Bruno Cathala & Théo Rivière

Fantasy Tiles

LIVRET DE RÈGLES

Parviendrez-vous à unir les peuples ?

De nombreuses factions cohabitent dans ce monde. Marquez des points en les alignant ou en invoquant le pouvoir de leur peuple. À chaque tour, piochez et posez vos tuiles pour obtenir différents bonus et optimiser votre score.

10+ | 30' | 2-4

MISE EN PLACE

1. Posez le **plateau** au milieu de la table en choisissant une de ses deux faces.

   Pour votre première partie, il est recommandé d'utiliser la face A du plateau.

2. Mélangez les **12 jetons Découverte** face cachée, puis placez-en 1 aléatoirement sur chaque case ✕ du plateau **avant de tous les révéler.**

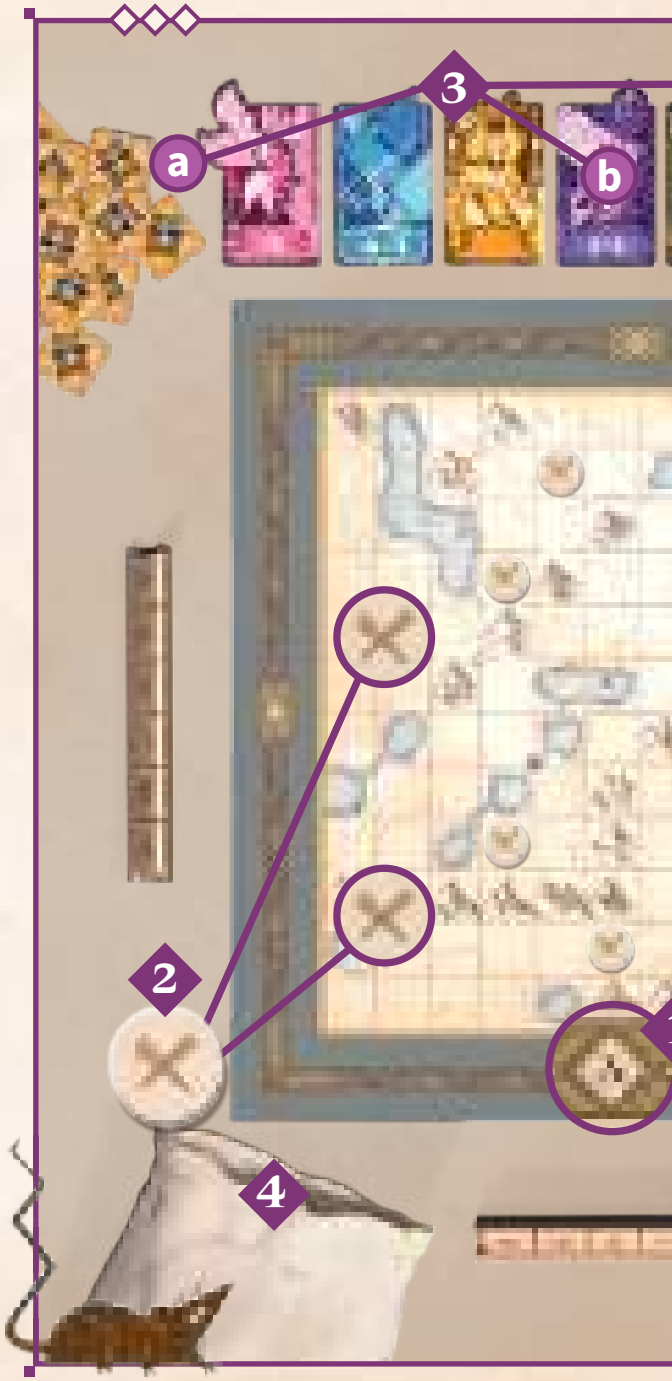
3. Formez la réserve à côté du plateau comme suit:
   - (a) étalez sur la table les **20 tuiles Trésor**, face Coffre visible, et formez un tas ;
   - (b) placez côte à côte les **7 cartes Pouvoir** face visible ;
   - (c) placez à proximité autant de **jetons Fée** qu'il y a de joueurs. Faites de même avec les **jetons Marteau**.

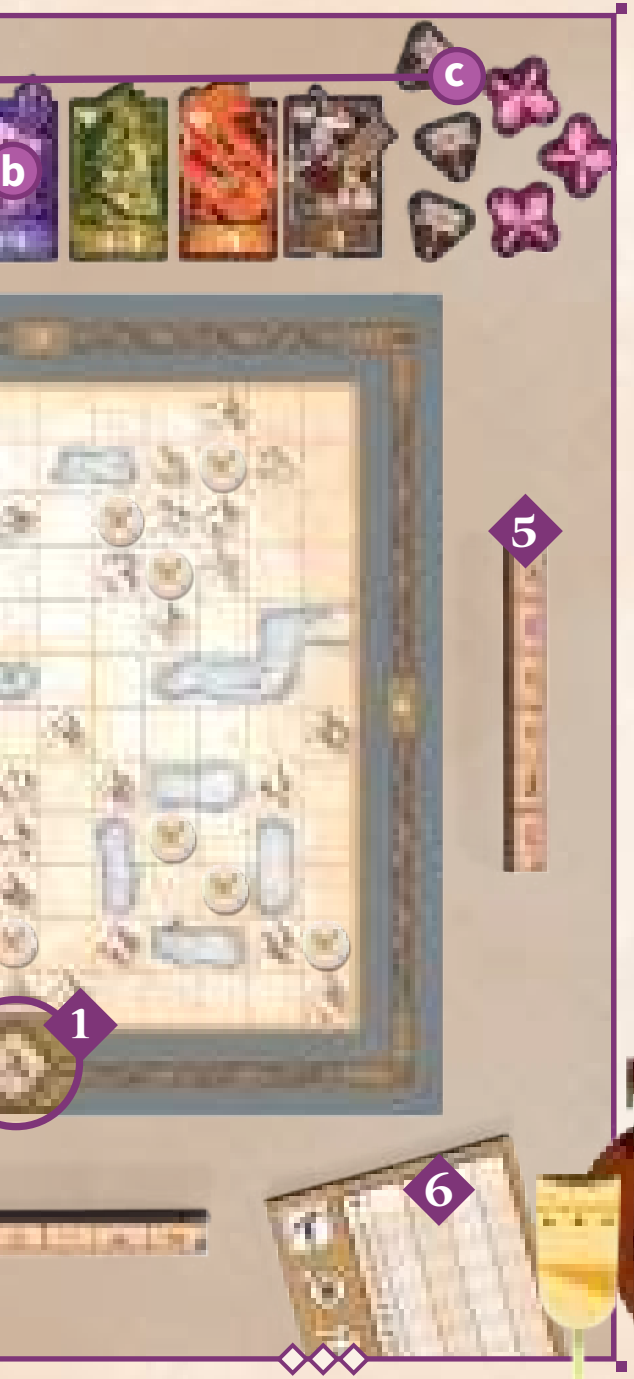
   Remettez les jetons Fée et les jetons Marteau restants dans la boîte.

4. Mélangez les **80 tuiles Peuple** dans le sac. Les peuples sont répartis comme suit :

5. Donnez un **chevalet** à chaque joueur. Chacun pioche 6 tuiles dans le sac et les pose sur son chevalet, de sorte qu'elles ne soient connues que de lui-même. Remettez les chevalets restants dans la boîte.

6. Inscrivez le nom de chaque joueur sur le **bloc-notes**.





But du jeu

Le joueur ayant obtenu le plus de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie l'emporte.

À 4 joueurs, il est recommandé de se répartir en deux équipes de 2 joueurs. L'équipe cumulant le plus de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie l'emporte.

Les spécificités pour les parties en équipe sont détaillées page 8.

Déroulement

Déterminez le premier joueur selon la méthode de votre choix. Ce joueur prend la carte Pouvoir des Nains et 1 jeton Marteau. En commençant par le premier joueur, chacun joue à tour de rôle, dans le sens horaire.

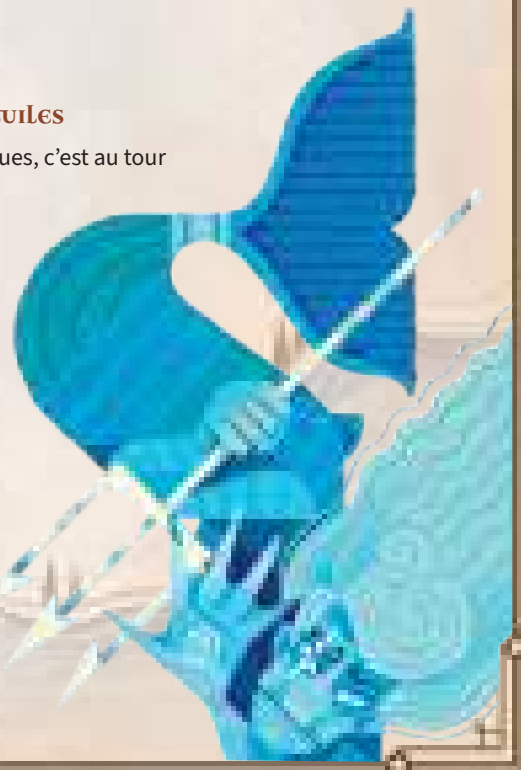
La partie se termine quand le sac est vide ET qu'un joueur n'a plus de tuiles sur son chevalet.

Tour de jeu

À votre tour, jouez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Poser des tuiles
2. Décompter les points
3. Obtenir des bonus
4. Piocher de nouvelles tuiles

Une fois les étapes ci-dessus résolues, c'est au tour du joueur suivant.

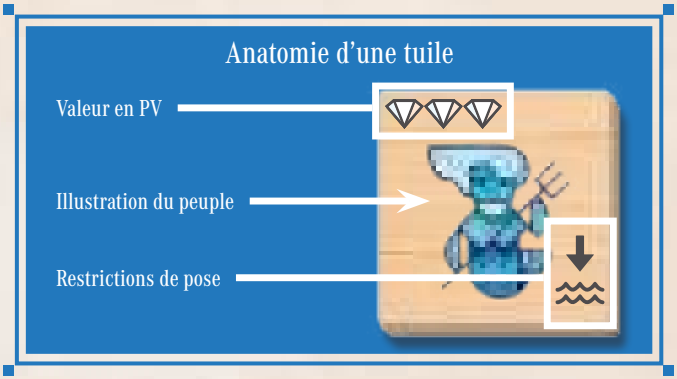


1 Poser des tuiles

À votre tour, choisissez sur votre chevalet 1 ou plusieurs tuiles Peuple, **toutes identiques** ou **toutes différentes**, puis posez-les en les **connectant orthogonalement** à au moins 1 tuile du plateau.

Les tuiles choisies doivent être posées sur une même rangée (ligne ou colonne). Elles vont donc AGRANDIR ou CRÉER une suite continue de tuiles horizontalement ou verticalement :

- **AGRANDIR une rangée :** les tuiles sont posées d'un côté ou de l'autre, ou de part et d'autre, d'une rangée existante en une suite continue de tuiles.
- **CRÉER une rangée :** les tuiles posées constituent une nouvelle rangée de tuiles continues, qui peut agrandir 1 ou plusieurs autres rangées.



Toutes les rangées ainsi créées ou agrandies doivent être constituées :

Λ de tuiles Peuple **toutes identiques** ;

OU

B de tuiles Peuple **toutes différentes.**

Important : au premier tour, le premier joueur doit CRÉER une rangée en posant au moins 1 des tuiles qu'il joue sur une des 4 cases de départ au centre du plateau. Par ailleurs, il ne peut pas jouer un Fantôme seul.

RESTRICTIONS DE POSE

Vous pouvez poser la plupart des tuiles Peuple sur tous les types de cases. Toutefois, des restrictions de pose s'appliquent à certains peuples :

- les tuiles Nain **doivent** être posées sur des cases de Montagne ;
- les tuiles Sirène **doivent** être posées sur des cases d'Eau ;

Remarque : une case contenant un jeton Découverte Château est considérée comme une case d'Eau (⬇) et une case de Montagne (⬇).

- vous ne pouvez pas poser de tuile sur une case orthogonalement adjacente à une tuile Fantôme déjà posée sur le plateau (voir **Fantôme**, page suivante).

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

JETONS DÉCOUVERTE

Quand vous posez vos tuiles Peuple sur le plateau, il se peut que vous en posiez sur des jetons Découverte. Ces derniers sont retirés lors de l'étape de décompte des points.

LE FANTÔME

Le Fantôme est un type de peuple particulier. Quand vous posez des tuiles, vous pouvez choisir jusqu'à 1 tuile Fantôme sur votre chevalet. Un Fantôme est considéré comme un peuple identique dans une rangée de peuples identiques, ou comme un peuple différent dans une rangée de peuples différents. Une rangée de peuples différents peut contenir jusqu'à 7 peuples différents + 1 Fantôme.

- Une tuile Fantôme peut représenter un peuple dans une rangée et un peuple différent dans une rangée qui la croise.
- Une rangée du plateau ne peut jamais contenir plus de 1 Fantôme.
- Une fois un Fantôme posé, il n'est pas possible de poser des tuiles sur les cases qui lui sont orthogonalement adjacentes.

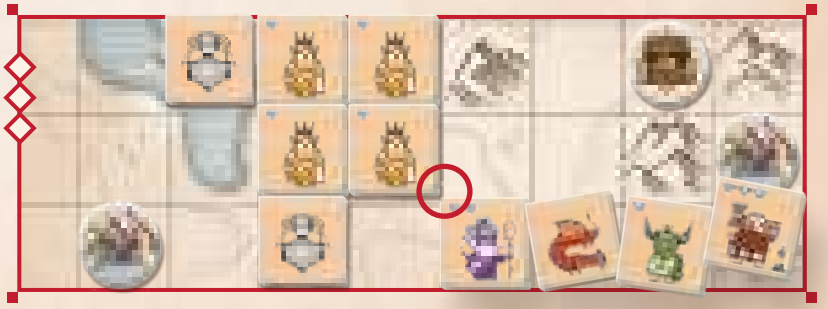
Une rangée de 5 peuples différents, dont 1 Fantôme, est posée. Le Fantôme sert de connexion avec la rangée de Dragons. Il est donc un Dragon sur une rangée et un peuple différent sur une autre rangée.

Désormais, aucune tuile ne peut être posée sur les cases à droite et en dessous du Fantôme.

EN CAS DE BLOCAGE

Dans le rare cas où vous ne POUVEZ PAS jouer à votre tour (parce qu'aucune pose n'est possible) :

1. révélez aux autres joueurs les tuiles Peuple de votre chevalet (pour montrer que vous n'avez aucune possibilité) ;
2. jouez une rangée de sorte que 1 de vos tuiles soit connectée par un **coin** d'une tuile déjà en jeu ;
3. chacun de vos adversaires pioche 1 tuile Trésor dans la réserve (voir Trésor, p. 6).



C'est au tour de Béa, qui ne peut pas jouer. Elle montre qu'elle n'a ni Elfe ni Fantôme sur son chevalet. Elle joue donc en créant une nouvelle rangée connectée au coin d'une tuile déjà en jeu. Albert et Charlie piochent chacun 1 tuile Trésor dans la réserve.

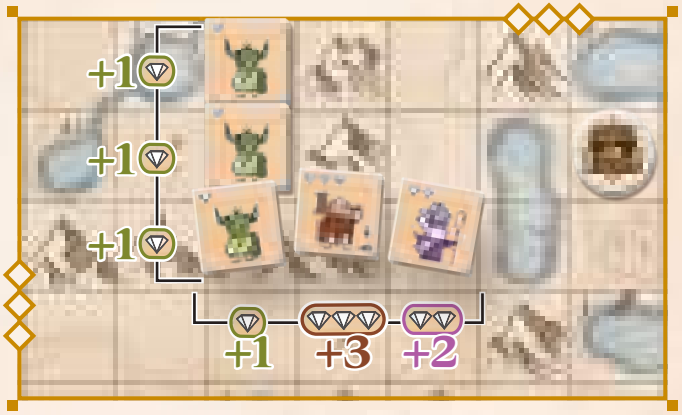
2 Décompter les points

Marquez les PV des tuiles présentes dans toute rangée que vous avez créée et/ou agrandie à ce tour :

- une même tuile peut donc être décomptée 2 fois si elle appartient à deux rangées différentes ;
- si vous avez recouvert un jeton Découverte Château lors de ce tour, les PV de chaque rangée qu'il occupait sont doublés. Le jeton est ensuite remis dans la boîte. La tuile Peuple posée sur la case y reste.

Remarque : si une rangée a recouvert 2 jetons Découverte Château, les PV de cette rangée sont quadruplés. Les jetons sont ensuite remis dans la boîte.

Inscrivez le score obtenu pendant ce tour sur le bloc-notes.



3 Obtenir des bonus

Bénéficiez des éventuels bonus obtenus, dans l'ordre suivant :

A. Découverte d'un Trésor
Si vous avez recouvert un jeton Découverte Trésor à ce tour, piochez 1 tuile Trésor dans la réserve. Le jeton Découverte Trésor est ensuite remis dans la boîte.

B. Chevalet vide
Si votre chevalet est vide, piochez 1 tuile Trésor dans la réserve.

C. Peuples tous identiques
Quand vous créez ou agrandissez une rangée de tuiles Peuple identiques, vous pouvez obtenir la carte Pouvoir correspondante :

1. si vous ne la possédez pas déjà (qu'elle soit encore dans la réserve ou devant un adversaire), prenez-la et placez-la devant vous ;
2. que vous veniez de la récupérer ou que vous la possédiez déjà, appliquez son effet si possible *(voir Pouvoirs des peuples en **Annexe**)* ;

- Si vous créez ou agrandissez plusieurs rangées de tuiles Peuples identiques, vous ne pouvez obtenir qu'une seule carte Pouvoir correspondante. Son effet n'est appliqué qu'une seule fois par tour.
- Les Fantômes n'ont pas de carte Pouvoir.

Les tuiles Trésor

Conservez vos tuiles Trésor face cachée devant vous. Vous pouvez les consulter secrètement à tout moment, mais vous ne révélerez leur valeur et ne marquerez leurs PV qu'à la fin de la partie.

Si vous devez piocher une tuile Trésor alors que la réserve est épuisée, marquez immédiatement 7 points à la place. Inscrivez-les directement sur le bloc-notes.

Anatomie d'une carte Pouvoir

4 Piocher de nouvelles tuiles

Remplissez votre chevalet en piochant de nouvelles tuiles Peuple dans le sac afin d'en avoir à nouveau 6 si possible.

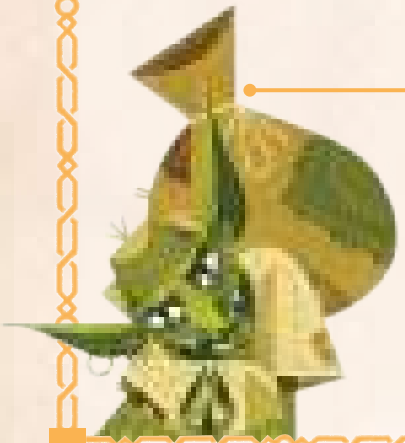
Remarque : si le sac ne contient pas assez de tuiles, mais qu'il en reste sur votre chevalet, continuez la partie avec vos tuiles restantes.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Fin de partie

À la fin du tour d'un joueur, la partie prend fin si les 2 conditions suivantes sont remplies :
Il n'y a plus de tuiles dans le sac **ET** un joueur n'a plus de tuiles sur son chevalet.

Procédez alors au décompte final.



Décompte final

Révélez vos tuiles Trésor, puis calculez votre score en additionnant :

- les PV que vous avez gagnés en posant des tuiles Peuple sur le plateau ;
- les PV indiqués sur les cartes Pouvoir avec lesquelles vous finissez la partie ;
- les PV indiqués sur vos tuiles Trésor.

Le joueur qui a le plus de Points de Victoire remporte la partie !
En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Variantes :

Plusieurs variantes sont proposées sur le bloc-notes. Au début de votre prochaine partie, vous pourrez en utiliser une ou plusieurs (cochez celles que vous choisissez sur le bloc-notes). Ces variantes peuvent modifier la mise en place et/ou les règles de votre nouvelle partie (voir Les variantes en **Annexe**).

Crédits

Auteurs : *Bruno Cathala & Théo Rivière*

Illustrations : *Dan Gartman*

Chefs de projet : *Philippe Tardif & Maxence Falempin*

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

Direction artistique : *Fabienne Pyun & Maëva Da Silva*

Spécialiste prépresse : *Marie-Eve Joly*

Conception graphique : *Emeline D'Aoust & Alexandra Gosselin*

Marketing : *Philippe Gariépy*

Administration : *Manon Sylvestre & Julie Thibault*

Directeur de Next Move : *Jean-François Gagné*

Directeur de Création : *Vincent Goyat*

Rédaction additionnelle : *Jérôme Vessière*

© 2027 Plan B Games Inc. (Next Move).
Next Move™ est une marque appartenant aux entités asmodee. Tous droits réservés.

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

MODE EN ÉQUIPE :

(Pour 4 joueurs seulement)

Toutes les règles décrites précédemment s'appliquent.

Les seules spécificités pour le mode en équipe sont les suivantes :

- avant la mise en place, les joueurs constituent deux équipes de 2 en s'installant de sorte que chaque équipe joue à tour de rôle ;
- au cours de la partie, notez le score de l'équipe dans une seule colonne. Les coéquipiers peuvent consulter les tuiles Trésor de leur équipe ;
- les coéquipiers peuvent discuter, mais doivent le faire à voix haute, et pas au moment de poser des tuiles. La communication entre coéquipiers se limite à la configuration du plateau, à l'activation des pouvoirs, aux demandes d'échanges, et aux demandes de jetons Fée/Marteau. Ils ne peuvent **pas** révéler le contenu de leurs chevalets respectifs.

ÉCHANGES

Au début de votre tour, vous pouvez procéder à un échange de tuiles avec votre coéquipier. Pour cela, vous pouvez formuler une requête sous la forme suivante :

- en précisant la tuile Peuple que vous recherchez ;
- **ou** en précisant la tuile Peuple que vous offrez.

Votre partenaire formule ensuite sa propre requête.

Une fois que chacun s'est exprimé, si vous souhaitez procéder à l'échange, choisissez tous les deux 1 de vos tuiles simultanément et placez-la devant vous face cachée. Une fois les tuiles choisies, procédez à l'échange.

Remarque : les tuiles choisies ne doivent pas forcément correspondre aux termes des requêtes.

Par ailleurs, votre coéquipier peut vous donner 1 ou plusieurs de ses jetons Fée/Marteau s'il le veut bien.

Dès que vous avez posé votre première tuile, et tant que vous n'avez pas posé votre dernière tuile pour ce tour, vous n'avez plus le droit de communiquer avec votre coéquipier.

En cas de blocage, l'équipe adverse ne pioche que 1 tuile Trésor.

Exemple 1:

«Attention, il faut absolument jouer là pour ne pas laisser une telle opportunité à l'équipe adverse !»

Exemple 2:

— Albert : Je cherche un Elfe.

— Charlie : Je peux te donner un Gobelin.

— Albert: Procédons quand même à l'échange.

Exemple 3:

Albert ne peut pas dire :
«Je cherche un Gobelin OU un Elfe.»

Les pouvoirs

Mage

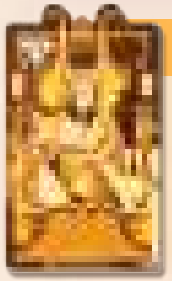
Effet : échangez immédiatement cette carte contre une autre carte Pouvoir détenue par un adversaire. Appliquez immédiatement l'effet de la carte échangée. Si aucun adversaire ne possède de carte Pouvoir, échangez le Mage avec une autre carte de la réserve.

Valeur en fin de partie : 8 PV

Gobelin

Effet : choisissez un adversaire. Consultez ses tuiles et volez-lui-en 1, que vous ajoutez à votre chevalet. Votre adversaire ne pioche pas pour la remplacer.

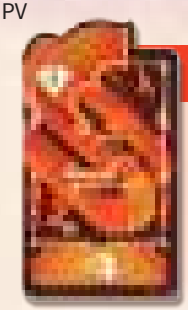
Valeur en fin de partie : 3 PV



Elfe

Effet : aucun.

Valeur en fin de partie : 15 PV



Dragon

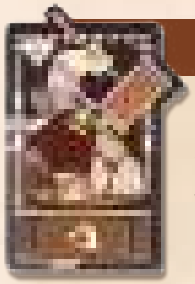
Effet : piochez 1 tuile Trésor dans la réserve (voir p. 6).

Valeur en fin de partie : 9 PV

Sirène

Effet : choisissez immédiatement 1 tuile Peuple dans le sac et placez-la sur votre chevalet.

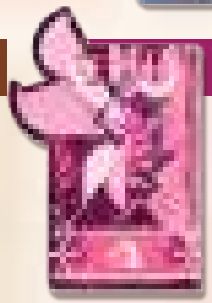
Valeur en fin de partie : 12 PV



Nain

Effet : prenez 1 jeton Marteau dans la réserve (vous pouvez en possédez plusieurs). S'il n'y en a plus dans la réserve, volez-en 1 à l'adversaire de votre choix.

Valeur en fin de partie : 6 PV



Fée

Effet : prenez 1 jeton Fée dans la réserve (vous pouvez en posséder plusieurs). S'il n'y en a plus dans la réserve, volez-en 1 à l'adversaire de votre choix.

Valeur en fin de partie : 3 PV

Les jetons Marteau

Avant de poser vos tuiles, vous pouvez remettre 1 jeton Marteau dans la réserve pour retirer du plateau 1 tuile de votre choix. Remettez la tuile ainsi retirée dans la boîte.

- vous pouvez défausser plusieurs jetons Marteau afin de retirer autant de tuiles ;
- vous n'êtes pas obligé d'utiliser un jeton Marteau pour éviter un cas de blocage ;
- à 4 joueurs, vous pouvez donner un jeton Marteau à votre coéquipier lors de son tour.

Si vous retirez une tuile d'une case Découverte, n'y reposez pas de jeton Découverte.

Les jetons Fée

Quand vous posez des tuiles, vous pouvez remettre 1 jeton Fée dans la réserve pour ignorer les restrictions de placement des Nains et/ou des Sirènes pendant ce tour. Vous devez toutefois respecter les autres règles de pose.

Par ailleurs,

- vous n'êtes pas obligé d'utiliser un jeton Fée pour éviter un cas de blocage ;
- à 4 joueurs, vous pouvez donner un jeton Fée à votre coéquipier lors de son tour.

Tour 1

Albert est le 1er joueur. Il doit créer une rangée recouvrant **au moins** 1 des cases du centre. Il choisit 3 tuiles Peuple différentes et les pose en s'assurant :

- de bien placer la tuile Sirène sur une case d'Eau (⬇).

Il marque immédiatement 6 PV (3 + 2 + 1).

Puis il pioche 3 tuiles dans le sac pour avoir de nouveau 6 tuiles sur son chevalet.

Tour 2

C'est maintenant au tour de Béa. Elle choisit 3 tuiles Peuple identiques et 1 tuile Fantôme, en veillant à placer chacune de ses tuiles Sirène sur une case d'Eau (un jeton Découverte Château est considéré comme une case d'Eau (⬇)).

Elle défausse le jeton Découverte Château et marque immédiatement 24 PV (12 PV x 2 grâce au jeton Château qui double les points).

Comme elle a créé une rangée de Sirènes, elle prend la carte Pouvoir des Sirènes et déclenche son effet. Elle décide de prendre 1 tuile Dragon dans le sac.

Puis elle pioche 3 tuiles dans le sac de sorte à avoir 6 tuiles sur son chevalet.

Remarque: il n'est maintenant plus possible de poser de tuiles sur les 3 cases orthogonalement adjacentes au Fantôme.

Tour 3

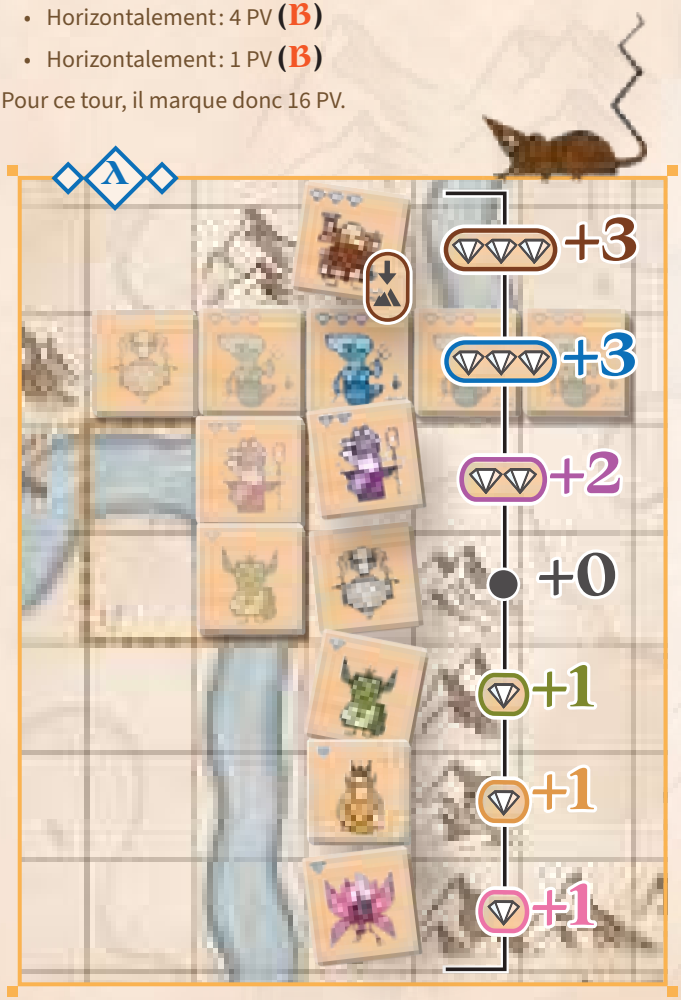
C'est de nouveau à Albert. Il choisit de poser toutes ses tuiles Peuple pour créer une nouvelle rangée en respectant les règles de pose :

- la tuile Nain est bien posée sur une case de Montagne (⬇) **et** ;
- la rangée créée et chaque rangée agrandie sont exclusivement constituées :
  - de tuiles Peuple identiques ; **ou**
  - de tuiles Peuple différentes.

Il ajoute à son score les PV de chaque rangée qu'il a créée ou agrandie.

- Verticalement : 11 PV (A)
- Horizontalement : 4 PV (B)
- Horizontalement : 1 PV (B)

Pour ce tour, il marque donc 16 PV.



Son nouveau total est de 6 + 16 = 22 PV.

Comme il a vidé son chevalet, il pioche aussi 1 tuile Trésor. Il a trouvé la tuile Trésor valant 13 PV ! Il la garde face cachée jusqu'à la fin de la partie.

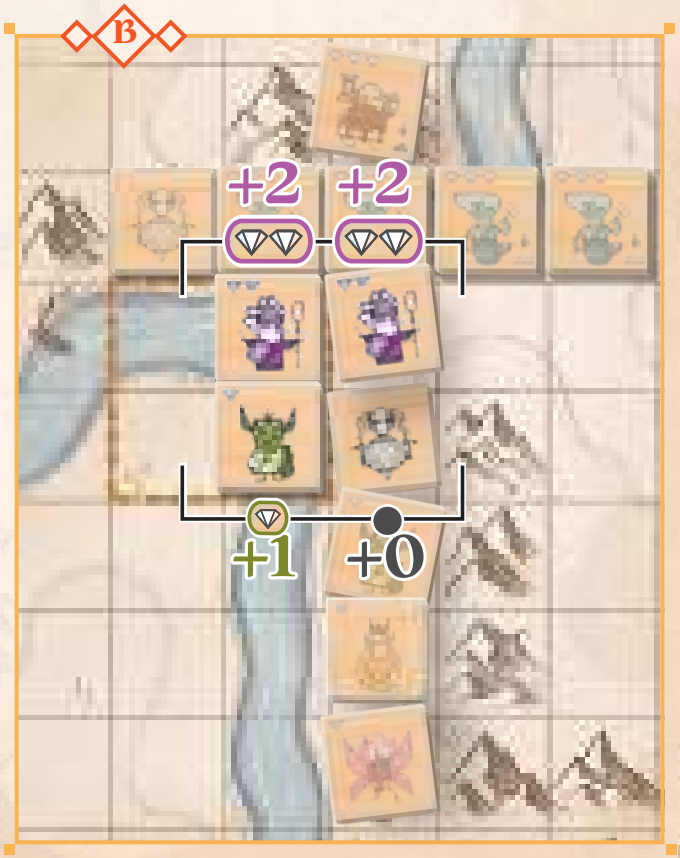
Il a aussi agrandi deux rangées de tuiles Peuple identiques.

- les Mages ;
- les Gobelins (grâce au Fantôme).

Il choisit une des deux cartes Pouvoir et doit aussitôt appliquer son effet.

ou

Il termine son tour en piochant des tuiles dans le sac jusqu'à en avoir 6 sur son chevalet.



Variantes

Avant la mise en place, vous pouvez décider de jouer avec une ou plusieurs des variantes suivantes. Cochez-les sur le bloc-notes.

Les plaines hantées

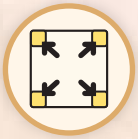
La partie se déroule normalement en tenant compte de la mise en place suivante :

- Mise en place : après l'étape 2, prenez 4 tuiles Fantôme et posez-les sur les 4 jetons Découverte Trésor.

L'union fait la force

La partie se déroule normalement en tenant compte des ajouts suivants :

- quand vous posez la 4e tuile d'un carré de 2x2 tuiles Peuple identiques, piochez 1 tuile Trésor dans la réserve ;
- une tuile Marteau ne permet pas de retirer les tuiles composant un carré de 2x2 tuiles (ou un rectangle de plus grande taille) ;
- chaque Peuple ne peut rapporter qu'une seule tuile Trésor de cette façon, quel que soit le joueur qui a complété le carré.



Les confins

La partie se déroule normalement en tenant compte des ajouts suivants :

- quand vous posez une tuile dans un des 4 coins du plateau, terminez votre tour normalement, puis jouez un tour supplémentaire ;
- l'effet de chaque coin du plateau ne peut être appliqué qu'une seule fois durant une partie, même si une tuile est retirée au moyen d'une tuile Marteau. Cochez sur le bloc-notes les coins sur lesquels ont été posées des tuiles.

Défense en zone

La partie se déroule normalement en tenant compte des ajouts suivants :

- quand vous posez des tuiles de sorte à délimiter une zone entourée de tuiles, marquez un nombre de PV égal au nombre de cases inoccupées (ne contenant aucune tuile Peuple) dans cette zone ;
- 2 tuiles connectées par des coins **peuvent délimiter** une zone ;
- chaque case ne peut rapporter qu'une seule fois 1 PV durant la partie, quel que soit le joueur qui a marqué les points.

Exemple : *en plaçant ces 4 tuiles, Albert délimite une zone de 3 cases inoccupées. Il marque 3 PV supplémentaires.*

Exemple : *les 2 tuiles Mage sont connectées par des coins, comme indiqué ci-dessus, délimitant une zone de 2 cases inoccupées.*