



и летум

Серебряная лихорадка



Правила



Тилетум

Серебряная лихорадка

Добро пожаловать в эпоху Возрождения, где жажда золота в умах торговцев могло превзойти лишь их желание добыть как можно больше серебра.

Накопив первый капитал, вы возжелали отправить шахтеров в темные глубины серебряных шахт для добычи сокрытых там ресурсов.

С полными закромами серебра вы сможете инвестировать в ученых и ремесленников, получая критические преимущества перед своими соперниками. Более того, вы сможете получить задание по улучшению суровых условий добычи за счет строительства новых домов и соборов рядом с шахтами.

Ваши амбиции не знают границ. По мере расширения своего бизнеса вы проникнете на новые территории, ранее недостижимые для вас, и отправите шахтеров открывать все более прибыльные шахты.

Готовы ли вы отправиться в увлекательный мир торговли эпохи Возрождения и занять достойное место среди элитных торговцев этого времени?

«Тилетум: Серебряная лихорадка» — дополнение к игре «Тилетум», в котором появляется новый уникальный ресурс — серебро. Чтобы получить его, вам понадобится управлять шахтерами, отправляя их на планшеты подземелий на поиски источников драгоценного металла. Более того, серебро позволит вам приобретать технологии, которые разнообразят и углубят ваш игровой опыт.



ОБЯЗАТЕЛЬСТВО ПОДДЕРЖИВАТЬ ИГРУ В АКТУАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ

Board & Dice обязуются поддерживать каждую игру после ее выпуска. Несмотря на тщательное тестирование и многократные циклы как внутренней, так и сторонней редактур и корректуры, иногда, через несколько месяцев или даже лет после выхода игры, возникает необходимость исправления правил или незначительной корректировки игрового процесса. Board & Dice обещают своевременно выпускать обновленные правила, а также, при необходимости, публиковать расширенный FAQ с пояснениями. Указанные файлы будут доступны для загрузки на сайте Board & Dice в формате PDF.

Компоненты игры

Перед началом вашей первой партии в «Тилетум: Серебряная лихорадка» аккуратно выдавите все картонные компоненты и жетоны.



3 двусторонних планшета подземелий



1 накладка на основное игровое поле с новой шкалой короля и колесами действий



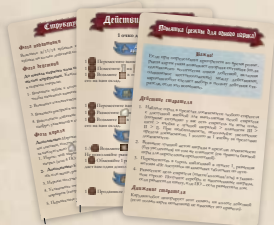
6 жетонов действий



1 планшет технологий



9 жетонов технологий (с ячейками для дополнительных очков действий на обороте)



9 памяток



3 жетона ярмарок



1 двусторонняя накладка для подсчета очков



14 жетонов соборов



14 жетонов наград



27 жетонов наград подземелий



9 жетонов персонажей



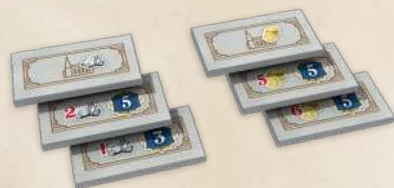
28 жетонов серебра



4 жетона контрактов



4 жетона дополнительных ресурсов, используемых с технологией ресурсов



3 жетона стоимости строительства в серебре и 3 жетона стоимости строительства в золоте



15 жетонов «Недоступно»



27 карт режима для одного игрока (11 карт указов, 4 карты испытаний, 12 карт сюрпризов короля)

Компоненты для игроков (каждого цвета)



6 шахт



1 колонна



3 старателя



3 маркера технологий



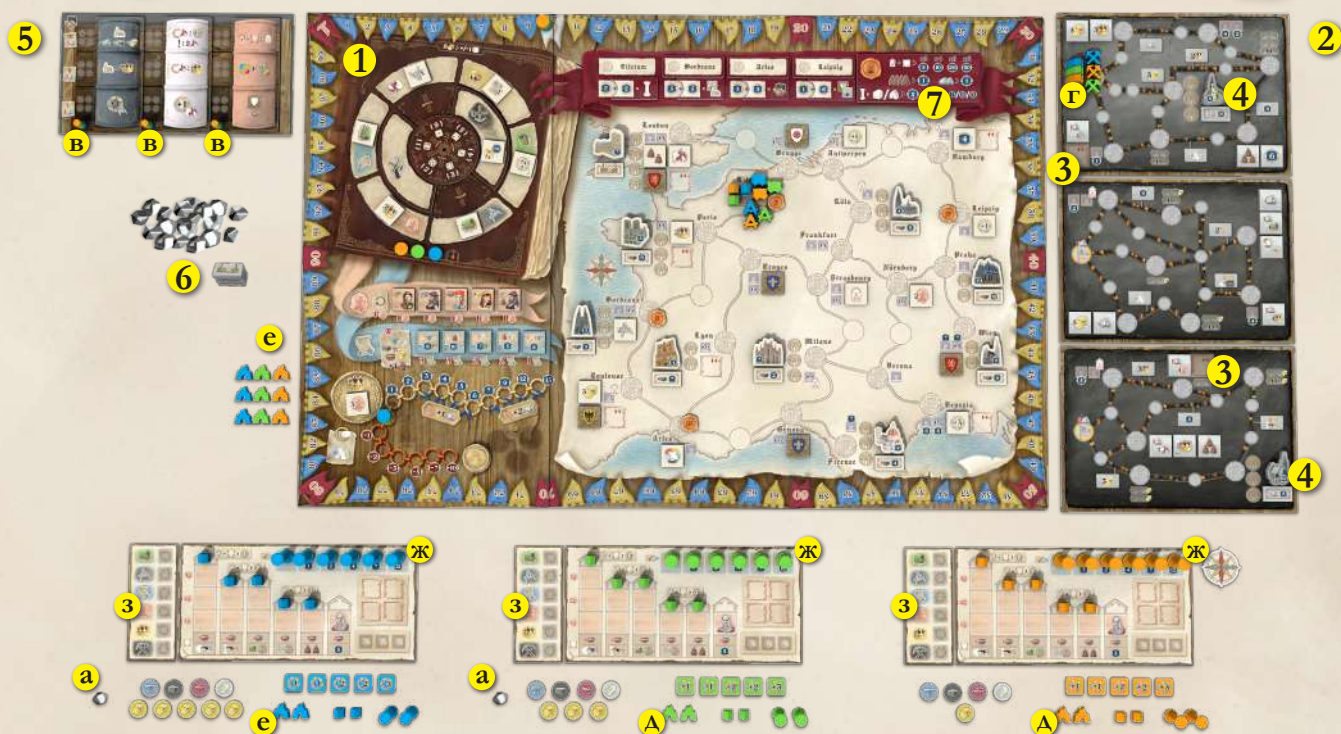
Жетоны ПО «+300/400»



2 маркера дополнительных очков действия

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Подготовка игры



Пример подготовки игры на 3 игроков

До начала подготовки добавьте новые **жетоны персонажей**, **жетоны наград** и **жетоны ярмарок** в соответствующие запасы.

При игре с дополнением уберите из игры этот жетон ярмарки.



До начала подготовки, описанного в правилах базовой игры, сделайте следующее:

1. Положите накладку с новыми колесами действий и шкалой короля, накрыв соответствующие части основного игрового поля.
2. Выложите 3 планшета подземелий рядом с основным игровым полем. Каждое из них выложите случайной стороной вверх.

Для первой игры с дополнением мы рекомендуем играть на стороне «А» каждого планшета подземелий.

3. При игре вдвоем уберите все жетоны, отмеченные «4». При игре вдвоем уберите жетоны, отмеченные «3» и «4». Перемешайте оставшиеся жетоны и выложите их рядом с планшетами подземелий. Случайным образом выложите жетоны наград подземелий лицевой стороной вверх на предназначенные для них места на планшетах подземелий.
4. Перемешайте жетоны стоимости строительства в серебре и жетоны стоимости строительства в золоте по отдельности и выложите по одному случайному жетону под каждую ячейку собора на планшетах подземелий. Всегда выкладывайте жетон, соответствующий символу на ячейке собора подземелья. Сгруппируйте жетоны соборов подземелья по типу. Внутри стопки каждого типа отсортируйте жетоны соборов и положите жетон с наименьшим количеством ПО вниз стопки, а с наибольшим количеством ПО – наверх стопки. Положите каждую стопку жетонов собора на предназначенные для них места на выбранных планшетах. Верните неиспользованные жетоны соборов подземелий обратно в коробку.

5. Выложите планшет технологий рядом с основным игровым полем. Затем перемешайте жетоны технологий и возьмите 3 случайных. Разместите жетоны технологий на планшете технологий. Если вы взяли жетон технологии ресурсов, разместите 4 жетона дополнительных ресурсов на первом (самом нижнем) делении данного жетона технологий.

Для первой игры с дополнением мы рекомендуем взять следующие жетоны технологий: технологии архитектора, технологии джокера, технологии персонажа (см. «Приложение» на стр. 17).

6. Поместите все жетоны серебра и жетоны «Недоступно» в общий запас.
7. Выложите двустороннюю накладку для подсчета очков поверх памятки по победным очкам в правом верхнем углу основного игрового поля случайной стороной вверх.

Затем продолжайте подготовку игры в соответствии с базовыми правилами игры.

После завершения подготовки игроков каждый игрок дополнительно выполняет следующие шаги:

- а. Все игроки, кроме первого, берут по 1 серебру.
- б. Все игроки берут новые компоненты своего цвета.
- в. Все игроки размещают свои маркеры технологий на темные ячейки планшета технологий рядом с каждым жетоном технологий.
- г. Все игроки размещают по 1 старателю и 1 шахте на соответствующие ячейки начального планшета подземелий (планшет с ячейкой с желтой рамкой,

без указания стоимости на начальной ячейке для старателей), двух оставшихся старателей они оставляют в своем личном запасе.

- д. Все игроки размещают по 2 шахты в своем личном запасе.
- е. Все игроки размещают остальные 3 шахты рядом с основным игровым полем около шкалы короля.
- ж. Все игроки размещают дополнительную колонну на последней ячейке контракта на своем игровом планшете.
- з. Все игроки берут один не используемый в данной партии жетон технологий и размещают его лицевой стороной вниз рядом со своим игровым планшетом таким образом, чтобы ячейки для дополнительных действий были видны.
- и. Если жетон технологии персонажа не участвует в игре, верните новые маркеры дополнительных очков действия в коробку.



На обратной стороне всех жетонов технологий указаны все действия с ячейками для размещения маркеров дополнительных очков действия. Вместо того чтобы добавлять жетоны на колесо действий, используйте указанные ячейки для отслеживания улучшенных вами действий.

Новые понятия

Дополнение «Серебряная лихорадка» вводит в игру несколько новых техник и изменяет некоторые уже существующие.

Серебро



Серебро в игре представлено жетонами серебра, которые вы можете собирать. **Серебро не считается ресурсом** — его нельзя получить, потратив 2 золота (как выполнение задания) или путем обмена как часть действия контракта. Серебро в основном используется для продвижения по планшету технологий. Серебро можно потратить на строительство жетонов собора на планшетах подземелий и для найма новых старателей.

В конце игры каждые 2 оставшихся в вашем личном запасе жетона серебра принесут вам 1 ПО.

Технологии

В любой момент вашего хода в качестве **задания** вы можете потратить серебро и продвинуться по любой шкале технологий. Каждая технология имеет 3 уровня. Стоимость продвижения равна 1/2/3 серебра для I/II/III уровней. Текущий эффект того уровня, на котором находится ваш маркер технологий, а **также эффекты всех предыдущих уровней** активны с момента достижения этого уровня. См. «Приложение» на стр.17 для дальнейших деталей.



Пример: У розового игрока 4 серебра. Он решает потратить его. В первую очередь он платит 3 серебра и разблокирует III уровень технологии шкалы короля (перемещая свой маркер на верхнюю ячейку крайнего левого жетона технологий). Затем он платит 1 серебро, чтобы разблокировать I уровень технологии архитектора (перемещая свой маркер на ячейку I уровня крайнего правого жетона технологий). У розового игрока теперь есть 4 активных технологии: все 3 на крайнем левом жетоне и самая нижняя технология на крайнем правом жетоне.

Примечание: Любая способность с жетонов технологий, относящаяся к возможности выполнить действие, относится к основному действию и срабатывает тогда, когда вы берете кубик. Если не указано обратное, эти способности не применяются к эффектам, предоставляемым жетонами наград, наградами жетонов персонажей и т. д.

Планшеты подземелий



Каждый игрок начинает игру с начальной шахтой и старателем на начальном планшете подземелий. На планшетах подземелий расположены соборы, ячейки для домов и жетоны наград, и все касающиеся их правила базовой игры работают здесь в полном объеме. На планшетах подземелий также находятся каменные таблички и ячейки шахт, описание которых содержится далее в настоящих правилах.

Добавить нового старателя на один из двух оставшихся планшетов подземелий (на котором еще нет вашего старателя) можно путем выполнения **задания**. Стоимость в серебре за размещение нового старателя напечатана на начальной ячейке каждого планшета подземелий.



Вы не обязаны размещать старателей в порядке возрастания стоимости (например, ваше первое задание по размещению может быть выполнено на начальной ячейке за 2 серебра).

ВАЖНО: К домам и колоннам на планшетах подземелий применяются те же правила, что и к домам и колоннам на основном игровом поле. Эффекты, позволяющие вам размещать один из указанных элементов, используются для их размещения, в том числе и на планшетах подземелий, при условии, что у вас есть старатель на ячейке на планшете, который дает возможность разместить дом/колонну, соблюдая все правила.



То есть награду жетона персонажа можно использовать, чтобы разместить дом или колонну на незанятой ячейке планшета подземелий, где находится ваш старатель. Согласно этому же правилу дома и колонны на ячейках планшетов подземелий учитываются при любых подсчетах победных очков.

Колесо действий старателя



Колесо действий старателя предоставляет игрокам два новых варианта действий. Один из них позволяет игроку выполнить новый тип действий: действие старателя, а другой дает новое задание с очками движения старателя.

Действие старателя



Когда вы берете кубик с сегмента колеса, в котором есть как действие старателя, так и какое-то другое действие, **вы обязаны выбрать только ОДНО из этих действий**. Хотя в одном и том же сегменте колеса находятся два действия, и они имеют общий запас кубиков, в остальном они абсолютно независимы друг от друга. Игроки не могут разделять очки действия (ОД) между двумя действиями, и получают жетоны наград только в том случае, когда они выбирают соответствующее действие. Количество ОД определяется как обычно значением кубика. Обратите внимание, что действие старателя относится к двум разным значениям кубика. При выполнении действия джокера можно выбрать действие старателя согласно обычным правилам.

Выбрав действие старателя, вы можете выполнить следующее:

- **1 ОД:** Переместите одного из ваших старателей по планшету подземелья с одной клетки на соседнюю клетку. Если во время движения вы переходите через каменную табличку без жетона «Недоступно» на ней, немедленно разыграйте указанный на ячейке эффект, после чего накройте эту каменную табличку жетоном «Недоступно».

Если на одном из планшетов подземелий больше одного старателя, ОД можно разделять между ними.

- **1 ОД:** Возьмите один жетон награды подземелья с ячейки в том городе, где находится ваш старатель (если есть доступные награды), и разместите этот жетон на вашем складе.
- **1 ОД:** Разместите шахту из вашего личного запаса в городе. Ваш старатель должен находиться в городе с хотя бы одной незанятой ячейкой шахты, и у вас не должно быть шахты в этом городе. Немедленно получите 1 серебро и (если применимо) золото в количестве, указанном рядом с ячейкой, на которой вы разместили свою шахту.
- **1 ОД:** Поместите колонну из своего личного запаса в собор. Ваш старатель должен находиться в городе с хотя бы одной пустой ячейкой колонны, и у вас не должно быть колонны в данном соборе.

- **1 ОД:** Добавьте дом из вашего личного запаса в город. Ваш старатель должен находиться в городе с хотя бы одной незанятой ячейкой дома, и у вас не должно быть дома в данном городе. Если на ячейке дома есть награда за строительство, получите указанную награду немедленно.



Пример: Розовый игрок берет кубик со значением 3 и может выбрать одно из двух действий: действие короля или действие старателя. Он решает выполнить действие старателя и забирает с соответствующего сегмента жетон награды (2 золота и 2 ПО), получая 3 золота в соответствии со значением и цветом кубика.

Кубик дает ему 4 очка действий, однако так как ранее в игре розовый игрок разблокировал первый уровень технологии старателя, у него теперь 5 ОД.



В первую очередь розовый игрок платит 1 серебро и размещает нового старателя на втором планшете подземелий. Это — задание, а не действие, так что на его выполнение он не тратит очков действий.

Затем розовый игрок тратит 2 ОД, чтобы переместить только что выставленного старателя, и еще 1 ОД, чтобы разместить дом в том городе, до которого старатель добрался, получая 2 ПО.

Далее розовый игрок перемещает своего старателя еще на одну ячейку за 1 ОД, проходит каменную табличку, получает 4 ПО и накрывает эту каменную табличку жетоном «Недоступно».

Очки движения старателя



В свой ход, когда вы берете кубик с сегмента колеса, которое соединено с символом , вы можете в качестве задания переместить вашего старателя на соседнюю ячейку.

Фаза короля



До начала шага 1 фазы короля все игроки получают доход с шахт, имеющихся у них на планшетах подземелий. Каждая шахта производит 1 серебро (включая ту шахту, которую вы разместили на планшете подземелий при подготовке). Затем переходите к шагу 1 со следующими изменениями:

- если ваш маркер находится на ячейке «0 ПО» или выше, переложите одну новую шахту из общего запаса в ваш личный запас;
- вы получаете то количество дополнительного серебра, которое указано на синей ленте рядом с ячейкой, на которой находится ваш маркер на шкале короля.

Затем переходите к шагу 2 фазы по обычным правилам.



Пример: во время фазы короля ситуация следующая:

У оранжевого игрока 2 шахты, и его маркер находится на ячейке «3 ПО» шкалы короля. Это означает, что он получает 3 ПО, 2 серебра с шахт и 1 серебро в качестве награды со шкалы короля. Он также получает жетон награды, так как его маркер находится выше всех других маркеров на шкале.

У розового игрока тоже 2 шахты, поэтому он получает 2 серебра, но теряет 1 ПО.

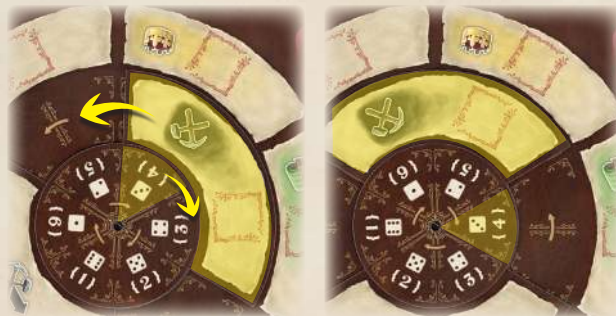
У зеленого игрока только 1 шахта, поэтому он получает 1 серебро и теряет 3 ПО.

Только оранжевый игрок получает новую шахту в личный запас, так как его маркер находится на ячейке «0 ПО» или выше.

Фаза очистки

Фаза очистки проходит по обычным правилам, но со следующими дополнениями:

- Шаг 1: положите новый жетон награды на действие старателя. На планшетах подземелий, как и на основном игровом поле, жетоны наград заново не выкладываются.
- Шаг 4: после того, как вы повернули колесо действий по часовой стрелке, дополнительно поверните колесо действий старателя против часовой стрелки на одно деление (колеса вращаются независимо друг от друга, поворачивая колесо действий старателя, не поворачивайте общее колесо действий).



Финальный подсчет очков

Измененный финальный подсчет очков состоит из следующих шагов:

- Подсчитайте 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 0/0/5/10/20/30 победных очков соответственно.

- В зависимости от того, какая сторона накладки для подсчета победных очков используется в игре:



Умножьте количество построенных домов **ИЛИ** шахт на количество построенных колонн и получите ПО в количестве, равном результату этого действия.

- За каждые 4 любых жетона ресурсов в вашем личном запасе получите 1 ПО.
- За каждые 2 серебра в вашем личном запасе получите 1 ПО.



Умножьте количество построенных колонн **ИЛИ** шахт на количество построенных домов и получите ПО в количестве, равном результату этого действия.

- Каждый уровень, разблокированный вами на планшете технологий, приносит ПО в количестве, равном своей стоимости (уровень I дает 1 ПО, уровень II – 2 ПО, уровень III – 3 ПО).

Режим для одного игрока - Кардинал серебра

В то время как торговцы отправляются за серебром, хитрый кардинал вступает в союз с короной, чтобы получить прибыль в гораздо больших масштабах. К новым технологиям церковь относится с большим подозрением, предпочитая полагаться на традиции и власть королей. Поддержка церкви льстит правителям эпохи Возрождения, и они с радостью осыпают кардинала неожиданными подарками и преференциями. Вам необходимо быть хитрым и быстрым, если вы хотите увеличить ваше состояние и переиграть данный союз до того, как он завладеет всеми серебряными шахтами страны.

Подготовка

1. Подготовьте игру согласно основным правилам базовой игры и правилам дополнения.
2. До начала подготовки компонентов для игры в режиме для одного игрока замените следующие карты указов соответствующими картами из дополнения: «Великолепные шпильи», «Мощные столпы», «Положение обязывает», «Торговая империя», «Здания вечны», «Церковные общины». Добавьте три новые карты указов в колоду указов. Добавьте 4 новые карты испытаний к тем, что были в базовой игре.
3. Вместо использования карты «Вечная слава» в качестве пятой карты во время подготовки используйте либо карту «Столпы истории», либо «Дама судьбы», в зависимости от того, какая сторона накладки для подсчета ПО выложена на основном игровом поле.
4. Перемешайте 12 карт сюрпризов короля и выложите полученную колоду лицевой стороной вниз в игровой области кардиналобота.
5. Разместите 1 старателя и 1 шахту кардиналобота в соответствующих ячейках начального планшета подземелий (на том планшете, где на начальной ячейке старателей не указана стоимость размещения). Храните оставшихся двух старателей и все пять шахт рядом с планшетом кардиналобота.
6. Не размещайте маркеры кардиналобота на шкалах технологий.
7. Остальные шаги подготовки компонентов режима для одного игрока совпадают с описанными в правилах режима для одного игрока базовой игры. При выборе **высокого уровня** сложности в дополнение к 5 картам испытаний выдайте кардиналоботу 1 серебро и выложите его маркер ПО на ячейку «30 ПО».

Изменения в ходе игры

Фаза подготовки

В начале раунда 2 разместите второго старателя кардиналобота на начальную ячейку со стоимостью в 1 серебро, но не платите за это. В начале раунда 3 разместите третьего старателя кардиналобота на начальную ячейку со стоимостью в 2 серебра, но не платите за это.

Фаза действий

Без изменений.

Фаза короля

Фаза короля проходит по обычным правилам, описанным в буклете правил дополнения и буклете правил режима для одного игрока базовой игры (включая получение дохода в серебре с каждой из шахт, получение или потерю ПО, получение дополнительного серебра со шкалы короля) как для вас, так и для кардиналобота, со следующими исключениями:

- Кардиналобот не получает доступа к дополнительным шахтам, так как все его шахты доступны ему с самого начала игры. Вы открываете доступ к новым шахтам по обычным правилам.

СЮРПРИЗЫ КОРОЛЯ: в раундах 1-3, после завершения фазы короля (включая, при необходимости, перестановку маркеров), кардиналобот проверяет свой запас серебра, чтобы узнать, не может ли он активировать сюрприз короля: он тратит 1, 3 или 5 серебра, чтобы активировать сюрприз короля.

- Потратьте 1/3/5 серебра и возьмите 1/2/3 карты из колоды карт сюрпризов короля, **выполните указанные на них действия и получите ПО**. Непотраченное серебро остается в запасе кардиналобота.
- Если кардиналобот не может выполнить какое-то действие с карты сюрприза, игнорируйте это действие и продолжайте разыгрывать все остальные эффекты карты.
- Затем поместите каждую разыгранную карту сюрприза короля лицевой стороной вниз, подпихнув их под игровой планшет кардиналобота.

Фаза ярмарки

Условия начисления победных очков применяются к кардиналоботу точно так, как и к вам. Единственным исключением является вот этот жетон ярмарки:



Подсчитайте число карт сюрпризов короля, подложенных под игровой планшет кардиналобота.

Вход кардиналобота

В розыгрыше хода кардиналобота не произошло каких-либо изменений по сравнению с обычными правилами режима для одного игрока. Кардиналобот игнорирует символ движения старателя на колесе действий (но это может измениться картой испытаний). Кардиналобот полностью игнорирует шкалу технологий.

Во время выполнения заданий по строительству собора кардиналобот подчиняется новым требованиям точно так же, как и вы (он обязан заплатить золото или серебро за некоторые соборы).

Действие старателя

КРАТКО: переместитесь в пределах досягаемости (по возможности, используя увеличение предела досягаемости), заберите жетон награды в пределах досягаемости, разместите шахту/дом/колонну.

Если на карте указа, запускающей это действие, четко указаны один или два типа зданий, которые нужно **построить**, игнорируйте все незанятые ячейки, относящиеся к оставшемуся типу (типам). Например, *строля колонны*, кардиналобот не будет размещать шахту или дом, а *при строительстве шахт > домов*, он разместит шахту или дом, и, если ячейки обоих типов зданий находятся в пределах досягаемости, он выберет шахту (но не колонну).

- Найдите город с незанятой ячейкой шахты/колонны/дома (в зависимости от приоритета) в пределах досягаемости старателя кардиналобота. Если действие можно выполнить на нескольких планшетах подземелий, используйте следующие шаги для разрешения спорных ситуаций:

- планшет, на котором у вас уже есть старатель,
- ячейка с напечатанной наградой,
- планшет подземелий более высокого уровня ($\text{III} > \text{II} > \text{I}$).

Если подобного города в пределах досягаемости нет, увеличивайте предел досягаемости до момента, пока не найдете необходимое место. Кардиналобот предпочитает увеличивать предел досягаемости как можно меньше и, если это необходимо, использовать указанные выше шаги при выборе между спорными планшетами.

- На том же планшете, где в шаге 1 был обнаружен необходимый город, найдите жетон награды в пределах досягаемости старателя кардиналобота. Кардиналобот забирает этот жетон, разыгрывая его немедленно (согласно правилам режима для одного игрока базовой игры и картам испытаний текущей партии). Если ему доступно несколько жетонов



наград, он заберет самый лучший (см. таблицу на странице 13), не перемещаясь и не тратя очков действия. Если в пределах досягаемости на карте нет доступных жетонов награды, кардиналобот не берет жетон.

3. Переместите старателя кардиналобота (по кратчайшему пути) в город, выбранный в шаге 1. Если есть несколько путей одинаковой длины, выберите тот, на котором находится больше каменных табличек (без жетонов «Недоступно»). Кардиналобот не разыгрывает эффектов этих табличек (что может измениться картой испытаний), но, проходя мимо них, накрывает их жетоном «Недоступно».
4. Кардиналобот размещает шахту или дом или колонну в выбранном городе, не тратя очков действия. За размещение шахты он получает как серебро, так и любую награду в золоте, напечатанную на ячейке шахты. При размещении дома он игнорирует любые награды, кроме победных очков, точно так же, как и при выполнении действия торговца.
5. В тех редких ситуациях, когда кардиналобот не может выполнить действие старателя из-за того, что все ячейки шахт/колонн/домов на планшетах подземелья, где у него есть старатель, уже были застроены ранее, возьмите карту сюрпризов короля и разыграйте эффекты, указанные на карте тем же способом, как вы разыгрываете их во время шага сюрпризов короля фазы короля.

ВАЖНО: Если при определении приоритета во время розыгрыша карты указа возникает спорная ситуация (из-за одинакового количества очков действий, включая одинаковое местоположение) между действиями, кардиналобот сделает выбор в пользу действия старателя, если это возможно.



Пример: Кардиналобот выполняет действие старателя, и карта указывает, что необходимо строить колонны. У него только один старатель, а предел досягаемости равен 3.

В пределах досягаемости есть собор **а**.

Кардиналобот забирает жетон награды (контракт) **б** и сбрасывает его, так как карта испытаний «Особые друзья» сейчас не в игре.





Новые жетоны наград

	Любой жетон награды, имеющий стоимость, кардиналобот считает жетоном <i>ресурса</i> или жетоном <i>помощника с действием</i> (если применимо, на основании награды), и для кардиналобота эти жетоны не имеют стоимости. По умолчанию подобный жетон убирается из игры без розыгрыша эффекта, или его эффект разыгрывается согласно находящейся в игре карте испытаний.
	Жетон награды за разблокировку новой шахты кардиналобот считает жетоном <i>различных помощников</i>, как и такие же жетоны наград, но с указанием стоимости, а их стоимость игнорирует.
	Жетон награды, на котором указана возможность изменения цвета и эффект дополнительного очка действия, кардиналобот в вопросах определения предпочтений считает жетоном <i>различных помощников</i>, но если в игре находятся карты испытаний «Шепот на ухо короля» и «Церковные доходы», кардиналобот считает его жетоном <i>помощника с действием</i>.

Сюрпризы короля

	Случайный герб, которого у него нет (берется из коробки, из не участвующих в игре жетонов) + 5 ПО
	Действие персонажа с 2 ОД + действие короля с 2 ОД + 8 ПО



	Действие персонажа с 3 ОД + Действие короля в 1 ОД + 6 ПО
	Действие короля с 4 ОД + 3 самых необходимых ресурса + 4 ПО
	Действие старателя с 2 ОД Разместите старателя на планшете подземелий 3 уровня бесплатно / если невозможно, получите 6 ПО
	Разместите дом в любом городе с ярмаркой (при возможности, следующей в очереди) + действие архитектора с 2 + 6 ПО
	Разместите колонну в соборе на основном игровом поле с самым маленьким количеством ПО, где у кардинала еще нет колонны + действие торговца с 2 ОД + 4 ПО



	Действие контракта с 3 ОД + действие короля с 2 ОД + 4 ПО
	5 золота + действие контракта с 2 ОД + 5 ПО
	2 серебра + 3 ПО за каждую построенную шахту
	Действие контракта с 2 ОД + 2 самых нужных ресурса + 6 ПО
	Действие короля с 2 ОД + 4 самых нужных ресурса + 6 ПО

Испытания

Зильдия старателей  > 1  > 1  > 1 	Когда кардиналобот забирает кубик с сегмента, связанного с символом движения старателя, немедленно разыграйте действие старателя с 1 ОД. Приоритет: шахта > колонна > дом.
Ни одного шанса  > +1 	Когда кардиналобот забирает кубик со значением «6», он дополнительно получает 1 серебро.
Все, что блестит  =  = 	При строительстве собора: золото, серебро и камень являются взаимозаменяемыми. Кардиналобот предпочитает тратить камень > золото > серебро.
Новости путешественников  > !	- Размещая жетон «Недоступно» на каменной табличке во время действия старателя, немедленно разыграйте накрытый этим жетоном эффект таблички. - Вместо того чтобы разблокировать шахту или технологию, кардиналобот получает 1 серебро. - Когда кардиналобот может разместить колонну в любом месте, он размещает ее в соборе на основном игровом поле, приносящем наибольшее количество ПО, и где у него еще нет колонны. - Когда кардиналобот может разместить дом, он размещает его на ячейке с самой большой наградой в ПО, в городе, где у него еще нет дома. - Когда кардиналобот может разместить шахту, он размещает ее на планшете подземелий с одним своим старателем на ячейке с самой большой наградой в золоте, в том городе, где у него еще нет шахты.

Приложение



Жетоны наград

	Выполните действие старателя с 2 очками действий.
	Заплатите 2 золота, чтобы получить 1 серебро / Заплатите 2 золота, чтобы получить шахту (возьмите ее из общего запаса и положите в свой личный запас).
	Заплатите 1 серебро, чтобы получить 5 одинаковых ресурсов.
	Получите 1 серебро.
	Получите 1 шахту (возьмите ее из общего запаса и положите в свой личный запас).
	Заплатите 4 шерсти / 4 железа, чтобы получить 6 ПО и выполнить действие старателя с 1 очком действия.



	Заплатите 1 серебро, чтобы выполнить изображенное действие с 4 очками действия.
	Заплатите 1 серебро, чтобы выполнить действие по своему выбору с 3 очками действия.
	Используйте при выборе кубика. Выберите один тип ресурса. Возьмите ресурсы этого типа вместо ресурсов того типа, которые совпадают по цвету с выбранным вами кубиком. Добавьте 1 очко действия к текущему действию.



Гербы

	Дополнение вводит новый тип гербов. Напоминание: у вас может быть только один герб каждого типа, нельзя брать тот герб, который у вас уже есть.
--	---



Жетоны персонажей

	Получите 2 золота / 1 серебро и 1 золото.
	Выполните действие старателя с 1 очком действия.
	Выполните действие короля с 1/2 очками действия.
	Разблокируйте 1 шахту (возьмите ее из общего запаса и положите в свой личный запас).

Жетоны армарок

	Получите ПО за построенные шахты.
	Получите ПО в количестве, равном сумме текущих уровней каждой из ваших технологий.
	Получите ПО за каждую пару из шахты и колонны/дома на планшетах подземелий. (Каждая шахта может быть либо с колонной, либо с домом, не нужно выбирать для подсчета только дома или только колонны).

Каменные таблички

	Разместите вашего старателя на любом планшете подземелий, где еще нет ваших старателей, бесплатно.
	Выполните действие короля с 1 очком действия. Вы можете заплатить 1 серебро, чтобы получить 5 ПО.
	Получите 5 ПО. Вы можете заплатить 1 серебро, чтобы выполнить действие короля с 3 очками действия.
	Выполните действие короля с 1 очком действия. Вы можете заплатить 1 серебро, чтобы выполнить еще одно действие короля с 3 очками действия.
	Заплатите 2 золота, чтобы разместить свою шахту на любой доступной по правилам ячейке планшетов подземелий, где находится любой из ваших старателей.
	Повысьте ваш маркер на любой шкале технологий, заплатив на 2 серебра меньше (минимум 1 серебро).
	Заплатите 2 золота, чтобы разместить свою колонну на любой доступной по правилам ячейке основного игрового поля или планшетов подземелий, где находится любой из ваших старателей.
	Заплатите 2 золота, чтобы разместить свой дом на любой доступной по правилам ячейке основного игрового поля или планшетов подземелий, где находится любой из ваших старателей.



Новые контракты

	Заплатите 2 шерсти и 3 одинаковых ресурса, чтобы получить 4 ПО и 1 серебро.
	Заплатите 2 железа и 3 одинаковых ресурса, чтобы получить 6 ПО и выполнить действие старателя с 1 очком действия.
	Заплатите 2 шерсти и 2 железа, чтобы получить 4 ПО и выполнить действие старателя с 1 очком действия.

Жетоны технологий



Технология персонажа

Сверху вниз:

- Каждый раз, когда вы завершаете здание (размещая либо последнего персонажа, либо герб), вы получаете награды с каждого персонажа в этом здании.
- Все ваши маркеры дополнительных очков действий получают +1 очко действия. Замените все маркеры дополнительных очков действия маркерами с более высоким значением.
- Размещение герба стоит на 1 еду меньше.



	Технология управления кубиком Сверху вниз: • Сбросьте один из ресурсов, полученных по кубику, чтобы получить 1 серебро. • Когда вы берете уникальный кубик (отличающийся по цвету и значению от других кубиков на вашем игровом планшете), вы можете один раз переместить вашего торговца/архитектора/старателя. Обратите внимание, что ваш самый первый кубик в каждом раунде тоже подпадает под указанное условие. • Добавление или вычитание 3 к значению выбранного кубика стоит только 2 золота.
	Технология короля Сверху вниз: • Когда вы выполняете действие короля, вы можете вскрыть 2 жетона наград подземелья из общего запаса, оставить один из них и сбросить другой под низ стопки. • Немедленно выполните действие короля с 2 очками действия. В конце каждой фазы короля выполните действие короля с 2 очками действия. • При выполнении действий короля получите 2 золота.
	Технология торговца Сверху вниз: • Немедленно при получении дохода во время фазы короля получите 1 ПО за каждый ваш дом на основном игровом поле и на планшетах подземелий. • Когда вы размещаете дом, вы можете получить награду с любого жетона персонажа в любом здании вашего игрового планшета. • При выполнении действий торговца получите 1 дополнительное очко действия.



Технология старателя

Сверху вниз:

- Дополнительное очко движения с колеса действий старателя считается 2 очками действия старателя.
- Каждый раз, когда вы размещаете шахту, получите 3 одинаковых ресурса.
- При выполнении действий старателя получите 1 дополнительное очко действия.



Технология контракта

Сверху вниз:

- Во время каждого обмена ресурсами вы получаете один дополнительный ресурс по своему выбору (в добавление к одному дополнительному ресурсу, который вы получаете без этой технологии).
- Вскройте 3 контракта из стопки. Вы можете взять любой из них за 2 очка действия каждый. Контракты, которые вы решили не брать, верните под низ стопки.
- Для выполнения всех контрактов требуется на один ресурс меньше (но минимум 1).



Технология ресурсов

Сверху вниз:

- Когда вы выбираете кубик, совпадающий по цвету с жетоном награды в ресурсах, получите 2 дополнительных очка действия для выбранного действия.
- Когда вы выбираете кубик, совпадающий по цвету с жетоном награды в ресурсах, получите 2 дополнительных ресурса того же типа.
- Выберите жетон награды в ресурсах, который еще не был выбран другим игроком. Начиная с этого момента, вы можете считать этот ресурс золотом.

Примечание: Эффекты данной технологии также применяются в том случае, если вы решаете изменить цвет кубика, используя , на цвет, совпадающий с вашим жетоном дополнительных ресурсов.



Технология джокера

Сверху вниз:

- Вы можете использовать ваши очки действия, полученные для действия джокера, для выполнения двух разных действий.
- **Немедленно:** выполните действие джокера с 2 очками действия (такой же эффект, как будто вы получили его с использованием жетона помощника).
- При выполнении действия джокера выполните действие короля с 1 очком действия.
- При выполнении действия джокера получите 1 дополнительное очко действия.



Технология архитектора

Сверху вниз:

Когда вы участвуете в строительстве собора, вы можете заплатить на 1 серебро или на 2 золота/камня меньше (до минимума в 1).

- Когда вы участвуете в строительстве собора, выполняйте действие короля с 2 очками действия.
- Когда вы выполняете действие архитектора, получите 1 дополнительное очко действия.

Создатели

Гейм-дизайнеры: Даниеле Таппини и Симоне Лучани

Разработка игры: Андрей Новак, Джоанна Киянка,
Михал Цесликовский, Мачей Корковский,
Кацпер Фридрикевич

Разработка режима для одного игрока:
Дэвид Турци и Джереми Эйвери

Тестирование режима для одного игрока:
Чак Кейс, Шейн Райан, Дэвид Дигби

Иллюстрации: Збигнев Умгельтер

Дизайн коробки: Вес Редесюк

Графический дизайн: Збигнев Умгельтер,
Зузанна Колаковска

Правила: Кацпер Фридрикевич

Редактирование правил: Тайлер Браун

Верстка правил: Габа Палиска

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

Александра Киянка, Патрик Галка, Кшиштоф
«Локи» Швержински, Ярослав «Яро» Павелчук,
Себастьян Боровчук, Павел Гайда, Виктория Матя,
Дамиан Глушиц, Даниэль «ГанЗР» Соболевски,
Лукаш «ЛукСкай» Стадник, Кшиштоф Войсикиевич,
Юрий Иванов, Пётр Будзичовски, Якуб Кисала,
Ариель Ардел Ковальски, Джордж Оззи, Госня
Стефанюк, Оло Стефанюк, Мария Джожвик,
Ян «СоуЭмейзинглиБэд» Миколайчак,
Михал Горецки.

© 2025 Board&Dice. Все права защищены.

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