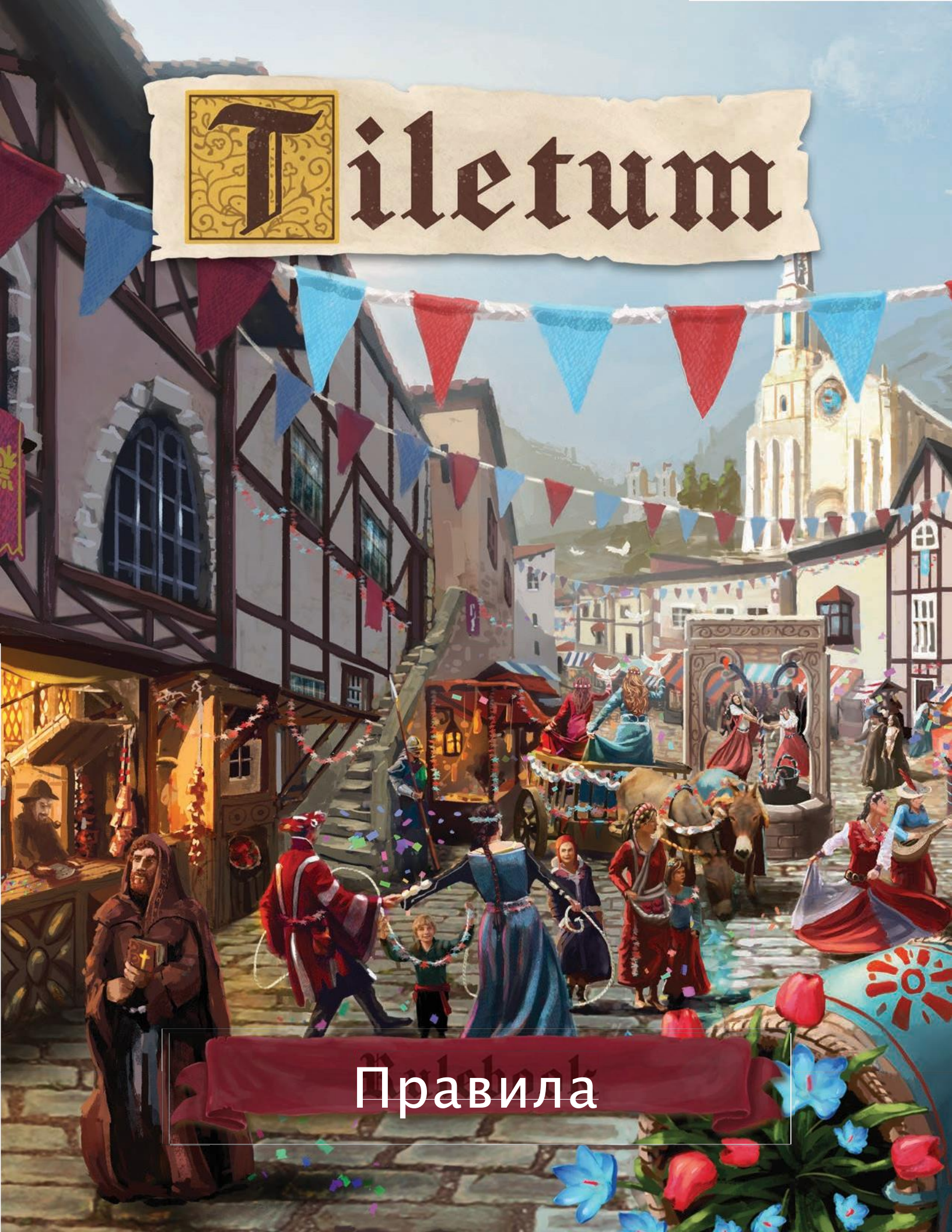




ile tum



Правила



Tiletum

В Tiletum вы и ваши коллеги-игроки берете на себя роли богатых торговцев, путешествующих по всей Европе, от города Тилетум (современный Тилт, Бельгия) до Венеции, во времена раннего Возрождения..

Вы будете путешествовать по различным городам, чтобы приобрести торговые контракты на шерсть и железо и основать торговые дома. Вы должны собрать необходимые ресурсы для выполнения контрактов, инвестировать в строительство монументальных соборов, завоевать благосклонность дворянских семей, участвовать в важных ярмарках, где происходит ваш основной бизнес. Вы также будете пользоваться услугами известных людей, которые будут приветствоваться в ваших домах. Таким образом, вы приобретете престиж, который сделает вас самым известным купцом раннего Возрождения.

Tiletum - это игра по управлению кубиками, где кости имеют двойную функцию: получение ресурсов и выполнение действий. В каждом раунде бросается определенное количество кубиков. В свою очередь, выберите матрицу, набирающую ресурсы, равные значению и цвету матрицы, и выполните связанные с ней действие. Сила действия обратно пропорциональна стоимости матрицы; Это означает, что чем меньше ресурсов вы получите, тем мощнее будут ваши действия, и наоборот.



LIVING RULES PLEDGE

We pledge to support every game well after its initial release. Despite rigorous play testing and multiple rounds of both internal and external proof reading and editing, occasionally the need for rules corrections or minor game play adjustments are discovered only several months or years after the game was manufactured. We promise to produce timely rules updates as necessary, along with expanded FAQ clarifications if needed, available for download from our website in digital PDF format.

Missing or damaged components:

Although we take a lot of care to make sure that your game is complete, manufacturing mistakes can still leave you with a missing or damaged component. If that happens, please contact us to receive replacements swiftly, and with our sincere apologies.

Customer support:

<https://boardanddice.com/customer-support/>

Игровые компоненты

Перед первой игрой в *Tiletum* тщательно выдавите все картонные компоненты, тайлы и жетоны. Компоненты для соло-игры перечислены в отдельном буклете Solo Mode.



1 игровое поле



4 планшета
игроков



20 ресурсных кубика
(4 in each of 5 colors)



1 маркер розы ветров



1 мешок для кубиков



1 колесо действия



6 тайлов действия



20 очков действия



8 городских тайлов



11 тайлов ярмарок



Жетоны начала ярмарок



25 тайла собора



9 тайлов стоимости строительства



6 тайлов коррупции



54 бонусные тайлы



26 тайлы контрактов



45 тайлы персонажей



1 “+100/+200” победные маркеры



5 жетона бонусных очков действия на игрока



8 домов на игрока



7 колонн на игрока



1 купец на игрока



1 архитектор на игрока



3 маркера на игрока (подсчета очков, королевского трека и порядка хода)



Жетоны ресурсов номиналом 1 и 5: золото, еда, шерсть, камень и железо

Ресурсы неограниченны. В маловероятной ситуации, когда ресурс закончится, используйте любую замену (например, бусины или кнопки).

Подготовка

Во время игры есть много способов получить или потерять победные очки. Очки отслеживаются на треке победных очков вокруг поля. Ниже пример изображения очков победы:



Получите 1 очко.



Потеряйте 1 очко.

В рамках этого свода правил победные очки могут быть сокращены до «VP».

Для дополнительного разнообразия, особенно после того, как игроки будут более знакомы с игрой, можно перетасовать шесть тайлов действия и разместить случайным образом разместить в ячейках вокруг Колеса действия.

Однако в вашей первой игре эти плитки не будут использоваться и могут быть возвращены в коробку.

Разделите все бонусные тайлы, контракты и персонажей по типу в зависимости от количества игроков. Если вы играете с 3 игроками, удалите все плитки, отмеченные «4». Если вы играете с 2 игроками, удалите плитки, отмеченные «3+» или «4».



1. Поместите игровое поле в середину стола. На правой части доски изображена карта Европы и в правилах будет называться Карта.
2. Разложите жетоны ресурсов (золото, еда, шерсть, камень и железо) и счетчики очков действия в зоне досягаемости всех игроков, сформировав общий запас.
3. Поместите колесо действий на выделенное место в левом верхнем углу игрового поля. Колесо действия можно поместить любой стороной, но каждый пронумерованный сегмент колеса должен полностью совпадать с каждым тайлом действия.



Колесо действия выровнено таким образом, чтобы каждый пронумерованный сегмент соответствовал одному действию.

5. Перетасуйте бонусные тайлы и поместите их в стопку лицом вниз рядом с игровым полем. Случайным образом разместите бонусные тайлы лицевой стороной вверх в следующих областях:

- 6 бонусных плиток на тайлы действия,



Бонусные тайлы на Действия. Обратите внимание, что на некоторых бонусных тайлах могут контракты или гербы.

- 1 бонусный тайл рядом с королевской дорожкой



Бонусный тайл добавляется в ячейку рядом с Королевской дорожкой.

- Необходимое количество бонусных тайлов на карте. Если вы играете 3-ём, не размещайте бонусные тайла на всех ячейках отмеченных «4». Если вы играете 2-ём, не размещайте бонусные тайлы на всех ячейках отмеченных «3+» или «4».



Добавлен 1 бонусный тайл в каждую подходящую ячейку на карте. Выделенные ячейки оставлены пустыми при игре с менее чем 3 или 4 игроками.

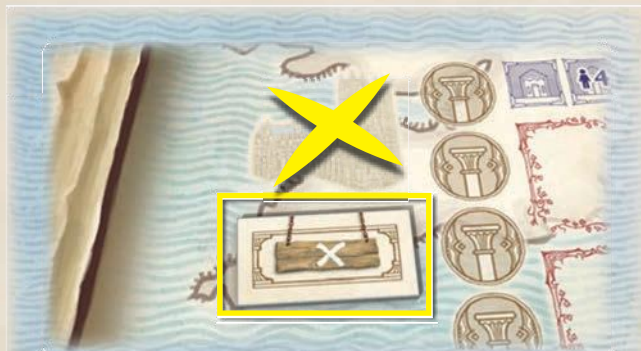
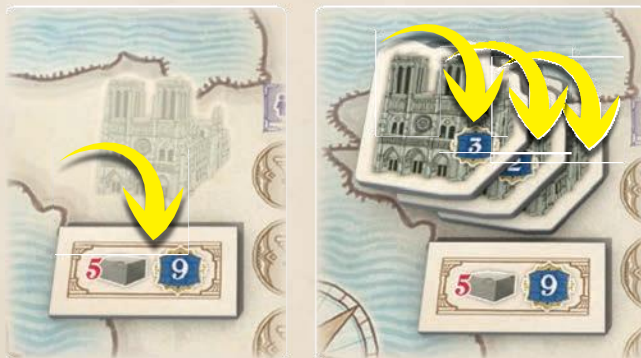
6. Перетасуйте тайлы Контрактов и поместите их в стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Возьмите 5 тайлов Контрактов и разместите их лицом вверх на выделенных ячейках на игровом поле. Эти тайлы будут называться «Витриной Контрактов».



7. Перетасуйте тайлы Персонажей и поместите их в стопку лицом вниз рядом с игровым полем. Возьмите 5 тайлов персонажей и разместите их лицом вверх на выделенных ячейках на игровом поле. Эти тайлы «Персонаж» будут называться «Витриной Персонажей».



8. Перетасуйте тайлы Стоимость строительства и случайным образом разместите под каждой ячейкой собора. Сгруппируйте тайлы Собора по типу, и каждую группу отсортируйте от самого низкого значения победных очков внизу до самого высокого вверх. Разместите каждую группу тайлов собора в свои выделенные ячейки на игровом поле.



Собор рядом с тайлом стоимости «Недоступный собор» - не доступен во время этой партии. Уберите соответствующие тайлы Собора с игрового поля.

9. Случайным образом разместите 3 тайла Города и 4 тайла Ярмарки, заполнив соответствующие ячейки на игровом поле

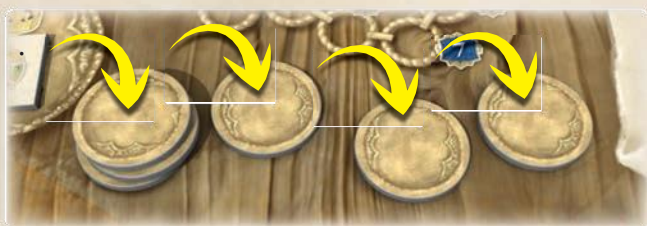
(рядом с напечатанной тайлом "Tiletum"). Верните неиспользованные тайлы Города и Ярмарок в коробку.



10. Разместите жетоны начала ярмарок в городах, где будут проходить ярмарки.



11. Перетасуйте жетоны Коррупции и положите их лицевой стороной вниз в стопку рядом с треком Короля. Возьмите случайно 3 и поместите каждый из них, лицом вниз, на выделенные ячейки около трека. Они будут раскрываться по 1 за ход



12. Определите первого игрока и дайте ему маркер Розы Ветров. Следующий игрок по часовой стрелке вокруг стола становится вторым игроком и так далее.

13. Каждый игрок выбирает цвет и берёт:

- 1 планшет,
- 3 маркера и размещает их:
- на треке подсчёта очков – «10»;



- на треке Короля на позицию «0 VP», сложенной с низу в верх от первого до последнего игрока;



- на трек порядка хода как определено в предыдущем пункте



• 1 купца и 1 архитектора разместите рядом с городом Тилетум



- 5 домов разместите на крышах домов на своём планшете, 1 в Телетум, 2 рядом с своим планшетом (это снабжение),
- 5 колонн разместите на первых 5 ячейках под контракты на своём планшете, 2 рядом со своим планшетом (снабжение).
- 5 маркеров бонусных очков действия рядом с планшетом

14. Каждый игрок берет 1 железо, 1 шерсть, 1 камень и 1 еду. Первый игрок берет 1 золото, второй игрок берет 3 золота, третий игрок (в игре с 3 игроками) берет 5 золотых, а четвертый игрок (в игре с 4 игроками) берет 6 золотых.



15. Положите в мешок по 1 кубику каждого цвета на игрока. В играх с 4 игроками в сумке будет 20 костей (по 4 на цвет). В играх на 3 игрока в сумке будет 15 кубиков (по 3 на цвет). В играх на 2 игрока в сумке будет 10 кубиков. Верните все неиспользованные кубики назад в коробку, так как они не понадобятся в этой партии.



Планишет игрока



Пример раскладки для 4-х игроков

Порядок хода

Цель игры - набрать наибольшее количество победных очков. Отмечайте свои победные очки на треке подсчета очков. Ваш маркер не может никогда опускаться ниже «0». Если у вас более 100 победных очков, возьмите маркер «+100 VP». Если у вас более 200 очков победы, переверните этот маркер на сторону «+200 VP».

Игра проходит в течение 4-х раундов. Каждый раунд делится на следующие пять этапов, которые проходят в следующем порядке:

1. Фаза подготовки
2. Фаза действия
3. Фаза Короля
4. Фаза Ярмарки
5. Фаза очистки

Фаза подготовки

Возьмите из сумки кубиков 8/11/14 для игр с 2/3/4 игроками; бросьте кубики и поместите их вокруг Колеса действия в соответствии с их значением.



Все кубики одинакового значения, независимо от их цвета, помещаются в обозначенный раздел на Колесе действия.

Фаза действия

Шаг 1

Первый игрок раскрывает самый правый жетон Коррупции и перемещает маркеры всех игроков на треке Короля в соответствии с номером на жетоне.

Жетоны коррупции имеют значения 0, 1 или 2; поэтому, когда жетон переворачивается, все маркеры игроков перемещаются влево или остаются на месте.



Если значение жетона «0», все маркеры игроков остаются на своих текущих позициях. Если жетон со значением «1» или «2», все маркеры игроков перемещаются влево на 1 или 2 уровня (соответственно). Маркер не может быть перемещен за пределы крайнего левого положения трека Короля.

Перемещая маркеры всегда начинайте с тех, которые находятся в самом левом (самом нижнем) уровне. При перемещении нескольких маркеров, занимающих один и тот же уровень на треке Короля, убедитесь, чтоб не изменилось их положение в столбце.



Пример: На шаге 1 фазы действия открываются маркер коррупции «2».



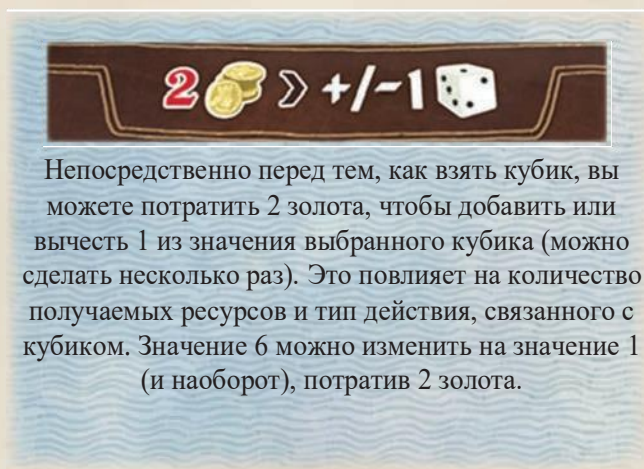
Оранжевый и голубой маркеры перемещаются (без изменения их порядка в столбце) в положение «-1 VP». Зеленый маркер перемещается в положение «-10 VP» и останавливается, так как он дальше не может двигаться.

Шаг 2

Выполняйте действия в соответствии с порядком хода. Каждый игрок делает один ход, выполняя следующие шаги по порядку:

1. Возьмите 1 кубик с колеса действия,
2. Возьмите ресурсы, указанные в матрице,
3. Выполните связанный тип действия.

Выберите 1 из доступных кубиков с игрового поля.



Непосредственно перед тем, как взять кубик, вы можете потратить 2 золотых, чтобы добавить или вычесть 1 из значения выбранного кубика (можно сделать несколько раз). Это повлияет на количество получаемых ресурсов и тип действия, связанного с кубиком. Значение 6 можно изменить на значение 1 (и наоборот), потратив 2 золотых.

Поместите выбранный кубик в левую пустую ячейку для кубиков на своём планшете. Если в связанном Действии все еще есть тайл Бонуса, вы можете взять его и поместить в свой Склад. Взятие бонусного тайла не является обязательным: вы можете не брать его, даже если у вас достаточно места на Складе. **Бонусный тайл нельзя удалить со склада.**



Бонусные тайлы можно получать из различных ячеек на игровом поле на разных этапах вашего действия. Получение бонусного тайла всегда необязательно. На некоторых бонусных тайлах могут быть изображены контракты или гербы. Такие бонусные тайлы в правилах могут взаимозаменяемо называться тайлами Контракта или Герба.



Несколько различных типов тайлов сначала попадают на ваш Склад. Независимо от типа выбранного тайла (тайл «Бонус», «Персонаж» или «Контракт»), к ним применяются все следующие правила:

- У вас должно быть хотя бы одно пустое место на Складе на вашем игровом планшете.
- После взятия тайла, он не может быть просто сброшен.



Пример: Голубой берет кубик с игрового поля и перемещает его в самую левую пустую ячейку на своей планшете.



Поскольку связанное действие по-прежнему имеет тайл бонуса, голубой также берет ее и помещает в свой Склад.



Возьмите из запас тип и количество ресурсов, соответствующее цвету и значению выбранного Вами кубика.



Синие кости производят железо. Розовые кубики производят еду. Желтые кости производят золото. Светло-серые кости производят шерстью. Темно-серые кости производят Камень



Пример: Взяв розовый кубик со значением 2, игрок получает 2 Еды.

Наконец, выполните Действие, связанное с ячейкой, из которой вы взяли кубик. Все действия подробно описаны на странице 14.

После того, как каждый игрок сделает ход, вернитесь к шагу 1 фазы действия и повторите процесс еще два раза. После того, как все игроки сделали три хода (во время которых они выбрали кубик, получили ресурсы и выполнили связанное действие), фаза действия заканчивается, и игра переходит к фазе Короля.



Шаг 1



Игрок, чей маркер выше всех на треке Короля, берет (или сбрасывает) тайл бонуса рядом с треком. Если бонусный тайл недоступен (последний раунд), этот игрок получает 4 победных очка. Если несколько игроков занимают одинаковую позицию, то победа решается в пользу игрока с нижним маркером. Затем все игроки начисляют себе очки, согласно позициям на треке Короля.

Вы теряете очки, если ваш маркер находится в нижней (красной) части трека, или набираете очки, если он находится в более высокой (синей) части. Если ваш маркер находится на стартовой позиции трека (без цвета), вы не теряете и не получаете победных очков.



Пример: Голубой получает 3 победных очка. Оранжевый и Фиолетовый не получают победных очков (но также не теряют), а Зеленый теряет 2 победных очка. Бонусный тайл из ячейки рядом с треком Короля вручается голубому.



Шаг 2



Переместите маркеры на треке Порядка Хода: игрок, который находится выше на треке Короля, становится первым игроком, второй по уровню становится вторым игроком и так далее. Если несколько игроков делят одно и то же место на треке Короля, ничья разыгрывается в пользу игрока с самым нижним маркером (так как был там первыми).



Пример: Когда установлен новый порядок хода, оранжевый быть первым, голубой вторым и зеленый третьим.

Все маркеры игроков в нижней (красной) части трека короля перемещаются вверх до 0, сохраняя соответствующий порядок. (Перемещайте маркеры слева направо так, чтобы ранее самый низко расположенный маркер находился в верхней части стека в пространстве «0 VP».) Маркеры в верхней (синей) части не перемещаются, они остаются там, где находятся.

Фаза Ярмарки

На этом этапе у игроков будет шанс набрать победные очки за достижения.

Города

Во время игры будет проведено четыре ярмарки. Жетоны начала ярмарок действуют как напоминание о порядке, в котором будут проходить ярмарки, по одной в конце каждого игрового раунда. Первая ярмарка всегда проходит в Тилетуме. Тайл Ярмарки под тайлом Города описывает критерии подсчета очков для раунда и количество победных очков, которые могут быть получены во время подсчета очков Ярмарки.

Очки

Чтобы принять участие в подсчете очков на Ярмарке, вы должны:

- Иметь дом в этом городе, **или**
- Ваш Купец должен присутствовать в этом городе на этапе Ярмарки.

Места для домов на карте ограничены. В большинстве городов только один или два игрока могут иметь дом. Готовясь к Ярмарке, вы можете либо разместить свой Дом в этом городе, либо вы можете спланировать путь вашего Торговца таким образом, чтобы он оказался в Ярмарочном городе в конце вашей фазы действия.

Посмотрите на тайл Ярмарки для текущего раунда. Слева от него находится значение победных очков. Добавьте это число к значению, напечатанному на самом тайле Ярмарки. Эта сумма представляет собой общее количество победных очков (поле + тайл), которые вы получите, умноженное на количество раз, выполненного условия, указанного на самом тайле Ярмарки.

После подсчета очков переверните тайл ярмарки лицевой стороной вниз.



Пример: В 3-м раунде Ярмарка проходит в Вероне. Количество начисляемых победных очков составляет 6 (3 напечатанных на поле плюс 3 на тайле Ярмарки) за каждый выполненный Контракт. Голубой будет участвовать в ярмарке, так как его Купец находится в Вероне.



С 3 выполненными контрактами на своём планшете, голубой получает всего 18 победных очков.

Фаза очистки

Пропустите этот этап в заключительном (4-м) раунде.

Выполните следующие действия по порядку:

1. Пополните все бонусные тайлы на Колесе Действия. (Оставьте не востребованные плитки. Пополните бонусные тайлы на Треке Короля.
2. Перетасуйте все жетоны Коррупции, случайным образом выберите 3 и поместите их лицевой стороной вниз на выделенные ячейки на игровом поле.

Бонусные тайлы на карте никогда не пополняются.

3. Верните все кубики в мешок.
4. Поверните колесо действия на 1 шаг по часовой стрелке.
5. Начните новый раунд с этапа подготовки.

По завершении Ярмарочной фазы 4-го тура игра заканчивается. Перейдите к разделу Конец игры и финальный подсчет очков на странице 22

Действия в деталях

При совершении своего хода получаете несколько очков действия, зависящих от значения кубика, используемого для его выполнения. Количество полученных очков действия напечатано на колесе действий рядом с изображением кубика.



Значения очков действия печатаются на колесе действия. Это значение всегда равно 7 минус значение соответствующего кубика. Поэтому, чем больше очков действия у вас есть, тем меньше ресурсов вы получаете, поэтому всегда есть баланс между силой действия и количеством ресурсов, которые вы получаете.

Счетчики очков действия предоставляются для отслеживания того, сколько очков действия вы получили по сравнению с тем, сколько вы уже потратили или сколько осталось. При выборе кубика просто возьмите количество счетчиков очков действия, равное количеству очков действия, которые вы получаете в ход.

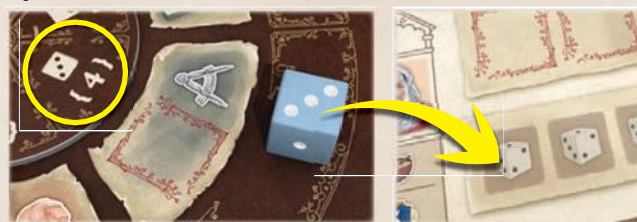
Большинство тайлов действий предоставляют некоторое количество возможностей, на которые может быть потрачено любое количество очков действия любое количество раз, в любом порядке. Для краткости слова "очки действия" можно сократить до "ОД" ниже.

Архитектор



Архитектору доступны следующие действия:

- **1 ОД:** Переместите своего Архитектора в соседнюю локацию.
- **1 ОД:** Добавьте колонну из вашего запаса в собор. Ваш архитектор должен находиться в городе с пустым местом Колонны, и у вас не должно быть Колонны в этом Соборе.
- **1 ОД:** Возьмите один бонусный тайл из города, где находится ваш архитектор, если он доступен, и поместите ее на свой Склад.



Пример: Голубой берёт кубик со значением 3 из тайла действия архитектора. Это дает ему 4 очка действия



Первым очком действия голубой перемещает своего архитектора из Франкфурт - Нюрнберг.



Вторым очком действия голубой берет бонусный тайл из Нюрнберга (и помещает его в пустую ячейку на своём Складе).



И третьим очком действия голубой перемещает своего архитектора в Прагу.



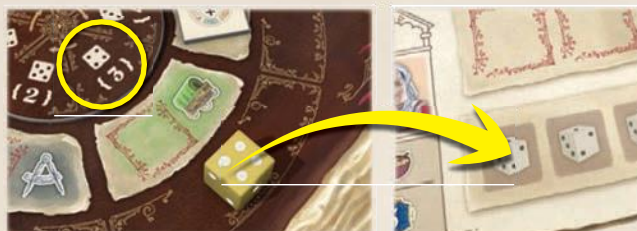
Последним доступным очком действия голубой размещает колонну в Праге.

Купец

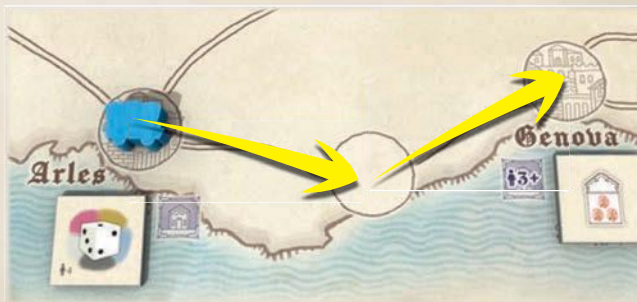


Купцу доступны следующие действия:

- 1 ОД: Переместите своего купца в соседнюю локацию.
- 1 ОД: Добавьте дом из вашего запаса в город. Ваш Купец должен находиться в Городе, где есть по крайней мере одно пустое место для дома, и у вас нет дома в этом городе. Если ячейка дома содержит бонус за здание, получите его. (см. в Приложении.)
- 1 ОД: Возьмите один бонусный тайл из города, где находится ваш купец, если он доступен, и поместите ее в свой Склад.



Пример: Голубой берет кубик со значением 4 с тайла купца. Это дает ему 3 очка действия.



Голубой тратит свои первое и второе очки действия, чтобы переместиться из Арля в Геную.



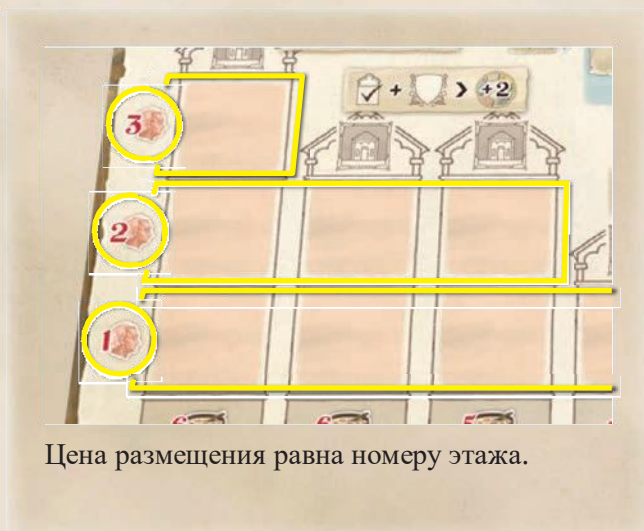
Поскольку голубой купец сейчас находится в Генуе, и там есть пустая ячейка для Дома, голубой тратит своё последнее (третье) очко Действия, чтобы разместить там Дом.

Персонажи



Персонажу доступны следующие действия:

- **1 ОД:** Возьмите тайл Персонажа из витрины Персонажей и поместите его в свой Склад, затем немедленно пополните предложение.
- **1 ОД:** Сбросьте **все** тайлы Персонажей из витрины Персонажей, а затем немедленно пополните её. Сброшенные тайлы Персонажа смешиваются, лицевой стороной вниз, обратно в пул тайлов Персонажа.
- **1/2/3 ОД:** Переместите тайл персонажа из вашего склада в комнату на этаже 1/2/3 на вашем планшете.



Цена размещения равна номеру этажа.

На вашем планшете есть шесть зданий, каждое из которых имеет одну, две или три комнаты. Следующие правила регулируют размещение тайлов Персонажа в Комнатах:

- У вас не может быть двух разных зданий с одним и тем же персонажем (одна и та же иллюстрация). Как только Персонаж помещается в Здание, соответствующие тайлы Персонажа должны быть размещены в том же Здании.
1. Как только Персонаж будет помещен в Комнату, вы сразу же получите бонус Персонажа (левом верхнем углу плитки).

- Как только в здании все комнаты будут заполнены персонажами, возьмите дом с крыши этого здания и добавьте его в свой запас. Этот дом теперь доступен для использования при выполнении действий купца.



Пример: Голубой берет кубик 2 с тайла действия Персонажа. Это дает ему 5 очков действия.



Голубой тратит свою первое очко действия, чтобы взять тайл персонажа с игрового поля, добавив ее в свой Склад. Освободившееся место на игровом поле сразу же заполняется.



Голубой тратит своё второе очко действия, чтобы взять еще один тайл персонажа с игрового поля. В очередной раз освободившееся пространство на игровом поле сразу же пополняется.



Затем голубой тратит 2 очки действия, чтобы поместить одного из своих персонажей в комнату на 2 этаже, и еще 1 очко действия, чтобы разместить другого персонажа на 1 этаже того же здания. Это разрешено, так как они одинаковы. Голубой получает преимущества на размещенных тайлах: 1 золото и 1 шерсть для первого персонажа и 2 шерсти для второго персонажа.



Поскольку все этажи этого здания теперь заняты, Голубой немедленно перемещает Дом Здания в свой запас.

Контракт



Действия контракта:

- ? ОД: Возьмите Контракт с витрины контрактов, потратив количество Очков действия, указанное под его ячейкой на витрине, и поместите его на свой Склад. (Не пополняйте витрину.)
- 1 ОД: Замените 1 из ваших ресурсов на другой ресурс. **В 1-й раз, когда вы делаете это во время своего хода, получите один бонусный Ресурс по вашему выбору.**



Пример: Голубой берет кубик 1 из действия контракта. Это дает ему 6 очков действия.



Во-первых, голубой тратит 1 очко действия, чтобы обменять 1 еду на 1 золото. Так как он обменял что-то в этот ход, он также получает бонусный Ресурс. Голубой выбирает 1 железо.



Затем голубой тратит 2 очка действия, чтобы взять тайл «Контракт» из выделенной ячейки.



Наконец, голубой тратит 3 очка действия, чтобы взять тайл «Контракт» из другой ячейки.

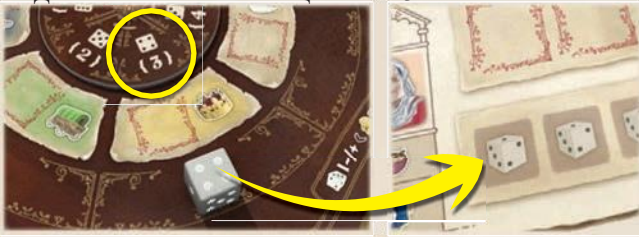
..

В конце вашего хода сдвиньте все плитки Контракта в витрине вправо, пока все пустые позиции не будут заполнены, затем пополните предложение.

Король



При выполнении Действия Короля, для каждого очка действия, которая у вас есть, продвиньте свой маркер на один шаг по треку Короля. Если вы окажетесь на уровне, уже занятом другим маркером игрока, поместите свой сверху. Ваш маркер на этом треке не сможет подняться выше позиции «+15 VP».



Пример: Голубой берет кубик 4 из действия короля. Это дает им 3 очка действия.



Голубой маркер перемещается вверх на 3 уровня на треке Короля. Поскольку там уже есть маркер, где Голубой заканчивает свой ход, голубой маркер помещается поверх оранжевого и фиолетового маркеров.

Шут



Выберите одно из пяти других действий. Потратьте все свои очки действия, доступные для этого действия.

Все очки действия должны использоваться для выполнения одного и того же действия. Вы не можете разделить их между несколькими действиями.



Цели

В любое время во время своего хода (до, после или между тратами очков действия) вы можете сделать паузу для выполнения цели. В отличие от действий, большинство целей потребуют от вас расходования ресурсов.

Это все возможные задачи:

- Потратьте 2 золота, чтобы получить 1 ресурс.
- Выполните контракт из своего склада, потратив ресурсы, изображенные на нём. Переместите Контракт в левое открытую ячейку Контракта на своём планшете. Возьмите Колонну из этой ячейки (если имеется) и добавьте её в личный запас. Эта колонна доступна для использования при выполнении действий архитектора. Получите победные очки, указанные на Контракте, а также в ячейке, которую накрыл Контракт. Получите доп. преимущества, изображенные на «Контракте».
- Потратьте еду, чтобы переместить Герб с вашего Склада в выделенное пустую ячейку под зданием на вашем планшете. Каждая ячейка Герба имеет разную стоимость еды. Каждая такая ячейка также имеет бонус, который Вы получаете сразу после покрытия его Гербом.



Бонусы за размещение герба (слева направо):

- Поместите дом из вашего запаса в **любой** город на карте. В выбранном городе должно быть свободное место для Дома, и вы не можете разместить Дом в городе, в котором уже есть один ваш Дом.
- Поместите колонну из вашего запаса на **любой** собор на карте. В выбранном соборе должно быть свободное место для колонны, и вы не можете разместить колонну в Соборе, в котором уже есть одна из ваших колонн.

- Переместите Купца в любое место на карте.
- Переместите Архитектора в любое место на карте.
- Получите любые 2 ресурса.
- Получите 5 победных очков.

- Внесите свой вклад в строительство любого собора, где у вас уже есть колонна. Потратьте необходимое количество камня, как показано на тайле стоимости строительства для этого собора, и возьмите самую верхнюю тайл собора. Получите количество победных очков, изображенных как на тайле Стоимости строительства, так и на тайле Собора.

Вы можете вносить свой вклад только в строительство одного конкретного собора один раз.

- Используйте вспомогательную способность бонусного тайла на вашем Складе. После использования вспомогательной способности тайл удаляется из игры.

Виды тайлов

Всякий раз, когда вы получаете тайл любого вида с игрового поля (карту, треки и т. Д.), Она сначала попадает в ваш Склад. Если ваш склад заполнен, вы не можете взять тайл. Поэтому, прежде чем получить тайл, когда ваш склад заполнен, подумайте о выполнении Действий или целей, которые позволят вам удалить некоторые тайлы с вашего склада.

Герб

Существует шесть различных типов гербов (представляющих основные дворянские семьи). Герб размещается в выделенных ячейках под зданиями на планшете (после того, как побывали на вашем складе).

У вас не может быть несколько гербов одного типа в любой ячейки на вашем планшете игрока.

Смотрите "Бонусы за размещение герба" на стр. 30.

Контракты

Тайлы контрактов светло-голубого цвета. Ресурсы, изображенные на них, представляют собой требование Контракта, в то время как награда, победные очки и другие преимущества изображены в нижней части тайла. Большинство тайлов Контракта доступны через витрину контрактов, но их можно найти среди бонусных тайлов.

Когда вы берете тайл Контракта, храните его на своем складе до тех пор, пока у вас не будет достаточно необходимых ресурсов и вы решите выполнить его. Если на вашем планшете больше нет открытых ячеек для размещения новых контрактов, вы больше не можете брать контракты.

Помощники

Помощники светло-бежевые и могут быть найдены только среди бонусных тайлов. Находясь на вашем складе, Помощник может быть использован в любое время во время вашего хода, а затем удален из игры. Они могут предоставлять ресурсы, победные очки, дополнительные очки действий и прочее (См. Приложение).

Планшет

Как только все комнаты здания заполнены тайлами персонажа, и в выделенной ячейке здания размещен тайл Герба (тем самым становясь завершенным зданием), действие, связанное с этим типом персонажа, сразу же становится сильнее для вас (включая текущее действие, если применимо).



Действие, связанное с типом Символ, отображается в правом нижнем углу плитки Символ.

Как только вы завершите строительство здания, возьмите указанный жетон бонусных очков действия и поместите его на соответствующее действие на внешней стороне колеса действия. С этого момента у вас есть бонус в размере 1/2/3 очков действия (для здания с 1/2/3 комнатами) каждый раз, когда вы выбираете это действие.



Пример: Голубой тратит три очка действия, чтобы разместить персонажа со склада в комнату на 3 этаже.

Этот бонус также применяется, когда вы выполняете действие с помощью действия Джокера. Этот бонус применяется только к очкам Действий, полученным при выборе кубика, а **не** к каким-либо Действиям, предоставляемым Помощником, или другим игровым эффектом.

Заполнение самого правого здания на вашем планшете **не** дает никаких бонусных очков.



Получив соответствующую выгоду от размещенного Персонажа, Голубой тратит 6 еды, чтобы переместить Герб из своего Склада на пустое место под тем же Зданием.



После получения выгоды от размещения герба, здание голубого становится завершенным зданием. Немедленно голубой берет жетон бонусных очков действия и помещает его в соответствующий раздел (King Action) Колеса Действия.



Отныне голубой имеет бонус в размере 3 очков действия при совершении King Action.

Окончание игры и подсчёт очков

В конце 4-го игрового раунда выполните финальный подсчёт следующим образом:



1. Умножьте количество ваших Домов на карте, на количество ваших Колонн на карте, и получите столько очков Победы.
2. Подсчитайте количество завершённых зданий на вашем планшете, то есть те, которые содержат как герб, так и все (1, 2 или 3) комнаты, заполненные персонажами. За 1/2/3/4/5/6 из них, получите 0/0/5/10/20/30 Победных Очков.
3. За каждые 4 ресурса, оставшихся в вашем личном запасе, получайте 1 победных очка.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, является победителем. В случае ничья, выигрывает игрок, который является первым в порядке хода.



Пример: Голубой подсчитывает свои очки::

1. На игровом поле есть 5 голубых колонн и 5 голубых домов, поэтому голубой набирает 25 очков победы.
2. Голубой имеет 4 завершённых здания (см. выше), что даёт ему 10 победных очков.

3. Голубой также имеет 3 железа, 5 золота и 1 шерсть, что приносит им еще 2 победных очка..

Общее количество победных очков, набранных в конце игры (добавляется к любым победным очкам, набранным во время игры), составляет $25 + 10 + 2 = 37$ победных очков.

Приложение



Помощники

	Выполните любое действие с 1 очком действия.
 	Выполните действия купца на 2/3 очками действия.
 	Выполняйте действия Персонажа с 2/3 очками действия.
 	Заключите контракт с 2/3 очками действия.
 	Выполните действие архитектора с 2/3 точек действия.
 	Совершите действие короля с 2/3 очками действия.
  	Добавьте 1/2/3 очка действия к текущему действию. Они могут быть применены только к Действию, связанному с выбранным кубиком, а не к каким-либо Действиям, предоставляемым другим Помощником, или игровым эффектам.
	Используйте при выборе кубика. Выберите один тип ресурса. Используйте ресурсы этого типа вместо типа, который соответствует цвету выбранного кубика.



	Получите указанное количество золотых и/или победных очков.
	Получите любые 2/3 ресурсов. (Каждый ресурс может отличаться.)
	Получите 1 железо, 1 шерсть, 1 камень и 1 еду.
	Выберите здание на планшете. Вы получаете бонусы от персонажей в этом здании.



Персонажи

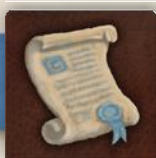
	Значки в правом нижнем углу тайла символы напоминания о том, за какое Действие (Контракт, Персонаж, Архитектор, Купец или Король) будут бонусные Очки Действия после того, как вы полностью заполните Здание, содержащее этот тип Персонажа.
	Выполните действие контракта с 1/2 очком действия. Получите 1 ресурс по вашему выбору.
	Выполните действие контракта с 3 точками действия .
	Получите 2 шерсти.
	Получите 1/2 железа.



 	Получите 1 золото и 1 железо / 1 золото и 1 шерсть.
 	Выполните действие персонажа с 1/2 очками действия.
 	Вы можете переместить архитектора из одной локации в соседнюю локацию. Вы можете переместить своего Купца из одной локации в соседнюю локацию.
 	Получите 1/2 еды.
  	Получите 2/3 золота.
  	Выполните действия короля с 1/2 очками действия.
 	Получите 2/3 победных очков.
 	Вы можете переместить своего купца из одной локации в соседнюю локацию один или два раза.
	Вы можете переместить Купца из одной локации в соседнюю локацию. Если ваш Купец находится в городе, где у вас нет Дома и есть свободное место для Дома, вы можете разместить Дом там, где находится ваш Купец. Вы можете выполнить действие в любом порядке и решите использовать только часть этого бонуса.
	Разместить 1 Дом, где находится ваш купец. Вы можете воспользоваться этим тайлом Персонажа только в том случае, если ваш купец находится в городе, где у вас еще нет Дома, и есть пустая ячейка для Дома.



	Вы можете переместить своего архитектора из одной локации в соседнюю локацию один или два раза.
	Вы можете переместить архитектора из одной локации в соседнюю локацию. Если ваш Архитектор находится в Городе, где у вас еще нет Колонны, и есть пустая ячейка для колонны, вы можете разместить колонну там, где находится ваш Архитектор. Вы можете выполнить Действия в любом порядке и использовать часть этого бонуса.
	Разместите 1 колонну, где находится ваш архитектор. Вы можете воспользоваться этим тайлом Персонажа только в том случае, если ваш Архитектор находится в Городе, где у вас еще нет колонны и есть пустая ячейка колонны.
	Получите 1/2 камня.



Гербы

	Есть 6 различных гербов (представляющих влиятельные дворянские семьи), и их можно найти как на бонусных, так и на контрактных тайлах. Напоминание: У вас может быть только один вид герба в любом месте вашей игровой доски. У вас нет возможности взять вид герба, который у вас уже есть.
---	--



Контракты

	Оплатите 1/3/5/7/8 одинаковых Ресурсов, чтобы получить 1/3/6/10/13 Победных Очков.
---	--



	Оплатите 2/3/9 стали, чтобы получить 2/4/17 победных очков.
	Оплатите 5/7 стали, чтобы получить 7/11 победных очков и продвинуться на одну позицию на треке Короля.
	Заплатите 2/3/9 шерсти, чтобы получить 2/4/17 победных очков.
	Заплатите 5/7 шерсти, чтобы получить 7/11 победных очков и переместите своего купца из одного города в соседний город.
	Заплатите 2/3 одинаковых ресурсов по вашему выбору и 2/3 железа, чтобы получить 5/8 победных очков.
	Заплатите 2/3 одинаковых ресурсов по вашему выбору и 2/3 шерсти, чтобы получить 5/8 победных очков.
	Заплатите указанную комбинацию Железа и Шерсти, чтобы получить 2/6/12 Победных Очков.
	Заплатите 3/5 шерсти и 3/5 железа, чтобы получить 9/16 победных очков и совершить действие персонажа с 1 очком действия.

Ярмарки

	Получите победные очки за каждый набор из 1 дома и 1 колонны, которые у вас есть на карте.
	Получите победные очки за каждый комплект из 1 выполненного Контракта на вашем планшете и 1 тайл собора в вашем запасе.
	Получите победные очки за каждый выполненный контракт на вашей игровой доске.
	Это специальный тайл, который нужно разыграть перед обновлением королевской дорожки! Получите общее количество очков победы с этой плитки и тех, которые напечатаны на поле, а затем получите победные очки в соответствии с вашим положением на треке Короля. (Это не множитель.) При оценке этого тайла можно потерять очки победы.
	Получите победные очки за каждый комплект из 1 выполненного Контракта и 1 герб на вашем планшете.
	Получите победные очки за каждый дом, который у вас есть на карте.
	Получите победные очки за каждого персонажа на 2 и 3 этажах Здания (независимо от того, является ли здание завершенным или нет).
	Получите победные очки за каждый тайл герба на планшете.
	Получите победные очки за каждую вашу колонну, установленные на карте.



	Получите победные очки за каждое здание на вашем планшете, которое полностью заполнено тайлами персонажа (независимо от того, завершено оно или нет).
	Получите победные очки за каждый тайл собора, находящийся в вашем запасе.

Игровое поле

	Города включают в себя ряд ячеек для домов игроков. Некоторые места доступны только в играх с игроками «3+» или «4».
	Дорожные ячейки. Ваши купцы и архитекторы должны учитывать эти ячейки при перемещении, но не могут размещать здесь дома или колонны.
	Построив Дом в ячейке с этим символом, сразу же выберите одно из своих Зданий (независимо от того, завершено оно или нет), которое включает в себя хотя бы одного Персонажа, и получите бонус за каждого Персонажа один раз. Вы можете получать бонусы в любом порядке и можете игнорировать бонусы, предоставляемые некоторыми или всеми персонажами в здании.
	Построив Дом в ячейке с этим символом, сразу же получите изображенное количество победных очков.
	Ячейка колонны. Вы не можете установить колонну в соборе в городе с этим тайлом , так как этот собор не будет построен во время этой партии.
	Ячейки бонусных тайлов. Любые ячейки с числом используется только в играх с количеством игроков, равным или превышающим его. (Другими словами, не размещайте там бонусные плитки с меньшим количеством игроков.)

Бонусы за размещение

	Заплатите 6 еды. Поместите дом из вашего запаса в любой город на карте. В выбранном Городе должно быть свободное место для Дома, и вы не можете разместить Дом в Городе, который уже имеет один из ваших домов.
	Заплатите 6 еды. Поместите колонну из вашего запаса на любой собор на карте. В выбранном соборе должно быть свободное место для колонны, и вы не можете разместить колонну в соборе, в котором уже есть ваша колонна.
	Заплатите 5 еды. Переместите купца в любое место на карте.
	Заплатите 4 еды. Перемещение архитектора в любое место на карте.
	Заплатите 3 еды. Получите любые 2 ресурса.
	Заплатите 2 еды. Получите 5 победных очков.

Credits

Game Design: Daniele Tascini and Simone Luciani

Game Development: Andrei Novac, Błażej Kubacki,
Małgorzata Mitura, and Dávid Turczy

Solo Mode Design: Dávid Turczy with Jeremy Avery

Cover art: Giorgio De Michele

Graphic Design: Zbigniew Umgelter

Illustrations: Zbigniew Umgelter

Rulebook: Błażej Kubacki

Rulebook Editing: Emanuela and Robert Pratt, Rainer Åhlfors

Rulebook DTP: Zbigniew Umgelter

Solo Testing Lead: Chuck Case

Additional Solo Testing: Paweł Gajda, Charlie Field,
Jace Ravensburg, Kacper Frydrykiewicz

Board&Dice would like to thank the following for their invaluable play testing, advice, and feedback:

Shannon Pepitone, Dan Varrette, Thomas Covert, Anson Garry,
Anne Lexington, Maciej Matejko, Franciszek Prusiecki, Wojtek Chuchla,
Adam Kwapiński, Julia Gauza, Grzegorz Wojtyl, Paweł “Wppxis” Gajda,
Kuba Kisała, Klaudyna Mikołajczyk, Adam Kamiński, Marta Szpaderska,
Iwona Jaworowska, Michał Cieślowski, Wiktoria Matyja, Dave Haenze,
Damian Głuszczyk, Mateusz Puchalski, Daniel Sobolewski,
Łukasz Stadnik, Aleksandra Wiatr, Krzysztof Jurzysta, Miłosz Murawski,
Sebastian Borowczyk, Daniel “Gun3R” Sobolewski, Maria Jóźwik,
Marek Mańko, Daniel Dubel, Paweł Jabłczyński, Artur Szemczek,
Patrycja “Puff” Szudarska, Piotr Rybak, Kinga Agnik, Adam Kamiński,
Dominik “Vykk” Pańczyk, Mateusz Sekulski, Grzegorz Góra,
Michał Mazurek, Artur Szemczek, Dariusz Misiulajtis,
Miłosz Murawski, Patryk Olbert.

BOARD&DICE

CEO: Andrei Novac

Operations Manager: Aleksandra Menio

Head of Marketing: Filip Głowacz

Head of Sales: Ireneusz Huszcza

Art Direction: Kuba Polkowski

Head of Development: Błażej Kubacki

© 2022 Board&Dice. All rights reserved.

For more information about Tiletum please visit:

www.boardanddice.com

