



ВЕРШНИКИ

СКИФІІ

АВТОР ГРИ — ШЕМ ФІЛЛІПС  
ІЛЮСТРАЦІЇ ТА ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН — ШЕМ ФІЛЛІПС  
©2021 GARPILL GAMES  
WWW.GARPILL.COM

Lord of  
Boards



WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA

## ОГЛЯД ГРИ

Багато століть тому грецька, перська й асирійська імперії контролювали величезні території та багатства. Однак, попри їхні укріплення і грізні війська, у землях над Чорним морем почали ширитися чутки про ще грізнішого ворога...

Вони з'явилися верхи на конях: безжалні вояки — і чоловіки, і жінки. Вправні з мечем, сокирою і луками. А втім вони не були безмозкими дикунами. Їхні ремісники славилися вмінням виготовляти витончені золоті прикраси, шкіряні обладунки й рекурсивні луки. Вони тренували орлів для полювання і війни. Дехто навіть вважає, що вони стали основою для грецьких легенд про амазонок. І вони були чимось більшим, ніж просто легендою чи казкою. Вони були вершниками Скіфії!

## МЕТА ГРИ

Мета гри «Вершники Скіфії» — набрати найбільше переможних очок (ПО) наприкінці гри. Переможні очки можна здобути за набіги на поселення, захоплення здобичі й виконання завдань. Гравцям доведеться збирати загони, дресувати тварин і запасатися провізією. Гра закінчується, коли на ігровому полі залишається тільки 2 доступні місця набігів або 2 завдання.

## ВМІСТ ГРИ

32 маркери срібла



1 мішечок для здобичі

32 маркери кумису



14 маркерів золота



20 маркерів возів



32 маркери провізії



20 маркерів спорядження



26 маркерів худоби



31 робітник



x7



x11



x13

32 маркери поранень



4 маркери рахунку



6 кубиків



x2



x2



x2

4 планшети гравця



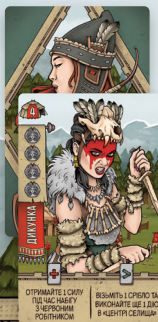
1 ігрове поле



8 карт героїв



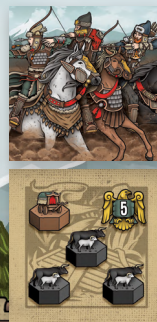
76 карт персонажів



36 карт тварин



26 жетонів завдань



14 карт схем ШІ



2 карти персонажів ШІ



## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Щоб підготувати гру, виконайте такі кроки:

1. Покладіть ігрове поле на центр стола.
2. Перетасуйте жетони завдань і покладіть горілиць по 1 з них на кожне з двох місць у скіфському селищі (верхня ліва частина ігрового поля).
3. Потім покладіть долілиць по 1 завданню на кожне місце набігу в Кімерії, Ассирії та Персії. Якщо у грі менше ніж 4 учасники, то деякі місця з правого краю ігрового поля не використовують. Ви не викладаєте туди жетонів завдань. Усі невикористані завдання, не дивлячись, поверніть у коробку.
4. Покладіть усі маркери здобичі (золото, спорядження, вози й худобу) в мішечок для здобичі. Ретельно перемішайте їх, навмання витягніть з мішечка й покладіть на місця набігів потрібну кількість маркерів здобичі. Кількість вказана на синьому символі набігу над кожним таким місцем. Для Кімерії, Ассирії та Персії покладіть маркери здобичі поверх жетонів завдань. Для Греції просто покладіть здобич безпосередньо на ігрове поле (Греція не отримує завдань). Знову таки, якщо у грі менше, ніж 4 учасники, деякі місця з правого краю ігрового поля не використовують. Решту маркерів здобичі витягніть з мішечка й покладіть біля ігрового поля, утворюючи загальний запас.
5. До цього загального запасу додайте всі маркери срібла, кумису, провізії, поранень, а також кубики.
6. Поставте по 1 робітникові вказаного кольору над кожним місцем набігу. Їх можна ставити так, щоб вони закривали символи здобичі й робітників.
7. Поставте по 1 синьому робітникові на кожну з трьох нижніх правих локацій у скіфському селищі («Центр селища», «Намет для зібрань» і «Ринок»).
8. Потім кожен гравець бере 1 планшет гравця і маркер рахунку відповідного кольору. Маркер рахунку треба розмістити на поділці «0» треку ПО на ігровому полі. Також усі гравці беруть по 3 маркера срібла й 1 маркеру провізії із загального запасу.
9. Дайте кожному гравцеві по 1 синьому робітникові. Усіх невикористаних робітників тепер можна повернути в коробку.

Ось приклад того, який вигляд матиме верхня половина ігрового поля після виконаних приготувань для гри втрьох.



- Перетасуйте окремо карти героїв, персонажів і тварин, утворивши закриті колоди. Карти схем і персонажів ШІ поверніть у коробку, бо їх використовують лише в соло-грі (див. с. 16–19).
- Покладіть колоду тварин біля ігрового поля, відкрийте 3 верхні карти й викладіть їх горілиць у ряд.
- Викладіть горілиць із колоди героїв таку кількість верхніх карт, яка дорівнює кількості гравців плюс 1.
- Біля кожної карти відкритого героя викладіть горілиць по 1 верхній карті з колоди персонажів. У підсумку ви повинні мати в ігровій зоні певну кількість пар карт, кожна з яких складається з 1 карти героя та 1 карти персонажа.
- Навмання виберіть першого гравця. Потім у зворотному порядку черговості ходів (починаючи з гравця праворуч першого гравця і далі проти годинникової стрілки) кожен гравець вибирає собі одну з раніше утворених пар.
- Кожен гравець кладе горілиць свою карту героя на крайнє ліве місце на своєму планшеті гравця, а карту вибраного персонажа відразу праворуч карти героя.
- Невибрану карту героя разом з рештою карт героїв поверніть у коробку.
- Покладіть колоду персонажів біля ігрового поля, а невибрану карту персонажа біля цієї колоди. Ця невибрана карта утворює скид персонажів. Роздайте кожному гравцеві по 5 карт персонажів, з яких треба залишити 3 карти для початкової руки, а інші 2 карти скинути.

Приклад. У грі втроях пурпуровий гравець останній за черговістю ходів. Він першим вибирає собі пару карт — героя Вадаша та Крамарку, і кладе їх на свій планшет.



## ОГЛЯД ПЕРЕБІГУ ГРИ

Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець повністю виконує свій хід. У свій хід гравець може ПРАЦЮВАТИ або ЗДІЙСНИТИ НАБІГ. Гравці виконуватимуть ходи, поки не активується 1 з 2 умов закінчення гри (див. с. 10). Хай яку дію вибере гравець, структура ходу завжди однакова:

1. Розмістити робітника й виконати його дію.
2. Узяти іншого робітника й виконати його дію.

## ПРАЦЯ

Для успішного набігу надзвичайно важливо мати сильний загін і достатньо провізії. Тож перед тим як здійснити набіг, доведеться попрацювати, щоб зібрати загін і застатися провізією. Усе це робиться в селищі скіфів — у верхній частині игрового поля.

Є 8 різних будівель, що дозволяють виконувати різні дії (докладніше див. с. 11–14). Вирішивши працювати, активний гравець повинен спершу помістити робітника зі свого особистого запасу на локацію будь-якої доступної будівлі в селищі скіфів. Будівлю вважають доступною лише тоді, якщо на ній немає робітника. Одразу після розміщення свого робітника гравець може один раз виконати дію цієї будівлі. Після завершення дії гравець повинен узяти іншого робітника (одного з трьох, які були в селищі на початку його ходу) і повернути його до свого особистого запасу. Узнявши нового робітника, гравець може один раз виконати дію його будівлі. Якщо гравець не хоче, то може й не виконувати дію цієї будівлі (стосується всіх будівель у грі).

На початку гри «Конюшні» і «Намет вождя» недоступні, бо на ці локації треба розміщувати сірого або червоного робітника. У жодну з цих будівель ніколи не можна розміщувати синього робітника. Також зверніть увагу, що «Майстерня срібляра» і «Ферма» дають різні винагороди залежно від того, якого кольору робітника гравець розміщує чи бере з будь-якої з цих будівель.

Приклад. Під час першого ходу в партії гравець може відправити свого синього робітника в «Казарми», «Майстерню срібляра» чи «Ферму». Виконавши дію вибраної будівлі, гравець потім повинен узяти робітника з «Центру селища», «Намету для зібрань» чи «Ринку». Якщо гравець хоче, то може також виконати дію і цієї будівлі.



## НАБІГ

Щойно гравець найме достатньо персонажів до свого загону й запасеться провізією, то може у свій хід здійснити набіг на поселення (Кімерія, Ассирія, Персія чи Греція). Для цього гравцеві треба виконати 3 умови:

- 1 Мати робітника потрібного кольору.
- 2 Зібрати достатньо великий загін.
- 3 Запаситися достатньою кількістю провізії та возів.

Кожне поселення має свої вимоги до набігу. Наприклад, це центральне поселення в Персії вимагає сірого чи червоного робітника, загін зі щонайменше 4 персонажів, 2 провізії та 1 віз.



Вирішивши здійснити набіг на поселення, гравець повинен виконати такі кроки:

1. Розмістити свого робітника на одне з відведених для нього місць біля поселення (він залишається там до кінця гри).
2. Заплатити до загального запасу потрібну кількість провізії та возів.
3. Необов'язково: заплатити кумис до загального запасу (за кожен маркер кумису гравець отримує тимчасове збільшення сили загону на 1).
4. Кинути вказану кількість кубиків і додати їхні значення до загальної сили загону, щоб визначити, скільки ПО чи поранень гравець отримає за набіг.
5. Вибрати одне з місць набігів, що є в цьому поселенні. Узяти звідти здобич і нового робітника та додати їх до свого особистого запасу.
6. Якщо під здобутою здобиччю був жетон завдання, його треба перевернути горілиць і залишити на тому самому місці на ігровому полі.

Персонажі володіють різними властивостями, які можна активувати під час набігу. Деякі з властивостей дають додаткові очки сили, а інші дозволяють уникнути поранень або пропонують додаткові нагороди за набіги на певні цивілізації. Наприклад, ця Карателька має принести 2 срібла під час набігу на Ассирію перед тим як зазнати поранення і, можливо, загинути в бою.

Після виконання цих кроків хід гравця завершується. Далі настає черга наступного за годинниковою стрілкою гравця. Як і перед тим, активний гравець може або ПРАЦЮВАТИ, або ЗДІЙСНИТИ НАБІГ.



## КИДАННЯ КУБИКІВ

Після сплати потрібної для набігу кількості провізії та возів, гравець завжди кидає кубики. У лівій частині ігрового поля вказано скільки червоних і білих кубиків треба кинути для кожної цивілізації. Кількість жовтих кубиків залежить від того, на скількох місцях набігів у вибраному поселенні є 1 чи більше маркерів золота.

Приклад. Гравець, що першим здійснить набіг на це поселення в Ассирії, повинен буде кинути 1 червоний, 1 білий і 2 жовті кубики. Другий гравець, що теж вирішить пограбувати це поселення, кидатиме на 1 жовтий кубик менше, адже гравець перед ним забере все золото з одного з цих двох місць набігів.

Кожен кинутий кубик може принести гравцеві додаткові очки сили, поранення або взагалі нічого. Грані кубиків усіх кольорів зображені внизу ігрового поля.



## СИЛА

Кинувши кубики, гравець повинен поррахувати свою загальну силу. Для цього треба додати таке:

- 1) витрачений кумис (+1 очко сили за кожен маркер кумису);
- 2) значення кинутих кубиків (цифри на їхніх верхніх гранях);
- 3) силу членів загону і тварин (вказана у верхньому лівому кутку кожної карти);
- 4) властивості членів загону (деякі властивості дають додаткові очки сили за певних умов).

Поррахувавши свої очки сили, гравець визначає, скільки ПО чи поранень він може отримати. Набрані ПО треба відразу позначити на треку ПО, перемістивши маркер рахунку. Якщо гравець зазнає поранень, то повинен узяти із загального запасу маркери поранень і покласти їх на карти членів загону. На наступній сторінці ми докладніше розповімо про поранення.

Приклад. Гравець здійснює набіг на ассирійське поселення, зображене на малюнку вище. Маючи 14 очок сили, він здобуде 2 ПО. Якби гравець мав 16 чи більше очок сили, то здобув би 4 ПО. А якби мав менше ніж 10 очок, то не здобув би ПО та отримав би 2 поранення.







## КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри активується, коли на ігровому полі залишається тільки 2 доступних місця набігів або 2 завдання (горілиць чи долілиць). Якщо справджується одна з цих умов, активний гравець завершує свій хід, виконавши всі свої незавершені дії. Потім кожен гравець (і активний гравець теж) виконує по 1 останньому ходу перед закінченням гри.

## ПІДРАХУНОК ОЧОК

Після закінчення гри кожен гравець може отримати додаткові ПО, переміщаючи в разі потреби свої маркери рахунку на треку ПО. Додаткові ПО отримують за таке:

1. **Члени загону.** ПО, вказані в лівій нижній частині деяких карт.
2. **Тварини.** ПО, вказані у верхній частині деяких карт.
3. **Завдання.** ПО, вказані на кожному жетоні завдання.
4. **Здобич.** ПО, вказані на планшетах гравців.
  - Кожен маркер золота = 2 ПО
  - Кожен маркер спорядження = 1 ПО
  - Кожен маркер возу = 1 ПО
  - Кожні 2 маркери худоби = 1 ПО

Після того як усі гравці відмітять свої додаткові ПО на треку ПО перемагає той, у кого в підсумку виявиться найбільше ПО. У разі нічиєї перемагає той, хто має найбільшу кількість завдань, найнятих персонажів і тварин разом. Якщо далі нічия, то перемагає той, хто має найбільше срібла, провізії та кумису. Якщо й далі нічия, то всі претенденти ділять перемогу.

## БІЛЬШЕ НІЖ 50 ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

Якщо гравець набирає 50 ПО, то повинен вертикально поставити свій маркер рахунку, перемістивши його на позначку «0» треку ПО, і далі рахувати як завжди. Тепер результат гравця дорівнює 50 ПО плюс позиція його маркера на треку ПО.

У рідкісних випадках, коли гравець набирає 100 ПО, то також повертає маркер рахунку на позначку «0», лише десь занотовуючи, що тепер до кількості ПО на треку треба додати 100 ПО.

## КОНЮШНІ

Використовуючи «Конюшні», гравець може заплатити 2 срібла й отримати будь-якого 1 орла або заплатити 1 спорядження й отримати будь-якого 1 коня.

У будь-якому разі можна вибирати лише з трьох карт тварин, що лежать горілиць біля ігрового поля. Узявши тварину, на її місце треба негайно покласти горілиць верхню карту з колоди тварин. Якщо колода вичерпається, треба перетасувати скид карт тварин, щоб сформувати нову колоду. У рідкісних випадках, коли вичерпаються і колода, і скид, гравці більше не можуть отримувати орлів чи коней.

Отримавши орла, гравець повинен покласти його над одним з п'яти місць на своєму планшеті. Для цього треба засунути карту під планшет так, щоб захвати частину карти із зображенням коня. Отримавши коня, гравець повинен покласти карту знизу планшета, сховавши частину карти з орлом. Не обов'язково розміщувати карту над чи під тим місцем на планшеті, де вже є карта персонажа. Однак під час набігу можна використовувати лише тих тварин, які належать персонажам. Розмістивши тварину, потім її вже не можна переміщувати на інше місце на планшеті. Отримавши нову тварину, гравець може скинути 1 тварину зі свого планшета, щоб розмістити нову тварину на її місце. Гравець ніколи не може мати більше ніж 5 орлів чи 5 коней.

Коні дають ПО наприкінці гри та очки сили під час набігів. Деякі орли роблять те саме, а є орли, що подвоюють властивості карт персонажів або дозволяють використовувати властивості розіграшу карти завдяки дії в «Центрі селища».



Якщо цей орел належить Загарбнику, то він подвоює властивість персонажа під час набігів. Отже, під час набігу на Кімерію гравець отримає не 1, а 2 додаткові ПО завдяки своєму Загарбнику.

Зауважте, що цей орел не подвоює силу персонажа.



Коли цей орел належить Лиходійці, то він дозволяє гравцеві використати властивість персонажа та отримати 1 карту й 1 провізію під час виконання дії в «Центрі селища».

## КАЗАРМИ

Використовуючи «Казарми», гравець може найняти 1 персонажа з руки або заплатити рівно 1 маркер кумису, щоб прибрати 2 маркери поранення зі своїх членів загону, повернувши маркери до загального запасу.

Наймаючи персонажа, гравець вибирає 1 карту з руки й платить до загального запасу кількість срібла, зображену на цій карті. Потім треба покласти цю карту на будь-яке доступне місце на своєму планшеті. 5 місць на планшеті означають, що кожен гравець може мати щонайбільше 5 членів загону. Розмістивши персонажа, потім гравець уже не зможе його перемістити на інше місце на своєму планшеті. Однак скинувши члена загону, можна звільнити місце для нового. У загоні може бути кілька однакових персонажів.



## МАЙСТЕРНЯ СРІБЛЯРА

Використовуючи «Майстерню срібляра», гравець може отримати срібло із загального запасу. Розмістивши на цю локацію чи забравши звідти синього робітника, гравець отримує 3 срібла. За допомогою сірого чи червоного робітника можна отримати лише 2 срібла.

Після завершення свого ходу гравець ніколи не може мати в особистому запасі більше ніж 8 маркерів срібла. Нагадування про це є на кожному планшеті.



## ФЕРМА

Використовуючи «Ферму», гравець може отримати певну кількість провізії або 1 віз із загального запасу. Розмістивши на цю локацію чи забравши звідти синього чи сірого робітника, гравець отримує 2 провізії. За допомогою червоного робітника можна отримати 3 провізії або 1 віз.

Після завершення свого ходу гравець ніколи не може мати в особистому запасі більше ніж 8 маркерів провізії. Нагадування про це є на кожному планшеті. Гравець може мати будь-яку кількість здобичі. Однак маркери здобичі в загальному запасі обмежені кількістю компонентів.



## НАМЕТ ВОЖДЯ

Використовуючи «Намет вождя», гравець може заплатити 1 худобу й отримати 2 провізії та 1 кумис із загального запасу або виконати 1 завдання.

Щоб виконати завдання, треба заплатити певну кількість срібла та здобичі або скинути з руки карти, що в сумі дають певну кількість очок сили. Доступними є лише ті завдання, які лежать горілиць на ігровому полі, а їхнє безпосереднє розташування не має значення.

Виконавши завдання, гравець забирає його жетон з ігрового поля і кладе долілиць біля свого планшета. Виконані завдання дають ПО наприкінці гри.



Для виконання цього завдання треба заплатити 1 віз і 3 худоби. За це завдання наприкінці гри ви отримаєте 5 ПО.



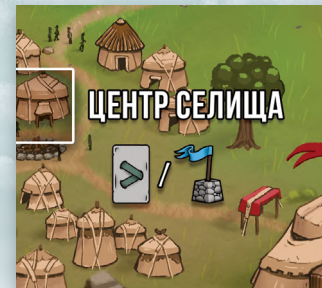
Для виконання цього завдання гравцеві треба скинути з руки карти, що дають загалом 8 чи більше очок сили. Це завдання принесе вам 4 ПО наприкінці гри. Зауважте, що для виконання цього завдання ви не можете використати очки сили, отримані від членів загону, тварин і кумису.

Після завершення свого ходу гравець ніколи не може мати в особистому запасі більше ніж 8 маркерів провізії чи 8 маркерів кумису. Нагадування про це є на кожному планшеті.

## ЦЕНТР СЕЛИЩА

Використовуючи «Центр селища», гравець може зіграти 1 карту з руки, використати властивість героя або властивість орла.

Зігравши карту, гравець скидає її з руки й виконує дію, вказану в нижній правій частині цієї карти. Використовуючи властивість героя, гравець виконує дію, вказану в нижній частині карти героя. А використовуючи властивість орла, ви виконуєте дію, вказану на карті персонажа під дим орлом (див. для прикладу с. 11).



## НАМЕТ ДЛЯ ЗІБРАНЬ

Використовуючи «Намет для зібрань», гравець може взяти 2 карти з колоди персонажів або взяти 1 карту та 2 маркери кумису.

Після завершення свого ходу гравець ніколи не може мати в особистому запасі більше ніж 8 маркерів кумису чи 8 карт на руці. Нагадування про це є на кожному планшеті.

## РИНОК

Використовуючи «Ринок», гравець може або скинути 1 карту з руки й отримати 2 срібла, або скинути 2 карти й отримати 1 віз чи 1 спорядження із загального запасу.

Після завершення свого ходу гравець ніколи не може мати в особистому запасі більше ніж 8 маркерів срібла. Нагадування про це є на кожному планшеті. Гравець може мати будь-яку кількість здобичі. Однак маркери здобичі в загальному запасі обмежені кількістю компонентів.



## ТЕРМІНИ НА КАРТАХ

15

ТЕРМІНИ НА КАРТАХ

- Карта** Коли трапляється слово «карта», воно стосується карти чи карт на руді (узяти карту на руку, скинути карту з руки).
- Якщо поранено** Це стосується отримання 1 чи більше поранень під час набігу. Це не означає «за кожне отримане персонажем поранення».
- Якщо вбито** Це стосується отримання 1 фінального поранення, коли персонаж має силу 0. Гравець не може розміщувати додаткові поранення на вже вбитого персонажа.
- Загін** Це стосується будь-якого або всіх членів загону.
- Член загону** Це стосується будь-якого одного члена загону.
- Виконайте ще 1 дію в «Центрі селища»** Цей ефект дозволяє гравцеві виконати 1 з 3 можливих дій у «Центрі селища». Однак не можна двічі за один хід використовувати властивість героя чи того самого орла.
- Поміняйте одного з ваших орлів на доступного коня** Спершу поверніть 1 орла туди, де біля ігрового поля лежать 3 доступні карти тварин. Потім візьміть будь-яку карту з інших 3 карт тварин і розмістіть її як коня. Цю карту не обов'язково розміщувати під тим місцем, де раніше був орел.
- Виконайте дію будь-якої будівлі, ніби там був ваш робітник** Зверніть увагу якого робітника ви використовуєте для цієї дії. Наприклад, якщо ви використали синього робітника в «Центрі селища» і потім розіграли властивість цієї карти, то не можете потім виконати дію в «Конюшнях» чи «Наметі вождя» (для цих будівель потрібен сірий або червоний робітник).
- Більше, ніж ви** Для цієї умови нічиї не враховуються. Тобто треба мати, наприклад, менше коней за всіх гравців.
- Заплатіть одне, щоб узяти інше** Це стосується сплати одним предметом за інший. Гравець не може взяти будь-які предмети, якщо спершу не витратить попередні предмети. Наприклад, гравець не може зіграти Найманця, якщо має 0 ПО.

## СОЛО-ГРА: ОГЛЯД

У соло-варіанті гри ви змагатиметеся з вождем суперника, намагаючись набрати більше очок, ніж він. Ви виконуватимете ходи так само як у звичайній грі, за винятком того, що вождь ШІ (штучного інтелекту) блокуватиме 1 будівлю кожного ходу. У свій хід ваш суперник просто відкриватиме верхню карту схем ШІ та виконуватиме її ефекти.

## СОЛО-ГРА: ПРИГОТУВАННЯ

Приготування до гри не змінюються. Відкриваючи карти героїв і персонажів, ви відкриваєте лише 2 пари й вибираєте собі одну з них. Інша пара не знадобиться. Ви будете першим гравцем. Щоб підготувати суперника до гри, виконайте такі кроки:

1. Виберіть суперникові колір і розмістіть його маркер рахунку на поділці «0» треку ПО.
2. Перетасуйте карти схем ШІ та покладіть їх колодою долілиць.
3. Виберіть 1 карту персонажа ШІ для вашого суперника. Вона визначатиме рівень складності. Карти від найлегшого до найскладнішого рівня: Торговець, Вартова, Мисливиця, Вершниця. Дайте суперникові із загального запасу кількість маркерів провізії, вказану в лівій частині його карти персонажа.

## СОЛО-ГРА: ХОДИ СУПЕРНИКА

У хід суперника відкрийте верхню карту з колоди карт схем. Покладіть її горілиць, утворюючи скид карт схем. Потім, рухаючись донизу лівою половиною карти, перевірте, чи суперник може здійснити набіг. Якщо ні — суперник виконуватиме дію праворуч останньої можливої умови здійснення набігу. Якщо суперник виконує всі вимоги, то здійснює набіг.

Приклад. Для цієї карти схеми перевірте, чи залишилися доступні для набігу поселення в Персії. Якщо ні — ваш суперник виконує завдання. Якщо в Персії є 1 чи більше поселень для набігу, ви перевіряєте, чи суперник може заплатити 3 провізії. Якщо ні — суперник отримує 2 провізії. Однак якщо суперник має 3 провізії, тоді ви перевіряєте, чи має він достатньо очок сили для набігу. Якщо ні — суперник натомість отримує коня (зауважте, що в такому разі він не платить жодної провізії). Проте якби суперник мав досить очок сили для набігу, то, заплативши 3 провізії та витративши потрібну кількість очок сили, він здійснив би набіг. Суперник здобув би 8 ПО і прибрав би всю здобич з вибраного поселення.

Якщо буде треба взяти карту схеми, а колода вичерпана, то просто перетасуйте скид карт схем і сформуєте нову колоду.





## СОЛО-ГРА: ЗАВДАННЯ

Щоразу, коли ваш суперник має виконати завдання, він робитиме це за рухом стрілочок, зображених над символом завдання. Якщо на ігровому полі немає доступних завдань, суперник натомість отримує коня — так само як тоді, коли йому бракує очок сили для набігу.

Приклад. Усі поселення в Кімерії пограбовані, тож ваш суперник отримує завдання. За рухом стрілочок суперник має взяти завдання, розташоване найвище на ігровому полі (стрілочки вказують на рух згори донизу). Якщо в ряді є кілька завдань, суперник бере крайнє ліве з них.

Зауважте, що хоч поселення можуть бути на різній висоті на ігровому полі, всі поселення однієї цивілізації вважають розміщеними в одному ряді. Отже, у скіфському селищі є 2 ряди, а в зоні кожної цивілізації по 1 ряду поселень.

Викладайте всі отримані суперником завдання біля його колоди карт схем. Наприкінці гри ці завдання дадуть суперникові ПО.



## СОЛО-ГРА: ПРОВІЗІЯ

Суперник може мати необмежену кількість маркерів провізії.

## СОЛО-ГРА: КОНІ

Щоразу, коли суперник має отримати коня, він вибиратиме його залежно від позиції, вказаної над символом коня. Розміщуйте коней біля карти персонажа ШІ. Вашого суперника цікавить лише та частина кожної карти, яка стосується коня. Частина з орлом не має ніякого впливу на перебіг гри та фінальний підрахунок очок.

Приклад. Якщо за цією картою схеми суперникові бракує очок сили для набігу, то він отримує коня. Згідно з символами на карті суперник бере центрального коня з тих, які лежать біля ігрового поля.



## СОЛО-ГРА: НАБІГ

Якщо ваш суперник виконує всі умови для набігу, вказані на поточній карті схеми, виконайте такі кроки:

1. Приберіть усю здобич з вибраного місця для набігу, повернувши її до загального запасу. Якщо під здобиччю було завдання, переверніть його горілиць як у звичайній грі. Місце для набігу визначається символами під назвою цивілізації у верхній лівій частині карти схеми. Якщо вибране місце для набігу недоступне, треба вибрати наступне місце праворуч від нього. Якщо всі місця набігу праворуч вибраного недоступні, то тоді треба почати з крайнього лівого місця, рухаючись далі праворуч.
2. Заплатіть до загального запасу потрібну кількість провізії із запасу суперника.
3. Якщо треба, можете скинути карти коней для отримання додаткових очок сили. Деякі карти персонажів ШІ забезпечують його базовим рівнем сили, який ніколи не зменшується. Самі карти персонажів ШІ не можна скинути чи прибрати. Будь-які додаткові очки сили суперник отримує від карт коней. Використовуючи коней, суперник завжди намагається використати якомога меншу їхню кількість і не витратити зайвих очок сили, якщо це можливо.

Приклад. Ваш суперник має все потрібне для набігу на Ассирію. Він вибирає третє місце набігу з лівого краю ігрового поля й повертає всю здобич із цього місця до загального запасу. Потім суперник платить до загального запасу 3 провізії. Цей набіг потребує 3 очок сили, а суперник має 5. Вартова забезпечує 1 очко сили. Отже, треба скинути коней заради ще 2 очок сили. Суперник завжди воліє скидати якомога менше карт, тому він кладе до скиду карт тварин коня з силою 2. У підсумку суперник набирає 7 ПО, які відмічає на треку ПО.



## СОЛО-ГРА: ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Наприкінці гри ваш суперник здобуває додаткові ПО за свої завдання та всіх коней (але не орлів), що в нього залишилися. У разі нічиєї для визначення переможця застосовуються всі правила з базової гри. Зверніть увагу, що вождь ШІ ніколи не отримує ні срібла, ні кумису.

## СОЛО-ГРА: КАРТИ ШІ

Під час приготування ви мали вибрати для вашого суперника карту персонажа ШІ. Усі ці карти відрізняються і мають деякі відмінні функції:



Торговець не має сили й тому покладається лише на використання коней під час набігів. Він починає гру тільки з 1 маркером провізії.



Вартова має 1 очко сили й починає гру з 2 маркерами провізії.



Мисливиця має 1 очко сили й починає гру з 2 маркерами провізії. Щоразу, як вона має отримати 2 маркери провізії, то натомість отримує 3.



Вершниця має 2 очки сили й починає гру з 3 маркерами провізії. Щоразу, як вона має отримати 2 маркери провізії, то натомість отримує 3.

## СОЛО-ГРА: НЕДОСТУПНІ БУДІВЛІ

Права нижня частина кожної карти схеми зображає недоступну будівлю. У свій хід ви не можете розмістити чи взяти робітника з цієї будівлі аж до наступного ходу. Однак можна використовувати інші ефекти будівлі, як-от властивість розіграшу Пригодниці.



Синій робітник



Сірий робітник



Червоний робітник



Червоний кубик



Білий кубик



Жовтий кубик



Завдання



Переможні очки (ПО)



Сила

Мінімальна  
кількість  
персонажів  
для набігуУзяти карту /  
Карта на руціНайняти персонажа /  
Властивість персонажа

Зіграти карту



Скинути



Орел



Кінь



Срібло



Провізія



Кумис



Поранення

Подвоїти  
властивість  
пов'язаного  
персонажаГерой /  
Властивість орла

Золото



Спорядження



Віз



Худоба

# Lord of Boards



## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівниця проекту: Вікторія Козумляк

Переклад: Святослав Михаць

Верстка: Артур Патрихалко

Редагування: Анатолій Хлівний

WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA