

Fantazja

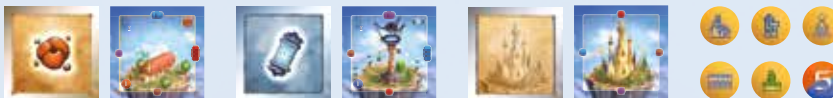
Baśniowa gra kafelkowa przeznaczona dla 2 osób.

Fantazja to baśniowa kraina, która w wyniku wojny ze złym czarnoksiężnikiem została całkowicie zniszczona. Odbudować ją mogą wyłącznie potężni Rzeźbiarze Natury lub Inżynierowie Światła. To legendarne frakcje magów, którzy powołują do istnienia rzeczy, wykorzystując moc swojej wyobraźni. Podczas zabawy wcielicie się w ich role i spróbujecie odbudować Fantazję. Zwycięstwo zapewnią zarówno kolejne budynki, jak też spryt i odrobina... fantazji.

Powodzenia!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 27 kafelków frakcji Rzeźbiarzy Natury z rewersem w kolorze niebieskim
- 27 kafelków frakcji Inżynierów Światła z rewersem w kolorze pomarańczowym
- 1 kafelek Magicznego Zamku
- 5 żetonów Mocy Budynków
- 8 żetonów Bonusu
- niniejsza instrukcja



ZASADY GRY

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Na środku stołu należy umieścić kafelek Magicznego Zamku, a z boku (w miejscu dostępnym dla obu graczy) pule 5 żetonów Mocy Budynków oraz 8 żetonów Bonusu.



Następnie obaj gracze wybierają swój zestaw kafelków, tasują je i układają jeden na drugim rewersem (tj. dużym rysunkiem frakcji) do góry. Tworzą w ten sposób swój Stos Dobierania i kładą przed sobą. Każdy gracz ciągnie ze swojego Stosu Dobierania 6 kafelków, które tworzą rękę. Kafelki te należy trzymać w taki sposób, aby nie pokazywać ich przeciwnikowi. Dodatkowo obok Stosu Dobierania powinno zostać miejsce na Stos Kafelków Odrzuconych. Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który ostatnio oglądał film „Niekończąca się opowieść” albo ten, który jest młodszy.



1. **Symbole** – budynki mogą przylegać do siebie tylko tymi bokami, które posiadają takie same symbole. W grze występują symbole Ziemi 🍷, Powietrza 🍷, Wody 🍷 i Ognia 🍷.

2. **Frakcja** – ta ikona wskazuje, do jakiej frakcji należy budynek. W grze występują dwie frakcje: Rzeźbiarze Natury 🍷 i Inżynierowie Światła 🍷.

Frakcję wskazuje oczywiście również sama ilustracja budynku oraz rewers kafelka.

3. Rodzaj i typ budynku.

W grze występują 2 rodzaje budynków:

- Małe Budynki – poziomu I
 - Duże Budynki – poziomu II i III oraz Budynki specjalne 🍷 🍷
- Poziom określany jest rzymską literą przy ikonie typu budynku 🍷.

W grze występuje 5 typów budynków:

- Mieszkalne 🍷
- Produkcyjne 🍷
- Militarne 🍷
- Magiczne 🍷
- Specjalne 🍷

4. **Punkty Zwycięstwa (PZ)** – to cyfra wskazująca ilość punktów zwycięstwa, jaką gracz zdobywa za dany budynek na końcu gry (patrz: **Koniec gry**).

5. **Mroczna Energia** – specjalny symbol reprezentujący Mroczną Energię 🍷. Może ona spowodować usunięcie budynków z gry (patrz: **Mroczna Energia**).



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka podzielona jest na tury, które rozgrywane są przez graczy naprzemiennie. W swojej turze gracz **musi** wykonać jedną – **i tylko jedną** – z następujących akcji:

1. Wybudować Mały Budynek.
2. Pozyskać 1 Punkt Wyobraźni.
3. Wybudować Duży Budynek.

Gracz nie może celowo zrezygnować z wykonania akcji w swojej turze. Wykonanie akcji można pominąć wyłącznie w sytuacji, gdy dany gracz nie ma takiej możliwości (tj. zabraknie mu kafelków).

Dodatkowo w swojej turze gracz zawsze może skorzystać z Mocy Budynku, jeżeli ma taką możliwość (patrz: Moc Budynków).

Po wykonaniu wybranej przez siebie akcji, gracz dociąga z wierzchu należącego do niego Stosu Dobierania tyle kafelków, aby mieć ich **6 na ręce**. Jeśli nie ma już dostatecznej ilości kafelków w Stosie Dobierania, gracz dobiera tyle, ile ich pozostało. Następnie drugi gracz rozpoczyna swoją turę.

Wszystkie usunięte z gry kafelki budynków gracze odkładają przed sobą awersem (rysunkiem budynku) do góry na własny Stos Kafelków Odrzuconych.

W trakcie gry każdy gracz może przeglądać zarówno swój Stos Kafelków Odrzuconych, jak i ten należący do przeciwnika.

AKCJE

BUDOWA MAŁEGO BUDYNKU

Gracz wyklada z ręki na stół kafelek Małego Budynku. Muszą zostać przy tym spełnione następujące warunki:

- kafelek można położyć na **pustym miejscu**, niezajętym przez inny kafelek,
- kafelek nowego Małego Budynku **musi przylegać przynajmniej jednym bokiem do kafelka** innego budynku lub do Magicznego Zamku,
- na przylegających do siebie bokach kafelków muszą widnieć **te same symbole**,
- **liczba symboli** na przylegającym boku kafelka Małego Budynku, który gracz dokłada na stół, **musi być równa lub wyższa** od tych, które znajdują się na boku przylegającego doń kafelka znajdującego się już w grze.

***Przykład 1:** W swojej akcji Wojtek może dołożyć budynek **B** do budynku **A** – spełnia on bowiem wymóg symboli tego samego rodzaju oraz ich liczby, która jest wyższa od tej znajdującej się na budynku **A**.*


*Budynku **A** nie można natomiast dołączyć do budynku **B** – choć spełnia on wymóg symboli tego samego rodzaju, to ich liczba jest mniejsza niż na budynku **B**.*




POZYSKANIE PUNKTU WYOBRAŹNI

Aby pozyskać Punkt Wyobraźni, należy odłożyć z ręki przed siebie jeden kafelek, układając go rewersem do góry. Każdy odłożony kafelek wart jest 1 Punkt Wyobraźni. Dzięki tej akcji gracz będzie mógł płacić za wystawianie Dużych Budynków. W jednej turze można pozyskać tylko 1 Punkt Wyobraźni.

BUDOWA DUŻEGO BUDYNKU

Gracz wyklada z ręki na stół kafelek Dużego Budynku (II, III, ). Muszą zostać przy tym spełnione następujące warunki:

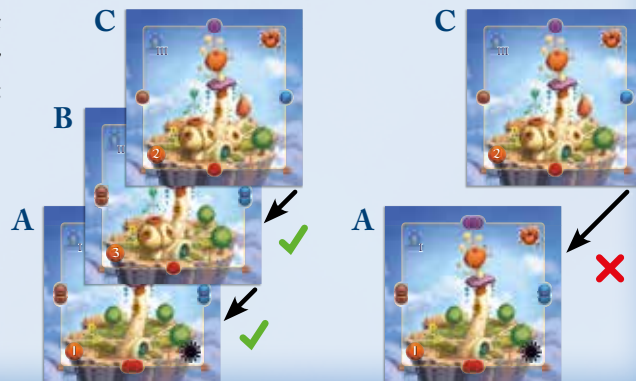
- gracz musi zapłacić 1 Punkt Wyobraźni (tj. usunąć jeden kafelek odłożony przed siebie jako Punkt Wyobraźni i odłożyć na swój Stos Kafelków Odrzuconych,
- budynek można położyć tylko na istniejącym już budynku tego samego typu, który jest o jeden poziom niższy – **niezależnie od tego, do którego z graczy należy**.

Wyjątek od powyższej zasady stanowią budynki specjalne . Kafelek budynku specjalnego jest dokładany na zasadach budowy Małego Budynku (patrz: **Budowa Małego Budynku**). Wciąż jednak trzeba zapłacić 1 Punkt Wyobraźni.

Budynek z poziomu II lub III należy ułożyć na stole w taki sposób, aby symbole na bokach dokładanego kafelka były tak samo ustawione jak na kafelku niższego poziomu, na który kładziemy kafelek.

Nie trzeba natomiast przejmować się liczbą symboli na kafelku Dużego Budynku. Dopiero gdy gracz dokładają Mały Budynek do Dużego Budynku, muszą wziąć pod uwagę liczbę symboli, które znajdują się na boku jego kafelka.

***Przykład 2:** W swojej turze Marcin może położyć budynek B na budynku A, a w kolejnej na budynku B – budynek C. Nie może on jednak położyć od razu budynku C na budynku A, ponieważ budynek A jest o dwa poziomy niższy.*



BONUS ZA BUDYNEK III POZIOMU

Jeżeli gracz położy kafelek budynku **III** poziomu na SWOIM kafełku **II** poziomu, otrzymuje żeton Bonusu. Będzie on wart 5 Punktów Zwycięstwa na końcu gry.



Nie otrzymuje jednak żetonu Bonusu, jeżeli ułoży go na budynku **II** poziomu należącym do przeciwnika.

MROCNĄ ENERGIA

Na kafełkach może pojawić się specjalny symbol reprezentujący Mroczną Energię ☀️. Jeżeli w wyniku wyłożenia na stół przez gracza kafełka, który posiada ów symbol, połączy się on z kafełkiem, na którym również się on znajduje, oba kafełki budynków (wraz z budynkami znajdującymi się pod nimi, jeżeli takowe są) należy usunąć z gry na właściwe Stosy Kafelków Odrzuconych.

Jeżeli w wyniku usunięcia z gry wspomnianych kafełków połączenie pomiędzy innym budynkiem lub budynkami a Magicznym Zamkiem zostanie przerwane, wszystkie kafełki Budynków pozbawione połączenia również należy usunąć z gry. **Połączenie to kafełki stykające się bokami** (a nie rogami).

***Przykład 3:** W swojej akcji Marcin może dołączyć budynek **B** do budynku **A** lub wybudować Duży Budynek **C** na budynku **F**, płacąc odłożony wcześniej Punkt Wyobraźni. W wyniku obu akcji nastąpi połączenie budynku **A**, posiadającego symbol Mrocznej Energii, z budynkami **B** lub **C** (leżącego na **F**), na których również się on znajduje. W wyniku takiej akcji gracze będą musieli usunąć oba budynki (**A** i **B** lub **A**, **C** i **F**) i przenieść na odpowiednie Stosy Kafelków Odrzuconych. Dodatkowo z gry zostaną usunięte budynki **D** i **E**, ponieważ połączenie pomiędzy nimi i Magicznym Zamkiem zostanie przerwane.*



ŻETONY MOCY BUDYNKÓW



Żetony Mocy Budynków są zdobywane i traczone automatycznie w określonych poniżej przypadkach:

- Jeżeli na koniec swojej tury gracz posiada na stole **co najmniej 2 budynki jednego typu** (niezależnie od ich poziomów) i posiada ich **więcej niż przeciwnik**, otrzymuje odpowiedni typem żeton Mocy Budynku (kładzie go przed sobą). **Będzie mógł z niego skorzystać od swojej następnej tury.**
- Jeżeli na koniec swojej tury gracz posiada **taką samą ilość budynków danego typu jak przeciwnik** (niezależnie od ich poziomów), odpowiedni typem żeton Mocy Budynku (niezależnie od gracza, który go posiada) wraca do wspólnej puli.

Gracz może wykorzystać specjalny żeton w swojej turze (jednak nie w tej, w której go zdobył), by wykonać przypisaną mu specjalną akcję Mocy Budynku. **Jest to akcja dodatkowa** poza standardową akcją, jaką gracz wykonuje w swojej turze (patrz: **Przebieg rozgrywki**). Z Mocy Budynku można skorzystać tylko i wyłącznie **raz na turę**. Jeżeli gracz posiada kilka żetonów Mocy Budynku, w swojej turze może skorzystać tylko z jednego z nich.

MOCE BUDYNKÓW



Mieszkalny

Wybierz maksymalnie 3 posiadane przez siebie na ręce kafelki i wymień je na taką samą ilość dowolnych kafelków ze swojego Stosu Kafelków Odrzuconych.



Produkcyjny

Weź z twojego Stosu Kafelków Odrzuconych jeden dowolny kafelek i dodaj go do swojej puli Punktów Wyobraźni.



Militarny

Położ ten żeton na dowolnym budynku znajdującym się na stole. Przeciwnik w swojej turze nie może dokładać do niego ani kłaść na nim żadnych kafelków. Na początku twojej następnej tury usuń żeton z budynku. Jeśli wciąż masz przewagę w budynkach militarnych, kładziesz go przed sobą, jeśli nie, odkładasz do puli niezarezerwowanych żetonów Mocy Budynków. Dopóki ten żeton znajduje się na kafelku, nie jest dostępny dla graczy.





Magiczny

Weź maksymalnie 4 losowe kafelki z ręki przeciwnika. Wybierz maksymalnie 2 z nich i odłóż na spód jego stosu dobierania. Resztę zwróć przeciwnikowi na rękę.

Przeciwnik zgodnie z zasadami dobiera kafelki na koniec swojej tury.



Specjalny

Zastęp znajdujący się na stole własny budynek (z wyjątkiem specjalnego ) , budynkiem dowolnego typu (z wyjątkiem specjalnego ) , który posiadasz na ręce. Zamieniane budynki muszą być tego samego poziomu, nie muszą być jednak tego samego typu. Zastąpiony budynek bierzesz na rękę.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy obaj gracze nie mogą w swojej turze wykonać żadnej akcji (oprócz użycia Mocy Budynku). Teraz należy podliczyć zdobyte przez graczy Punkty Zwycięstwa (PZ) widniejące na wybudowanych przez nich budynkach tworzących planszę, **które są widoczne na stole**. Nie otrzymuje się Punktów Zwycięstwa (PZ) za budynki, na których wybudowany został inny budynek.

Dodatkowo za każdy żeton Bonusu gracz dodaje do swego wyniku 5 Punktów Zwycięstwa.

Grę wygrywa osoba, która **zdobędzie większą liczbę Punktów Zwycięstwa (PZ)**. W przypadku równego wyniku o wygranej decyduje liczba posiadanych jeszcze Punktów Wyobraźni. Jeżeli obaj gracze mają ich tyle samo, gra ostatecznie kończy się remisem.

PRZYKŁAD LICZENIA PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Wojtek i Marcin zakończyli rozgrywkę i zbudowana w jej trakcie plansza wygląda w następujący sposób:

Wojtek grający Rzeźbiarzami Natury posiada na koniec gry widoczne na planszy następujące kafelki:

Wiatrak poziom **III** (2 Punkty Zwycięstwa), Studnia Mocy (2 PZ), Domek poziom **I** (1 PZ), Garnizon poziom **II** (3 PZ), Garnizon poziom **III** (2 PZ), Wieża Maga poziom **I** (1 PZ), Targowisko (2 PZ).

Dodatkowo posiada 1 żeton Bonusu za wybudowanie jednego budynku **III** poziomu na swoim kafelku **II** poziomu (5 PZ).

Wojtek zdobył więc 18 Punktów Zwycięstwa ($2+2+1+3+2+1+2+5$).

Marcin grający Inżynierami Światła posiada na koniec gry następujące kafelki:

Wieża Maga poziom **III** (2 PZ), Młyn poziom **I** (1 PZ), Domek poziom **I** (1 PZ), Domek poziom **II** (3 PZ), Garnizon poziom **II** (3PZ), oraz Domek poziom **I** (1 PZ).

Dodatkowo posiada 1 żeton Bonusu za wybudowanie jednego budynku **III** poziomu na swoim kafelku **II** poziomu (5 PZ).

Marcin zdobył więc 16 Punktów Zwycięstwa ($2+1+1+3+3+1+5$).

Zwycięzcą rozgrywki zostaje Wojtek.

Teraz Wasza kolej. Miłej zabawy życzy zespół FoxGames!

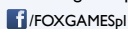


Gorące podziękowanie składam na ręce mojej ukochanej Żony – za ogromne wsparcie i świetne pomysły w trakcie tworzenia Fantazji. Pragnę również wyrazić wdzięczność Wojtkowi Rzadkowi za pomoc, upór i wiarę (we mnie lub w Fantazję). W dużej mierze dzięki niemu ten tytuł zagości na stołach graczy.

Marcin Podsiadło



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa
© 2017 Grupa Wydawnicza Foksal
www.foxgames.pl



Autor: Marcin Podsiadło
Ilustracje: Tomek Larek

Wydawca: Wojciech Rzadek
Redakcja: Piotr Stankiewicz
Korekta: Anna Kolak
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Testerzy gry: Anna Ohirko, Włodek Ohirko, Piotr Ochanek, Tomasz Hejczyk, Marek Wcisek, Marta Dera, Radosław Dąbrowski, Aleksandra Pióro, Anna „Narmo” Stanowska, Marcin Ropka, Dawid Cichy, Jakub Saltarski, Karol Nawrot, Jakub Fyda, Dariusz Synowski, Katarzyna Czerewko, Monika Grzebyk, Piotr Stankiewicz, Przemysław Pencak, Przemysław Rodzoń.