo.

O primeiro jogador realiza seu primeiro turno. Depois disso, sigam em sentido horário.

A partida termina quando a bolsa estiver vazia E o suporte de algum jogador estiver vazio.

TURNO DE JOGO

No seu turno, realize estas fases em ordem:

- 1 **POSICIONAR PEÇAS**
- 2 **PONTUAR**
- 3 **GANHAR BÔNUS**
- 4 **COMPRAR PEÇAS NOVAS**

Depois que estas fases forem concluídas, é a vez do próximo jogador.



1 POSICIONAR PEÇAS

No seu turno, escolha 1 ou mais peças de Facção do seu suporte (que podem ser **todas iguais** ou **todas diferentes**). Posicione-as e **conecte-as ortogonalmente** a pelo menos 1 peça no tabuleiro.

As peças escolhidas devem ser posicionadas como uma fileira (pode ser uma linha ou coluna), para **EXPANDIR** ou **CRIAR** uma sequência contínua de peças na horizontal ou vertical:

- ♦ **EXPANDIR uma fileira:** As peças são posicionadas em uma fileira que já existe, formando uma sequência contínua de peças (1); é possível aumentar a fileira em qualquer uma de suas pontas.
- ♦ **CRIAR uma fileira:** as peças posicionadas formam uma fileira de peças contínua, que pode se estender ou intersectar por 1 ou mais fileiras (2).

Todas as fileiras criadas ou expandidas devem ser compostas por:

A Peças de Facção que sejam **todas iguais**.

OU

B Peças de Facção que sejam **todas diferentes**.

Importante: no primeiro turno, o primeiro jogador deve **CRIAR** uma fileira, posicionando pelo menos 1 de suas peças em um dos 4 espaços iniciais no centro do tabuleiro em vez de conectá-la a uma fileira existente. Além disso, não é possível posicionar o Fantasma sozinho neste primeiro turno.

RESTRIÇÕES DE POSICIONAMENTO

Você pode posicionar a maior parte das peças de Facção em qualquer tipo de espaço. No entanto, há restrições de posicionamento para certas Facções:

- ♦ Peças de Anão **devem** ser posicionadas em espaços de Montanha.
- ♦ Peças de Sereia **devem** ser posicionadas em espaços de Água.



Observação: os espaços com fichas de Descoberta de Castelo contam como espaço de Água (↓) e Montanha (▲).

- ♦ Você não pode posicionar uma peça em um espaço ortogonalmente adjacente a uma peça de Fantasma que já esteja no tabuleiro (veja **Fantasma** na próxima página).

Anatomia da peça

Valor de PV



Ilustração da Facção



Restrições de posicionamento



	Anão	Elfo	Fantasma	Magia	Montanha	Sereia	Castelo	Água
Montanha	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
Água	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
Castelo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
Água	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

FICHAS DE DESCOBERTA



Ao posicionar suas peças de Facção no tabuleiro, você pode posicioná-las em fichas de Descoberta. As fichas de Descoberta serão removidas durante a fase de Pontuar.



FANTASMA



O Fantasma é uma Facção especial. Ao posicionar peças, você pode escolher até 1 peça de Fantasma do seu suporte.

Fantasmas são considerados iguais ao posicionar uma fileira de peças iguais; ou diferentes ao posicionar uma fileira de peças diferentes. Uma fileira de peças de Facção diferentes pode ter no máximo 7 Facções diferentes + 1 Fantasma.

- ◆ Uma única peça de Fantasma pode representar uma Facção em uma fileira e uma Facção diferente em uma fileira que cruzar com ela.
- ◆ Uma fileira no tabuleiro não pode conter mais de 1 Fantasma.
- ◆ Ao ser posicionado, um Fantasma impede que os jogadores posicionem peças nos espaços ortogonalmente adjacentes a ele em outros turnos.



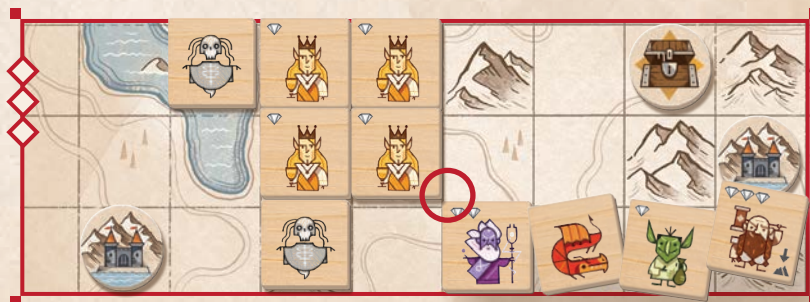
Uma fileira com 5 Facções diferentes, incluindo 1 Fantasma, é posicionada. O Fantasma funciona como conexão com a fileira de Dragões. Então, ele é um Dragão em uma fileira e uma Facção diferente na outra.

De agora em diante, não é possível posicionar peças nos espaços à direita e abaixo do Fantasma.

EM CASO DE IMPASSE

Nos raros casos em que você NÃO puder jogar no seu turno (porque não há como colocar peças seguindo as regras de posicionamento):

1. Revele as peças de Facção do seu suporte para os outros jogadores (para mostrar que você não pode jogar);
2. Jogue uma fileira na qual 1 das peças toque o **canto** de uma peça já posicionada;
3. Cada um de seus adversários compra 1 peça de Tesouro do estoque (veja Tesouro, pág. 6).



É a vez da Bia, mas ela não pode jogar. Ela mostra que não tem Elfos nem Fantasmas em seu suporte. Então, ela joga peças para criar uma fileira nova tocando o canto de uma peça já posicionada. Alberto e Carlos compram 1 peça de Tesouro do estoque.

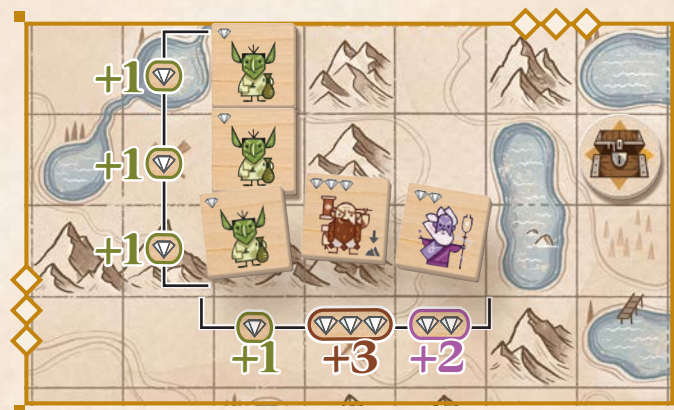
2 PONTUAR

Ganhe PV correspondentes às peças em qualquer fileira que você criou e/ou expandiu neste turno:

- ◆ A mesma peça pode ser contabilizada duas vezes se fizer parte de duas fileiras diferentes.
- ◆ Se você cobriu uma ficha de Descoberta de Castelo neste turno, os PV de cada uma das fileiras que a ficha de Descoberta de Castelo ocupavam serão dobrados. A ficha volta para a caixa. A peça de Facção no espaço permanece no tabuleiro.

Observação: ao pontuar, se uma fileira cobrir 2 fichas de Descoberta de Castelo, o valor dos PV daquela fileira é quadruplicado, então as duas fichas são removidas.

Anote a pontuação obtida neste turno no bloco de pontuação.



3 GANHAR BÔNUS

Receba quaisquer bônus obtidos nesta ordem:

A. Descoberta de Tesouro

Se você cobriu uma ficha de Descoberta de Tesouro neste turno, compre 1 peça de Tesouro do estoque. A ficha de Descoberta de Tesouro é, então, devolvida para a caixa.

B. Suporte Vazio

Se o seu suporte estiver vazio, compre 1 peça de Tesouro do estoque.

C. Peças de Facção iguais

Ao criar ou expandir uma fileira de peças de Facção iguais, você **pode** ganhar a carta de Poder correspondente.

1. Se você ainda não tiver a carta (por exemplo, se ela estiver no estoque ou em frente a um adversário), pegue-a e coloque-a à sua frente.
2. Independentemente de ter pegado a carta agora ou se já estiver com ela, aplique o efeito dela, se possível (*veja Poderes de Facção no Apêndice*).

- ◆ Se criar ou aumentar várias fileiras de peças de Facção idênticas, você pode ganhar apenas 1 carta de Poder correspondente. O efeito dela é aplicado uma vez durante um turno.
- ◆ Fantasmas não têm cartas de Poder correspondentes.

Peças de Tesouro

Guarde suas peças de Tesouro viradas para baixo à sua frente. Você pode olhá-las em segredo a qualquer momento, mas só pode revelar os valores e anotar os PV no final da partida.



Se você tiver que comprar uma peça de Tesouro e o estoque tiver acabado, em vez disso, ganhe 7 PV imediatamente. Anote a pontuação no bloco de pontuação.

Anatomia da carta de Poder

Valor de PV

12

Ilustração da Facção

Efeito



4 COMPRAR PEÇAS NOVAS

Compre peças de Facção da bolsa até ter 6 peças no suporte novamente, se possível.

Observação: se não houver peças suficientes na bolsa, mas ainda houver peças no seu suporte após comprar, continue a partida com as peças restantes.

Agora, é a vez do próximo jogador.

FIM DA PARTIDA

No fim do turno de um jogador, a partida termina se **estas duas** condições forem cumpridas:
Não há mais peças na bolsa **E** o suporte de um jogador está vazio.

Se for o caso, avance para pontuação final.

PONTUAÇÃO FINAL

Revele suas peças de Tesouro e calcule sua pontuação somando:

- ◆ Os PV obtidos posicionando peças de Facção;
- ◆ Os PV exibidos nas cartas de Poder que você tiver no final da partida;
- ◆ Os PV exibidos nas suas peças de Tesouro.

O jogador com mais Pontos de Vitória vence!
Em caso de empate, a vitória é compartilhada entre os jogadores.

VARIANTES:

Há diversas variantes no bloco de pontuação. No início da sua próxima partida, você pode escolher se quer usar uma ou mais dessas variantes (marcando as variantes escolhidas no bloco de pontuação). Elas podem modificar a preparação e/ou regras da partida (veja *Variantes no Apêndice*).

CRÉDITOS

Design de jogo: Bruno Cathala e Théo Rivière

Arte: Dan Gartman

Gerência de projeto: Philippe Tardif e Maxence Falempin

Equipe de desenvolvimento: Pierre-Olivier Gravel, Anh Tú Tran e Vincent Fugère

Direção Artística: Fabienne Pyun e Maêva Da Silva

Especialização de pré-impressão: Marie-Eve Joly

Design gráfico: Emeline D'Aoust e Alexandra Gosselin

Marketing: Philippe Gariépy

Administração: Manon Sylvestre e Julie Thibault

Direção da Next Move: Jean-François Gagné

Direção de criação: Vincent Goyat

Escrita adicional: Jérôme Vessière

Edição: Scott Lewis

Tradução: Jadeh Rodrigues

Revisão: Felipe Ramos e Luis Perdomo

Revisão de layout: Tati Hapanchuk

© 2027 Plan B Games Inc. (Next Move).
Next Move™ é uma marca de propriedade das entidades da asmodee. Todos os direitos reservados.

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

MODO DE DUPLAS:

(Apenas para 4 jogadores)

Todas as regras anteriores se aplicam.

Estas são as únicas mudanças no Modo de Duplas:

- ◆ Antes da preparação, os jogadores formam duas duplas. Os jogadores devem se sentar de modo que as duplas alternem seus turnos.
- ◆ Durante a partida, anote a pontuação da dupla em uma única coluna. Os membros da dupla podem ver as fichas de Tesouro um do outro.
- ◆ A dupla pode se comunicar, mas apenas em voz alta e não durante o posicionamento das peças. A comunicação entre os membros da dupla é limitada à disposição do tabuleiro, ativação de Poderes, pedidos de troca e pedidos de fichas de Fada/Martelo ao colega. A dupla não pode revelar os tipos e quantidades de peças em seus suportes um para o outro.

TROCAS

No início do turno, você pode trocar peças com seu colega. Para fazer isso, você pode fazer um único pedido de uma destas formas:

- ◆ Diga qual peça de Facção você quer; ou
- ◆ Diga qual peça de Facção você quer oferecer.

Depois, seu colega faz o pedido dele.

Depois que conversarem, se decidirem realizar a troca, cada jogador da dupla deve escolher 1 de suas peças ao mesmo tempo e colocá-la à frente de si virada para baixo. Depois que as peças são escolhidas, elas são trocadas.

OBSERVAÇÃO: as peças escolhidas não precisam ser iguais às que vocês pediram.

Além disso, se ele concordar, seu colega pode lhe dar qualquer quantidade de fichas de Fada/Martelo.

Quando você começar a posicionar peças no seu turno, não é possível se comunicar com seu colega até posicionar a última peça.

Em caso de impasse, a outra dupla compra apenas 1 peça de Tesouro.



Exemplo 1:

"Cuidado, a gente tem que posicionar uma peça ali pra outra dupla não fazer isso!"

Exemplo 2:

– Alberto: Quero um Elfo.

– Carlos: Posso te dar um Goblin.

– Alberto: Vamos trocar.

Exemplo 3:

Alberto não pode dizer:

"Quero um Goblin OU um Elfo."



Apêndice Poderes



FEITICEIRO

Efeito: Troque imediatamente esta carta por uma carta de Poder de um oponente. Você deve aplicar imediatamente o efeito da carta trocada. Se nenhum dos seus oponentes tiver uma carta de Poder, troque esta carta por uma carta de Poder da fileira central.

Valor no fim da partida: 8 PV



Goblin

Efeito: Escolha um oponente. Olhe as peças dele e roube 1, adicionando-a ao seu suporte. O oponente não compra uma peça de reposição.

Valor no fim da partida: 3 PV



Elfo

Efeito: Nenhum.

Valor no fim da partida: 15 PV



DRAGÃO

Efeito: Compre 1 peça de Tesouro do estoque (veja a pág. 6).

Valor no fim da partida: 9 PV



SEREIA

Efeito: Procure e pegue imediatamente 1 peça à sua escolha da bolsa e adicione-a ao seu suporte.

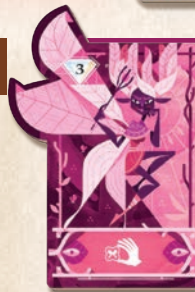
Valor no fim da partida: 12 PV



ANÃO

Efeito: Pegue 1 ficha de Martelo do estoque. Se não restar nenhuma no estoque, roube 1 de um oponente à sua escolha. Você pode ter qualquer quantidade de fichas de Martelo.

Valor no fim da partida: 6 PV



FADA

Efeito: Pegue 1 ficha de Fada do estoque. Se não restar nenhuma no estoque, roube 1 de um oponente à sua escolha. Você pode ter qualquer quantidade de fichas de Fada.

Valor no fim da partida: 3 PV

FICHAS DE MARTELO



Antes de posicionar peças, você pode descartar 1 ficha de Martelo no estoque para remover 1 peça à sua escolha do tabuleiro. Devolva a peça removida à caixa.

- ◆ Você pode descartar múltiplas fichas de Martelo; para cada uma, remova 1 peça.
- ◆ Você não é obrigado a usar uma ficha de Martelo para evitar um impasse.
- ◆ Em uma partida para 4 jogadores, você pode dar uma ficha de Martelo ao seu companheiro de equipe durante o turno dele.

Se uma peça for removida de um espaço de Descoberta, não coloque uma ficha de Descoberta nele novamente.

FICHAS DE FADA



Ao posicionar peças, você pode descartar 1 ficha de Fada no estoque para ignorar restrições de terreno de Anões e/ou Sereias durante este turno. Você ainda deve seguir outras regras de posicionamento.

Além disso:

- ◆ Você não é obrigado a usar uma ficha de Fada para evitar um impasse.
- ◆ Em uma partida para 4 jogadores, você pode dar uma ficha de Fada ao seu companheiro de equipe durante o turno dele.

EXEMPLO DE PARTIDA PARA 2

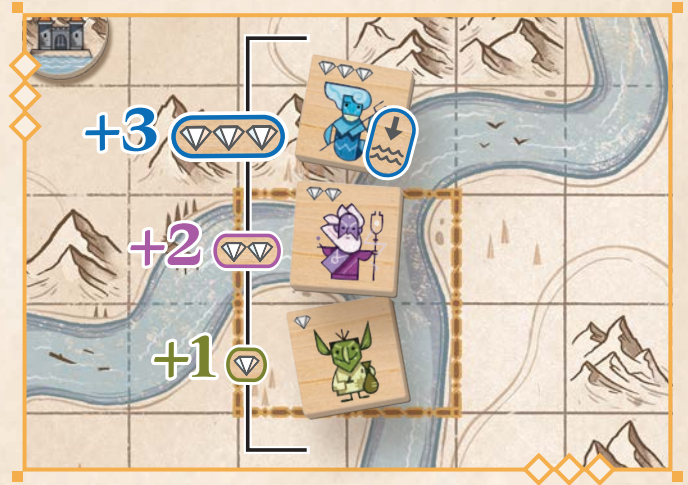
TURNO 1

Alberto é o primeiro jogador. Ele precisa criar uma fileira cobrindo um dos espaços centrais. Ele escolhe 3 peças de Facção diferentes e as posiciona, garantindo que:

- ♦ A Sereia foi posicionada em um espaço de Água (↓).

Ele imediatamente pontua 6 PV (3 + 2 + 1).

Em seguida, ele compra 3 peças de Facção para recarregar seu suporte em até 6 peças.



TURN 2

Agora, é o turno de Bia. Ela escolhe 3 peças de Facção idênticas e 1 Fantasma, certificando-se de posicionar cada Sereia em um espaço de Água (uma ficha de Descoberta de Castelo é considerada um espaço de Água ).

Ela descarta a ficha de Descoberta de Castelo e imediatamente pontua 24 PV (12 PV x 2, pois a ficha de Castelo dobra o valor).



Já que ela criou uma linha de Sereias, ela pega a carta de Poder de Sereia e aciona seu efeito. Ela escolhe pegar 1 peça de Dragão da bolsa.

Ela repõe seu suporte até 6 comprando mais 3 peças aleatórias.

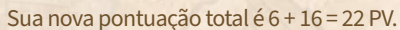
Nota: os jogadores não podem mais posicionar peças nos 3 espaços ortogonalmente adjacentes ao Fantasma.



É o turno de Alberto novamente. Ele escolhe colocar todas as suas peças de Facção para formar uma nova fileira seguindo as regras de posicionamento:

- Ele adiciona os PV para cada fileira criada ou estendida à sua pontuação.

- Em seu turno, ele pontua 16 PV.

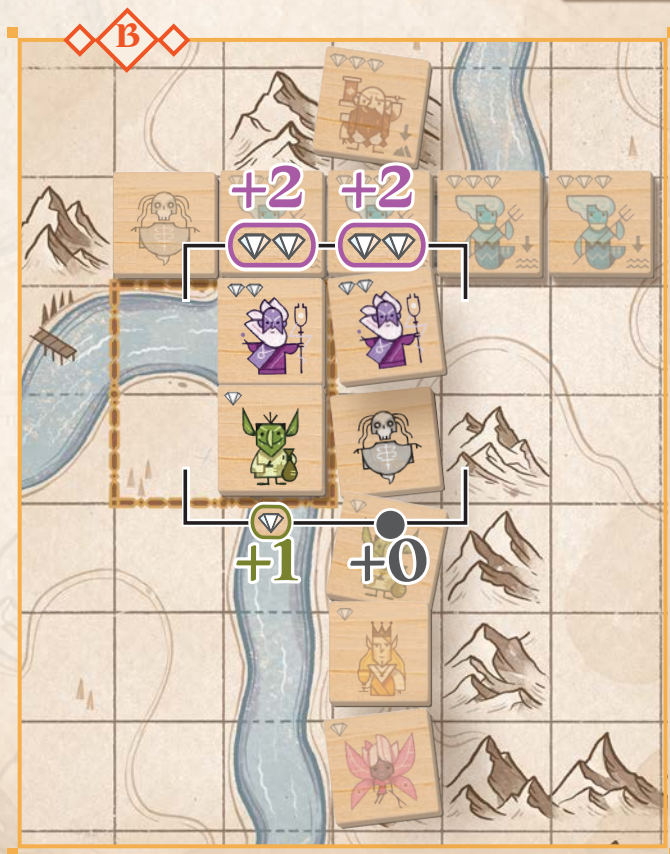


◆ Feiticeiros

◆ Goblins (graças ao Fantasma)

Ele escolhe uma dessas 2 cartas de Poder e deve aplicar imediatamente seus efeitos.

Ele termina seu turno ao comprar peças até ter 6 peças no próprio suporte.



VARIANTES

Antes da preparação, você pode escolher incorporar uma ou mais das seguintes variantes. Verifique-as no bloco de pontuação.



PLANÍCIES AMALDIÇOADAS

A partida é jogada normalmente com as seguintes adições à preparação:

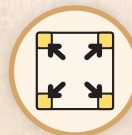
- ◆ Preparação: Após a fase 1, pegue 4 peças de Fantasma da bolsa e coloque cada uma delas nas 4 fichas de Descoberta de Tesouro.



UNIDOS PERMANECEMOS

A partida é jogada normalmente com as seguintes adições:

- ◆ Quando você posiciona a quarta peça em um quadrado 2x2 de peças de Facção idênticas, compre 1 peça de Tesouro do estoque.
- ◆ O efeito de uma ficha de Martelo não pode remover peças que são parte de um quadrado 2x2 (ou um retângulo maior).
- ◆ Apenas 1 peça de Tesouro pode ser comprada por cada Facção por partida, independentemente de qual jogador completou o quadrado.



AS FRONTEIRAS

A partida é jogada normalmente com as seguintes adições:

- ◆ Quando você posiciona uma peça em um dos 4 espaços de canto do tabuleiro, complete seu turno normalmente e, em seguida, jogue um turno extra.
- ◆ Cada efeito de canto pode ser aplicado apenas uma vez por partida, mesmo se uma peça for removida ao usar um Martelo. Marque os espaços de canto nos quais as peças foram colocadas no bloco de pontuação.



DEFESA DE ÁREA

A partida é jogada normalmente com as seguintes adições:

- ◆ Quando você posiciona peças de modo que feche uma área cercada de peças, pontue PV adicionais igual ao número de espaços desocupados (ou seja, espaços que não contenham uma peça de Facção) dentro dessa área.
- ◆ 2 peças posicionadas de modo que estejam apenas diagonalmente adjacentes **não contam** como uma área fechada.
- ◆ Cada espaço só pode pontuar 1 PV por partida dessa forma, independentemente de quem o reivindique.



Exemplo: ao colocar essas 4 peças, Alberto fecha uma área de 3 espaços desocupados. Ele pontua 3 PV adicionais.



Exemplo: os dois Feiticeiros estão conectados em seus cantos, como indicado acima, criando uma área contendo 2 espaços desocupados.