



ВСАДНИКИ

СКИФИИ

АВТОР ИГРЫ: ШЕМ ФИЛЛИПС
ХУДОЖНИК: СЭМ ФИЛЛИПС
COPYRIGHT 2022 GARPILL GAMES
WWW.GARPILL.COM



LAVKA
GAMES



ОБ ИГРЕ

Много веков назад Греческая, Персидская и Ассирийская империи контролировали обширные земли и богатства, охраняя их огромными армиями и крепостями. Но как бы ни были крепки стены городов и щиты солдат, они дрогнули перед могучим противником, пришедшим из-за Чёрного моря.

В рядах захватчиков воевали и мужчины, и женщины. Их с детства учили ездить верхом, стрелять из лука, обращаться с мечами и топорами. Но эти люди вовсе не были дикарями. Их умельцы создавали украшения из золота, мастерили броню из кожи и изогнутые луки, дрессировали орлов для охоты и войны. Возможно, женщины этого народа стали прообразом амазонок, но сам народ не был выдумкой. Их называли скифами.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Всадники Скифии» главная цель участников — набрать как можно больше победных очков (ПО). ПО можно получать, совершая набеги на поселения, собирая трофеи и выполняя задания. Для этого игрокам нужно нанимать соратников, дрессировать животных и добывать продовольствие. Игра завершается, когда на поле останутся только два поселения для набегов или два невыполненных задания.

СОСТАВ ИГРЫ

32 серебра



Мешочек для трофеев

32 фишки кумыса



14 фишек золота



20 фишек повозок



8 карт героев



32 фишки продовольствия



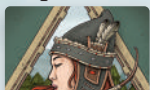
20 фишек снаряжения



26 фишек скота



76 карт соратников



31 фишка рабочих



x7

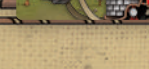
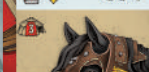


x11



x13

36 карт животных



26 жетонов заданий



6 кубиков



x2



x2

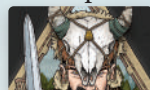


x2

4 планшета игроков



14 карт планов для одиночной игры



2 карты соратников для одиночной игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

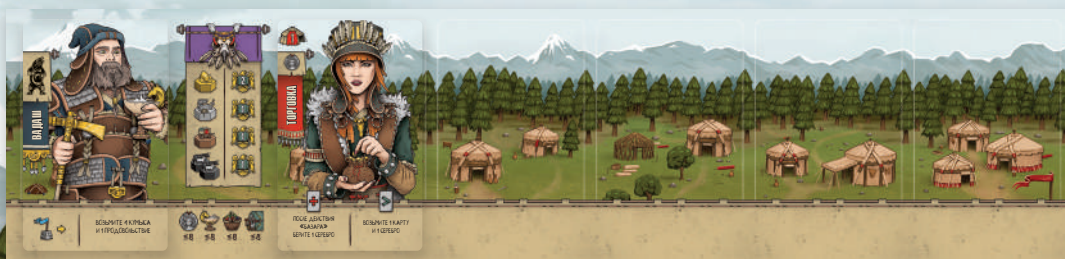
1. Расположите игровое поле в центре стола.
2. Перемешайте жетоны заданий и положите по 1 жетону лицевой стороной вверх в две ячейки деревни скифов (левая верхняя часть поля).
3. Возьмите остальные жетоны заданий и положите по 1 жетону лицевой стороной вниз в ячейки набегов в Киммерии, Ассирии и Персии. Если в партии участвует менее 4 игроков, то некоторые ячейки в правой части поля не используются — не выкладывайте в них жетоны заданий. Верните оставшиеся жетоны заданий в коробку, не подглядывая.
4. Сложите все трофеи (золото, снаряжение, повозки, скот) в мешочек для трофеев. Встряхните его и случайным образом положите столько трофеев в каждую ячейку набега, сколько указано в синем символе над ней. В Киммерии, Ассирии и Персии положите трофеи на жетоны заданий. В Греции положите трофеи прямо на поле (в этой области заданий нет). Если в партии участвует менее 4 игроков, то некоторые ячейки в правой части поля не используются. Достаньте остальные трофеи из мешочка и сложите их в общий запас рядом с игровым полем.
5. Сложите в общий запас серебро, кумыс, продовольствие, ранения, а также кубики.
6. Над каждой ячейкой набега разместите рабочего указанного цвета. Их можно ставить так, чтобы они закрывали символы рабочих и трофеев.
7. Разместите по 1 синему рабочему в каждой из 3 локаций в деревне скифов: «Центр», «Общий шатёр» и «Базар».
8. Каждый игрок выбирает цвет, берёт планшет и фишку игрока этого цвета и ставит её на деление «0» шкалы ПО. Также каждый игрок берёт 3 серебра и 1 продовольствие.
9. Каждый игрок берёт по 1 синему рабочему. Верните оставшихся рабочих в коробку.

На рисунке — пример внешнего вида верхней части поля в начале партии с 3 участниками.



10. Отдельно перемешайте карты героев, соратников и животных и сложите их в колоды лицевой стороной вниз. Уберите в коробку карты планов и соратников для одиночной игры (см. с. 16–19).
11. Положите колоду животных рядом с полем, раскройте 3 верхние карты и положите их в ряд.
12. Возьмите колоду героев, раскройте на 1 карту больше, чем участников в игре, и положите их в ряд.
13. Возьмите колоду соратников, раскройте по 1 карте на каждого героя и положите их рядом с ними. Таким образом, у вас должны получиться пары из карт героев и соратников.
14. Случайным образом выберите первого игрока. Затем, начиная с игрока справа от первого и далее против часовой стрелки, каждый выбирает 1 пару карт героя и соратника (таким образом, первый игрок выберет последним).
15. Каждый игрок кладёт выбранную карту героя лицевой стороной вверх в крайнюю левую ячейку на своём планшете, а выбранную карту соратника лицевой стороной вверх справа от карты героя.
16. Верните невыбранную карту героя вместе с колодой героев в коробку.
17. Положите колоду соратников рядом с полем. Возле неё положите невыбранную карту соратника: это сброс. Каждый игрок берёт 5 карт соратников, оставляет 3 из них на руке, а остальные 2 сбрасывает.

Пример: в партии на троих игрок за фиолетовых оказался последним в порядке хода. Он выбрал карты «Вадаш» (герой) и «Торговка» (соратник) и положил их на свой планшет.



ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники совершают по одному ходу. В свой ход игрок может отправиться в **ДЕРЕВНЮ** или в **НАБЕГ**. Игроки по очереди совершают ходы, пока не будет выполнено 1 из 2 условий конца игры (см. с. 10).

Вне зависимости от выбора игрок всегда:

1. Размещает рабочего и выполняет его действие.
2. Забирает другого рабочего и выполняет его действие.

ДЕРЕВНЯ

Для успешного набега нужно собрать продовольствие и верных соратников. Это можно сделать в области, которая называется «Деревня скифов» (в верхней части поля). В деревне есть 8 зданий, позволяющих выполнять различные действия (подробнее на с. 11–14). Для этого игрок должен разместить рабочего из личного запаса в доступном здании в деревне. Здание считается доступным, если в нём нет других рабочих. Как только игрок разместил рабочего в здании, он может 1 раз выполнить действие этого здания. Затем игрок должен забрать другого рабочего (1 из 3, находившихся в поселении в начале хода) в свой личный запас. Как только игрок забрал рабочего из здания, он может 1 раз выполнить действие этого здания. Действия зданий выполнять не обязательно, но размещать и забирать рабочих — обязательно.

В начале игры здания «Конюшня» и «Шатёр вождя» недоступны, поскольку в них можно размещать только серых и красных рабочих. Синих рабочих нельзя размещать в этих зданиях. Здания «Монетная мастерская» и «Ферма» дают разные награды в зависимости от цвета рабочего, которого вы забрали или разместили.

Например, первый игрок в свой первый ход размещает своего синего рабочего в одном из следующих зданий: «Казарма», «Монетная мастерская», «Ферма». При желании он может выполнить действие этого здания. Затем игрок должен забрать рабочего из 1 из 3 зданий, которые были заняты в начале хода: «Центр», «Общий шатёр», «Базар». Наконец, он может выполнить действие этого здания.



НАБЕГ

Когда игрок наберёт достаточное количество соратников и продовольствия, он может отправиться в набег. Для набега на поселение в любой из областей (Киммерия, Ассирия, Персия или Греция) игрок должен иметь:

- 1 рабочий нужного цвета,
- нужное количество соратников,
- нужное количество продовольствия и повозок.

У каждого поселения свои требования. Например, для набега на центральное поселение в Персии нужны серый или красный рабочий, не менее 4 соратников, 2 продовольствия и 1 повозка.



Набег проходит следующим образом:

1. Разместите своего рабочего в 1 из ячеек поселения. Этот рабочий останется там до конца игры.
2. Потратьте нужное количество продовольствия и повозок (сбросьте их в общий запас).
3. По желанию можете потратить любое количество кумыса, чтобы временно получить +1 к силе за каждый потраченный кумыс.
4. Бросьте нужное количество кубиков и подсчитайте силу, чтобы определить, сколько вы получите ПО и ранений.
5. Выберите 1 из ячеек набегов в этом поселении и заберите из неё в свой личный запас трофеи и рабочего над ней.
6. Если под трофеями был жетон задания, переверните его лицевой стороной вверх, оставив на том же месте.

На разных этапах набега могут применяться свойства, которыми обладают ваши соратники. Одни добавляют силу, другие предотвращают ранения, третьи приносят дополнительные награды за набеги на определённые поселения. Например, «Поборница» приносит 2 серебра за набег на ассирийское поселение (это происходит до получения ранений и её возможной смерти).

После того как игрок отправился в деревню или в набег, его ход завершается. Далее ходит следующий игрок по часовой стрелке. Выбор всегда и для всех одинаков: отправиться в ДЕРЕВНЮ или в НАБЕГ.



БРОСОК КУБИКОВ

После траты продовольствия и повозок для набега игрок должен бросить кубики. В левой части каждого поселения указано, сколько нужно бросить красных и белых кубиков. Также игрок бросает столько жёлтых кубиков, сколько ячеек набега в выбранном поселении содержат хотя бы 1 золото.

Например, первый игрок, отправившийся в набег на это поселение в Ассирии, должен будет бросить 1 красный, 1 белый и 2 жёлтых кубика. Следующий игрок, который отправится в набег на это же поселение, будет бросать на 1 жёлтый кубик меньше, поскольку первый заберёт всё золото из 1 ячейки набега.



Кубики могут дать дополнительную силу и нанести ранения. Если кубик выпадает пустой гранью, ничего не происходит. Символы на кубиках описаны в нижней части поля.

СИЛА

После броска кубиков игрок считает свою силу. Показатель силы складывается из следующих параметров:

1. Кумыс (1 сила за каждый потраченный кумыс).
2. Результаты бросков (цифры на выпавших гранях кубиков).
3. Сила соратников и животных (указана в левом верхнем углу каждой карты).
4. Свойства соратников (некоторые карты добавляют силу при выполнении определённых условий).

Завершив подсчёт силы, игрок определяет, сколько он получает ПО и ранений (и получает ли вообще). Получая ПО, игрок сразу передвигает свою фишку по шкале ПО на нужное количество делений. Ранения подробно описаны на следующей странице.

Например, игрок с силой 14 совершил набег на ассирийское поселение, изображённое выше. За это он получает 2 ПО. Если бы у него было не менее 16 силы, он бы получил 4 ПО. Если бы у игрока было менее 10 силы, он не получил бы ПО, но получил бы 2 ранения.

РАНЕНИЯ

Получая ранения, игрок берёт из общего запаса фишки ранений и кладёт их на свои доступные карты соратников. Животные и герои никогда не получают ранения. Количество ранений, которое может выдержать соратник, равно его силе. Каждое ранение на карте соратника уменьшает его силу на 1 во всех предстоящих набегах.

Например, сила «Заговорщицы» — 2. Игрок получает 2 ранения и кладёт обе фишки на эту карту. Сила карты уменьшается до 0. Кроме того, получение «Заговорщицей» ранений в набеге позволяет игроку взять 1 карту из колоды.



Когда соратник с силой 0 получает ещё 1 ранение, он умирает. Это не считается ранением, то есть свойства карт, срабатывающие при ранении, не применяются. Когда соратник умирает или сбрасывается по любой причине, верните все фишки ранений с карты в общий запас, а саму карту сбросьте. Фишки ранений нельзя перекладывать с одной карты на другую. Ранения можно вылечить в «Казарме», а также — при определённых условиях — в «Центре».

ПРИМЕР НАБЕГА

Игрок за фиолетовых решил отправиться в набег на Грецию. У него имеется необходимое для этого количество соратников (не менее 4). Он размещает серого или красного рабочего в 1 из доступных ячеек в соответствующем поселении. Поскольку это поселение уже однажды подвергалось набегу, игрок размещает рабочего в правой ячейке. Далее он тратит 2 продовольствия и 2 повозки (сбрасывает эти фишки в общий запас). Затем он решает потратить 3 кумыса: это добавляет 3 силы к совокупной силе его соратников. Забродившее кобылье молоко — лучший напиток перед боем!



Теперь игрок должен бросить кубики: 2 красных, 2 белых и 1 жёлтый. Выпали следующие грани:



Совокупная сила набега — 30:

- Кумыс (3)
- Результаты броска (8)
- Сила соратников и животных (16)
- Свойства соратников (3)

Обратите внимание, что крайняя левая карта орла не даёт дополнительную силу, поскольку не совмещена с картой соратника (см. с. 11). С таким показателем силы набег на греческое поселение приносит 7 ПО. Теперь игрок должен распределить ранения. Ему выпало 6 ранений, но карта «Силач» позволяет игнорировать 2 ранения при набеге на Грецию. Игрок берёт 4 фишки ранений и кладёт 2 на «Покорителя», 1 на «Путешественницу» и 1 на «Могильщика». Поскольку у «Могильщика» было 0 силы, это ранение убивает его. К счастью, этот соратник даёт 1 золото, когда умирает во время набега. Его карта и фишка ранения, которая его убила, сбрасываются.

Наконец, игрок собирает трофеи (2 золота) и берёт в личный запас красного рабочего. На этом набег завершается.



ВРАШИ
ВОЗЬМИТЕ 4 КУМЫСА И ПЛОДОВОСТЬ ВЪЕ

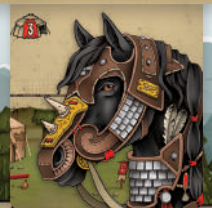
СИЛАЧ
ПОСЧИТАЙТЕ НА 2 РАНЕНИЯ МЕНЬШЕ В НАБЕГАХ НА ГРЕЦИЮ

МОУ ШИЛЬНИК
ПРИ ЛИБЫИ В НАБЕГЕ ВОЗЬМИТЕ 1 ЗОЛОТО

ПУТЕШЕСТВЕННИЦА
ПОСЧИТАЙТЕ ВАШЕГО НАВЯТОГО СОРАТНИКА НА СОРАТНИКА С РИШУ

ПОКОРИТЕЛЬ
4 ЗОЛА, ЕСЛИ СОВМЕЩЕНА С КИЩАДЛОС И С РИШУ
ВЫСЧИТАЙТЕ ДЕЙСТВИЕ ЛЮБОГО ЗАДАННОГО НЕ РАЗРЕШАЮЩЕГО НАБЕГА

4 ЗОЛА, ЕСЛИ ВЫ ПОСЧИТАЛИ КТО-ТО ИЗ КУМЫСОВ В НАБЕГЕ
ВОЗЬМИТЕ ТО КИЩАДЛО ЗА КАЖДОЕ 2 РАНЕНИЯ НА ВАШИХ СОРАТНИКАХ



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда на поле остаются либо 2 ячейки набегов с трофеями, либо 2 жетона заданий (лицевой стороной вверх или вниз). Как только выполняется хотя бы 1 из этих условий, игрок, в чей ход это произошло, доводит свой ход до конца. Затем все игроки, включая того, в чей ход наступил конец игры, совершают ещё по 1 ходу. После этого игра заканчивается.

ПОДСЧЁТ ПО

В дополнение к ПО, набранным в ходе партии, в конце игры участники получают ПО за следующее:

1. Соратники. Свойства некоторых соратников приносят ПО (см. в левом нижнем углу карт).
2. Животные. Некоторые животные приносят ПО (см. в верхней части карт).
3. Задания. Условия получения ПО описаны на жетонах.
4. Трофеи. Стоимость в ПО обозначена на планшетах:
 - 1 золото = 2 ПО
 - 1 снаряжение = 1 ПО
 - 1 повозка = 1 ПО
 - 2 скота = 1 ПО

Игрок, который после этого подсчёта набрал больше всех ПО, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством карт соратников, животных и жетонов выполненных заданий. Если ничья сохраняется, побеждает претендент с наибольшим суммарным количеством серебра, продовольствия и кумыса. Если всё ещё ничья, побеждают все претенденты.

ПРЕВЫШЕНИЕ ОТМЕТКИ В 50 ПО

При достижении отметки в 50 ПО поставьте свою фишку игрока на бок, верните её в начало шкалы и продолжайте начислять себе ПО. Не забудьте добавить к получившемуся счёту 50.

Если же вам удалось добраться до 100 ПО... то вы добились редчайшего успеха! Снова верните свою фишку в начало шкалы и продолжайте начислять ПО. Запишите или запомните, что нужно добавить к получившемуся счёту 100.

КОНЮШНЯ

В «Конюшне» игрок может взять 1 карту животного из 3 лежащих рядом с полем. На каждой карте изображено 2 животных. Чтобы выбрать орла, нужно потратить 2 серебра. Чтобы выбрать лошадь, нужно потратить 1 снаряжение. Как только игрок берёт карту животного, он сразу должен раскрыть новую карту из колоды и положить её на место взятой. Если в колоде кончились карты, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. Если же в игре не осталось ни выложенных карт, ни карт в колоде или сбросе (что бывает крайне редко), игроки не могут брать новых животных.



Взяв карту орла, игрок должен расположить её над 1 из 5 ячеек своего планшета. Карту нужно подсунуть под планшет, чтобы была видна только часть карты с орлом. Карты лошадей располагаются аналогичным образом с нижней стороны ячеек. При выкладывании не обязательно, чтобы карта животного была совмещена с картой соратника. Однако в набегах участвуют только карты животных, совмещённые с картами соратников. Карты животных нельзя передвигать из одной ячейки планшета в другую. Но когда игрок берёт новое животное, он может сбросить 1 из своих животных и расположить на том же месте новое. Нельзя иметь больше 5 лошадей и 5 орлов.

Лошади приносят ПО в конце игры и добавляют силу в набеге. Некоторые орлы выполняют те же функции, а другие удваивают эффекты на картах соратников или открывают новые возможности при посещении «Центра».



Этот орёл, совмещённый с картой «Воитель», удваивает эффект от её свойства в набеге. В данном случае игрок, отправившийся в набег на Киммерию, получит за это 2 ПО вместо 1 ПО. Примечание: этот орёл не удваивает силу.



Этот орёл, совмещённый с картой «Противница», позволяет взять 1 карту и 1 продовольствие в качестве действия в «Центре».

+1 ПО ЗА НАБЕГ
НА КИММЕРИЮ

ВОЗЬМИТЕ 1 СЛОТ

+2 СИЛЫ, ЕСЛИ В НАБЕГ
ОТРАВЛЕН
СЕРЬИ РАБОЧИИ

ВОЗЬМИТЕ 1 КАРТУ
И 1 ПРОДОВОЛЬСТВИЕ

КАЗАРМА

В «Казарме» игрок может нанять 1 соратника или потратить 1 кумыс, чтобы убрать 2 фишки ранений со своих соратников.

Чтобы нанять соратника, игрок должен выбрать 1 из карт на руке и потратить указанное на ней количество серебра. Затем он кладёт выбранную карту соратника в любую незанятую ячейку на своём планшете. У каждого игрока на планшете только 5 ячеек для соратников. Карты соратников нельзя передвигать из одной ячейки планшета в другую. Однако игрок может сбросить карту соратника с планшета, чтобы положить на её место новую карту. У игрока может быть несколько одинаковых соратников.



МОНЕТНАЯ МАСТЕРСКАЯ

В «Монетной мастерской» игрок может взять серебро. Если игрок разместил здесь или забрал отсюда синего рабочего, он берёт 3 серебра из общего запаса, если серого или красного — 2 серебра.

У игрока не может быть более 8 серебра на конец хода (напоминание об этом есть на планшетах).



ФЕРМА

На «Ферме» игрок может взять продовольствие или повозку. Если игрок разместил здесь или забрал отсюда синего или серого рабочего, он берёт 2 продовольствия, если красного — 3 продовольствия или 1 повозку.

У игрока не может быть более 8 продовольствия на конец хода (напоминание об этом есть на планшетах).

У игрока может быть любое количество трофеев, их общий запас ограничен числом фишек.



ШАТЁР ВОЖДЯ

В «Шатре вождя» игрок может потратить 1 скот, чтобы взять 2 продовольствия и 1 кумыс, или выполнить 1 задание.

Чтобы выполнить задание, игрок должен потратить указанное количество серебра и трофеев или сбросить с руки карты с указанной суммарной силой. Выполнять можно только задания, жетоны которых лежат лицевой стороной вверх (их расположение на поле не имеет значения).

Выполнив задание, игрок убирает его жетон с поля и кладёт рядом со своим планшетом лицевой стороной вниз. В конце игры эти жетоны приносят дополнительные ПО.



Чтобы выполнить это задание, нужно потратить 1 повозку и 3 скота. В конце игры это задание принесёт 5 ПО.



Чтобы выполнить это задание, нужно сбросить с руки карты с суммарной силой 8 или более. В конце игры это задание принесёт 4 ПО. Лежащие на вашем планшете карты соратников и животных, а также кумыс нельзя использовать для выполнения этого задания.

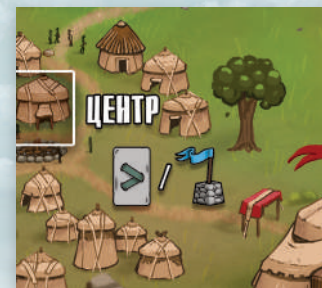
У игрока не может быть более 8 продовольствия и 8 кумыса на конец хода (напоминание об этом есть на планшетах).

ЦЕНТР

В «Центре» игрок может разыграть 1 карту с руки, применить свойство героя или применить свойство орла. Чтобы разыграть карту, выполните действие в правом нижнем углу этой карты и сбросьте её.

Чтобы применить свойство героя, выполните действие в нижней части его карты.

Чтобы применить свойство орла, примените свойство соратника, совмещённого с этим орлом (пример на с. 11).



ОБЩИЙ ШАТЁР

В «Общем шатре» игрок может взять 2 карты соратников или 1 карту соратника и 2 кумыса.

У игрока не может быть более 8 карт на руке и 8 кумыса на конец хода (напоминание об этом есть на планшетах).



БАЗАР

На «Базаре» игрок может сбросить 1 карту с руки, чтобы взять 2 серебра, или сбросить 2 карты с руки, чтобы взять 1 повозку или 1 снаряжение из общего запаса.

У игрока не может быть более 8 серебра на конец хода (напоминание об этом есть на планшетах). У игрока может быть любое количество трофеев, но их общий запас ограничен числом фишек.



ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Карта	По умолчанию имеется в виду карта на руке.
При ранении	Свойство срабатывает, если соратник получил хотя бы 1 ранение в набеге (но не смертельное). Это НЕ означает «за каждое полученное ранение».
При гибели	Свойство срабатывает, если соратник с силой 0 получил ранение и умер. На мёртвых соратников нельзя класть фишки ранений.
Соратники	Имеется в виду любой соратник или все соратники сразу.
Соратник	Имеется в виду отдельный соратник.
Выполнить другое действие «Центра»	Эффект позволяет выполнить любое из 3 действий «Центра». Свойство карты орла или героя нельзя использовать дважды за 1 ход.
Заменить 1 своего орла на 1 из доступных лошадей	Верните своего орла к 3 раскрытым картам животных рядом с полем, затем выберите 1 из тех 3 карт и используйте её как лошадь. Не обязательно совмещать её с той же ячейкой соратника, где был орёл.
Выполнить действие здания (без размещения рабочего)	Цвет рабочего при этом имеет значение. Например, если игрок разместил синего рабочего в «Центре» и применил этот эффект, он не может выполнить действие «Конюшни» или «Шатра вождя».
Больше, чем у вас	При равенстве эффект не применяется.
Потратьте (одно), чтобы взять (другое)	То же самое, что потратить 1 объект, чтобы получить другой. Пока игрок не потратит указанный объект, он не может получить другой. Например, эффект «Наёмника» нельзя применить, если у игрока 0 ПО.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночной игре вашим противником выступает безымянный вождь скифов. Ваша задача — набрать больше ПО, чем он. Вы совершаете ходы по всем обычным правилам, но одно из зданий деревни каждый ход будет заблокировано. После каждого вашего хода вы раскрываете верхнюю карту колоды планов для одиночной игры, и безымянный вождь выполняет обозначенные на ней действия.

ПОДГОТОВКА К ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Все основные этапы подготовки проходят так же, как в обычных правилах. Исключение только одно — вы раскрываете 2 пары карт героев и соратников и выбираете 1 из этих пар. Вторую пару карт уберете в коробку. Вы всегда ходите первым. Подготовка для безымянного вождя проводится следующим образом:

1. Выберите цвет вашего противника. Поместите фишку игрока этого цвета на деление «0» шкалы ПО.
2. Перемешайте карты планов для одиночной игры и сложите их в колоду лицевой стороной вниз.
3. Выберите 1 из карт соратников для одиночной игры за вашего противника. Ваш выбор определяет сложность игры: «Меняла» (низкая), «Наблюдательница» (средняя), «Охотник» (высокая), «Вестница» (очень высокая). Затем противник берёт столько продовольствия, сколько указано в левой части выбранной вами карты.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА. ХОДЫ ПРОТИВНИКА

В ход противника раскройте верхнюю карту из колоды планов для одиночной игры. Двигаясь сверху вниз вдоль левой части карты, проверяйте, выполнены ли у противника условия для успешного набега в указанную область. Если одно условие выполняется, проверяется следующее. Если какое-либо условие не выполняется, противник выполняет действие справа напротив этого условия, и его ход заканчивается. Иначе противник совершает набег.

Например, вы раскрыли эту карту. Проверьте, есть ли доступные для набега поселения в Персии. Если их нет, противник берёт жетон задания. Если же в Персии есть хотя бы 1 поселение, доступное для набега, проверяется следующее условие: 3 продовольствия. Если этого количества нет, противник берёт 2 продовольствия и завершает ход. Если же продовольствия достаточно, проверьте следующее условие: 3 силы. Если силы не хватает, противник берёт лошадь (не тратя продовольствие). Если же силы достаточно, противник отправляется в набег. Он тратит 3 продовольствия и лишнюю силу (см. с. 18), получает 8 ПО, а все трофеи из выбранного поселения сбрасываются.

Если вы должны раскрыть карту плана для одиночной игры, а их колода опустела, сперва перемешайте все разыгранные карты планов и сформируйте новую колоду.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА. ЗАДАНИЯ

Каждый раз, когда ваш противник берёт жетон задания, это происходит по стрелкам над символом задания.

Например, если все поселения в Киммерии уже разграблены, ваш противник берёт жетон задания. Он выберет самый верхний жетон с поля, поскольку первая стрелка обозначает движение сверху вниз. Если в одном ряду лежит несколько жетонов заданий, противник возьмёт крайний левый, как показывает вторая стрелка.

Если на поле не осталось доступных заданий, противник берёт лошадь (как если бы у него не хватало силы на набег).

Помните: хотя поселения изображены немного на разных уровнях, всё равно считается, что они находятся в одном ряду. Так, в деревне скифов 2 ряда, а в Киммерии, Персии, Ассирии и Греции по 1 ряду.

Кладите все жетоны заданий, которые берёт противник, рядом с его колодой планов. В конце игры он получит за них дополнительные ПО.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА. ПРОДОВОЛЬСТВИЕ

У вашего противника может быть любое количество продовольствия.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА. ЛОШАДИ

Каждый раз, когда ваш противник берёт лошадь, вы выбираете её в соответствии с символами над её изображением на карте плана. Располагайте лошадей противника рядом с картой соратника для одиночной игры. Ваш противник использует только части с лошадьми на картах животных. Части с орлами не учитываются ни во время игры, ни при подсчёте ПО.

Например, если у противника недостаточно силы, чтобы отправиться в набег на область, указанную на карте плана, он возьмёт лошадь (центральную из 3 доступных, как обозначено на карте плана).



ОДИНОЧНАЯ ИГРА. НАБЕГИ

Если у вашего противника выполнены все условия для набега, указанные на раскрытой карте плана для одиночной игры, следуйте данному алгоритму:

1. Сбросьте все трофеи из поселения, ставшего целью набега. Если под фишками трофеев был жетон задания, раскройте его, как и в обычной игре. Цель набега указана под названием цивилизации в верхней части карты плана. Если это поселение уже было разграблено, целью становится следующее доступное поселение справа. Если крайнее правое поселение также недоступно, продолжите поиск цели с крайнего левого поселения области.
2. Сбросьте указанное на карте плана количество продовольствия из запаса противника в общий запас.
3. Сбросьте количество лошадей, нужное для достижения необходимого значения силы в набеге. Некоторые соратники для одиночной игры дают то или иное количество силы, их карты не сбрасываются. Вы должны сбросить минимальное количество карт лошадей противника, не расходуя лишнюю силу, если это возможно.

Например, у вашего противника выполнены все условия для набега на Ассирию. Цель набега — третье поселение слева. Все трофеи из этого поселения сбрасываются. Затем противник сбрасывает в общий запас 3 продовольствия. Набег требует 3 силы, у противника на данный момент 5 силы. Карта «Наблюдательница» даёт 1 силу, поэтому нужно сбросить лошадей с суммарным значением силы 2. Поскольку нужно сбрасывать минимальное количество лошадей, противник сбрасывает лошадь с силой 2. Наконец, противник получает 7 ПО.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА. ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ПО

В конце игры ваш противник получает дополнительные ПО за свои жетоны заданий и оставшихся у него лошадей (помните, что орлы не учитываются). При ничьей победитель определяется так же, как в обычных правилах, несмотря на то что безмянный вождь не берёт серебро и кумыс.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА. СОРАТНИКИ

Во время подготовки вы выбираете карту соратника для своего противника. Они отличаются от обычных карт соратников.



«Меняла» имеет силу 0, поэтому в набегах полагается только на силу лошадей. В начале игры даёт 1 продовольствие.



«Наблюдательница» имеет силу 1. В начале игры даёт 2 продовольствия.



«Охотник» имеет силу 1. В начале игры даёт 2 продовольствия. Вместо действия «+2 продовольствия» выполняет действие «+3 продовольствия».



«Вестница» имеет силу 2. В начале игры даёт 3 продовольствия. Вместо действия «+2 продовольствия» выполняет действие «+3 продовольствия».

ОДИНОЧНАЯ ИГРА. ЗАБЛОКИРОВАННЫЕ ЗДАНИЯ

В правом нижнем углу карт планов для одиночной игры обозначены здания, которые для вас будут заблокированы. В свой ход вы не можете разместить рабочего в таком здании или забрать рабочего из него. Однако вы можете выполнить действие заблокированного здания с помощью карты соратника (например, «Путешественницы»).



Синий рабочий



Серый рабочий



Красный рабочий



Красный кубик



Белый кубик



Жёлтый кубик



Задание

Победные очки
(ПО)

Сила

Минимальное
количество
соратников
для набегаВзять карту/
карта на рукеНанять соратника/
свойство соратника

Разыграть карту



Сбросить карту



Орёл



Лошадь



Серебро



Продовольствие



Кумыс



Ранение

Удвоить свойство
совмещённого
соратникаСвойство
героя/орла

Золото



Снаряжение



Повозка



Скот