

Тетраномикон. Базовый геймплей

v.0.7

Полный текст будет сверстан после успешного завершения кампании в зависимости от достигнутых сверхцелей и итогов финального тестирования.

Партия длится 4 эпохи, каждая из которых включает 4 фазы:

- фаза инициативы;
- фаза действий;
- фаза доходов;
- фаза существ.

Фаза инициативы

Определите игрока, имеющего меньше всего монет, и передайте ему жетон первого игрока. В случае равенства минимальных значений богатства у нескольких игроков, жетон получает тот из них, кто находится раньше по часовой стрелке от текущего владельца жетона.

Если в фазе инициативы происходит смена первого игрока, то лишившаяся жетона фракция получает в качестве компенсации одну монету (передвигает фишку на одно деление по своей шкале богатства).

Фаза действий

Каждый игрок по очереди, начиная с первого, выполняет одно из четырех действий:

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

Добыча и транспортировка ресурсов

На игровом поле размещены города-замки, соединенные между собой дорогами и реками. Каждый такой замок имеет от 3 до 4 башен, указывающих на доступные места для строительства и тип местности, который определяет вид постройки и, соответственно, его уровень.

- равнина – ферма (1 уровень)
- лес – лесопилка (2 уровень)
- горы – рудник (3 уровень) или каменоломня (4 уровень)

По рекам и дорогам можно проложить водный и сухопутный маршруты.

Действием «Добыча и транспортировка ресурсов» игрок может либо возвести строение, либо проложить маршрут.

Строение

Оплатите стоимость строения и разместите соответствующий жетон на подходящую башню замка.

- Башня для строительства должна размещаться в клетке с подходящим типом местности.
- Нельзя построить здание в городе с нейтральными монстрами.

- Если в городе еще нет ни одного здания, то строительство в нем возможно, только если он соединен проложенным маршрутом с другим городом.
- Игрок может иметь в одном замке только то количество строений, которое не превышает номера текущей эпохи. Например, в первой эпохе игрок может построить только по одному своему строению в каждом городе.
- Строящееся здание должно иметь доступ к каждому типу собственных зданий предыдущих уровней. Например, чтобы построить лесопилку, в этом же городе или в другом, к которому есть проложенный маршрут, должна быть ферма этого игрока. Для строительства же каменоломни нужен доступ и к собственному руднику, и к лесопилке, и к ферме. Маршруты при этом не обязательно должны принадлежать игроку, а нижеуровневые здания не обязательно должны быть ближайшими к месту строительства, то есть игрок сам решает, откуда доставлять ресурсы.

Стоимость строительства равна четырем монетам и увеличивается на одну монету за каждый не принадлежащий игроку маршрут до нижеуровневых зданий. Может быть уменьшена свойствами легендарных существ.

Маршрут

Оплатите стоимость маршрута и разместите жетон маршрута соответствующей стороной вверх на участке между городами.

- На одном участке может располагаться только один жетон.

Стоимость маршрута равна четырем монетам и уменьшается на одну монету за каждый город с тремя или четырьмя зданиями, который он соединяет. Может быть уменьшена свойствами легендарных существ.

Создание артефактов

«Артефакты – это не только легендарное оружие, на поиски которого фракции тратят ресурсы, но и награды, создаваемые в честь выдающихся достижений, а также изобретения, повышающие эффективность тех или иных процессов. Собранные в одном месте – Артефактуме – они показывают истинный прогресс фракции».

Оплатите стоимость создания артефакта, возьмите его карту из пула доступных артефактов и положите перед собой. Все карты артефактов игрока формируют Артефактум, который определяет влияние фракции.

- Чтобы создать артефакт, игрок сначала должен выполнить условия, описанные на его карте.
- Взяв карту артефакта, поместите на освободившееся место новую карту лицевой стороной вверх из колоды артефактов текущей эпохи.
- Нельзя открыть карту артефакта следующей эпохи, если колода текущей эпохи закончилась.

Стоимость создания артефакта указана на карте в левом верхнем углу. Может быть уменьшена свойствами легендарных существ.

Формирование армии

Оплатите стоимость вызова легендарного существа, возьмите его карту из пула доступных существ и положите перед собой. Все карты существ игрока формируют Армию, которая определяет силу фракции.

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

Стоимость вызова указана на карте в левом верхнем углу. Может быть уменьшена свойствами легендарных существ.

Завоевание трофеев

Оплатите стоимость похода за трофеями, возьмите жетон трофея и положите перед собой. Все жетоны трофеев игрока формируют Реликвиум, который определяет славу фракции.

- Итоговая сила нейтральных монстров с учетом поддержки из соседних городов не должна быть больше силы армии игрока.
- Сила армии игрока равна сумме мечей на картах существ его армии.
- Для похода необязательно иметь проложенный маршрут до города с трофеем.
- Игрок сам выбирает город со своим зданием, из которого он начинает поход.

Стоимость похода равна уровню трофея, указанному на его жетоне, и увеличивается на одну монету за каждый не принадлежащий игроку маршрут (в том числе не проложенный) от города игрока до города с трофеем. Может быть уменьшена свойствами легендарных существ.

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 доходов

В этой фазе игроки получают базовый доход и доход от своих строений. Сначала определите ценность каждого типа ресурсов в текущей эпохе – чем больше уровень строения, тем выше его ценность.

Стандартное распределение уровней для получения дохода:

- каменоломня – 4 уровень;
- рудник – 3 уровень;
- лесопилка – 2 уровень;
- ферма – 1 уровень.

Но в зависимости от обилия строений каждого типа на игровом поле их ценность меняется. Посчитайте суммарное количество всех строений каждого типа. Строениям с наибольшим количеством присваивается первый уровень и так далее. В случае равенства присваивается уровень в соответствии со стандартным распределением.

Например, на поле есть 2 фермы, 3 лесопилки и 3 рудника, значит строением первого уровня будет лесопилка, второго – рудник, а третьего – ферма.

Каждый игрок передвигает фишку богатства на количество делений, равное сумме уровней своих строений на игровом поле.

Используя пример выше, если у игрока 2 фермы и 2 лесопилки, то он получает 8 монет ($2 \cdot 3 + 2 \cdot 1$), то есть передвигает фишку на 8 делений по шкале богатства.

Фаза существ

В этой фазе происходит появление новых нейтральных монстров и обновление пула доступных к вызову существ.

Разместите в освобожденные от нейтральных монстров замки, в которых нет ни одного строения игроков, по одному жетону трофеев, следуя правилам размещения трофеев как при подготовке к игре, с той лишь разницей, что минимальный уровень трофеев будет равен текущей эпохе.

Переверните жетоны трофеев лицевой стороной вверх.

Уберите непризванных существ текущей эпохи и выложите лицевой стороной вверх четыре карты существ из колоды следующей эпохи. Карты несозданных артефактов при этом остаются на своих местах.

В четвертой эпохе вместо фазы существ происходит определение победителя.

Определение победителя

По окончании фазы доходов четвертой эпохи каждый игрок подсчитывает победные очки по следующим направлениям:

- **Богатство.** Добавьте столько победных очков, сколько соперников обгоняете по 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 стоимость всех своих артефактов. Добавьте столько победных очков, сколько соперников обгоняете по общей стоимости артефактов.
- **Сила.** Суммируйте силу всех существ в своей армии. Добавьте столько победных очков, сколько соперников обгоняете по общей силе своей армии.
- **Слава.** Суммируйте уровни всех своих трофеев. Добавьте столько победных очков, сколько соперников обгоняете по общему уровню трофеев.

Игрок, набравший больше всего победных очков, становится победителем. В случае ничьи сравните суммы абсолютных значений всех четырех направлений каждого игрока, претендующего на победу – у кого она больше, тот и объявляется триумфатором.