



и летум



Правила



Тилетум

В настольной игре «Тилетум» вы и другие игроки возьмете на себя роли богатых торговцев, путешествующих по всей Европе: от города Тилетум (Tiletum) (современный город Тилт, Бельгия) до Венеции (Venice) — в ранние дни эпохи Возрождения.

Вы будете путешествовать в разные города, чтобы заключать контракты на шерсть и железо, а также основывать торговые дома. Вам нужно будет собирать ресурсы для выполнения контрактов, инвестировать в строительство великопных соборов, получать благосклонность благородных семейств и участвовать в ярмарках. Вы воспользуетесь услугами известных людей, которых вы будете приглашать в ваши дома. Так вы будете зарабатывать репутацию, которая затем сделает вас самым известным торговцем.

«Тилетум» — игра на размещение кубиков, в которой кубики имеют двойную функцию: получение ресурсов и выполнение действий. Каждый раунд бросается определенное количество кубиков. В свой ход выберите кубик, получите ресурсы в количестве, равном значению кубика и цвету кубика, а затем выполните связанное с этим кубиком действие. Сила действия обратно пропорциональна значению кубика, то есть чем меньше ресурсов вы получаете, тем более сильное действие вы можете выполнить, и наоборот.

Компоненты игры

Перед началом вашей первой партии в «Тилетум» аккуратно выдавите все картонные компоненты и жетоны. Компоненты для игры в режиме для одного игрока перечислены в буклете «Режим для одного игрока».



1 игровое поле



4 планшета игроков



20 кубиков ресурсов
(по 4 каждого из 5 цветов)



1 маркер «Роза ветров»



1 мешок для кубиков



1 колесо действий



6 жетонов действий



20 жетонов очков действий



8 жетонов городов



11 жетонов ярмарок



4 жетона очереди проведения ярмарок



25 жетонов соборов



9 жетонов стоимостей строительства



6 жетонов коррупции



54 жетона наград



26 жетонов контрактов



45 жетонов персонажей



1 маркер победных очков “+100/+200”
для каждого игрока



5 маркеров дополнительных очков действий
для каждого игрока



8 домов для каждого игрока



7 колонн для каждого игрока



1 торговец для каждого игрока



1 архитектор для каждого игрока



3 одинаковых маркера
для каждого игрока
(маркер победных очков,
маркер шкалы короля, маркер
очередности хода)



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

Считается, что ресурсы в игре не ограничены. Если, что маловероятно, жетоны ресурсов закончатся, используйте любую подходящую замену (например, бусины или пуговицы).

Подготовка к игре

В игре существует множество способов получения и потери победных очков. Победные очки отслеживаются на шкале победных очков, расположенной вокруг игрового поля. Вот как в игре обозначены победные очки:



Получите 1 победное очко Потеряйте 1 победное очко

На страницах данных правил словосочетание «победные очки» может быть сокращено до «ПО».

1. Разместите игровое поле в середине стола. В правой части игрового поля расположена карта Европы, которая на страницах правил называется просто «карта».
2. Выложите жетоны ресурсов (золото, еда, шерсть, камень и железо) и жетоны очков действий в доступности всех игроков, сформировав тем самым общий запас.
3. Поместите колесо действий на предназначенное для него место в верхнем левом углу игрового поля. Колесо действий можно вращать в любом направлении, но каждый пронумерованный сегмент после вращения должен совпадать только с одним действием.



Колесо действий находится в таком положении, что каждый пронумерованный сегмент совпадает с одним единственным действием.

Для дополнительного разнообразия, особенно после того, как игроки хорошо ознакомятся с игрой, вы можете переменять шесть жетонов действий и разместить по одному в случайном порядке на каждую ячейку вокруг колеса действий.

Во время вашей первой игры эти жетоны не используются, верните их в коробку.

4. Разложите все жетоны наград, контрактов и персонажей по типу, согласно количеству игроков. При игре вдвоем уберите все жетоны, отмеченные цифрой «4». При игре вдвоем уберите все жетоны, отмеченные цифрами «3+» и «4».



5. Перемешайте жетоны наград и разместите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Случайным образом выложите жетоны наград лицевой стороной вверх на следующие области:

- 6 жетонов наград на жетоны действий;



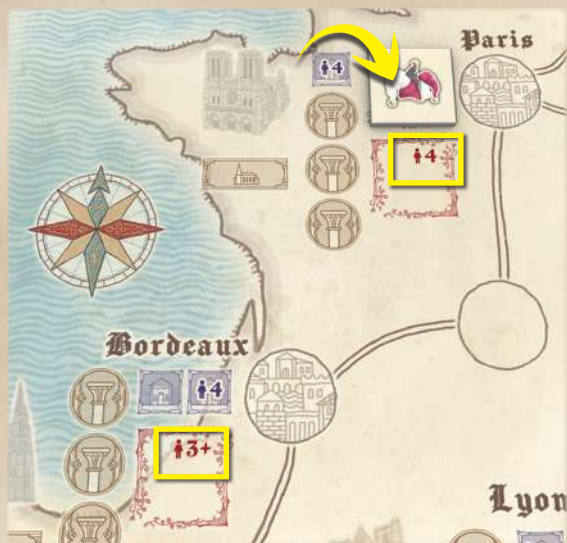
Жетоны наград на жетонах действий. Обратите внимание, что некоторые жетоны наград имеют символы контрактов или гербов.

- 1 жетон награды на ячейке рядом со шкалой короля;



Жетон награды выкладывается на ячейку рядом со шкалой короля.

- Необходимое количество жетонов наград на карте. При игре вдвоем не размещайте жетоны наград на ячейки, отмеченные цифрой «4». При игре вдвоем не размещайте жетоны наград на ячейки, отмеченные цифрами «3+» и «4».



Добавьте 1 жетон награды на каждую ячейку на карте. Оставьте пустыми отмеченные соответствующим образом ячейки, если играете менее, чем вдвоем или вчетвером.

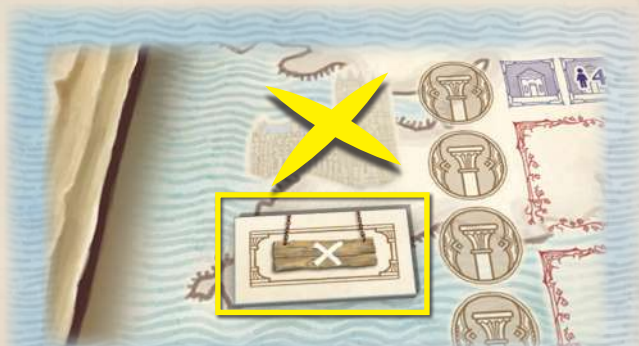
6. Перемешайте жетоны контрактов и разместите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Возьмите 5 жетонов контрактов и разместите их лицевой стороной вверх на предназначенные для них места на игровом поле. Эти жетоны контрактов, расположенные лицевой стороной вверх, в правилах будут называться «Рынок контрактов».



7. Перемешайте жетоны персонажей и разместите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Возьмите 5 жетонов персонажей и разместите их лицевой стороной вверх на предназначенные для них места на игровом поле. Эти жетоны персонажей, расположенные лицевой стороной вверх, в правилах будут называться «Рынок персонажей».



8. Перемешайте жетоны стоимости строительства и разместите по одному случайным образом под каждым местом для строительства соборов. Разложите жетоны соборов по типам, внутри стопки каждого типа отсортируйте жетоны соборов и положите жетон с наименьшим количеством ПО вниз стопки, а с самым большим количеством ПО – наверх стопки. Положите каждую стопку жетонов собора на предназначенные им места на игровом поле.



Собор в городе, под ячейкой которого лежит данный жетон с символом «Собор не доступен», не строится в этой партии. Верните жетоны соответствующего собора в коробку с игрой.

9. Перемешайте и выложите случайным образом 3 жетона городов и 4 жетона ярмарок на соответствующие ячейки на игровом поле (рядом с жетоном города «Гилетум (Tiletum)», напечатанным на поле).

Верните неиспользованные жетоны городов и жетоны ярмарок в коробку с игрой.



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



11. Перемешайте жетоны коррупции и положите в стопку лицевой стороной вниз рядом со шкалой очередности хода. Возьмите три жетона случайным образом и разместите каждый из них, **также лицевой стороной вниз**, на предназначенном для него месте на шкале очередности хода. Они будут открываться каждый ход.



12. Определите первого игрока и выдайте ему маркер «Розы ветров». Следующий игрок по часовой стрелке становится вторым игроком и так далее.
13. Каждый игрок выбирает себе цвет и берет следующие компоненты выбранного цвета:
- 1 планшет игрока;
 - 3 маркера и размещает их:
 - на шкале победных очков на делении «10»;



- на шкале короля на делении «0 ПО», стопкой, в которой маркер первого игрока находится в самом низу, а маркер последнего игрока — наверху;



- на шкале очередности хода для отображения очередности хода игроков, который определяется согласно предыдущему пункту;



- 1 торговца и 1 архитектора и размещает их рядом с ячейкой города Тилетум (Tiletum) на карте;



- 8 домов и размещает 5 из них на ячейки крыши на своем планшете игрока, 1 — в Тилетуме (Tiletum) и 2 — рядом со своим планшетом в свой личный запас;
 - 7 колонн и размещает 5 из них на первые 5 ячеек контрактов на своем планшете игрока слева направо и 2 — рядом со своим планшетом в свой личный запас;
 - 5 маркеров дополнительных очков действия и размещает их рядом со своим планшетом игрока.
14. Каждый игрок берет 1 жетон железа, 1 жетон шерсти, 1 жетон камня и 1 жетон еды. Первый игрок берет 1 жетон золота, второй игрок — 3 жетона золота, третий (при игре, по крайней мере, вдвоем) — 5 жетонов золота, а четвертый игрок берет 6 жетонов золота (при игре вчетвером).



15. Положите по 1 кубик каждого цвета за каждого игрока в мешок. В игре на 4 игроков в мешке будет 20 кубиков (4 каждого цвета). В игре на 3 игроков в мешке будет 15 кубиков (по 3 каждого цвета). В игре на 2 игроков в мешке будет 10 кубиков. Верните все неиспользованные кубики в коробку с игрой, так как в этой партии они вам не понадобятся.



* Ячейки крыш

** Награды домов

Ячейки контрактов

Комнаты для персонажей

Склад

Награды гербов

Ячейки для кубиков

Раскладка планшета игрока



Пример подготовки игры для 4 игроков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ход игры

Цель игры — набрать больше всех победных очков. Отмечайте ваши победные очки на шкале победных очков. Ваш маркер на шкале победных очков никогда не может опуститься ниже деления «0». Если вы набрали более 100 победных очков, возьмите маркер «+100 ПО». Если вы набрали более 200 победных очков, переверните этот маркер на сторону «+200 ПО».

Игра проходит в четыре раунда. Каждый раунд разделен на описанные ниже пять фаз, которые нужно выполнять в строго определенном порядке:

1. Фаза подготовки
2. Фаза действий
3. Фаза короля
4. Фаза ярмарки
5. Фаза очистки

Фаза подготовки

Возьмите из мешка 8/11/14 кубиков для игры в 2/3/4 игрока; бросьте все кубики одновременно и разместите их вокруг колеса действий согласно полученным значениям.



Все кубики с одним значением, вне зависимости от их цвета, размещаются на предназначенных для них сегментах с тем же значением на колесе действий.

Фаза действий

Шаг 1

Первый игрок вскрывает крайний правый, лежащий лицевой стороной вниз, жетон коррупции и перемещает маркеры всех игроков на шкале короля на соответствующее значению жетона количество делений.

Жетоны коррупции имеют значение 0, 1 или 2; таким образом, при розыгрыше маркеры всех игроков либо смещаются влево, либо остаются на том же месте.



Если был вскрыт жетон со значением «0», маркеры всех игроков остаются на том же месте.

Если был вскрыт жетон со значением «1» или «2», маркеры всех игроков смещаются влево на 1 или 2 деления (соответственно). Ни один маркер не может переместиться дальше крайнего левого положения на шкале короля. При возникновении такой ситуации просто игнорируйте лишние перемещения.

Когда вы перемещаете маркеры, всегда начинайте с тех, что находятся на крайних левых ячейках. При перемещении нескольких маркеров с одного деления на шкале короля внимательно следите за тем, чтобы не поменять их положения в стопке.



Пример. Во время шага 1 фазы действий был вскрыт жетон коррупции со значением «2».



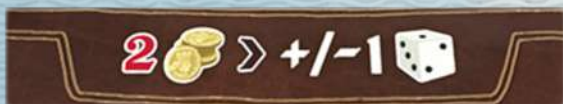
Сначала зеленый маркер перемещается на деление «-2 ПО». Затем оранжевый и синий маркеры перемещаются (не меняя своего положения относительно друг друга) на деление «0 ПО».

Шаг 2

В порядке хода (указан на шкале очередности хода) каждый игрок выполняет один ход. В ваш ход выполните указанные шаги в следующем порядке:

1. Возьмите 1 кубик с колеса действий.
2. Возьмите ресурсы, которые дает этот кубик, а затем...
3. Выполните соответствующее действие.

Выберите один из доступных кубиков на игровом поле.



Непосредственно перед тем, как взять кубик, **вы можете потратить 2 жетона золота для того, чтобы прибавить или отнять 1 у значения выбранного вами кубика** (можно потратить больше жетонов золота и сделать это несколько раз). Значение кубика вследствие этого действия изменяется до конца раунда, влияя как на количество получаемых ресурсов, так и на тип действия, связанный с данным кубиком. Значение «6» можно поменять на значение «1» (и наоборот), заплатив за это 2 золотых жетона.

Разместите выбранный кубик на крайнюю левую пустую ячейку для кубиков на вашем планшете игрока. Если у связанного с кубиком действия все еще есть жетон награды, вы можете взять его и разместить на вашем складе (на планшете игрока). Брать жетон награды необязательно: вы можете не брать его, даже если у вас есть место на складе. Но если вы взяли жетон награды, сбросить его уже нельзя.



Жетоны наград можно получить из разных источников на игровом поле во время разных этапов вашего хода. Брать или не брать жетон — это всегда ваше решение. На некоторых жетонах наград могут быть символы контрактов или гербов. На страницах данных правил такие жетоны наград могут также называться жетонами контрактов или жетонами гербов.



Несколько разных типов жетонов сначала попадают на ваш склад после того, как вы заберете их с игрового поля. Вне зависимости от типа жетона (наград, персонажей или контрактов) всегда применяются следующие правила:

- На складе на вашем планшете игрока должна быть хотя бы одна пустая ячейка.
- После того, как вы взяли жетон, вы не можете его сбросить.



Пример. Синий игрок берет кубик с игрового поля и перемещает его в крайнюю левую пустую ячейку на своем планшете игрока.



Так как на связанном со значением кубика действии все еще есть жетон награды, синий игрок также берет его и помещает в свой склад.



Возьмите ресурсы из общего запаса, совпадающие по цвету с выбранным кубиком, в количестве, равном значению кубика.



Синий кубик производит железо. Розовый кубик — еду. Желтый — золото. Светло-серый кубик — шерсть. Темно-серый кубик — камень.



Пример. После того, как игрок взял розовый кубик со значением «2», он получает 2 жетона еды.

И, наконец, разыграйте действие, указанное на сегменте, с которого вы взяли кубик. Все действия подробно описаны на странице 14.

После того, как каждый игрок выполнил свой ход, вернитесь к шагу 1 фазы действий и повторите указанный процесс еще два раза. Как только все игроки выполнили по три хода (во время которых они выбирают кубики, получают ресурсы и выполняют связанные с кубиками действия), фаза действий заканчивается и игра переходит в фазу короля.

Фаза короля



Шаг 1



Игрок, чей маркер находится выше всех на шкале короля, берет себе (или сбрасывает) жетон наград, лежащий рядом со шкалой. Если рядом со шкалой короля нет жетонов наград (например, в последнем раунде), этот игрок получает 4 победных очка. Если несколько игроков находятся на одном (самом высоком) положении на шкале короля, спорная ситуация решается в пользу игрока, чей маркер находится ниже в стопке (так как он раньше оказался на этом делении). Затем все игроки получают победные очки в количестве, обозначенном на делениях шкалы короля, на которых расположены их маркеры.

Вы теряете победные очки, если ваш маркер находится в нижней (красной) части шкалы, или получаете победные очки, если маркер находится в верхней (синей) части шкалы. Если ваш маркер находится на стартовом делении шкалы (без цвета), вы не получаете победных очков, но и не теряете их.



Пример. Синий игрок получает 3 победных очка. Оранжевый и фиолетовый игроки не получают победных очков (но и не теряют их), а зеленый игрок теряет 2 победных очка. Жетон награды с ячейки рядом со шкалой короля достается синему игроку.



Шаг 2



Скорректируйте положение маркеров на шкале очередности хода: игрок, расположенный выше всего по шкале короля, становится первым игроком, следующий по положению на шкале короля становится вторым игроком и так далее. Если несколько игроков находятся на одном делении шкалы короля, спорная ситуация решается в пользу игрока, чей маркер находится ниже в стопке (так как он раньше оказался на этом делении).



Пример. При определении новой очередности хода оранжевый игрок станет первым, синий — вторым, а зеленый — третьим.

Маркеры всех игроков, находящиеся в нижней (красной) части шкалы игрока, перемещаются на деление «0», сохраняя имеющийся порядок. (Расположите маркеры слева направо так, чтобы ранее расположенный на крайнем нижнем делении маркер оказался самым верхним в стопке маркеров на делении «0».) Маркеры в верхней (синей) части не перемещаются, а остаются там, где они находятся.

Фаза ярмарки

Во время этой фазы игроки имеют шанс получить победные очки за свои достижения.

Города, где проводятся ярмарки

Всего во время игры будут проведены четыре ярмарки, как указано на жетонах городов, выложенных во время подготовки. Жетоны очередности проведения ярмарок, которые были выложены во время подготовки, являются напоминанием того, в какой очередности будут проходить ярмарки, по одной в конце каждого раунда игры. Первая ярмарка всегда проходит в Тилетуме (Tiletum) (его жетон города напечатан на игровом поле). Жетон ярмарки ниже жетона города описывает условия получения победных очков для этого раунда и то количество победных очков, которые можно получить во время ярмарки.

Очки, получаемые во время ярмарки

Для того, чтобы получить победные очки во время ярмарки, вы должны:

- или иметь дом в соответствующем городе
- или ваш торговец должен находиться в соответствующем городе во время фазы ярмарки.

На карте имеется ограниченное количество мест для домов. В большинстве городов только один или два игрока могут построить дома. Чтобы подготовиться к ярмарке, вы можете либо разместить ваш дом в городе, либо спланировать путь вашего торговца таким образом, чтобы он закончил движение в городе, где будет ярмарка, в конце вашего последнего хода во время фазы действий.

Награда в виде победных очков во время ярмарки – сочетание значений, напечатанных на игровом поле, и значений, указанных на жетоне ярмарки. Посмотрите на жетон ярмарки текущего раунда. Слева от него указано количество победных очков. Прибавьте это количество к числу ПО, напечатанных на самом жетоне ярмарки. Вы получите количество победных очков, равное их сумме (игровое поле + жетон), умноженной на количество раз, которое вы выполняете указанное на жетоне ярмарки условие.

После начисления ПО переверните жетон ярмарки лицевой стороной вниз.

Пример. Во время третьего раунда игры ярмарка проходит в Вероне (Verona). Количество победных очков за ярмарку равно 6 (3 ПО – напечатано на игровом поле плюс 3 ПО – на жетоне ярмарки) за каждый выполненный контракт. Синий игрок получит

победные очки во время начисления победных очков, получаемых во время ярмарки, так как его торговец находится в Вероне (Verona).



За 3 выполненных контракта на планшете игрока синий игрок получает 18 победных очков.

Фаза очистки

Пропустите эту фазу в последнем (4) раунде.

По порядку выполните следующие шаги:

1. Для каждого действия на колесе действия восполните жетоны наград на тех сегментах, откуда они были взяты игроками (оставьте уже лежащие жетоны наград на прежних местах). Выложите новый жетон награды на шкалу короля (не выполняйте этого шага во время фазы очистки 3-го раунда). Если, что маловероятно, жетоны наград закончились, просто перемешайте сброшенные жетоны наград и сформируйте новую стопку, из которой и восполните недостающие на поле жетоны.
2. Перемешайте **все** жетоны коррупции, возьмите случайным образом и разместите лицевой стороной вниз на предназначенных для них местах на игровом поле.
3. Верните все кубики в мешок.
4. Поверните колесо действий на одно деление по часовой стрелке.
5. Начните новый раунд игры, начиная с фазы подготовки.

Новые жетоны наград на игровом поле **не выкладываются**. Если игроки разобрали жетоны наград, их места остаются пустыми до конца игры.

После завершения фазы ярмарки четвертого раунда игра подходит к концу. Переходите к разделам «Конец игры» и «Финальный подсчет ПО» на странице 22.

Действия детально

При выполнении действия вы получаете количество очков действия, зависящее от значения использованного для этого действия кубика. Количество получаемых очков действия указано на колесе действий рядом с изображением кубика.



Количество очков действия напечатано на колесе действий. Это значение всегда равно 7 минус значение соответствующего кубика. Таким образом, чем больше очков действий вы получаете, тем меньше вы получаете ресурсов, так что всегда есть баланс между силой вашего действия и количеством получаемых вами ресурсов.

Жетоны очков действий помогут отслеживать, сколько очков действий вы получили, сколько уже потратили и сколько еще осталось. При выборе кубика просто возьмите жетоны очков действий в количестве, равном количеству очков действий, которое вы получили на этот ход.

Большинство действий дают несколько вариантов того, что вы сможете сделать. Каждый вариант может быть выполнен более одного раза (если вам позволяют очки действия) и в любом порядке за счет расходования очков действия за каждое из них. Для краткости словосочетание «очки действия» может быть сокращено до «ОД».

Действия архитектора

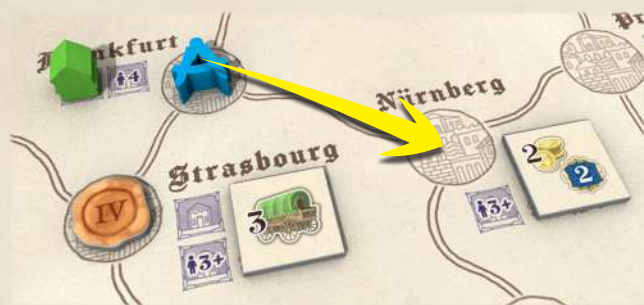


Когда вы выполняете действие архитектора, у вас есть следующие варианты на выбор:

- **1 ОД:** Переместите своего архитектора по карте с одной ячейки на соседнюю ячейку.
- **1 ОД:** Добавьте колонну из вашего личного запаса в собор. Ваш архитектор должен находиться в городе, где есть хотя бы одна пустая ячейка для колонны, и у вас не должно быть колонны в этом соборе.
- **1 ОД:** Возьмите жетон награды в городе, где находится ваш архитектор, если там есть такой жетон, и поместите этот жетон награды на свой склад.



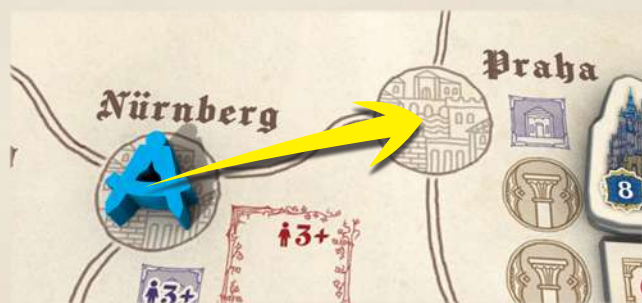
Пример. Синий игрок берет кубик со значением 3 с жетона действия архитектора, что даст ему 4 очка действия.



За первое очко действия синий игрок перемещает своего архитектора из Франкфурта (Frankfurt) в Нюрнберг (Nürnberg).



За второе очко действия синий игрок берет жетон награды с ячейки в Нюрнберге (Nürnberg) и размещает этот жетон на пустую ячейку своего склада на планшете игрока.



За третье очко действия синий игрок перемещает своего архитектора в Прагу (Praha).



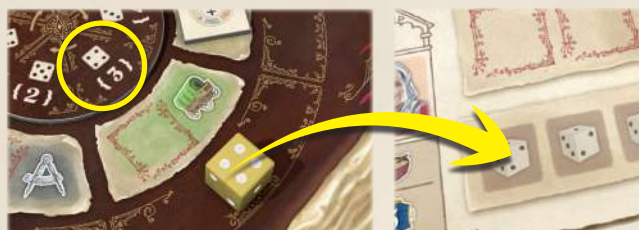
За последнее очко действия синий игрок размещает колонну в Праге (Praha).

Действия торговца

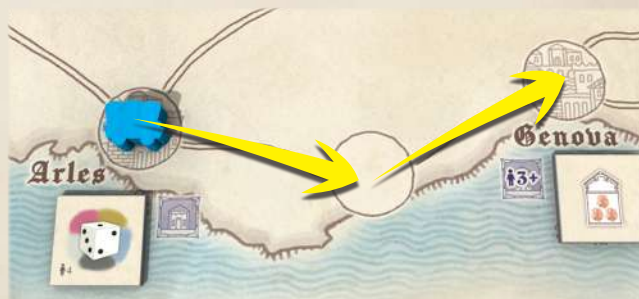


Когда вы выполняете действие торговца, у вас есть следующие варианты на выбор:

- **1 ОД:** Переместите своего торговца по карте с одной ячейки на смежную с ней ячейку.
- **1 ОД:** Добавьте дом из вашего личного запаса в город. Ваш торговец должен находиться в городе, где есть хотя бы одна пустая ячейка дома, и у вас не должно быть дома в этом городе. Если на соответствующей ячейке дома есть награда, получите ее прямо сейчас (см. «Приложение»).
- **1 ОД:** Возьмите жетон награды в городе, где находится ваш торговец, если там есть такой жетон, и поместите этот жетон награды на свой склад.



Пример. Синий игрок берет кубик со значением 4 с жетона действий торговца, что дает ему 3 очка действий.



Синий игрок тратит первое и второе очка действий на то, чтобы переместиться из Арля (Arles) в Геную (Genova).



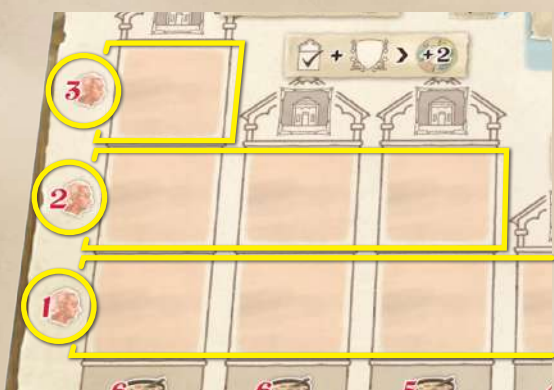
Так как синий торговец находится сейчас в Генуе (Genova) и там есть пустая ячейка дома, синий игрок тратит свое последнее (третье) очко действия для размещения на ней дома.

Действия персонажа



Когда вы выполняете действие персонажа, у вас есть следующие варианты на выбор:

- **1 ОД:** Возьмите жетон персонажа с рынка персонажей и разместите его на вашем складе, а затем немедленно пополните рынок.
- **1 ОД:** Сбросьте все жетоны персонажей с рынка персонажей, затем немедленно пополните рынок. Заменяйте сброшенные жетоны персонажей лицевой стороной вниз в общую стопку жетонов персонажей.
- **1/2/3 ОД:** Переместите жетон персонажа с ячейки вашего склада в комнату на 1/2/3 этаже на вашем планшете игрока.



Стоимость в очках действий равна высоте этажа, на котором находится комната.

На вашем планшете игрока расположены шесть зданий, каждое с одной, двумя или тремя комнатами. Самое правое здание уже занято. Следующие правила применяются к размещению жетонов персонажей в комнатах:

- У вас не может быть двух разных зданий с одинаковыми персонажами (с одинаковыми изображениями). Другими словами, как только один персонаж размещен в здании, таких же персонажей можно заселять только в это же здание.
- Как только жетон персонажа размещен в комнате, вы немедленно получаете награду этого персонажа (напечатана в левом верхнем углу жетона персонажа).

- Как только все комнаты в здании будут заполнены жетонами персонажей, возьмите дом с ячейки крыши этого здания и добавьте его в свой личный запас. Этот дом теперь доступен для использования во время выполнения действий торговца.



Пример. Синий игрок берет кубик со значением 2 с сегмента с действием персонажа, что дает ему 5 очков действия.



Синий игрок тратит первое очко действия для того, чтобы взять жетон персонажа с игрового поля и добавить на свой склад. Освободившееся место на игровом поле немедленно пополняется новым жетоном.

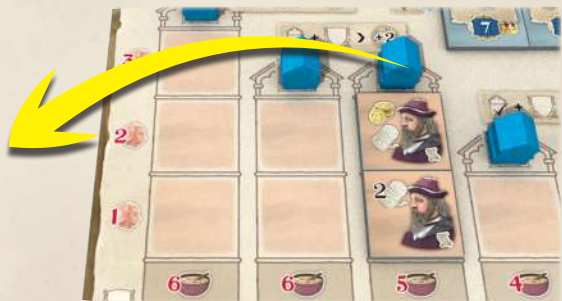


Синий игрок тратит второе очко действия для того, чтобы взять еще один жетон персонажа с игрового поля. И в этот раз освободившееся место на игровом поле немедленно пополняется новым жетоном.





Затем синий игрок тратит 2 очка действия для размещения одного из своих персонажей в комнату на 2 этаже и еще 1 очко действия для размещения другого персонажа на этаже 1 того же здания. Это можно сделать, так как оба персонажа — с одним типом изображения. Синий игрок получает указанные на размещенных жетонах награды: 1 жетон золота и 1 жетон шерсти за первого персонажа и 2 жетона шерсти за второго персонажа.



Так как все комнаты на всех этажах этого здания теперь заняты, синий игрок немедленно перемещает дом с этого здания в свой личный запас рядом с планшетом игрока.

Действия контракта



При выполнении действия контракта доступны следующие варианты:

- **? ОД:** Возьмите жетон контракта с рынка, потратьте то количество очков действий, которое указано под ячейкой рынка, с которой вы берете жетон, и разместите его на своем складе. (Не пополняйте рынок.)
- **1 ОД:** Обменяйте один из ваших ресурсов на другой ресурс. Когда вы делаете этот обмен **первый раз** во время своего хода, получите один дополнительный ресурс по своему выбору.



Пример. Синий игрок берет кубик со значением 1 с сегмента действия контракта, что приносит ему 6 очков действия.



Сначала синий игрок тратит 1 очко действия для того, чтобы обменять 1 жетон еды на 1 жетон золота. Так как он поменял какие-то жетоны первый раз во время этого хода, он также получает дополнительный ресурс. Синий игрок выбирает 1 жетон железа.



Затем синий игрок тратит 2 очка действия для того, чтобы взять жетон контракта с обведенной ячейки.



И, наконец, синий игрок тратит 3 очка действия для того, чтобы взять жетон контракта с другой обведенной ячейки.

В конце вашего хода сдвиньте все жетоны контрактов на рынке вправо таким образом, чтобы заполнить все пустые ячейки, и пополните рынок.

Действие короля



При выполнении действия короля передвиньте ваш маркер на один шаг по шкале короля за каждое имеющееся у вас очко действия. Если вы заканчиваете движение на делении, на котором уже есть маркеры других игроков, разместите свой маркер поверх маркеров других игроков. Ваш маркер на этой шкале никогда не может подняться выше деления «+15 ПО».



Пример. Синий игрок берет кубик со значением 4 с сегмента с действием короля, что приносит ему 3 очка действия.



Синий маркер перемещается на 3 деления по шкале короля. Так как на том делении, где синий игрок закончил перемещение, уже есть маркер, синий маркер размещается поверх оранжевого и фиолетового маркеров.

Действие джокера



Выберите одно из пяти других действий. Потратьте полученные очки действий согласно имеющимся вариантам действий для выбранного вами действия.

Все очки действия должны быть потрачены на выполнение одного действия. Вы не можете выполнить несколько разных действий.

Задания

В любой момент во время своего хода (до, после или в процессе траты очков действия) вы можете остановиться и выполнить задания. В отличие от действий большинство заданий требует траты ресурсов.

Ниже перечислены все возможные задания:

- Потратьте 2 жетона золота, чтобы получить один другой ресурс (камень, шерсть, железо или еду).
- Выполните контракт с жетона на вашем складе, потратив ресурсы, изображенные на жетоне. Переместите жетон контракта со склада в самую левую открытую ячейку контракта на планшете игрока. Возьмите колонну с этой ячейки (если она там есть) и отправьте ее в ваш личный запас. Эта колонна теперь доступна для использования во время выполнения действий архитектора. Получите количество победных очков, указанное на самом жетоне контракта, а также на ячейке, которую вы закрыли при размещении жетона. Получите дополнительные награды, изображенные на жетоне контракта.
- Потратьте жетоны еды, чтобы переместить жетон герба с ячейки склада на соответствующую пустую ячейку под зданием на вашем планшете игрока. Каждая ячейка герба имеет разную стоимость в жетонах еды. На каждой такой ячейке также указана награда, которую вы получаете немедленно после того, как выложите жетон герба в эту ячейку.



Награды за размещение жетона герба (слева направо):

- Разместите дом из вашего личного запаса в **любом** городе на карте. В выбранном городе должна быть доступна ячейка дома, и нельзя размещать дом в городе, в котором уже есть ваш дом.
- Разместите колонну из вашего личного запаса в **любом** соборе на карте. В выбранном соборе должна быть доступна ячейка для колонны, и нельзя размещать колонну в городе, в котором уже есть ваша колонна.

- Переместите вашего торговца на любую ячейку на карте.
- Переместите вашего архитектора на любую ячейку на карте.
- Получите 2 ресурса.
- Получите 5 победных очков.

- Поучаствуйте в строительстве любого собора, где у вас уже есть колонна. Потратьте требуемое количество жетонов камня согласно указанной на жетоне стоимости строительства выбранного собора и возьмите самый верхний жетон собора. Получите победные очки, указанные на жетоне стоимости строительства и на жетоне собора.

Вы можете участвовать в постройке каждого собора только один раз.

- Используйте способность помощника с жетона награды на вашем складе. После розыгрыша способности помощника уберите его жетон из игры.

Типы жетонов

Каждый раз, когда вы получаете жетон любого типа с игрового поля (с карты, различных шкал и т. д.), он сначала размещается на вашем складе. Если склад заполнен, вы не можете взять жетон. Таким образом, чтобы не оказаться в ситуации, что вам нужно взять жетон, а склад заполнен, подумайте, какие действия или задания необходимо сделать, чтобы получить возможность переместить жетоны со склада.

Гербы

Гербы — жетоны светло-коричневого цвета. Есть шесть разных типов гербов (представляющих благородные семейства). Жетоны гербов размещаются на предназначенных для них ячейках под зданиями на планшете игрока (но сначала они размещаются на складе). Гербы можно найти на жетонах контрактов, а также на жетонах наград.

У вас **никогда** не может быть двух одинаковых гербов на вашем планшете игрока.

См. «Награды за размещение гербов» на странице 30.

Контракты

Жетоны контрактов — синего цвета. Ресурсы, изображенные на них, являются условиями выполнения контрактов, а получаемые победные очки и другие награды указаны в нижней части жетона. В основном жетоны контрактов можно получить на рынке контрактов, но некоторые контракты можно найти среди жетонов наград.

Когда вы берете жетон контракта, храните его на складе до тех пор, пока вы не наберете достаточное количество требуемых ресурсов и не решите, что готовы выполнить этот контракт. Если у вас нет больше открытых ячеек для контрактов на вашем планшете игрока для размещения новых контрактов, вы не можете брать новые контракты.

Помощники

Жетоны помощников — светло-бежевого цвета, и их можно найти только среди жетонов наград. Если жетон помощника находится на складе, можно использовать его способность в любой момент во время своего хода, и, будучи использованным, жетон убирается из игры. Жетоны помощников могут давать ресурсы, победные очки, дополнительные очки действий и так далее (см. «Приложение»).

Планшет игрока

Как только все комнаты в здании заполнены жетонами персонажей и на предназначенном для этого месте размещен жетон герба (то есть здание стало «завершенным»), действия, связанные с этим типом персонажа, немедленно становятся для вас сильнее (включая текущее действие, если это применимо).



Действие, связанное с типом персонажа, указано в правом нижнем углу жетона персонажа.

Как только вы завершите здание, возьмите соответствующий маркер дополнительных очков действия (своего цвета) и разместите его на соответствующее место колеса действий. С данного момента и до конца игры у вас есть дополнительные 1/2/3 очка действия (для зданий с 1/2/3 комнатами) каждый раз, когда вы выбираете данное действие.



Пример. Синий игрок тратит три очка действия для размещения персонажа со склада в комнату на этаже 3.



После получения соответствующей награды от размещенного персонажа синий игрок тратит 6 жетонов еды для перемещения жетона герба со склада в пустую ячейку в том же здании.



После получения соответствующей награды от размещения жетона герба здание синего игрока становится завершенным. Синий игрок немедленно берет соответствующий маркер дополнительных очков действия и размещает его на соответствующем сегменте (в примере — на сегменте действий короля) колеса действий.



Начиная с этого момента, у синего игрока есть 3 дополнительных очка действия при выполнении действий короля.

Данная награда применяется также в том случае, когда вы выполняете это действие за счет действия джокера. Эта награда увеличивает количество очков действия только при их получении после выбора кубика и **не применяется**, если вы получаете очки действия с жетона помощника или от любого другого игрового эффекта.

Завершение крайнего правого здания на вашем планшете игрока **не приносит** дополнительных очков действия.

Конец игры и финальный подсчет очков

После завершения четвертого раунда выполните финальный подсчет очков. Добавьте к победным очкам, полученным в ходе игры, следующее:



1. Умножьте количество построенных домов на количество построенных колонн и получите победные очки в количестве, равном результату этого действия.
2. Сосчитайте количество завершенных зданий на вашем планшете, то есть таких зданий, у которых есть герб и все (1, 2 или 3) комнаты заполнены персонажами. За 1/2/3/4/5/6 завершенных зданий получите 0/5/10/20/30 победных очков соответственно.
3. За каждые 4 любые жетона ресурсов, имеющихся в вашем личном запасе, получите 1 победное очко.

Игрок, получивший больше всех победных очков, объявляется победителем. В спорных ситуациях побеждает игрок, чья очередность хода выше.

Пример. Синий игрок подсчитывает победные очки:



1. У него 5 синих колонн и 5 синих домов на игровом поле, так что он получает 25 победных очков.
2. У него 4 завершенных здания (см. выше), что приносит ему 10 победных очков.
3. У него также есть 3 жетона железа, 5 жетонов золота и 1 жетон шерсти, что приносит ему еще 2 победных очка.

Общее количество победных очков, полученных в конце игры (которые прибавляются к любому количеству победных очков, полученных во время игры), равно $25 + 10 + 2 = 37$ победных очков.

Приложение



Способности помощников

	Выполните любое действие по своему выбору с 1 очком действия.
	Выполните действие торговца с 2/3 очками действия.
	Выполните действие персонажа с 2/3 очками действия.
	Выполните действие контракта с 2/3 очками действия.
	Выполните действие архитектора с 2/3 очками действия.
	Выполните действие короля с 2/3 очками действия.
	Добавьте 1/2/3 очка действия к вашему текущему действию. Прибавить ОД можно только к действию, связанному с выбранным кубиком, но нельзя – к любому действию, полученному в качестве награды помощника или от других игровых эффектов.
	Используйте при выборе кубика. Выберите один тип ресурсов. Возьмите ресурсы этого типа вместо ресурсов, совпадающих по цвету с выбранным кубиком.



	Получите указанное количество жетонов золота и/или победных очков.
	Получите любые 2/3 ресурса (можно получать разные ресурсы).
	Получите 1 жетон железа, 1 жетон шерсти, 1 жетон камня и 1 жетон еды.
	Выберите здание на вашем планшете игрока. Вы получаете все награды со всех жетонов персонажей в этом здании.



Жетоны персонажей

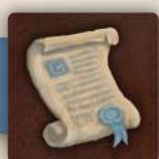
	Символы в нижнем правом углу жетонов персонажей указывают на то, какое действие (контракта, персонажа, архитектора, торговца или короля) получит дополнительные очки действия после того, как вы полностью завершите здание, в котором этот тип персонажей находится.
	Выполните действие контракта с 1/2 очками действия. Получите 1 ресурс по своему выбору.
	Выполните действие контракта с 3 очками действия.
	Получите 2 жетона шерсти.
	Получите 1/2 жетона железа.



	Получите 1 жетон золота и 1 жетон железа / 1 жетон золота и 1 жетон шерсти.
	Выполните действие персонажа с 1/2 очками действия.
	Вы можете переместить своего архитектора на соседнюю клетку. Вы можете переместить своего торговца на соседнюю клетку.
	Получите 1/2 жетона еды.
	Получите 2/3 жетона золота.
	Выполните действие короля с 1/2 очками действия.
	Получите 2/3 победных очка.
	Вы можете переместить своего торговца на соседнюю клетку один или два раза.
	Вы можете переместить своего торговца на соседнюю клетку. Если ваш торговец находится в городе, где у вас нет дома, и в этом городе есть доступная пустая ячейка для дома, вы можете разместить свой дом в этом городе. Вы можете выполнить оба этих действия в любом порядке или выполнить только одно из них.
	Разместите 1 дом в том городе, в котором находится ваш торговец. Вы можете воспользоваться этой наградой только в том случае, если ваш торговец находится в городе, где у вас еще нет дома, и в этом городе есть доступная пустая ячейка для дома.



 	Вы можете переместить своего архитектора на соседнюю клетку один/два раза.
	Вы можете переместить своего архитектора на соседнюю клетку. Если ваш архитектор находится в городе, где у вас нет колонны, и в этом городе есть доступная пустая ячейка для колонны, вы можете разместить свою колонну в этом городе. Вы можете выполнить оба этих действия в любом порядке или выполнить только одно из них.
	Разместите 1 колонну там, где находится ваш архитектор. Вы можете воспользоваться этой наградой только в том случае, если ваш архитектор находится в городе, где у вас еще нет колонны и в этом городе есть доступная пустая ячейка для колонны.
 	Получите 1/2 жетона камня.



Гербы

     	В игре есть 6 разных гербов (представляющих влиятельные знатные семьи), и их можно найти как на жетонах наград, так и на жетонах контрактов. Напоминание: на вашем планшете игрока может быть только по одному гербу каждой семьи. Нельзя взять герб, который у вас уже есть.
---	--



Контракт

    	Заплатите 1/3/5/7/8 одинаковых ресурсов, чтобы получить 1/3/6/10/13 победных очков.
---	---



	Потратьте 2/3/9 жетонов железа, чтобы получить 2/4/17 победных очков.
	Потратьте 5/7 жетонов железа, чтобы получить 7/11 победных очков и переместить свой маркер на одно деление по шкале короля.
	Потратьте 2/3/9 жетонов шерсти, чтобы получить 2/4/17 победных очков.
	Потратьте 5/7 жетонов шерсти, чтобы получить 7/11 победных очков и переместить своего торговца из одного города в соседний город.
	Потратьте 2/3 одинаковых ресурсов по своему выбору и 2/3 жетона железа, чтобы получить 5/8 победных очков.
	Потратьте 2/3 одинаковых ресурсов по своему выбору и 2/3 жетона шерсти, чтобы получить 5/8 победных очков.
	Потратьте указанное количество жетонов железа и жетонов шерсти, чтобы получить 2/6/12 победных очков.
	Потратьте 3/5 жетонов шерсти и 3/5 жетонов железа, чтобы получить 9/16 победных очков и выполнить действие персонажа с 1 очком действия.

Жетоны армарки

	Получите победные очки за каждую пару из 1 построенного дома и 1 построенной колонны.
	Получите победные очки за каждую пару из 1 выполненного контракта на вашем планшете игрока и 1 имеющегося у вас жетона собора.
	Получите победные очки за каждый выполненный контракт на вашем игровом планшете.
	Очки за этот особый жетон должны быть получены до того, как будут передвинуты маркеры на шкале короля! Получите победные очки с этого жетона и победные очки, напечатанные на игровом поле, и затем получите победные очки согласно положению вашего маркера на шкале короля (это – не множитель). При применении этого жетона можно получить победные очки в минус.
	Получите победные очки за каждую пару из 1 выполненного контракта и 1 герба на вашем планшете игрока.
	Получите победные очки за каждый ваш дом на карте.
	Получите победные очки за каждого персонажа на 2 и 3 этажах ваших зданий (вне зависимости от того, завершены эти здания или нет).
	Получите победные очки за каждый жетон герба на вашем планшете игрока.
	Получите победные очки за каждую вашу построенную колонну.



	Получите победные очки за каждое здание на вашем планшете игрока, которое полностью заполнено жетонами персонажей (вне зависимости от того, завершено это здание или нет).
	Получите победные очки за каждый имеющийся у вас жетон собора.

Узровое поле

	В городах расположены ячейки для домов игроков. Некоторые из них доступны только при игре с 3+ или 4 игроками.
	Ячейки дороги. Ваш торговец и ваш архитектор перемещаются через эти ячейки, но на них нельзя размещать дома или колонны.
	После постройки дома на ячейке с этим символом немедленно выберите одно из ваших зданий (вне зависимости завершено оно или нет), в котором есть хотя бы один персонаж, и получите награду каждого персонажа один раз. Вы можете получать награды в любом порядке и можете решить проигнорировать награды с жетонов отдельных или даже всех персонажей в здании.
	После постройки дома на ячейке с этим символом немедленно получите указанное количество победных очков.
	Ячейка колонн. Вы не можете разместить колонну в соборе в городе, в котором есть этот жетон , так как во время этой партии в этом городе собор не строится.
	Ячейки жетонов наград. Любая ячейка с числом используется только в партиях с соответствующим количеством игроков. (Другими словами, не размещайте жетоны наград в тех ячейках, число на которых больше количества игроков.)



Награды за размещение гербов

	Потратьте 6 жетонов еды. Разместите дом из вашего запаса в любом городе на карте. В выбранном городе должна быть доступная пустая ячейка для дома, и вы не можете разместить дом в городе, где у вас уже есть дом.
	Потратьте 6 жетонов еды. Разместите колонну из вашего запаса в любом соборе на карте. В выбранном соборе должна быть доступная пустая ячейка для колонны, и вы не можете разместить колонну в соборе, где у вас уже есть колонна.
	Потратьте 5 жетонов еды. Переместите вашего торговца на любую ячейку на карте.
	Потратьте 4 жетона еды. Переместите вашего архитектора на любую ячейку на карте.
	Потратьте 3 жетона еды. Получите 2 любых ресурса.
	Потратьте 2 жетона еды. Получите 5 победных очков.

Создатели

Гейм-дизайнеры: Даниеле Тапини и Симоне Лучани

Разработка игры: Андрей Новак, Блажей Кубацки,
Малгожата Митура и Дэвид Турци

Разработка режима для одного игрока: Дэвид Турци и Джереми Эйвери

Дизайн коробки: Джорджио де Микеле

Графический дизайн: Збигнев Умгельтер

Иллюстрации: Збигнев Умгельтер

Правила: Блажей Кубацки

Редактирование правил: Эмануэла и Роберт Пратт, Райнер Ольфорс

Верстка правил: Збигнев Умгельтер

Руководитель тестирования режима для одного игрока: Чак Кейс

Дополнительное тестирование режима для одного игрока:

Павел Гайда, Чарли Филд, Джейс Равенсбург, Кацпер Фридрикевич

Board&Dice благодарит за бесценное тестирование, советы и отзывы:

Шеннон Пепитоне, Дэн Варретт, Томас Коверт, Энсон Гарри, Энн
Лексингтон, Мацей Матейко, Францисек Прусекский, Войтек Чухла,
Адам Квапински, Юлия Гауза, Гжегож Войтыл, Павел “Вшкксис” Гайда,
Куба Кисала, Клаудина Миколайчик, Адам Каминьски, Марта Шпадерска,
Ивона Яворовска, Михал Цесликовски, Виктория Матия, Дэйв Хенце,
Дамиан Глушчик, Матеуш Пухальски, Даниэль Соболевски, Лукаш Стадник,
Александра Вятр, Кшиштоф Юржиста, Милош Муравски, Себастьян
Боровчик, Даниэль “Ган3Р” Соболевски, Мария Юзвик, Марек Манько,
Даниэль Дубель, Павел Яблочинский, Артур Шемчек, Патриция “Пуфф”
Шударска, Петр Рыбак, Кинга Агник, Доминик “Выкк” Панчик, Матеуш
Секульский, Гжегож Гура, Михал Мазурек, Артур Шемичек, Дариуш
Мисюлайтис, Милош Муравски, Патрик Ольберт.

BOARD&DICE

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР: Андрей Новак

Операционный директор: Александра Менио

Руководитель отдела маркетинга: Филипп Гловач

Руководитель отдела продаж: Иренеуш Гуца

Арт-директор: Куба Польковски

Руководитель отдела развития: Блажей Кубацки

© 2022 Board&Dice. Все права защищены.

Для получения дополнительной информации об игре «Тилетум»,
пожалуйста, посетите: www.boardanddice.com

