

Bruno Cathala a Théo Rivière



# FANTASY Tiles

PRAVIDLÁ

## PODARÍ SA VÁM ZJEDNOTIŤ RODY?

V tomto svete spolužijú rôzne rody. Získavajte body za vytváranie aliancií alebo súdržných klanov. V každom ťahu si doberajte dieliky a umiestňujte ich tak, aby ste získali čo najviac bodov a rôzne bonusy.



# PRÍPRAVA HRY

- 1 Položte hraciu dosku do stredu stola.  
*Na prvú hru vám odporúčame použiť jej stranu A.*
- 2 Lícom nadol zamiešajte 12 **žetónov objavov** a potom náhodne položte po 1 žetóne na každé z polí **X** na hracej doske. **Potom ich všetky otočte lícom nahor.**

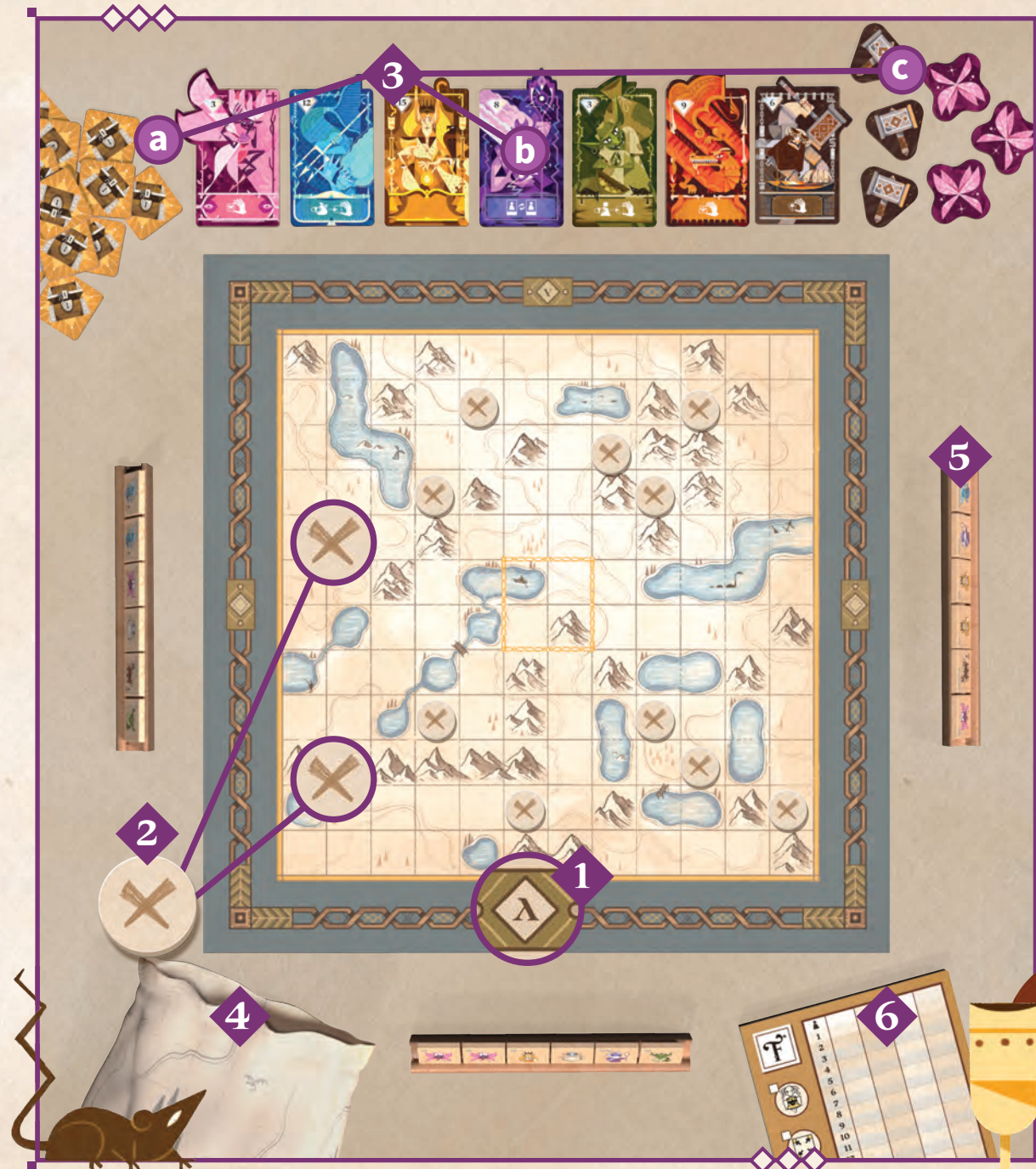
Žetóny objavov



8x hrad    4x poklad    Rub
- 3 Vedľa hracej dosky vytvorte zásobu takto:
  - a Zamiešajte 20 **žetónov pokladu** truhlicou nahor z nich kôpku.
  - b Pripravte 7 **kariet rodov** lícom nahor do radu vedľa hracej dosky.
  - c Vedľa hracej dosky položte toľko **žetónov víly**, koľko je hráčov. Rovnako postupujte so **žetónmi kladiva**.

Nepoužíte žetóny víly a kladiva vráťte do krabice.
- 4 Vložte 80 **dielikov rodov** do **vrecúška** a poriadne ich zamiešajte. Sú rozdelené takto:
 

|         |               |                  |              |
|---------|---------------|------------------|--------------|
|         |               |                  |              |
| 14x elf | 13x škriatok  | 11x morská panna | 10x trpaslík |
|         |               |                  |              |
| 9x drak | 8x čarodejník | 7x víla          | 8x duch      |
- 5 Každý hráč si vezme **stojan**, potom si z vrecúška vyberie 6 dielikov. Tie si položí na svoj stojan tak, aby ich líce videl iba on. Nepoužíte stojany vráťte do krabice.
- 6 Napíšte meno každého hráča do **bodovacej tabuľky**.



## CIEĽ HRY

Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov na konci hry.

Pri hre 4 hráčov odporúčame rozdelenie do 2 tímov po 2 hráčoch. Vyhrá tím s najvyšším súčtom bodov na konci hry. Podrobné pravidlá tímovej hry nájdete na strane 8.

## PRIEBEH HRY

Akýkoľvek spôsobom vyberte prvého hráča.

Tento hráč si vezme kartu trpaslíka a 1 žetón kladiva.

Prvý hráč vykoná prvý ťah, potom sa pokračuje v smere hodinových ručičiek.

Hra sa končí v momente, keď vo vrecúšku neostanú žiadne dieliky A ZÁROVEŇ niektorý hráč vyprázdni svoj stojan.

## PRIEBEH ŤAHU

Každý ťah tvoria tieto akcie v tomto poradí:

- 1 **UMIESTŇOVANIE dielikov**
- 2 **POČÍTANIE bodov**
- 3 **ZISK BONUSOV**
- 4 **DOBERANIE NOVÝCH dielikov**

Keď tieto kroky dokončíte, na rad prichádza ďalší hráč.

# 1 UMIESTŇOVANIE dielikov

Na svojom ťahu si zo svojho stojana vyberte 1 alebo viac dielikov rodov. Tieto musia byť buď **všetky rovnaké** alebo **všetky iné**. Potom ich umiestnite tak, aby vodorovne alebo zvislo susedili s aspoň 1 dielikom na hracej doske.

Vybrané dieliky musíte umiestniť do jedného radu alebo stĺpca tak, aby vodorovne alebo zvislo PREDĹŽILI alebo VYTVOŘILI postupnosť dielikov.

- ♦ **PREDĹŽENIE radu:** Dieliky umiestnite na jeden alebo aj oba konce existujúceho radu tak, aby ste ho predĺžili.
- ♦ **VYTVORENIE radu:** Dieliky umiestnite tak, aby ste vytvorili nový súvislý rad, ktorý môže rozšíriť 1 alebo viac iných radov.

Všetky predĺžené alebo vytvorené rady musia tvoriť:

- A Dieliky **IBA JEDNÉHO** rodu.
- ALEBO
- B Dieliky **IBA ROZDIELNYCH** rodov.

**Dôležité:** Prvý hráč musí vo svojom prvom ťahu rad VYTVOŘIť umiestnením aspoň 1 zo svojich dielikov na 1 zo 4 štartovacích políčk v strede hracej dosky. Okrem toho nemôže zahrať iba osamoteného ducha.

## OBMEDZENIE UMIESTNENIA

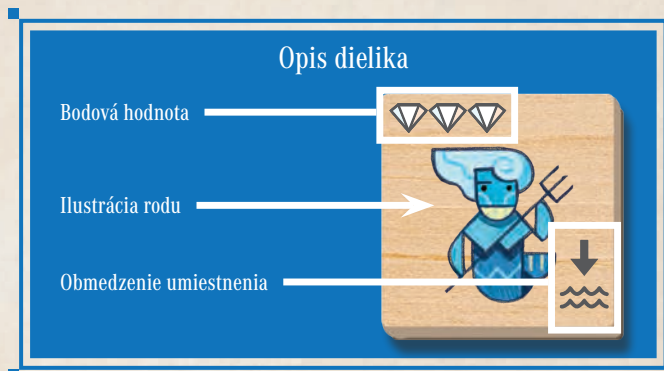
Väčšinu dielikov rodov môžete umiestniť na ľubovoľné políčko. Na niektoré rody však platia obmedzenia:

- ♦ Trpaslíkov **musíte** umiestniť na políčka s horami.
- ♦ Morské panny **musíte** umiestniť na políčka s vodou.



**Poznámka:** Políčka so žetónmi objavov hradov sú považované za políčka s horami (▲) aj vodou (▼).

- ♦ Na políčka vodorovne alebo zvislo susediace s duchom, ktorý už je položený na hracej doske, nesmiete položiť ďalšie dieliky (pozri časť **Duch** na ďalšej strane).



|        | Dragon | Elf | Ghost | Flower | Goblin | Wizard | Tramp | Elf |
|--------|--------|-----|-------|--------|--------|--------|-------|-----|
| Dragon | ✓      | ✓   | ✓     | ✓      | ✓      | ✓      | ✗     | ✗   |
| Elf    | ✓      | ✓   | ✓     | ✓      | ✓      | ✓      | ✗     | ✓   |
| Ghost  | ✓      | ✓   | ✓     | ✓      | ✓      | ✓      | ✓     | ✗   |
| Flower | ✓      | ✓   | ✓     | ✓      | ✓      | ✓      | ✓     | ✓   |

## ŽETÓNY OBJAVOV

Pri umiestňovaní svojich dielikov rodov na hraciu dosku ich môžete umiestniť na žetóny objavov. Tieto žetóny objavov potom odoberiete počas počítania bodov.

## DUCH



Duch je špeciálny typ rodu. Pri umiestňovaní dielikov môžete zo svojho stojana použiť maximálne 1 ducha. Pri tvorení radu rovnakých dielikov sa duch považuje za identického ako ostatné, pri tvorbe radu rozličných dielikov za odlišného. Rad rozličných dielikov rodov môže obsahovať maximálne 7 rozličných rodov + 1 ducha.

- ♦ V jednom rade môže duch predstavovať jeden rod, v križujúcom rade zas iný rod.
- ♦ Žiadny rad na hracej doske nemôže nikdy obsahovať viac ako 1 ducha.
- ♦ Keď ducha umiestnite, žiaden hráč už nesmie na jeho vodorovne alebo zvislo susediace políčko položiť iný dielik.



Na dosku umiestnite rad, ktorý tvorí 5 rôznych rodov vrátane 1 ducha. Duch predstavuje spojenie s radom drakov. V stĺpci sa teda považuje za draka, v riadku za iný rod.

Od tejto chvíle už nie je možné umiestňovať dieliky na políčka napravo a pod duchom.

## PATOVÁ SITUÁCIA BEZ MOŽNÉHO ŤAHU

Ak nastane výnimočný prípad, keď vo svojom ťahu NEMÔŽETE hrať, pretože nemáte žiadne povolené možnosti:

1. Ukážte ostatným hráčom svoje dieliky na stojane (aby ste dokázali, že naozaj nemáte platný ťah).
2. Vytvorte rad tak, aby sa roh 1 z jeho dielikov dotýkal rohu už umiestneného dielika.
3. Každý z vašich súperov si zo zásoby vezme 1 žetón pokladu (pozri **Poklad** na str. 6).



Je na rade Bea, ale nemôže nič zahrať. Každému ukáže, že na stojane nemá elfa ani ducha. V hre pokračuje tak, že vytvorí nový rad, ktorý sa rohom dotýka už umiestneného dielika. Albert a Karol si zo zásoby vezmú po 1 žetón pokladu.

## 2 Počítanie bodov

Spočítajte body z dielikov v každom rade, ktorý ste v tomto ťahu vytvorili alebo predĺžili:

- ♦ Jeden dielik je možné započítať dvakrát ako súčasť 2 rôznych radov.
- ♦ Ak v ťahu zakryjete žetón objavu hradu, získate dvojnásobok počtu bodov za rady, v ktorých sa nachádza. Potom žetón vráťte do krabice. Dielik rodu na danom políčku ostáva na hracej doske.

**Poznámka:** Ak jeden rad pri počítaní bodov obsahuje 2 žetóny objavu hradov, bodová hodnota tohto radu je štvornásobná. Potom tieto žetóny odstráňte.

Body, ktoré ste počas ťahu získali, zapíšte do bodovacej tabuľky.



## 3 Zisk bonusov

Bonusy získavate v tomto poradí:

### A. Objav pokladu

Ak ste počas ťahu prekryli žetón objavu pokladu, vezmite si zo zásoby 1 žetón pokladu. Žetón objavu pokladu potom vráťte do krabice.

### B. Prázdny stojan

Ak vyprázdните svoj stojan, vezmite si zo zásoby 1 žetón pokladu.

### C. Dieliky rovnakého rodu

Keď vytvoríte alebo predĺžite rad dielikov rovnakého rodu, **môžete** získať kartu príslušného rodu.

- ♦ Ak ju ešte nemáte (ak je v zásobe alebo pred súperom), vezmite si ju a položte ju pred seba.
- ♦ Uplatnite jej efekt, ak je to možné, a to bez ohľadu na to, či ste kartu práve získali, alebo ste ju už mali (*pozri Efekty rodov v Prílohe*).
- ♦ Ak vytvoríte alebo predĺžite viac radov dielikov rovnakého rodu, môžete si vziať iba 1 príslušnú kartu rodu. Jej efekt uplatnite iba raz za ťah.
- ♦ Duchovia nemajú kartu rodu.

### Žetóny pokladu

Svoje žetóny pokladu odkladajte pred seba lícom nadol. Môžete sa na ne kedykoľvek tajne pozrieť, ale ich bodové hodnoty odhalte a započítajte až na konci hry.

Ak si máte vziať zo zásoby žetón pokladu, no zásoba je už prázdna, okamžite získate 7 bodov. Tie si hneď zapíšte do bodovacej tabuľky.

### Opis karty rodu

Bodová hodnota

Ilustrácia rodu

Efekt

## 4 Doberanie nových dielikov

Doplňte si stojan tak, že si z vrecúška doberiete nové dieliky rodov tak, aby ste ich na stojane mali opäť 6 (ak je to možné).

**Poznámka:** Keď vo vrecúšku nie je dost dielikov, ale nejaké dieliky ešte máte na svojom stojane, pokračujte v hre so zvyšnými dielikmi.

Teraz je na rade ďalší hráč.

## KONIEC HRY

Na konci hráčovho ťahu sa hra končí, ak sú splnené **obe** tieto podmienky:  
Vo vrecúšku už nie sú žiadne dieliky **A SÚČASNE** niektorý z hráčov nemá žiadne dieliky na stojane.

Potom prejdite k záverečnému sčítaniu bodov.

### ZÁVEREČNÉ SČÍTANIE BODOV

Otočte svoje žetóny pokladu a spočítajte:

- ♦ body za umiestnené dieliky rodov,
- ♦ body uvedené na vašich kartách rodov na konci hry,
- ♦ body uvedené na vašich žetónoch pokladu.

Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva!  
V prípade remízy sa súper o víťazstvo delia.

## VARIANTY:

Na bodovacej tabuľke je niekoľko návrhov variantov. Na začiatku hry sa môžete rozhodnúť použiť jeden alebo viac z týchto variantov (zaškrtnite vybrané varianty v bodovacej tabuľke). Varianty môžu zmeniť prípravu a/alebo pravidlá priebehu hry (*pozri Varianty v Prílohe*).

## AUTORSKÝ TÍM

**Návrh hry:** Bruno Cathala a Théo Rivière

**Ilustrácie:** Dan Gartman

**Projektový manažment:** Philippe Tardif a Maxence Falempin

**Vývoj:** Pierre-Olivier Gravel, Anh Tú Tran a Vincent Fugère

**Výtvarné vedenie:** Fabienne Pyun a Maëva Da Silva

**Predtlačové spracovanie:** Marie-Eve Joly

**Grafický dizajn:** Emeline D'Aoust a Alexandra Gosselin

**Marketing:** Philippe Gariépy

**Administratíva:** Manon Sylvestre a Julie Thibault

**Riaditeľ Next Move:** Jean-François Gagné

**Vedúci kolekcie:** Vincent Goyat

**Ďalšie texty:** Jérôme Vessière

**Redakčná úprava:** Scott Lewis

**Preklad:** Richard Varga

© 2027 Plan B Games Inc. (Next Move). Next Move™ je ochranná známka vlastnená spoločnosťami asmodee. Všetky práva vyhradené.

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

## HRA 2 TÍMOV:

Platia všetky doposiaľ uvedené pravidlá.

Jediné zmeny v hre 2 tímov sú tieto:

- ♦ Pred začiatkom hry sa hráči rozdelia do 2 dvojíc a usadia sa tak, aby sa tímy v poradí ťahov striedali.
- ♦ Počas hry zapisujete body tímu do 1 stĺpca. V rámci tímu si môžete navzájom pozeráť svoje žetóny pokladu.
- ♦ Môžete medzi sebou komunikovať, ale všetka komunikácia musí prebiehať nahlas a nesmie sa odohrávať počas umiestňovania dielikov. Môžete spolu hovoriť len o rozložení hracej dosky, uplatňovaní efektov, výmene dielikov a od spoluhráča môžete žiadať jeho žetóny víly alebo kladiva. **Nesmiete** si navzájom prezrádzať počty alebo druhy rodov na svojich stojanoch.

### VÝMENA DIELIKOV

Na začiatku svojho ťahu si **môžete** so spoluhráčom vymeniť dieliky. To môžete spraviť tak, že:

- ♦ povieť, aký dielik rodu potrebujete; alebo
- ♦ povieť, aký dielik rodu ponúkate.

Potom svoju požiadavku predostrie aj váš spoluhráč.

Keď dohovoríte a rozhodnete sa vo výmene pokračovať, obaja naraz vezmete 1 zo svojich dielikov a položíte ho lícom nadol pred seba. Keď svoj dielik takto vyberiete obaja, vymeníte si ich.

**POZNÁMKA:** Vybrané dieliky nemusia zodpovedať vysloveným požiadavkám.

Okrem vám váš spoluhráč môže rozhodnúť dať niektorý zo svojich žetónov víly alebo kladiva.

V momente, keď vo svojom ťahu začnete umiestňovať dieliky, nesmiete sa so spoluhráčom rozprávať, až kým neumiestnite posledný dielik.

**V prípade patovej situácie** dostane súperov tím iba 1 žetón pokladu.



#### 1. príklad:

„Pozor, musíme tam niečo zahrať, aby sme tú šancu nedali súperom.“

#### 2. príklad:

— Albert: Potrebujem elfa.

— Karol: Môžem ti dať škriatka.

— Albert: Môže byť, vymeňme si ich.

#### 3. príklad:

Albert nemôže povedať:

„Potrebujem škriatka alebo elfa.“



## Príloha Efekty rodov



### Čarodějník

**Effekt:** Okamžite vymeňte túto kartu za kartu rodu niektorého súpera. Okamžite uplatnite aj efekt vymenenej karty. Ak žiadny z vašich súperov nemá kartu rodu, vymeňte túto kartu za jednu z vyložených.

**Hodnota na konci hry:** 8 bodov.



### Škriatok

**Effekt:** Zvolte si súpera. Pozrite sa na jeho stojan, vezmite mu 1 dielik a pridajte ho na svoj stojan. Súper si náhradný dielik nedoberie.

**Hodnota na konci hry:** 3 body.



### elf

**Effekt:** Žiadny.

**Hodnota na konci hry:** 15 bodov.



### Drak

**Effekt:** Vezmite si zo zásoby 1 žetón pokladu (pozri str. 6 Pravidiel).

**Hodnota na konci hry:** 9 bodov.



### Morská panna

**Effekt:** Okamžite si z vrecúška doberte 1 dielik podľa vlastného výberu a pridajte ho na svoj stojan.

**Hodnota na konci hry:** 12 bodov.



### Trpaslík

**Effekt:** Vezmite si zo zásoby 1 žetón kladiva. Ak už v zásobe nie sú žiadne žetóny kladiva, vezmite si ho od ľubovôle súpera. Môžete mať ľubovoľný počet žetónov kladiva.

**Hodnota na konci hry:** 6 bodov.



### víla

**Effekt:** Vezmite si zo zásoby 1 žetón víly. Ak už v zásobe nie sú žiadne žetóny víly, vezmite si ho od ľubovôle súpera. Môžete mať ľubovoľný počet žetónov víly.

**Hodnota na konci hry:** 3 body.

## Žetóny kladiva



Pred umiestňovaním dielikov môžete 1 žetón kladiva vrátiť do zásoby a z hracej dosky odstrániť 1 ľubovoľný dielik. Odstránený dielik vráťte do krabice.

- ♦ Môžete použiť viacero žetónov kladiva, za každý z nich odstránite 1 dielik.
- ♦ Nemusíte použiť žetón kladiva, aby ste sa vyhli patovej situácii.
- ♦ V hre 2 tímov môžete počas svojho ťahu odovzdať svoj žetón kladiva spoluhráčovi.

*Ak odstránite dielik z políčka objavu, žetón objavu na políčko nevracajte.*

## Žetóny víly



Vo svojom ťahu môžete vrátiť 1 žetón víly do zásoby a pri umiestňovaní trpaslíkov alebo morských panien môžete počas tohto ťahu ignorovať obmedzenia ich umiestnenia. Ostatné pravidlá umiestňovania stále platia.

Okrem toho:

- ♦ Nemusíte použiť žetón víly, aby ste sa vyhli patovej situácii.
- ♦ V hre 2 tímov môžete počas svojho ťahu odovzdať svoj žetón víly spoluhráčovi.

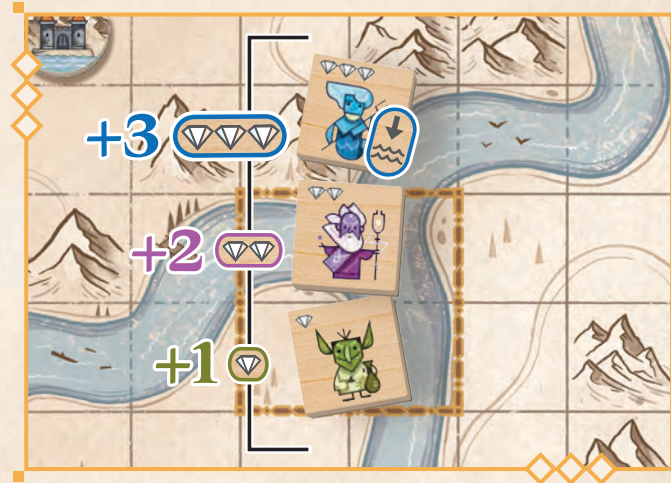
## 1. ŤAH

Albert ide ako prvý. Musí vytvoriť rad, ktorý prekryje aspoň 1 štartovacie políčko. Vyberie si 3 rôzne dieliky rodov a umiestni ich tak, aby sa morská panna nachádzala na políčku s vodou (↓).

Mohol do radu pridať aj elfa a vílu, ale nechcel dať súperom veľa šanci sa napojiť.

Okamžite získa 6 bodov (3 + 2 + 1).

Potom si doberie 3 dieliky rodov, aby mal na stojane opäť 6 dielikov.



## 2. ŤAH

Na rade je Bea. Vyberie si 3 dieliky rovnakého druhu a 1 ducha. Dáva pozor na to, aby všetky morské panny umiestnila na políčka s vodou (žetón objavu s hradom sa považuje za políčko s vodou (↓)).

Odloží žetón objavu hradu a okamžite získa 24 bodov (12 bodov × 2, pretože žetón objavu hradu hodnotu zdvojnásobuje).

Keďže vytvorila rad morských panien, vezme si kartu rodu morskej panny a uplatní jej efekt. Rozhodla sa, že si z vrecúška vezme 1 dielik s drakom.

Náhodne si doberie ďalšie 3 dieliky, aby mala na stojane opäť 6 dielikov.

**Poznámka:** Na 3 políčka, ktoré vodorovne a zvislo susedia s duchom, už nikto nemôže položiť žiaden dielik.



## 3. ŤAH

Na rade je opäť Albert. Rozhodne sa umiestniť všetky svoje dieliky rodov tak, aby vytvoril nový rad v súlade s pravidlami pre umiestňovanie dielikov:

- ♦ Trpaslíka umiestni na políčko s horou (↓) **A ZÁROVEŇ;**
- ♦ vytvorený a predĺžený rady tvoria buď:
  - ♦ dieliky rovnakého rodu, **ALEBO**
  - ♦ dieliky rozličných rodov.

Pripočíta si body za každý vytvorený alebo predĺžený rad.

- Zvislo: 11 bodov (**A**)
- Vodorovne: 4 body (**B**)
- Vodorovne: 1 bodov (**B**)

Za tento ťah získa 16 bodov.



Spolu má 6 + 16 = 22 bodov.

Keďže vyprázdnil svoj stojan, vezme si aj 1 žetón pokladu. Našiel poklad v hodnote 13 bodov! Nechá ho otočený lícom nadol až do konca hry.

Jeho umiestnené dieliky navyše predĺžili 2 nové rady rovnakých rodov.

- ♦ Čarodejníci
- ♦ Škriatkovia (vdaka duchovi)

Vyberie si 1 kartu rodu z týchto 2 rodov a okamžite musí uplatniť jej efekt.

Na záver svojho ťahu si z vrecúška doberie 6 nových dielikov.



Pred prípravou hry sa môžete rozhodnúť použiť jeden alebo viac z týchto variantov. Zaškrtnite ich v bodovacej tabuľke.



## Prekliaty poklad

Hra prebieha ako zvyčajne s jediným rozdielom:

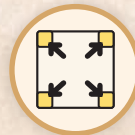
- ◆ Po 2. kroku prípravy hry vezmite z vrecúška 4 duchov a umiestnite ich po jednom na všetky 4 dieliky objavov pokladu.



## V jednote je sila

Hra prebieha ako zvyčajne s týmito rozdielmi:

- ◆ Keď umiestnite štvrtý dielik do štvorca  $2 \times 2$  tvoreného dielikmi rovnakého rodu, vezmite si zo zásoby 1 žetón pokladu.
- ◆ Efekt žetónu kladiva nemôžete použiť na odstránenie dielika zo štvorca s rozmermi  $2 \times 2$  (alebo väčšieho obdĺžnika či štvorca).
- ◆ Počas hry si žetón pokladu za 1 rod môže vziať iba 1 hráč a iba raz, bez ohľadu na to, ktorý hráč štvorec vytvoril.



## Hranice

Hra prebieha ako zvyčajne s týmito rozdielmi:

- ◆ Keď umiestnite dielik na 1 zo 4 rohových políčok hracej dosky, dokončíte svoj ťah ako obvykle a potom zahrajte ešte 1 ťah navyše.
- ◆ Efekt každého rohu sa môže v priebehu hry uplatniť iba raz, a to aj v prípade, keď z rohu odstránite dielik s pomocou žetónu kladiva. V bodovacej tabuľke zaškrtnite rohové políčka, na ktoré ste už umiestnili dieliky.



## Bránené územie

Hra prebieha ako zvyčajne s týmito rozdielmi:

- ◆ Keď umiestnite dieliky tak, že nimi úplne ohraničíte nejakú oblasť, získate toľko bodov, koľko je v tejto oblasti prázdnych políčok (políčok bez dielikov).
- ◆ Ohraničenie plochy môže tvoriť aj 2 dieliky susediace iba rohom.
- ◆ Každé políčko môže počas hry takto niekomu priniesť iba 1 bod navyše bez ohľadu na to, kto si ho privlastní.



**Príklad:** Umiestnením týchto 4 dielikov Albert ohraničí oblasť 3 prázdnych políčok, takže získa 3 body.



**Príklad:** 2 čarodejníci sa dotýkajú zvýrazneným rohom, takže vytvárajú ohraničenú oblasť 2 prázdnych políčok za 2 body.