



# Тілетул

Книга правил



# Тілетум

*Гра «Тілетум» перенесе вас у часи раннього Відродження та подарує нагоду помандрувати Європою – від Тілетума (сучасний Тілт у Бельгії) й аж до Венеції.*

*Гравці перетілюються в багатих купців і подорожують різними містами, щоб укласти торговельні угоди й розвивати власну справу. Ви будете збирати ресурси, необхідні для виконання контрактів, інвестувати в будівництво величних соборів, брати участь у важливих ярмарках, а також боротися за прихильність шляхетних родин. У ваші дома завітають знатні люди, поселення яких наблизить вас до мети. Завойуйте авторитет найуспішнішого купця раннього Відродження!*

*У «Тілетумі» важливу функцію виконують кубики: вони безпосередньо впливають на здобуття ресурсів і виконання дій. На початку кожного раунду гравці кидають певну кількість кубиків, а у свій хід вибирають з-поміж них один, щоб отримати бажаний тип та обсяг ресурсів, а також виконати відповідну дію. Сила дії обернено пропорційна значенню на кубіку: що менше ресурсів ви отримуєте, то сильнішою буде ваша дія, і навпаки.*



**Українська локалізація:** ТОВ «Ігромаг»  
**Керівниця проєкту:** Аліса Соляніченко  
**Перекладачка з англійської:** Руслана Фалько  
**Редакторка:** Аліна Тимошук  
**Головна редакторка:** Оксана Квасняк

**Апробація перекладу:** А. Зошенко, Д. Чижик, Є. Македон,  
І. Парубець, М. Кучеров, Cloudy\_Avalon.

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. [www.igromag.ua](http://www.igromag.ua)  
Версія правил 1.0

# Компоненти гри

Перед першою грою в «Тілетум» обережно відокремте всі картонні компоненти, тайли й жетони.  
Компоненти для соло-гри перелічено в спеціальному буклеті.



Ігрове поле



4 планшети гравця



20 кубиків ресурсів  
(по 4 кожного з 5 кольорів)



Компас



Торбинка для кубиків



Колесо дії



6 тайлів дії



20 жетонів підрахунку очок дії



8 тайлів міст



11 тайлів ярмарків



4 жетони порядку ярмарків



25 тайлів соборів



9 тайлів з ціною будівництва



6 жетонів корупції



54 тайли бонусів



26 тайлів контрактів



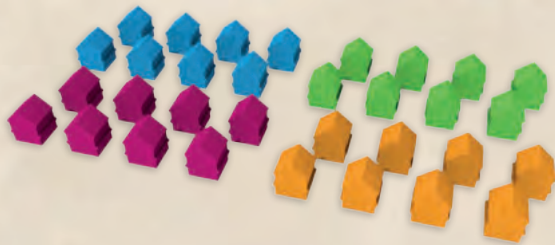
45 тайлів мешканців



1 маркер «+100/+200» переможних балів на гравця



5 маркерів бонусних очок дії на гравця



8 домів на гравця



7 колон на гравця



1 купець на гравця



1 архітектор на гравця



3 маркери на гравця (для шкали ПБ, шкали милості короля й визначення порядку ходів)



Жетони ресурсів номіналом 1 і 5: золото, їжа, вовна, камінь і залізо

За задумом, ресурси в грі необмежені. Тож якщо жетони ресурсів у запасі вичерпаються, використовуйте замітники (намистини, гудзики абощо).

# Підготовка до гри

Упродовж гри учасники будуть як здобувати, так і втрачати переможні бали, що фіксуватимуть на шкалі навколо ігрового поля. Ось приклад зображення переможних балів (ПБ):



*Отримайте*  
1 переможний бал.



*Втрачьте*  
1 переможний бал.

1. Розмістіть ігрове поле в центрі столу. У правій його частині зображено мапу Європи (далі – «мапа»).
2. Покладіть усі жетони підрахунку очок дії і жетони ресурсів (золото, їжа, вовна, камінь та залізо) у межах досяжності всіх гравців – це буде ваш спільний запас.
3. Розмістіть колесо дій на спеціально відведене місце у верхньому лівому кутку ігрового поля. Колесо можна обертати в будь-який бік, так щоб урешті кожен пронумерований сектор відповідав одній дії.



Кожен пронумерований сектор колеса дій відповідає тільки одній дії.

Для більшого різноманіття, особливо після глибшого ознайомлення з грою, можна перемішати 6 тайлів дій і розмістити їх випадковим чином у відповідні сектори навколо колеса дій.

Однак під час першої гри ці тайли не потрібні, тож можете повернути їх у коробку.

4. Розділіть усі тайли бонусів, контрактів і мешканців за типом відповідно до кількості гравців. Якщо граєте втрійох, то відкладіть усі тайли з цифрою 4, а якщо вдвох – усі тайли з цифрами 3+ та 4.



5. Перемішайте тайли бонусів та утворіть із них стос, поклавши долілиць біля ігрового поля. Випадковим чином розмістіть їх горілиць у таких місцях:

- 6 тайлів бонусів на тайли (або в зони) дій;



Тайли бонусів в зонах дій. Зверніть увагу, що на деяких тайлах бонусів зображено контракти або герби.



- 1 тайл бонуса на клітинку біля шкали милості короля;



Тайл бонуса на клітинці біля шкали милості короля.

- Необхідну кількість тайлів бонусів на мапі. Якщо граєте втрьох, то не кладіть тайли бонусів на клітинки з цифрою 4, а якщо вдвох – на клітинки з цифрами 3+ та 4.



Додайте по тайлу бонуса на кожну клітинку на мапі. Залиште порожніми клітинки з цифрами 3+ та 4, якщо гравців менш як три.

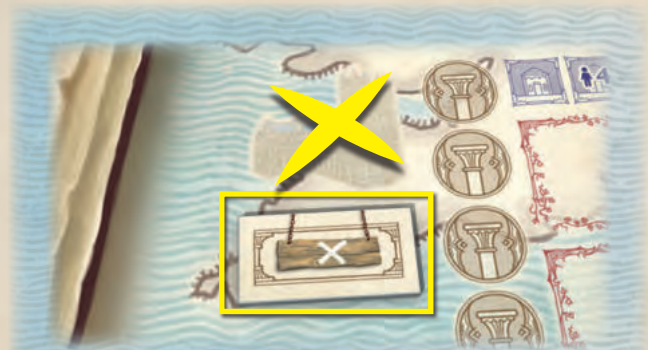
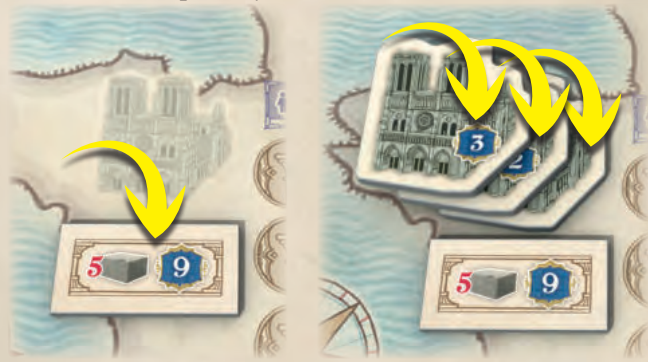
6. Перемішайте тайли контрактів та утворіть із них стос, поклавши долілиць біля ігрового поля. Витягніть 5 тайлів контрактів і розмістіть їх горілиць у відведених місцях на ігровому полі. Ці тайли називатимемо далі «доступні контракти».



7. Перемішайте тайли мешканців і утворіть із них стос, поклавши долілиць біля ігрового поля. Витягніть 5 тайлів мешканців і розмістіть їх горілиць у відведених місцях на ігровому полі. Ці тайли називатимемо далі «доступні мешканці».



8. Перемішайте тайли з ціною будівництва й розмістіть по одному випадковим чином у кожному відведеному для собору місці. Згрупуйте тайли соборів за типом у стоси за таким принципом: тайли з найменшою кількістю переможних балів покладіть унизу і продовжуйте в порядку зростання значення. Розмістіть кожен стос тайлів соборів у відведене місце на ігровому полі.



Якщо в місті лежить тайл «Собор недоступний», під час поточної гри тутешній собор на реставрації. Поверніть тайли собору цього міста назад у коробку.

9. Перемішайте й покладіть випадковим чином 3 тайли міст і 4 тайли ярмарків горілиць у відведених місцях ігрового поля (біля тайла міста Тілетум).



Поверніть незадіяні тайли міст і ярмарків у коробку.



10. Розмістіть жетони порядку ярмарків у містах, де ці ярмарки відбуватимуться.



11. Перемішайте жетони корупції та утворіть із них стос, поклавши долілиць біля треку ходів. Візьміть навмання три жетони й розмістіть кожен, **усе ще долілиць**, у відведених місцях на треку ходів.



12. Визначте першого гравця й дайте йому компас. Наступний гравець за годинниковою стрілкою ходитиме другим і т. д.

13. Кожен гравець вибирає колір, у якому отримує такі компоненти:

- 1 планшет гравця;
- 3 маркери, які розміщує на:
  - шкалі ПБ на поділці 10;



- шкалі милості короля на поділці 0 ПБ (складіть маркери гравців у стос, так щоб маркер першого лежав знизу, а останнього – згори);



- шкалі порядку ходу, щоб відобразити визначену почерговість відповідно до попереднього пункту;



• 1 купця й 1 архітектора, яких розміщує на мапі в місті Тілетум;



- 8 домів: 5 із них розміщує на дахах свого планшета, 1 – у Тілетумі й 2 – біля планшета як особистий запас;
- 7 колон: 5 із них розміщує зліва направо на перших 5 клітинках контрактів свого планшета й 2 – біля планшета як особистий запас;
- 5 бонусних маркерів, які кладе біля свого планшета.

14. Кожен гравець бере по 1 жетону заліза, вовни, каменю та їжі. Крім того, перший гравець бере 1 золото, другий – 3, третій (при грі втрьох) – 5, а четвертий (при грі вчотирьох) – 6.



15. Покладіть по кубику кожного кольору на гравця в торбинку. При грі вчотирьох у торбинці буде 20 кубиків (4 кожного кольору), утрьох – 15 кубиків (3 кожного кольору), а удвох – 10 кубиків. Решту кубиків поверніть у коробку.





\* Дахи

\*\* Бонуси з домів

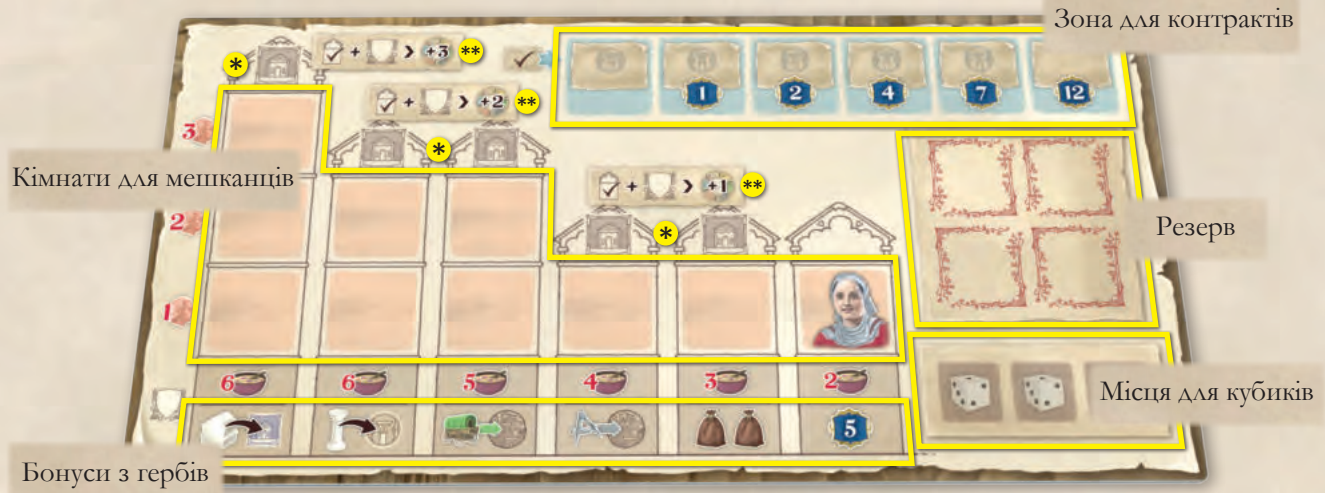


Схема планування гравця



Приклад підготовки до гри вчотирьох

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

# Хід гри

Мета гри – здобути найбільше переможних балів. Фіксуйте свої переможні бали на шкалі ПБ за допомогою маркера. Ваш маркер на цій шкалі ніколи не може опуститися нижче 0. Якщо у вас більше ніж 100 переможних балів, візьміть маркер «+100 ПБ». Якщо у вас більше ніж 200 переможних балів, переверніть його на інший бік із позначкою «+200 ПБ».

Гра триває 4 раунди. Кожен раунд складається з 5 почергових фаз:

1. Фаза підготовки.
2. Фаза дій.
3. Фаза короля.
4. Фаза ярмарку.
5. Фаза оновлення.

## Фаза підготовки

Візьміть із торбинки 8/11/14 кубиків для гри на 2/3/4 учасників; киньте їх і розмістіть на колесі дій відповідно до чисел, що випали.



Усі кубики з однаковими значеннями, незалежно від кольору, потрібно покласти у відповідні сектори колеса.

## Фаза дій

### Крок 1

Перший гравець відкриває крайній справа жетон корупції, що лежить долиць, і переміщує маркери всіх гравців на шкалі милості короля відповідно до цифри на жетоні.

Жетони корупції мають значення «0», «1» або «2». Після їх відкриття всі маркери гравців рухаються вліво або залишаються на місці. Якщо відкрито жетон зі значенням «0», усі маркери гравців залишаються на своїх місцях.



Якщо відкрито жетон зі значенням «1» або «2», усі маркери гравців рухаються вліво на 1 або 2 поділки відповідно. Маркер не можна переміщувати далі крайньої зліва (найнижчої) поділки на шкалі милості короля – у такому разі проігноруйте зайві переміщення.

Починайте переміщувати маркери завжди з крайнього лівого (на найнижчій поділці). Якщо переміщуєте кілька маркерів, розташованих на тій самій поділці шкали милості короля, стежте, щоб не порушити їхній порядок у стосі.



**Приклад.** Під час кроку 1 фази дій було відкрито жетон корупції «2».



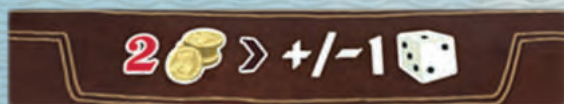
Спочатку треба перемістити зелений маркер на поділку -2 ПБ, а потім – помаранчевий і синій маркери на поділку 0 ПБ (зберігаючи порядок у стосі).

## Крок 2

Гравці ходять відповідно до позицій на шкалі ходу. У свій хід виконайте по черзі такі дії:

1. Візьміть 1 кубик з колеса дій.
2. Візьміть стільки ресурсів, скільки вказано на кубикі.
3. Виконайте відповідний тип дії.

Виберіть будь-який доступний кубик на ігровому полі.

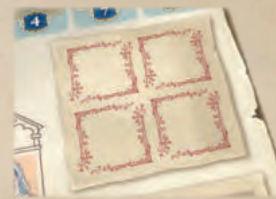


Перед тим як узяти кубик, можна **витратити 2 золота, щоб додати чи відняти 1 від числа на кубикі** (це можна зробити скільки завгодно разів). Число на кубикі змінюється, що, відповідно, впливає на кількість ресурсів і тип дії, пов'язаної з кубиком. Зокрема, за 2 золота можна змінити значення 6 на 1 (і навпаки).

Покладіть вибраний кубик на крайню зліва клітинку в місці для кубиків свого планшета. Якщо в пов'язаній дії все ще є тайл бонуса, ви можете взяти його й розмістити у своєму резерві (на планшеті гравця). Брати тайл бонуса не обов'язково, навіть якщо в резерві є місце. Однак уже взятий тайл бонуса скинути не можна.



Ви можете отримати тайли бонусів у багатьох місцях ігрового поля в різні миті свого ходу. Брати тайл бонуса чи ні – вирішувати вам. На деяких тайлах бонусів зображено контракти або герби – їх можна використовувати як тайли контрактів і тайли гербів відповідно.



Деякі типи тайлів спочатку слід розмістити в резерві, після того як їх узяти з ігрового поля. Незалежно від типу тайла (бонус, мешканець чи контракт) діють такі правила:

- У резерві вашого планшета має бути принаймні одне вільне місце.
- Якщо ви взяли тайл бонуса, то скинути його не можна.



**Приклад.** Синій бере кубик з ігрового поля й кладе його на крайню ліву клітинку у відповідній зоні свого планшета.



Оскільки в пов'язаній дії ще є тайл бонуса, Синій вирішує взяти його та покласти у свій резерв.



Візьміть із запасу ресурс того типу та в тій кількості, що відповідають кольору й значенню вибраного кубика.



Сині кубики дають залізо, рожеві – їжу, жовті – золото, сірі – вовну, чорні – камінь.



**Приклад.** Гравець узяв рожевий кубик із двійкою, за що отримав 2 їжі.

Тепер виконайте дію, пов'язану із сектором, з якого ви взяли кубик. Усі дії детально описано на с. 14.

Після того, як кожен гравець зробить хід, повертайтеся до кроку 1 фази дій і повторіть процес ще два рази. Після того, як усі гравці походять тричі (під час кожного ходу виберуть кубик, отримають ресурси й виконають дію), фаза дій завершується – починається фаза короля.

## Фаза короля

### Крок 1

Гравець, маркер якого найдалі просунувся шкалою милості короля, бере (або скидає) тайл бонуса біля цієї шкали. Якщо його немає (під час останнього раунду), гравець здобуває 4 переможні бали. Якщо кілька гравців посідають найвищу поділку, то перевагу отримує той, чий маркер лежить у стосі найнижче. Потім усі гравці отримують бали відповідно до свого положення на шкалі милості короля.

Ви втрачаєте бали, якщо ваш маркер розташований у нижній (червоній) частині шкали, і здобуваєте, якщо він у верхній (синій) частині. Якщо маркер розміщений на стартовій поділці (безколірній), то ви нічого не отримуєте й нічого не втрачаєте.



**Приклад.** Синій здобуває 3 ПБ. Помаранчевий та Фіолетовий не отримують нічого (і нічого не втрачають), а от Зелений втрачає 2 ПБ. Тайл бонуса біля шкали короля дістається Синьому гравцеві.

### Крок 2

Пересуньте маркери на шкалі порядку ходу: гравець, який найдалі просунувся шкалою милості короля, відтепер ходить першим, гравець після нього – другим і т. д. Якщо кілька гравців розділяють ту саму поділку на шкалі милості короля, то перевагу отримує гравець із найнижчим маркером (за першістю).



**Приклад.** Установлено новий порядок ходу. Тепер Помаранчевий – перший, Синій – другий, а Зелений – третій.

Усі маркери гравців із нижньої (червоної) частини шкали милості короля потрібно перемістити на нульову поділку, склавши їх у стос зі збереженням порядку (маркер із найнижчої поділки має лежати зверху стосу). Маркери з верхньої (синьої) частини не треба переміщувати, вони залишаються на своїх місцях.

## Фаза ярмарку

Під час цієї фази гравці мають шанс здобути переможні бали за свої досягнення.

### Міста проведення ярмарків

Під час гри відбудеться 4 ярмарки в містах, у які під час підготовки розмістили відповідні тайли. Жетони порядку ярмарків, розкладені під час підготовки, вказують на порядок проведення ярмарків, по одному наприкінці кожного раунду. Перший ярмарок завжди відбувається в Тілетумі (тайл міста зображено на мапі). Тайл ярмарку під тайлом міста описує критерії підрахунку балів у раунді й кількість переможних балів, які можна здобути під час проведення ярмарку.

### Підрахунок балів з ярмарку

Щоб узяти участь у ярмарку, у вас має бути:

- дім у цьому місті або
- купець, що перебуває в місті під час фази ярмарку.

Кількість домів на мапі обмежена. У більшості міст мати дім можуть лише один чи два гравці. Під час підготовки до ярмарку ви можете або розмістити дім у тому місті, або спланувати шлях свого купця таким чином, щоб він опинився в ярмарковому місті якраз наприкінці вашої фази дії.

Нагорода, яку ви отримуєте на ярмарку, – це сума переможних балів з ігрового поля та з тайла ярмарку. Додайте число з тайла ярмарку цього раунду до числа, зазначеного зліва на ігровому полі. Ця сума і є загальною кількістю переможних балів (ігрове поле + тайл), які ви отримуєте. Помножьте її на стільки, скільки разів ви виконали умову, вказану на тайлі ярмарку.

Після підрахунку перевіряйте тайл ярмарку долілиць.

**Приклад.** У 3-му раунді ярмарок відбувається у Вероні. Можна отримати по 6 ПБ (3 надруковано на мапі та 3 на тайлі ярмарку) за кожен укладений контракт. Синій гравець бере участь у ярмарку, оскільки його купець перебуває у Вероні.



За 3 виконані контракти на планшеті гравця Синій здобуває загалом 18 ПБ.

## Фаза оновлення

Пропустіть цю фазу у фінальному, 4-му раунді.

Виконайте по черзі такі дії:

1. На кожному дію на колесі дій додайте тайли бонусів, яких бракує (невикористані залиште на місці). Покладіть тайл бонуса на шкалу милості короля (але не робіть цього під час фази оновлення в 3-му раунді). Якщо раптом тайли бонусів закінчатся, перемішайте тайли в скиді, утворіть новий стос і продовжуйте грати.
2. Перемішайте **всі** жетони корупції, виберіть випадковим чином 3 і покладіть їх долілиць у відведених місцях ігрового поля. Тайли бонусів на мапі ніколи не поповнюються, після того як їх узяти гравці.
3. Покладіть усі кубики в торбинку.
4. Поверніть колесо дій на одну поділку за годинниковою стрілкою.
5. Починайте новий раунд із фази підготовки.

Після фази ярмарку в 4-му раунді гра завершується. Перейдіть до розділу «Кінець гри та фінальний підрахунок балів» на с. 22.

# Опис дії

За кожну вибрану дію ви отримуєте певну кількість очок дії, залежно від числа на кубіку, який ви берете. Цю кількість зазначено на колесі дії біля зображення кубика.



Кількість очок дії зазначено на колесі. Якщо до ресурсів додати очки дії, сума завжди дорівнюватиме 7. Отож що більше очок дії ви здобуваєте, то менше отримуєте ресурсів. Завжди є баланс між силою дії та кількістю отриманих ресурсів.

Жетони підрахунку очок призначені для того, щоб стежити, скільки очок дії ви отримали, скільки витратили та скільки ще маєте. Після вибору кубика просто візьміть стільки жетонів підрахунку очок, скільки очок дії ви отримали на цей хід.

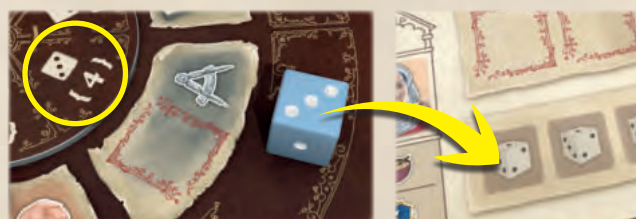
Більшість дій передбачає кілька способів їх виконання. Їх можна вибрати скільки завгодно разів, у будь-якому порядку, щоразу витрачаючи відповідну кількість очок дії (ОД).

## Дія архітектора



Дія архітектора передбачає кілька способів її виконання:

- **1 ОД:** перемістити свого архітектора на мапі з однієї локації на сусідню.
- **1 ОД:** поставити колону зі свого особистого запасу на собор. Ваш архітектор має перебувати в місті, де вільне щонайменше одне місце для колони та немає іншої вашої колони.
- **1 ОД:** узяти тайл бонуса з міста, де перебуває ваш архітектор, (якщо такий доступний) і покласти у свій резерв.



**Приклад.** Синій бере кубик зі значенням 3 із зони дії архітектора. Це дає йому 4 очки дії.



За перше ОД Синій переміщує свого архітектора з Франкфурта до Нюрнберга.



Друге ОД Синій витрачає, щоб узяти тайл бонуса в Нюрнберзі (і покласти його на вільну клітинку в резерві свого планшета).



За третє ОД Синій переміщує архітектора до Праги.



За четверте ОД Синій ставить колоду в Празі.

## Дія купця

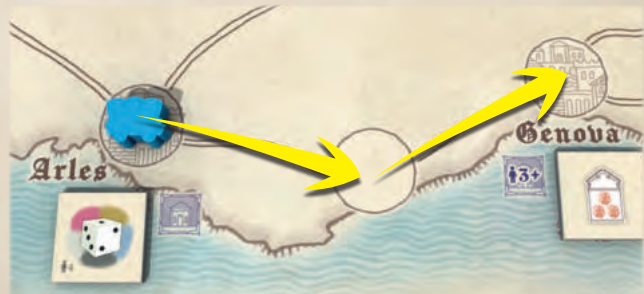


Дія купця передбачає кілька способів її виконання:

- **1 ОД:** перемістити свого купця на мапі з однієї локації на сусідню.
- **1 ОД:** поставити дім зі свого особистого запасу в місті. Ваш купець має перебувати в місті, де вільне щонайменше одне місце для дому та немає іншого вашого дому. Якщо в клітинці для дому є будівельний бонус, візьміть його (докладніше дивіться в додатку).
- **1 ОД:** узяти тайл бонуса з міста, де перебуває ваш купець, (якщо такий доступний) і покласти у свій резерв.



Приклад. Синій бере кубик зі значенням 4 із зони дії купця. Це дає йому 3 очки дії.



Два ОД Синій витрачає, щоб дістатися з Арля до Женеви.



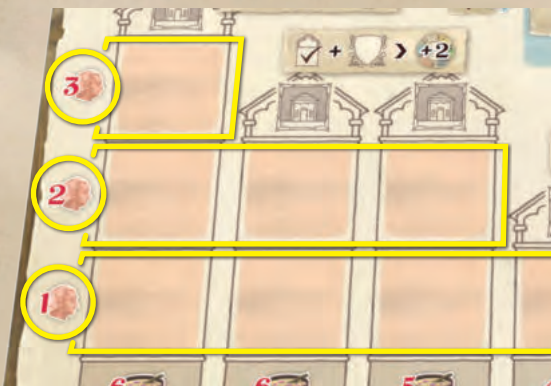
Оскільки його купець перебуває в Женеві, де є вільне місце для дому, Синій використовує останнє третє ОД та розміщує там свій дім.

## Дія мешканця



Дія мешканця передбачає кілька способів її виконання:

- **1 ОД:** узяти мешканця з доступних та помістити у свій резерв (тайли доступних мешканців треба відразу поповнити).
- **1 ОД:** скинути **всі** тайли мешканців з доступних та відразу їх поповнити. Скинуті тайли мешканців треба перемішати й долілиць повернути до стосу тайлів мешканців.
- **1/2/3 ОД:** перемістити тайл мешканця з резерву в кімнату на 1/2/3 поверсі на своєму планшеті.



Ціна дії дорівнює номеру поверху.

На планшеті гравця є 6 будівель, у кожній з них – по 1, 2 чи 3 кімнати. Крайня будівля справа вже зайнята. Розміщуйте тайли мешканців за такими правилами:

- Один мешканець (те саме зображення) не може займати дві різні будівлі. Інакше кажучи, щойно мешканець заселяється в будівлю, сюди треба розміщувати тайли мешканців з ідентичним зображенням.
- Відразу після розміщення тайла мешканця в кімнаті ви здобуваєте бонус мешканця (зображений у верхньому лівому кутку тайла).

- Щойно всі кімнати в будівлі будуть заселені мешканцями, візьміть дім з даху будівлі й додайте його до свого особистого запасу. Цей дім тепер можна використовувати під час дії купця.



**Приклад.** Синій бере кубик зі значенням 2 із зони дії мешканця. Це дає йому 5 очок дії.



Перше ОД Синій витрачає, щоб узяти тайл мешканця з ігрового поля й розмістити його у своєму резерві. Порожнє місце на ігровому полі треба відразу заповнити.



Друге ОД Синій витрачає, щоб узяти ще один тайл мешканця з ігрового поля. Порожнє місце на ігровому полі так само треба відразу заповнити.







Потім Синій витрачає 2 ОД, щоб розмістити свого мешканця в кімнаті на 2-му поверсі, і ще 1 ОД, щоб розмістити ще одного мешканця на 1-му поверсі тої ж будівлі. Так можна робити, адже мешканці ідентичні. Синій отримує зображену на тайлах вигоду: 1 золото й 1 вовну за першого мешканця та 2 вовни за другого.



Оскільки всі поверхи будівлі тепер зайняті, Синій одразу переміщує дім до свого запасу збоку від планшета гравця.

## Дія контракту



Дія контракту передбачає кілька способів її виконання:

- **? ОД:** узяти тайл контракту з доступних, витративши стільки очок дії, скільки вказано під ним на ігровому полі, і розмістити його у своєму резерві (не поповнюйте доступні тайли контрактів).
- **1 ОД:** обміняти один свій ресурс на інший. Під час **першого** такого обміну за хід отримайте один бонусний ресурс на вибір.



**Приклад.** Синій бере кубик зі значенням 1 із зони дії контракту. Це дає йому 6 очок дії.



За одне ОД Синій міняє 1 їжу на 1 золото. Оскільки це перший обмін за хід, він також отримує бонусний ресурс – Синій вибирає 1 залізо.



Тоді Синій витрачає два ОД, щоб узяти цей тайл контракту.



І, нарешті, Синій витрачає три ОД, щоб узяти ще один тайл контракту.

**Наприкінці свого ходу** пересуньте всі тайли контрактів у зону доступних управо, допоки не заповняться всі вільні клітинки, а на решту покладіть нові тайли.

## Дія короля



Під час виконання дії короля за кожне очко дії, яке маєте, пересувайте маркер на одну позицію на шкалі милості короля.

Якщо ви зупинилися на позиції, де вже є маркер іншого гравця, розмістіть свій маркер зверху. На цій шкалі маркер не може піднятися вище від позиції «+15 ПБ».



**Приклад.** Синій бере кубик зі значенням 4 із зони дії короля. Це дає йому 3 очки дії.



Синій маркер рухається вперед шкалою милості короля на 3 поділки. Оскільки в місці призначення вже є інші маркери, Синій розміщує свій маркер угорі стосу, тобто поверх помаранчевого та фіолетового маркерів.

## Дія блазня



Виберіть одну з 5 інших дій. Витратьте всі свої очки дії, щоб її виконати.

Усі очки дії треба використати для виконання однієї дії. Розділяти їх між різними діями не можна.



# Завдання

Будь-якої миті свого ходу (до, після чи під час витрачання очок дії) ви можете взяти паузу, щоб виконати завдання. На відміну від дій для виконання більшості завдань потрібно витратити ресурси.

Доступні завдання:

- Витратити 2 золота й отримати 1 інший ресурс (камінь, вовну, залізо або їжу).
- Укласти контракт зі свого резерву, витративши ресурси, які вказано на тайлі. Перемістіть тайл контракту з резерву на крайню ліву вільну клітинку контрактів на планшети гравця. Візьміть звітти колону (якщо є) і додайте до особистого запасу. Тепер її можна використовувати під час дії архітектора. Ви здобуваєте переможні бали, вказані на тайлі контракту, а також з клітинки, куди ви його поклали. Окрім того, ви отримуєте додаткову вигоду, зазначену на тайлі контракту.
- Витратити їжу, щоб перемістити тайл герба з резерву у вільне місце під будівлею на планшети гравця. Кожна клітинка герба має свою ціну в їжі, а також бонус, який ви отримуєте одразу, як поклали герб.



Бонуси за герби (зліва направо):

- Розмістіть дім зі свого запасу в **будь-якому** місті на мапі. Правила розміщення мають виконуватися: у місті має бути вільне місце для дому та не бути інших ваших домів.
- Поставте колону зі свого запасу на **будь-який** собор на мапі. Правила розміщення мають виконуватися: біля собору має бути вільне місце для колони та не бути інших ваших колон.

- Перемістіть свого купця на будь-яку локацію мапи.
- Перемістіть свого архітектора на будь-яку локацію мапи.
- Отримайте 2 будь-які ресурси.
- Отримайте 5 переможних балів.

- Вкладіться в будівництво будь-якого собору, де стоїть ваша колона. Витратьте потрібну кількість каменю, зображену на тайлі з ціною будівництва, і візьміть верхній тайл собору. Отримайте стільки переможних балів, скільки вказано на тайлі з ціною будівництва й тайлі собору.

Вкладатися в будівництво кожного собору можна лише раз.

- Задійте помічника зі свого резерву, а після цього скиньте його.

## Шуни тайлів

Кожен тайл, який ви отримуйте з ігрового поля (мапи, шкали абощо), відразу треба розмістити в резерві. Якщо ваш резерв заповнений, тайл брати не можна. У такому разі перед отриманням нового тайла ви можете обдумати, які дії чи завдання виконати, щоб використати тайли зі свого резерву.

## Герби

Герби мають світло-коричневе забарвлення. Усього є 6 типів гербів (вони репрезентують головні знатні родини). Розміщуйте тайли гербів у відведених місцях під будівлями на своєму планшеті, узявши їх із свого резерву. Герби зображено як на тайлах контрактів, так і на тайлах бонусів.

Будь-де на планшеті гравця **жодної миті гри** не може бути кілька гербів того самого типу.

Див. «Бонуси за розміщення гербів» на с. 30.

## Контракти

Тайли контрактів мають блакитне забарвлення. Зображені на них ресурси – це вимога контракту. У нижній частині тайла вказано переможні бали й іншу вигоду. Більшість контрактів траплятимуться поміж доступних контрактів, а деякі – і серед тайлів бонусів.

Коли ви берете тайл контракту, тримайте його в резерві, допоки не матимете вдосталь необхідних ресурсів і не вирішите його укласти. Якщо на вашому планшеті більше немає місця для контрактів, брати нові не можна.

## Помічники

Помічники мають світло-бежеве забарвлення. Вони траплятимуться лише серед тайлів бонусів. Властивості помічника, який лежить у вашому резерві, можна використати будь-якої миті під час вашого ходу, після чого він скидається. Завдяки цим тайлам ви отримуєте ресурси, переможні бали, додаткові очки дії та ін. (Детальніше про це – в додатку.)

## Планшети гравця

Щойно ви заселите мешканцями всі кімнати будівлі **та** розмістите тайл герба у спеціально відведеному місці (тобто будівля стає завершеною), дія, пов'язана з цим типом мешканця, одразу набуває більшої сили для вас (включно з поточною дією, якщо можливо).



Яка дія пов'язана з кожним типом мешканця, вказано в правому нижньому кутку тайла мешканця.

Відразу після завершення будівлі візьміть вказаний маркер бонусних очок дії і покладіть його на відповідну дію біля колеса дії. Відтепер ви отримуєте бонусні 1/2/3 очки дії (за будівлі на 1/2/3 кімнати), щоразу як вибираєте цю дію.



**Приклад.** Синій витрачає 3 ОД та розміщує мешканця з резерву в кімнату на 3-му поверсі.



Отримавши зазначену вигоду, Синій витрачає 6 їжі, щоб розмістити герб із резерву на вільне місце під цією будівлею.



Синій отримує відповідну вигоду за розміщений герб, і будівля вважається завершеною. Синій одразу бере відповідний маркер бонусних очок дії та кладе його в потрібному секторі (дії короля) на колесі.



Відтепер Синій має 3 бонусні очки до дії короля.

Ці бонуси також доступні, коли ви виконате відповідну дію за блязня. Вони спрацьовують лише щодо очок дії, отриманих після вибору кубика, а **не** застосування помічника чи інших ігрових ефектів.

Завершення крайньої будівлі справа на планшети гравця **не дає** ніяких бонусів.

# Кінець гри й фінальний підрахунок балів

Після завершення 4-го раунду гри проведіть фінальний підрахунок переможних балів:



1. Помножте кількість своїх домів на мапі на кількість своїх колон на мапі. Отриманий результат – це здобуті вами переможні бали за споруди.
2. Порахуйте кількість своїх завершених будівель, тобто з гербом і всіма заселеними кімнатами (1, 2 чи 3). За 1/2/3/4/5/6 отримайте 0/0/5/10/20/30 переможних балів.
3. Отримайте по 1 переможному балу за кожні 4 ресурси в особистому запасі.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів. Якщо вийшла нічия, перемагає гравець, який був першим за порядком ходу.



**Приклад.** Синій підраховує фінальні бали:

1. За 5 синіх колон і 5 домів Синій отримує 25 ПБ.
2. Синій завершив 4 будівлі (див. вище), що дає йому 10 ПБ.
3. Також Синій має 3 заліза, 5 золота й 1 вовну, за що отримує ще 2 ПБ.

Загальна сума переможних балів наприкінці гри (яка додається до балів, здобутих під час гри) становить  $25 + 10 + 2 = 37$  ПБ.






# Додаток



## Властивості помічників



	Виконайте будь-яку дію з 1 ОД.
	Виконайте дію купця з 2/3 ОД.
	Виконайте дію мешканця з 2/3 ОД.
	Виконайте дію контракту з 2/3 ОД.
	Виконайте дію архітектора з 2/3 ОД.
	Виконайте дію короля з 2/3 ОД.
	Додайте 1/2/3 ОД до своєї поточної дії. Їх можна застосувати тільки до дії, пов'язаної з вибраним кубиком, але <b>не</b> до дій від інших помічників чи ігрових ефектів.
	Використайте після того, як узяли кубик. Виберіть тип ресурсу. Візьміть ресурс <b>цього</b> типу замість того, що відповідає кольору вибраного кубика.



	Отримайте зазначену кількість золота і/або ПБ.
	Отримайте <b>будь-які</b> 2/3 ресурси (можна вибрати різні).
	Отримайте 1 залізо, 1 вовну, 1 камінь та 1 їжу.
	Виберіть будівлю на своєму планшеті й отримайте бонуси за всіх заселених там мешканців.



## Тайли мешканців





	Іконки в правому нижньому кутку на тайлі мешканця показують дію (контракт, мешканець, архітектор, купець або король), за яку ви отримуете бонусні ОД після завершення будівлі з цим типом мешканця.
	Виконайте дію контракту з 1/2 ОД. Отримайте 1 ресурс на вибір.
	Виконайте дію контракту з 3 ОД.
	Отримайте 2 вовни.
	Отримайте 1/2 заліза.






	Отримайте 1 золото та 1 залізо / 1 золото та 1 вовну.
	Виконайте дію мешканця з 1/2 ОД.
	Можете перемістити свого архітектора з однієї локації на сусідню. Можете перемістити свого купця з однієї локації на сусідню.
	Отримайте 1/2 їжі.
	Отримайте 2/3 золота.
	Виконайте дію короля з 1/2 ОД.
	Отримайте 2/3 ПБ.
	Можете перемістити свого купця з однієї локації на сусідню 1/2 рази.
	Можете перемістити свого купця з однієї локації на сусідню. Якщо ваш купець перебуває в місті, де вільне щонайменше одне місце для дому <b>та</b> немає іншого вашого дому, можете поставити там свій дім. Ви можете виконувати ці дії в будь-якому порядку або використати лише частину бонуса.
	Розмістіть 1 дім у місті перебування свого купця. Ви можете отримати вигоду з цього тайла мешканця, тільки якщо ваш купець перебуває в місті, де вільне щонайменше одне місце для дому <b>та</b> немає іншого вашого дому.



	Можете перемістити свого архітектора з однієї локації на сусідню 1/2 рази.
	Можете перемістити свого архітектора з однієї локації на сусідню. Якщо ваш архітектор перебуває в місті, де вільне щонайменше одне місце для колонії <b>та</b> немає іншої вашої колонії, можете поставити там свою колонію. Ви можете виконувати ці дії в будь-якому порядку або використати лише частину бонуса.
	Розмістіть 1 колонію в місті перебування свого архітектора. Ви можете отримати вигоду з цього тайла мешканця, тільки якщо ваш архітектор перебуває в місті, де вільне щонайменше одне місце для колонії <b>та</b> немає іншої вашої колонії.
	Отримайте 1/2 камені.




## Герби




	6 різних гербів, які репрезентують впливові знатні родини, траплятимуться як на тайлах бонусів, так і на тайлах контрактів. Нагадаємо, що на вашому планшеті гравця може бути лише 1 герб кожного типу. Герб, який у вас уже є, брати не можна.
---	---



## Контракти

	Заплатіть 1/3/5/7/8 <b>ідентичних</b> ресурсів, щоб отримати 1/3/6/10/13 ПБ.
---	--



	Заплатіть 2/3/9 заліза, щоб отримати 2/4/17 ПБ.
	Заплатіть 5/7 заліза, щоб отримати 7/11 ПБ і переміститися шкалою милості короля на одну поділку.
	Заплатіть 2/3/9 вовни, щоб отримати 2/4/17 ПБ.
	Заплатіть 5/7 вовни, щоб отримати 7/11 ПБ. Перемістіть свого купця з однієї локації на сусідню.
	Заплатіть 2/3 <b>ідентичні</b> ресурси на вибір та 2/3 заліза, щоб отримати 5/8 ПБ.
	Заплатіть 2/3 <b>ідентичні</b> ресурси на вибір та 2/3 вовни, щоб отримати 5/8 ПБ.
	Заплатіть зазначене поєднання заліза й вовни та отримайте 2/6/12 ПБ.
	
	Заплатіть 3/5 вовни й 3/5 заліза, щоб отримати 9/16 ПБ та виконати дію мешканця з 1 ОД.



## Тайли ярмарку

	Отримайте ПБ за кожен свій комплект із 1 дому й 1 колони на мапі.
	Отримайте ПБ за кожен свій комплект із 1 укладеного контракту на своєму планшеті й 1 тайла собору, який ви маєте.
	Отримайте ПБ за кожен укладений контракт на своєму планшеті.
	<b>Це особливий тайл, який треба використати перед оновленням шкали милості короля!</b> Отримайте ПБ, зазначені на тайлі й ігровому полі, а також ПБ відповідно до позиції на шкалі короля. Після використання цього тайла можна і втратити ПБ. (Це <b>не</b> знак множення.)
	Отримайте ПБ за кожен свій комплект із 1 укладеного контракту й 1 герба на своєму планшеті.
	Отримайте ПБ за кожен свій дім на мапі.
	Отримайте ПБ за кожного мешканця на 2-му і 3-му поверхах своїх будівель (неважливо, завершені вони чи ні).
	Отримайте ПБ за кожен тайл герба на своєму планшеті (тайли в резерві також враховуються).
	Отримайте ПБ за кожен свою колону на мапі.



	Отримайте ПБ за кожну будівлю на своєму планшеті, яка повністю заповнена тайлами мешканців (неважливо, завершена вона чи ні).
	Отримайте ПБ за кожен свій тайл собору.

## Ігрове поле

	У містах є певна кількість місць, де гравці можуть розміщувати доми. Деякі доступні тільки в іграх на 3 та/або 4 гравців.
	Локації. Враховуйте ці місця, коли переміщуєте своїх купців та архітекторів. Ставити на них доми чи колони не можна.
	Коли ви поставите дім у місці з таким символом, одразу виберіть одну свою будівлю зі щонайменше 1 мешканцем (неважливо, завершену чи ні) й отримайте бонус за кожного мешканця. Можна отримувати бонуси в будь-якому порядку або проігнорувати бонуси від деяких чи всіх мешканців у будівлі.
	Коли ви побудуєте дім у місті з таким символом, одразу отримайте вказану кількість ПБ.
	Місце для колони. У місті з таким тайлом  не можна ставити колони біля собору, оскільки під час цієї гри тутешній собор на реставрації.
	Місце для тайлів бонусів. Число в кутку підказує, чи можна використовувати клітинку в цій грі: кількість гравців має дорівнювати йому або бути більшою. (Інакше кажучи, не розміщуйте тут тайли бонусів, якщо число менше від кількості гравців.)



## Бонуси за розміщення гербів

	Заплатіть 6 їжі. Розмістіть дім зі свого запасу в <b>будь-якому</b> місті на мапі. Правила розміщення мають виконуватися: у місті має бути вільне місце для дому та не бути інших ваших домів.
	Заплатіть 6 їжі. Розмістіть колону зі свого запасу на <b>будь-який</b> собор на мапі. Правила розміщення мають виконуватися: біля собору має бути вільне місце для колони та не бути інших ваших колон.
	Заплатіть 5 їжі. Перемістіть свого купця на будь-яку локацію мапи.
	Заплатіть 4 їжі. Перемістіть свого архітектора на будь-яку локацію мапи.
	Заплатіть 3 їжі. Отримайте 2 будь-які ресурси.
	Заплатіть 2 їжі. Отримайте 5 ПБ.

## Творці гри

**Автори гри:** Даніеле Таскіні та Сімонє Лучані

**Розробка гри:** Андрей Новак, Блажей Кубацький,  
Малгожата Мітура та Давід Турчі

**Автори соло-режиму:** Давід Турчі й Джеремі Евері

**Ілюстрації до коробки:** Джордж Де Мішель

**Графічний дизайн:** Збігнев Умгельтер

**Ілюстрації:** Збігнев Умгельтер

**Книга правил:** Блажей Кубацький

**Редакція книги правил:** Емануела й Роберт Пратт,  
Райнер Альфорс

**Верстка книги правил:** Збігнев Умгельтер

**Керівний тестувальник соло-режиму:** Чак Кейс

**Тестувальники соло-режиму:** Павел Гайда, Чарлі Філд,  
Джейс Равенсбург, Кацпер Фридрикевич

**Board&Dice дякує всім тим, хто допоміг із тестуваннями,  
відгуками та просто корисними порадами:**

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

### BOARD&DICE

**Генеральний директор BOARD&DICE:** Андрей Новак

**Операційна менеджерка:** Александра Меніо

**Керівник відділу маркетингу:** Філіп Гловач

**Керівник відділу продажів:** Іренеуш Гуца

**Художній керівник:** Куба Полковський

**Керівник розробки:** Блажей Кубацький

© 2022 Board&Dice. Усі права застережено.

Дізнатися більше про «Тілетум» можна на [www.boardanddice.com](http://www.boardanddice.com).



# Тілетул

