



ТЕТРАНӨМИКӨН

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ

После времен великих войн наступил долгожданный мир. Предстояло вновь отстроить разрушенные города, используя созидательную силу легендарных существ Бестиария, и изгнать разрозненных монстров, проникших в обыденный мир во время бесчисленных практик вызова эпохи войны и обосновавшихся в покинутых замках.

И хотя большая война осталась в прошлом, конкуренция между разными фракциями никуда не исчезла. Лишь изредка сменяясь периодами мирного сотрудничества, это соперничество приобретало порой и более агрессивные формы. Однако ресурсов для ведения полномасштабных боевых действий ни у кого уже не осталось, их еще предстояло накопить. Даже объявляя войну, стороны зачастую старались не допускать кровопролития, чтобы не отстать от других фракций по темпам восстановления. По мере развития экономических отношений на первый план вышел прагматизм – утолить жажду власти теперь можно было не только силой, но и богатством, влиянием и славой.

Как позже напишет Либрорум, хранитель Лектийской библиотеки, в предисловии к одной из своих исследовательских работ: «Возможность вызова существ из потустороннего мира изменила не только военную стратегию, но и экономические отношения в обществе, новую модель которых я назвал тетраномикой, а эту книгу, описывающую процессы ее функционирования, соответственно, Тетраномиконом».

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Тетраномикон» (греч. tetra «четыре», nomos «закон» и eikon «воплощение») – это экономическая стратегия в мистическом мире Сигиллума для 2-4 игроков, каждый из которых возглавит одну из четырех фракций, чтобы провести ее через четыре эпохи соперничества в четырех областях тетраномики:

- добыча и транспортировка ресурсов – стройте фермы, лесопилки, каменоломни и шахты, соединяйте их маршрутами, чтобы минимизировать затраты на производство;
- создание артефактов – достигайте целей раньше других фракций, чтобы увековечить этот триумф в артефактах;
- формирование армии – призывайте легендарных существ из потустороннего мира, чтобы с их помощью ускорить развитие;
- завоевание трофеев – совершайте славные походы на нейтральных существ, чтобы завладеть их добычей и расширить территорию экономической деятельности.

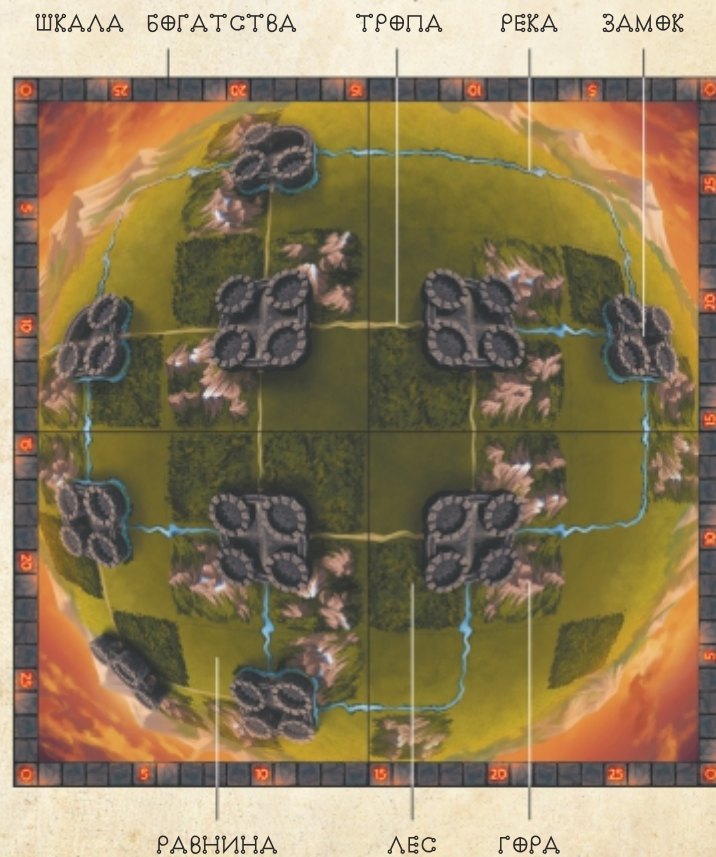
Соответственно, критериев победы тоже будет четыре: богатство, влияние, сила и слава, которые и определяют победителя.

КОМПОНЕНТЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Четырехчастное двустороннее поле, изображающее часть мира Сигиллума, со множеством замков, соединенных тропами и реками. Территория вокруг замков поделена на клетки с разным типом местности – равнинами, лесами и горами, на которых возможно строительство только определенных зданий – ферм, лесопилок, каменоломен и шахт. Количество башен каждого замка указывает на максимальное число зданий, которое можно в нем построить. По периметру поля проходит шкала богатства, стороны которой предназначены для подсчета монет каждого игрока.

Благодаря различному количеству замков на разных сторонах квадрантов составного поля, можно генерировать множество вариаций игрового мира в зависимости от количества игроков и обилия ресурсов.



ЖЕТОНЫ ЗДАНИЙ

Жетоны, изображающие один из четырех типов зданий: ферму, лесопилку, каменоломню или шахту. Служат для обозначения на игровом поле мест постройки соответствующих зданий.



ЖЕТОНЫ МАРШРУТОВ

Двусторонние жетоны, на одной стороне которых изображено колесо, символизирующее дорогу, а на другой – лодка, представляющая канал. Служат для обозначения на игровом поле мест постройки сухопутных (на тропах) и водных (на реках) маршрутов.



ФИШКИ БОГАТСТВА

Пластиковые фишки, которые, перемещаясь по шкале богатства, служат маркером текущего количества монет фракций.



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Двусторонний жетон, на одной стороне которого изображена оливковая ветвь, олицетворяющая мир, а на другой – скрещенные мечи, символизирующие войну. Служит маркером отношений между фракциями и идентифицирует первого игрока.



ЖЕТОНЫ ТРОФЕЕВ

Двусторонние жетоны, на одной стороне которых изображены мечи и луки, определяющие силу нейтральных существ, а на другой – цифры, обозначающие уровень трофеев. Служат маркером силы нейтральных существ и показателем славы фракций.



КАРТЫ ПӨХӨДӨӨ

Дополнительный модуль «Случайные события», включающий пять карт походов, которые могут изменять силу нейтральных существ как в большую, так и в меньшую сторону, а также богатство игрока в случае победы над ними. Добавляется в игру только при согласии всех игроков.



КАРТЫ СҮЩЕСТВ

Карты, изображающие легендарных существ с их показателями силы и специальными умениями. Служат для формирования армий фракций и бывают двух типов – существами мира (зеленый флаг) и войны (красный флаг).



КАРТЫ АРТЕФАКТӨӨ

Карты, изображающие артефакты с их показателями влияния и условиями получения. Служат для обозначения влияния фракций и бывают двух типов – артефактами мира (зеленый флаг) и войны (красный флаг).



КАРТЫ ЭПӨХ

Карты, изображающие стилизованные монеты дополнительного дохода эпохи и разделенные пополам на условия мира и войны, которые добавляют в каждую эпоху уникальные возможности.



ПРӨМӨ-КАРТЫ

Дополнительный контент для других игр «Интаглифа»: карточка персонажа Вольгуса для «Бестиария Сигиллума» и две карты для «Артефактума» (подробнее в разделе «Вольгус» на стр. 11).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выбрав подходящую поверхность для размещения всех игровых компонентов, совершите следующие действия:

1. В центре выбранной поверхности разложите игровое поле, составив его таким образом, чтобы шкала богатства находилась на внешнем периметре, а общее количество замков соответствовало числу игроков и желаемому обилию ресурсов.

Количество игроков	Скучные ресурсы	Умеренные ресурсы	Обильные ресурсы
2 игрока	5 замков	6 замков	7 замков
3 игрока	8 замков	9 замков	10 замков
4 игрока	11 замков	12 замков	13 замков



При игре вдвоем со скудными ресурсами используйте всего три квадранта игрового поля, один отложив в коробку.

2. Возглавьте фракции. Каждый игрок выбирает одну из четырех фракций: Легион хаоса (красный), Альянс природы (зеленый), Орден света (желтый), Братство гор (бирюзовый) и получает 12 жетонов зданий, 4 жетона маршрутов и 1 фишку богатства соответствующего цвета.

3. Положите рядом с игровым полем два дополнительных бесцветных жетона маршрутов, которые станут доступны игрокам, призвавшим Механикуса и Фидею.

4. Определитесь со стартовым бонусом. В игре существуют несколько вариантов начального богатства, влияющего на темп игры: 10 монет – скудное богатство, 15 монет – умеренное, 20 монет – обильное. Разместите фишку богатства на своей шкале на делении, равном количеству стартовых монет.

5. Определите самого юного игрока и передайте ему жетон первого игрока.

6. Переверните все жетоны трофеев обратной стороной (с цифрами) вверх. Выберите стартовый замок у любого края игрового поля (4 центральных замка не могут быть стартовыми), он останется свободным от нейтральных существ, и у игроков будет возможность начать строительство сразу. Разместите по одному случайному жетону 1 уровня в каждый замок, соседствующий со стартовым, то есть соединенный с ним одной тропой или рекой, через сколько бы клеток та не тянулась. Разместите по одному случайному жетону 2 уровня в каждый замок, соседствующий с существами 1 уровня. Разместите по одному случайному жетону 3 уровня в каждый замок, соседствующий с существами 2 уровня. Таким образом, чем дальше замок от стартового, тем более высокоуровневые существа его охраняют. Переверните все жетоны трофеев на игровом поле лицевой стороной вверх.

7. Определитесь, будет ли в игре присутствовать дополнительный модуль «Случайные события». Если нет, то уберите карты походов и карту Темпуса в коробку, а если да, то перетасуйте карты походов и положите рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

8. Разделите карты существ на 4 колоды в соответствии с цифрами эпох на рубашках. Перетасуйте каждую и положите отдельными стопками рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

9. Разделите карты артефактов на 4 колоды в соответствии с цифрами эпох на рубашках. Не перетасовывая, положите их отдельными стопками рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

10. Перетасуйте карты эпох и положите рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия в игре «Тетраномикон» длится 4 эпохи, каждая из которых включает 4 фазы:

- фазу инициативы;
- фазу смены эпох;
- фазу действий;
- фазу доходов.



ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

«Фракции, получающие наибольшую выгоду от текущего положения дел, меньше других заинтересованы в изменении устоявшихся правил, лишь изгой стремятся запустить процесс смены эпох».

В этой фазе определяется фракция, которая будет ходить первой в новой эпохе.

Определите игрока, имеющего меньше всего монет, и передайте ему жетон первого игрока.

В случае равенства минимальных значений богатства у нескольких игроков, жетон либо остается у прежнего владельца, если он оказался в их числе, либо передается ближайшему из них по часовой стрелке.



ФАЗА СМЕНЫ ЭПОХ

«Новая эпоха несет в себе новые возможности, связанные как с изменением отношений между фракциями, так и с появлением более могущественных существ и артефактов».

В этой фазе происходит смена эпох, появляются новые существа и артефакты.

НОВАЯ ЭПОХА

Возьмите верхнюю карту из колоды эпох и разместите ее рядом лицевой стороной вверх.

Объявите название эпохи. Посчитайте количество существ мира и войны у игроков, определив отношения между фракциями:

- Если больше существ мира, то это будет эпоха мира – зачитайте условия слева на карте, которые будут действовать в эту эпоху, и переверните жетон первого игрока стороной с оливковой ветвью вверх.

- Если больше существ войны, то это будет эпоха войны – зачитайте условия справа и переверните жетон первого игрока стороной со скрещенными мечами вверх.
- Если количество существ мира и войны одинаковое, то отношения останутся прежними, то есть теми же, что были в предыдущей эпохе. Однако если в чьей-то армии присутствует Карнифекс, то в случае такого равенства эта фракция решает, предстоит мир или война.



В первой эпохе, когда у фракций еще нет армий, отношения определяет первый игрок. Он либо сам принимает решение, либо отдает это на волю случая, подбрасывая жетон первого игрока, как монетку.

НОВЫЕ НЕЙТРАЛЬНЫЕ СУЩЕСТВА

Если на игровом поле есть замки (за исключением стартового), в которых нет ни жетонов трофеев, ни строений игроков, то разместите туда по одному случайному жетону трофеев, следуя правилам размещения трофеев, как при подготовке к игре, с той лишь разницей, что минимальный уровень трофеев будет равен номеру текущей эпохи.

- Начинайте размещать жетоны в замки, соседствующие с теми, в которых построено хотя бы одно здание. Уровень этих жетонов будет равен номеру текущей эпохи.
- Чем дальше находится замок от строений фракций, тем выше уровень жетона.
- В четвертой эпохе размещайте жетоны 3 уровня.
- Если жетоны нужных уровней закончились, то используйте на уровень ниже, если и их нет, то замок остается без существ.

Переверните жетоны трофеев лицевой стороной вверх.

НОВЫЕ ЛЕГЕНДАРНЫЕ СУЩЕСТВА

Уберите карты непризванных существ прошлой эпохи в коробку и выложите лицевой стороной вверх четыре карты существ из колоды текущей эпохи – это пул доступных существ.

НОВЫЕ АРТЕФАКТЫ

Выложите лицевой стороной вверх все карты артефактов из колоды текущей эпохи. Карты артефактов предыдущих эпох при этом остаются на своих местах. Все открытые карты артефактов формируют пул доступных артефактов.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Каждая фракция по очереди, начиная с первого игрока, выполняет по одному из четырех действий:

- добыча и транспортировка ресурсов;
- создание артефактов;
- формирование армии;
- завоевание трофеев.

Важно: итоговая стоимость любого действия, кроме создания артефактов, не может быть меньше 1 монеты. Если в результате влияния умений существ и условий эпохи она становится меньше, то в таком случае считается равной 1 монете.



ДОБЫЧА И ТРАНСПОРТИРОВКА РЕСУРСОВ

«Без труда не призовешь и одного существа. Только развитая экономика определяет богатство фракции».

На игровом поле расположены замки, соединенные между собой тропами и реками. Каждый такой замок имеет от 3 до 4 башен, указывающих на доступные места для строительства и местность, которая определяет тип здания и, соответственно, его уровень.

	ЗДАНИЕ	РЕСУРС	МЕСТНОСТЬ	УРОВЕНЬ
	Ферма	Еда	Равнина	I
	Лесопилка	Древесина	Лес	II
	Каменоломня	Камень	Гора	III
	Шахта	Кровекамень	Гора	IV

По тропам и рекам можно проложить сухопутные и водные маршруты: дороги и каналы.

Действием «Добыча и транспортировка ресурсов» игрок может построить либо здание, либо маршрут.

ЗДАНИЕ

Оплатите стоимость строительства здания и разместите соответствующий жетон на подходящую башню замка.

- Башня должна быть на клетке с подходящим типом местности.
- Нельзя построить здание в замке с нейтральными существами.
- Если в замке еще нет ни одного здания, то строительство в нем возможно, только если он соединен маршрутом с другим замком. Исключение составляет стартовый замок.
- Игрок может построить в одном замке такое количество собственных зданий, которое не превышает лимит эпохи на строительство в одном замке. Для эпохи мира – это номер текущей эпохи, а для эпохи войны – номер текущей эпохи, но не более двух. Например, в первой эпохе игрок может построить только по одному своему зданию в каждом замке, а в третьей эпохе – не более трех, если это эпоха мира, и не более двух, если это эпоха войны. Однако если в чьей-то армии присутствует Архитектус, то фракция игнорирует этот лимит.
- Строящееся здание должно иметь доступ к одному собственному зданию каждого предыдущего уровня либо по проложенным любыми фракциями маршрутам, либо размещенному в том же замке. Например, чтобы построить лесопилку, в этом же замке или в другом, к которому проложен маршрут, должна быть ферма этого игрока. Для строительства же шахты нужен доступ и к собственной каменоломне, и к лесопилке, и к ферме. Маршруты при этом необязательно должны принадлежать игроку, а здания нижестоящих уровней не обязательно должны быть ближайшими к месту строительства, то есть игрок сам решает, откуда доставлять ресурсы.

Стоимость строительства равна 3 монетам и увеличивается на 1 монету за каждый не принадлежащий игроку маршрут до зданий нижестоящих уровней. Может быть уменьшена умениями легендарных существ и условиями эпохи строений.

Важно: в эпоху мира фракции не получают оплату за использование своих маршрутов, но в эпоху войны каждая получает по 1 монете за свой маршрут, использованный другой фракцией.

МАРШРУТ

Оплатите стоимость строительства маршрута и разместите жетон соответствующей стороной вверх между замками.

- Один маршрут включает все клетки троп или рек между двумя замками.
- На одном маршруте может лежать только один жетон.
- Если между замками нет жетона, то такой маршрут считается нейтральным. Умение Кабаллуса позволяет считать нейтральные сухопутные маршруты (дороги) своими, что может влиять на итоговую стоимость зданий и пути до трофеев.
- Хотя бы к одному из двух замков, которые он соединяет, должен быть проложен маршрут, исключение – стартовый замок.
- Можно построить маршрут к замку с нейтральными существами, если он будет идти от замка с хотя бы одним зданием.
- Дополнительный жетон от умения Механикуса может быть размещен только на тропах, а Фидеи и на тропах, и на реках. Фракции, призвавшие этих существ, смогут построить больше маршрутов, но стоимость их останется прежней.

Стоимость маршрута равна 4 монетам и уменьшается на 1 монету за каждый замок с двумя и более зданиями, который он соединяет. Может быть уменьшена умениями легендарных существ и условиями эпохи строений.



ПРИМЕР СТРОИТЕЛЬСТВА

Первая эпоха. Эпоха существ. Война.

Сначала Братство гор строит ферму, потратив 3 монеты, затем Орден света делает то же самое. Братство гор прокладывает маршрут между замками, отдав 3 монеты (базовая цена 4 уменьшается на 1 монету за город с двумя зданиями). Орден света решает построить лесопилку, но в городе со своей фермой он не может этого сделать из-за лимита эпохи на строительство, поэтому строит ее в соседнем, используя канал Братства и заплатив 4 монеты (базовая цена 3 увеличивается на 1 монету за чужой канал), при этом Братство гор получает 1 монету за использование своего канала, так как идет эпоха войны.



СОЗДАНИЕ АРТЕФАКТОВ

«Артефакты – это не только легендарное оружие, на поиски которого фракции тратят ресурсы, но и награды, создаваемые в честь выдающихся достижений. Собранные в одном месте – Артефактуме – они показывают подлинное влияние фракции».

Возьмите карту артефакта из пула доступных артефактов и положите перед собой.

- Чтобы создать артефакт, игрок сначала должен выполнить условия, описанные на его карте.
- За создание артефактов не нужно платить монеты.
- В отличие от карт существ карты артефактов текущей эпохи открываются все сразу, поэтому взяв карту артефакта, на освободившееся место не выкладывается новая карта.
- Фракция, в чьей армии присутствует Феррариус, получает 2 монеты, когда создает артефакта.

Все карты артефактов игрока формируют Артефактум, определяющий влияние фракции, которое складывается из влияния каждого артефакта, указанного в левом верхнем углу карты.



ФОРМИРОВАНИЕ АРМИИ

«Армия – это не столько обычные воины, сколько легендарные существа. Собранные в одном месте – Бестиарии – они показывают неоспоримую силу фракции».

Оплатите стоимость призыва легендарного существа, возьмите его карту из пула доступных существ и положите перед собой.

- Взяв карту существа, поместите на освободившееся место новую карту из колоды существ текущей эпохи лицевой стороной вверх.
- Нельзя выложить карту существа следующей эпохи, если колода текущей эпохи закончилась.

Стоимость призыва равна порядковому номеру призываемого в армию игрока существа. Может быть уменьшена умением Гоэция и условиями эпохи существ.

Например, игрок призывает свое первое существо, стоимость призыва будет равна 1 монете, затем он призывает Гоэция, затратив на это уже 2 монеты (умение Гоэция не распространя-

ется на него самого), третье существо обойдется также в 2 монеты (3 монеты за порядковый номер и - 1 монета за умение Гоэция).

Все карты существ игрока формируют Бестиарий, определяющий силу армии фракции, которая складывается из силы каждого существа армии, указанной в левом верхнем углу карты.



ЗАВӨЕВАНИЕ ТРӨФЕЕВ

«Трофеи – это не только оружие поверженных врагов, но и сказания о героических походах, увековеченные в летописях. Собранные в одном месте – Реликвиуме – они показывают истинную славу фракции».

Объявите о походе, указав на нейтральных существ, на которых планируете нападение, а также на замок, из которого этот поход будет осуществлен. Оплатите стоимость похода за трофеем. Подсчитайте силы противоборствующих сторон. Если сила армии игрока больше, чем сила армии нейтральных существ, возьмите жетон трофея и положите перед собой стороной с показателем его уровня вверх.

- Нейтральные существа бывают ближнего и дальнего боя. Они изображены мечами и луками на жетонах трофеев.
- Все нейтральные существа (и мечники, и лучники), изображенные на одном жетоне, составляют отряд, лучники из соседних замков в этот отряд не входят, но входят в армию. Это важно для правильного применения умений Армуса и Корнибуса.
- Сила армии нейтральных существ равна сумме мечей на жетоне в атакованном замке и луков на жетонах в соседних замках с атакованным. Таким образом, лучники в атакованном отряде не добавляют силу нейтральной армии, в отличие от лучников в соседних замках.
- Сила армии игрока равна сумме показателей силы на картах существ его армии.
- Для похода необязательно иметь проложенный маршрут до замка с трофеем.
- Поход можно начать только из замка, в котором есть хотя бы одно здание игрока. Игрок сам выбираем замок со своим зданием, из которого он начинает поход.

Стоимость похода равна цене трофея и стоимости пути до него. Цена трофея равна порядковому номеру текущей эпохи, а стоимость пути рассчитывается, исходя из 1 монеты за каждый не принадлежащий игроку маршрут (в том числе нейтральный) от замка игрока до замка с трофеем. Может быть уменьшена умениями легендарных существ и условиями эпохи трофеев.

Важно: в эпоху мира фракции не получают оплату за использование своих маршрутов, но в эпоху войны каждая получает по 1 монете за свой маршрут, использованный другой фракцией.

Если на этапе подготовки к игре был добавлен модуль «Случайные события», то объявив о походе, откройте верхнюю карту в колоде походов и зачитайте ее свойства.

- Итоговая сила нейтральных существ может измениться.
- Победа над существами может лишить игрока монеты, либо, наоборот, принести ее.
- Если у игрока нет монет, то победа над слабым врагом не лишит его монеты.
- Умение Винкума всегда приносит 1 монету при завоевании трофея, независимо от карт походов и в дополнение к ним.
- После оглашения результатов похода переверните верхнюю карту лицевой стороной вниз и перетасуйте колоду.
- Фракция, в чьей армии присутствует Темпус, может открыть сразу две карты походов и выбрать из них одну.

Все жетоны трофеев игрока формируют Реликвиум, определяющий славу фракции, которая складывается из славы каждого трофея, указанной на обороте жетона.

--

Игроки продолжают совершать действия по очереди пока все не спасуют. Игрок может пропустить ход как по собственной инициативе, так и при нехватке монет для оплаты действий. После этого он уже не сможет совершать действия в текущей эпохе. Когда все игроки спасовали, фаза действий заканчивается.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

«Во времена мира, когда растут города, в цене древесина и камень, но когда фракции снаряжают армии для новых завоеваний, ценятся только еда и кровецмень, защищающий от магии».

В этой фазе игроки получают доход от своих зданий и дополнительный доход эпохи.

ДЕЙСТВИЯ ЗДАНИЙ

В зависимости от отношений фракций в текущей эпохе ценность ресурсов различается:

РЕСУРС	БАЗОВАЯ ЦЕНА	ЭПОХА МИРА	ЭПОХА ВОЙНЫ
Еда	1	1	2 (+1)
Древесина	1	2 (+1)	1
Камень	2	3 (+1)	2
Кровецмень	2	2	3 (+1)

Например, фракция построила 3 фермы, 2 лесопилки, 1 каменоломню и 1 шахту. В эпоху мира ее доход составит 12 монет (3 за фермы, 4 за лесопилки, 3 за каменоломню и 2 за шахту), в эпоху же войны он был бы равен 13 монетам (6 за фермы, 2 за лесопилки, 2 за каменоломню и 3 за шахту).

Каждый игрок передвигает фишку богатства на количество делений, равное полученному доходу от зданий.



ПРИМЕР СТОИМОСТИ ПОХОДА

Четвертая эпоха. Эпоха артефактов. Мир.

Стоимость похода Легиона хаоса на нейтральных существ (левый верхний замок) составит 5 монет – цена трофея равна 4 монетам (порядковый номер текущей эпохи), а стоимость пути 1, так как используется один маршрут Братства гор от соседнего замка с фермой Легиона.

Стоимость похода Братства гор составит 4 монеты – цена трофея равна 4 монетам, а стоимость пути 0, так как из соседнего замка с лесопилкой Братства есть канал, принадлежащая этой фракции.

Стоимость похода Альянса природы составит 4 монеты – цена трофея равна 4 монетам, а стоимость пути 0, так как в армии Альянса есть Кабаллус, и фракция выбирает путь от замка с шахтой по своей дороге и двум нейтральным тропам.

ДОХОД ЭПОХИ

В зависимости от эпохи игроки получают дополнительный доход:

			
ЭПОХА СТРОЕНИЙ	ЭПОХА АРТЕФАКТОВ	ЭПОХА СУЩЕСТВ	ЭПОХА ТРОФЕЕВ
Доход равен количеству замков, в которых есть хотя бы одно здание игрока.	Доход равен суммарному влиянию артефактов игрока.	Доход равен суммарной силе армии игрока.	Доход равен суммарной славе трофеев игрока.

Каждый игрок передвигает фишку богатства на количество делений, равное полученному доходу эпохи.

Важно: если делений на шкале игрока недостаточно, чтобы отразить весь доход, то он использует соседнюю справа шкалу, продолжая перемещать фишку на стороне другой фракции.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

После завершения фазы доходов четвертой эпохи каждый игрок подсчитывает победные очки по следующим направлениям:

- **Богатство.** Добавьте столько победных очков, сколько соперников обгоняете по количеству монет, которое указано на шкале богатства. Например, если игрок А имеет 15 монет, игрок В – 14, игрок С – 14, а игрок D – 10, то победные очки распределятся следующим образом: А – 3 ПО, В – 1 ПО (равенство с игроком С, обгоняет только игрока D), С – 1 ПО, D – 0 ПО.
- **Влияние.** Суммируйте влияние всех своих артефактов. Добавьте столько победных очков, сколько соперников обгоняете по общему влиянию артефактов.
- **Сила.** Суммируйте силу всех существ в своей армии. Добавьте столько победных очков, сколько соперников обгоняете по общей силе своей армии.
- **Слава.** Суммируйте славу всех своих трофеев. Добавьте столько победных очков, сколько соперников обгоняете по общей славе трофеев.

Игрок, набравший больше всего победных очков, становится победителем. В случае ничьи сравните суммы абсолютных значений по всем четырем направлениям у игроков, претендующих на победу – у кого она больше, тот и объявляется триумфатором.

ЦЕЛОСТНЫЙ МИР

Действие всех игр «Интаглифа» происходит в едином мистическом мире Сигиллума, истории персонажей и мест разных игр тесно переплетаются. Подтверждением этого принципа служат также компоненты, которые входят в состав одних игр, но могут быть использованы и в других.

ДИПЛОМАТИЯ

Карты дипломатии дополнения «Полководцы» для настольной игры «Реликвиум» могут быть использованы в настольной игре «Тетраномикон» в качестве дополнительного модуля «Дипломатия», который позволяет получать преимущества от взаимных отношений между фракциями.



Между фракциями существует два типа дипломатических отношений: война и союз (мир). Для фиксации статуса отношений применяются карты дипломатии, которые игроки кладут соответствующей стороной вверх перед собой. Таким образом, в любой момент игры, взглянув на карты дипломатии перед собой, игрок может увидеть статус его отношений с другими фракциями.

Если игроки решили добавить в игру модуль «Дипломатия», то на этапе подготовки к игре они берут при игре вчетвером по три, а при игре втроем по две (при игре вдвоем модуль не используется) карты дипломатии с символом своей фракции и передают по одной другим игрокам, которые те кладут стороной мира вверх.

В фазе инициативы после определения первого игрока (и начиная с него) каждый игрок по очереди в направлении по часовой стрелке может изменить отношения с одной любой фракцией на противоположное, перевернув соответствующие карты дипломатии сразу у обеих фракций, либо оставить все как было. После того, как все игроки совершили по одному действию дипломатии, начинается фаза смены эпох.

Теперь отношения между фракциями определяются не соотношением существ мира и войны, а соотношением карт дипломатии союза (мира) или войны, при равенстве отношения остаются прежними, а при равенстве в первой эпохе их определяет первый

игрок. Он либо сам принимает решение, либо отдает это на волю случая, подбрасывая жетон первого игрока, как монетку.

В фазе доходов после получения дополнительного дохода эпохи игроки также получают доход от дипломатии:

- игрок получает по 1 монете от каждой фракции, с которой он ведет войну и чья сила армии меньше, чем его;
- игрок получает по 1 монете от каждой фракции, с которой он состоит в союзе и чье влияние меньше, чем его;

Дипломатия – это своего рода пари между фракциями, которые они заключают в начале эпохи, чтобы получить выигрыш в конце.

ТРОФЕИ

Жетоны трофеев «Тетраномикона» могут быть использованы в качестве нейтральных существ и в настольной игре «Реликвиум». Их сила будет складываться, как и в «Тетраномиконе», из мечей на жетоне в области защиты и луков на жетонах в соседних областях. Игроки могут разместить их в свободных областях при подготовке к игре, конфигурируя в зависимости от желаемого темпа игры и ее сложности, но соблюдая симметричность, чтобы не создавать особых преимуществ ни для одной из фракций, пример ниже.



ВОЛЬТУС

«Вольтус – еще один, наряду с Магнусом, пример того, как могла бы сложиться судьба Мануса, поменяй течение времени свое направление. Пара взмахов маятника Темпуса, и к созданию утраченной длани для Мануса помимо выдающихся механиков и кузнецов, магов и алхимиков присоединились и экспериментаторы с электричеством. Для выявления самого эффективного механизма они устроили испытание прототипов, победу в котором одержала электрическая длань. Ее способность поражать сразу несколько целей оказалась поистине впечатляющей».

В состав «Тетраномикона» входят промо-карты Вольтуса для двух других проектов «Интаглифа»:

- Карточка для «Бестиария Сигиллума», настольной игры, сочетающей глубину пошаговых стратегий с разнообразием това-игр, где игроки призывают в свою армию легендарных существ с уникальными способностями, чтобы с их помощью разрушить замок оппонента. Карточка имеет двусторонний дизайн: с одной стороны в стиле коллекционного издания, а с другой – юбилейного (размеры карт в обоих изданиях одинаковые). Владельцы любого издания смогут пополнить свою коллекцию персонажей, при этом расширения органайзера не потребуется – дизайн способностей разработан таким образом, чтобы использовать при игре за Вольтуса фишки Магнуса, его альтернативной сущности.
- 2 карты для «Артефактума», стратегической карточной игры-автоматлера. Каждый игрок сможет пополнить свою колоду новым воином Братства гор с умением «Наблюдатель», которого ранее не было у этой фракции.



ИГРОВЫЕ ФАЗЫ



ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

- Определите игрока, имеющего меньше всего монет, и передайте ему жетон первого игрока.



ФАЗА СМЕНЫ ЭПОХ

- Откройте карту новой эпохи.
- Добавьте нейтральных существ.
- Обновите пул доступных существ.
- Обновите пул доступных артефактов.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

- По очереди, начиная с первого игрока, выполняйте действия:
- добыча и транспортировка ресурсов;
 - создание артефактов;
 - формирование армии;
 - завоевание трофеев.



ФАЗА ДОХОДОВ

- Получите доход от зданий.
- Получите дополнительный доход эпохи.

СТОИМОСТЬ ДЕЙСТВИЙ



СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЯ

3 монеты и увеличивается на 1 монету за каждый не принадлежащий игроку маршрут до зданий нижестоящих уровней.



СТРОИТЕЛЬСТВО МАРШРУТА

4 монеты и уменьшается на 1 монету за каждый из двух замков с двумя или более зданиями, которые он соединяет.



СОЗДАНИЕ АРТЕФАКТА

Бесплатно.
Чтобы создать артефакт, игрок сначала должен выполнить условия, описанные на его карте.



ПРИЗЫВ СУЩЕСТВА

Равна порядковому номеру призываемого в армию игрока существа.



ПОХОД ЗА ТРОФЕЕМ

Складывается из цены трофея, равной номеру текущей эпохи, и цены пути до него: 1 монета за каждый маршрут, не принадлежащий игроку.