



# АДРІАНІВ ВАЛ

## ВСТУП




Відвідавши північ Британії 122 року нашої ери, римський імператор Адриан Август став свідком наслідків війни між своїми військами й дикими піктами. Демонструючи міць римлян, він наказав побудувати вал, що відокремив би племена піктів від решти Британії. Величний за своїм задумом, вал простягнувся на 80 римських миль, від узбережжя до узбережжя.

У грі «Адріанів вал» гравці виконують ролі римських генералів, що відповідають за будівництво мильового\* замку та прикордонної стіни. Протягом 6 років (раундів) гравці будуватимуть свої форти й стіну, найматимуть оборонців і залучатимуть жителів, пропонуючи їм послуги й розваги та водночас захищаючи честь Римської імперії від войовничих піктів. Гравець, що здобуде найбільшу кількість очок слави, релігійності, доблесті й порядку, уникаючи при цьому ганьби, зможе довести імператорові, що він зразковий римський громадянин, і його проголосять легатом легіону!

\* Мильові замки – застави-форти, що їх римляни зводили приблизно на однаковій відстані (зазвичай миля) один від одного.

«Адріанів вал» – це історична гра, створена на реаліях епохи, коли існувало рабство. Пурпуровий «слуга» у грі зображає цей аспект. У цей період за приблизними оцінками близько 30 відсотків населення Римської імперії були рабами. Певна річ, ми жодним чином не схвалюємо цього, але не додати цей соціальний прошарок у гру було б невиправданим замовчуванням їхньої ролі в історії.

## ВМІСТ ГРИ

50	18	24	24	24
ресурсів	солдатів	будівельники	слуги	жителі
				

6 подвійних планшетів гравця



2 ігрові записники  
(по 200 аркушів  
у кожному)



48 карт долі



72 карти генерала  
(по 12 на кожного  
гравця)



## МЕТА ГРИ

Мета гри «Адріанів вал» — набрати найбільше переможних очок (ПО) наприкінці 6-го року. Кожен гравець здобуває ПО, розвиваючи свій форт, захищаючи його стіни та збільшуючи свої досягнення. Гравцям доведеться вдумливо розпоряджатися своєю робочою силою і ресурсами, щоб здобути успіх на вибраному шляху.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Для приготування до гри «Адріанів вал» виконайте такі кроки:

1. Перетасуйте карти долі й покладіть їх колодою долілиць на центр ігрової зони.
2. Покладіть поблизу всі ресурси й робітників (солдатів, будівельників, слуг і жителів), сформувавши основний запас. Основний запас вважають невичерпним. Якщо вам не вистачатиме якихось компонентів, замініть їх будь-чим.
3. Спільно виберіть рівень складності гри. Для перших партій ми радимо вибирати легкий рівень. Докладніше про рівні складності читайте на с. 20.
4. Дайте кожному гравцеві по 12 карт генерала (усі з однаковим зображенням римського генерала на звороті), 1 подвійний планшет гравця, по 1 аркушеві з кожного ігрового записника та ручку чи олівець. Гравці повинні розмістити свої 2 аркуші один біля одного так, щоб їхній планшет опинився над обома аркушами. Тепер кожен гравець тасує свої карти та кладе їх колодою долілиць ліворуч свого планшета.



Ось такий вигляд повинна мати ігрова зона синього гравця

## ОГЛЯД ПЕРЕБІГУ ГРИ

Гра «Адріанів вал» триває 6 років (раундів). На початку кожного року гравці отримують певну кількість робітників і ресурсів, яка залежатиме від поточної карти долі, карт перспектив та інших переваг з певних ділянок аркушів гравців.

Протягом кожного року гравці незалежно один від одного одночасно виконуватимуть дії, витрачаючи працівників і ресурси для замальовування різних ділянок своїх аркушів. Інакше кажучи, кожен гравець виконуватиме дії, поки в нього не закінчатся робітники й ресурси. Коли всі гравці припинять виконувати свої дії, рік завершується. Тепер усіх невикористаних робітників і ресурси треба повернути в основний запас. Наприкінці кожного року пікти напададуть, випробовуючи на міцність захисні форти гравців!

Партії з 1–2 гравцями відбуваються з певними змінами в ігровому процесі. Докладніше про це читайте на с. 22.


## ПРИГОТУВАННЯ ДО РОКУ


На початку кожного року виконайте ці кроки в такій послідовності:


1. Відкрийте верхню карту з колоди карт долі й покладіть її горілиць біля колоди, утворюючи скид. Усі гравці повинні відразу взяти робітників і ресурси, зображені на нижній половині цієї карти. Гравці беруть їх з основного запасу й розміщують на своїх планшетах.
2. Кожен гравець бере 2 верхні карти зі своєї колоди карт генерала. Одну з цих карт треба покласти долілиць над своїм планшетом (як карту шляху), а іншу — долілиць праворуч свого планшета (як карту перспектив). Відкривши ці карти, гравець також зможе отримати додаткових робітників і ресурси від вибраної ним карти перспектив. Про це докладніше читайте на подальшій сторінці.







3. Усі гравці додатково отримують з певних ділянок своїх аркушів:

1 ресурс  за кожне замальоване коло на треку свого виробництва ресурсів.

1 жителя  за кожне замальоване коло на ділянці свого готелю.

1 будівельника  за кожне замальоване коло на ділянці своєї майстерні.

1 очко досягнення (слава  , релігійність  , доблесть  чи порядок  ) за кожне замальоване коло на ділянці своєї дороги. Збільшення досягнень також може привести до того, що гравці отримають більше робітників з цієї ділянки свого аркуша (докладно про це пізніше).



## ВИБІР КАРТ ГЕНЕРАЛА

Як уже згадувалося, щороку гравці братимуть по 2 верхні карти зі своєї колоди карт генерала. Одну з цих карт кожен гравець вибирає як карту шляху, а інша стає картою перспектив цього року.

У верхній частині кожної карти генерала зображено 1 з 12 шляхів. Протягом гри кожен гравець вибере 6 карт шляху, які він підкладатиме горілиць під верхню частину свого планшета. Ці карти дадуть гравцям додаткові ПО залежно від того, яких успіхів вони досягли на кожному зі своїх шляхів.

Наприклад, «Оборонець» дає 1, 2 або 3 ПО за 1, 2 або 3 завершені секції стіни.

Вибравши одну з двох своїх карт генерала картою шляху, гравець кладе її долілиць над своїм планшетом. Другу карту генерала гравець повинен долілиць покласти праворуч свого планшета. Цю карту називають картою перспектив. Після того як усі гравці визначаться з вибором, усі карти шляху й перспектив треба перевернути горілиць.

Відкриті карти шляху треба підкладати під планшет так, щоб вони лежали біля номера поточного року. Відкриті карти перспектив повинні горілиць лежати на своєму місці й залишатися видимими для всіх гравців протягом поточного року. Гравці можуть просто складати стосом карти перспектив, викладаючи карту поточного року зверху карт попередніх років.

Тепер кожен гравець отримує ресурси й робітників, зображених у лівому нижньому куті своєї карти перспектив.



Наприклад, тепер 3-й рік. У попередні роки ви вибрали картами шляху такі карти, як «Оборонець» і «Розвідник». Цього року ви додали до свого переліку карт шляхів «Понтифіка», а карту «Учитель» використали як карту перспектив. Ви відразу отримуете 1 слугу й 1 ресурс, як зображено на вашій карті перспектив.




## ДІЇ. ЗАГАЛЬНІ ПОНЯТТЯ

Зазвичай, щоб виконати більшість дій, треба заплатити певну комбінацію робітників чи ресурсів, а потім замалювати 1 чи більше комірок на аркуші гравця. Термін «комірка» стосується білих місць на аркушах гравців — квадратів, прямокутників чи кіл. Деякі комірки порожні, а всередині інших зображені певні символи. Переважно, коли гравець замальовує комірку, що містить 1 чи більше символів, то отримує те, що тільки-но замалював.

Багато ділянок аркуша — треки. Це можуть бути треки досягнень у нижній частині лівого аркуша, трек когорт, трек форту, треки громадян тощо. Усі ці треки треба замальовувати зліва направо.

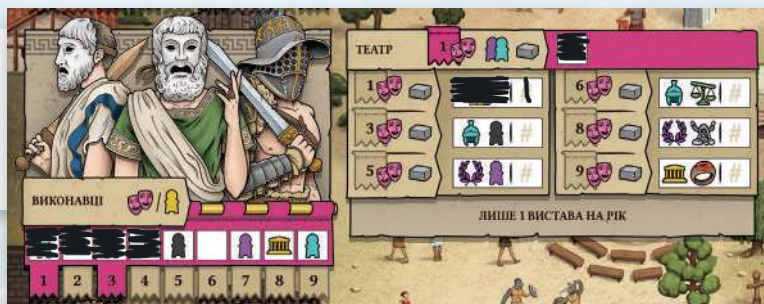


Наприклад, якщо ви виконаєте дію стіни, то повинні заплатити в основний запас 1 ресурс (як зображено на лівій смужці). Після цього можете замалювати наступну комірку на своєму треку стіни. Це порожня комірка, тому ви не отримуєте ніякої негайної вигоди. Однак виконуючи цю дію наступного разу, ви також здобудете можливість замалювати 1 комірку на треку вибраної когорти , як показано вище.

У грі є різні будівлі й ділянки, що діють інакше, ніж треки. Деякі з них треба замальовувати згори донизу, а деякі можна замальовувати в будь-якій послідовності, за умови, що ви виконаєте потрібні для цього умови. Усе це ми пояснимо докладніше, коли розглядатимемо кожен дію окремо.




У деяких комірках зображено символ «#». Щоразу, коли гравці виконують дію з цим символом, їм треба написати номер поточного року в цій комірці (але не замальовувати повністю все поле). Це пов'язано з обмеженням щодо кількості виконань цієї дії щороку.

Наприклад, збудований театр дає змогу вам влаштувати вистави. На малюнку ми бачимо, що ви вже виконали одну виставу в 1-му році.



Щоб було простіше, ми почнемо пояснення з лівого аркуша згори донизу, а потім так само пояснимо правий аркуш.

## КОГОРТИ

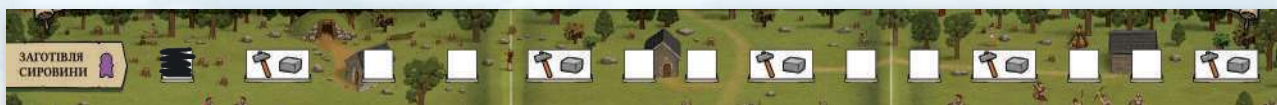
У верхній частині лівого аркуша кожного гравця є 3 когорти. Гравці прагнуть замальовати ці комірки, щоб захиститися від нападів піктів наприкінці кожного року. Щоразу, коли гравець замальовує комірку з символом когорти , то негайно замальовує крайню ліву незамальовану комірку будь-якої однієї когорти на своєму аркуші (кожна когорта має окремий трек). Зауважте, що за це також можна негайно здобути очки досягнень порядку  й доблесті .



Наприклад, замальовавши комірку з символом когорти, можете відразу замальовати 1 комірку будь-якої зі своїх трьох когорт. Можете замальовати комірку лівої когорти, здобувши 1 очко порядку. Однак, мабуть, буде розумніше замальовати принаймні першу комірку своєї центральної когорти, якщо пікти спробують атакувати по центру.


## ЗАГОТІВЛЯ СИРОВИНИ

Гравці можуть використовувати слуг для отримання ресурсів і збільшення власного виробництва ресурсів кожного року. Щоб виконати цю дію, треба повернути в основний запас 1 слугу зі свого планшета. Ця ділянка — трек, а отже, її комірки замальовують, починаючи з крайньої лівої незамальованої комірки.



Наприклад, повернувши в основний запас 1 слугу, ви замальовуєте наступну комірку цього треку. Ви збільшуєте виробництво ресурсів на 1, а також негайно отримуєте 1 ресурс з основного запасу.

## СТОРОЖА СТІНИ

Сторожа стіни була першою лінією оборони Адріанового валу. Ця ділянка аркуша також трек, тому під час виконання цієї дії гравці повинні спершу замальовувати крайню ліву незамальовану комірку. Це можна зробити, замальовавши символ меча  на тренувальному майданчику або повернувши в основний запас 1 солдата зі свого планшета.

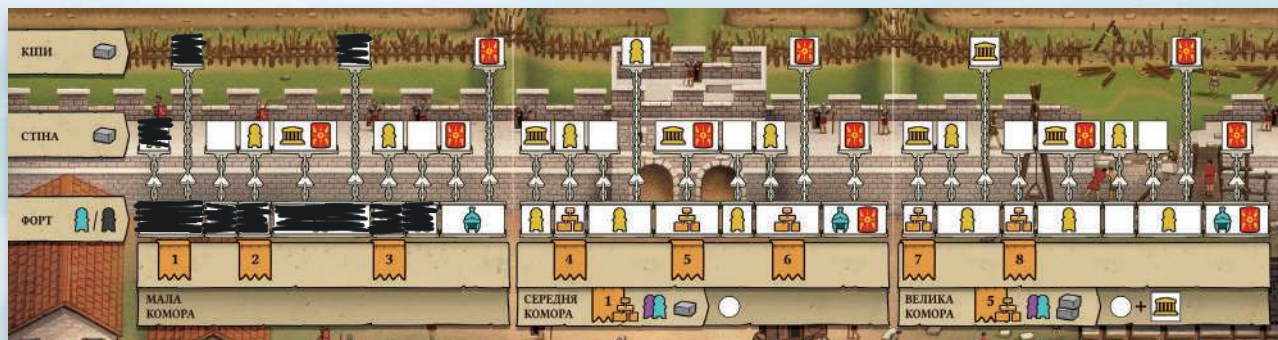


Наприклад, повернувши в основний запас 1 солдата, ви можете замальовати наступну комірку вздовж треку сторожі стіни. Це відразу дозволить вам замальовати 1 комірку будь-якої з ваших когорт.

## КІПИ, СТІНА ТА ФОРТ

Якщо пікти прорвуть оборону сторожі стіни, вони незабаром нашттовхнуться на кіпи та стіну. Кіпи використовували для створення стародавнього колючого дроту, і коли нападники потрапляли в цю пастку, то римські солдати кидали в них списи й обстрілювали згори зі стіни. Однак ефективність стіни й кіп значною мірою залежить від доступних запасів і робочої сили у форті, який вони повинні захищати.

У грі це показано ланцюжками між фортом, кіпами та стіною. Щоб додати кіпи чи продовжити стіну, гравці повинні спершу розбудувати суміжну частину форту. Кіпи, стіна і форт — це все треки. Отже, виконуючи ці дії, треба замальовувати відповідні комірки, починаючи з крайньої лівої незамальованої комірки.



Наприклад, ви замальовали перші 6 комірок треку свого форту. Поки ви не замальовуєте наступну комірку вашого форту, то не зможете замальовати наступну комірку треку кіпів. Однак на треку стіни все ще є 5 комірок, які ви можете замальовати.

Щоб замальовати наступну доступну комірку кіпів чи стіни, треба повернути в основний запас 1 ресурс. Для розбудови форту — 1 будівельника або 1 солдата.

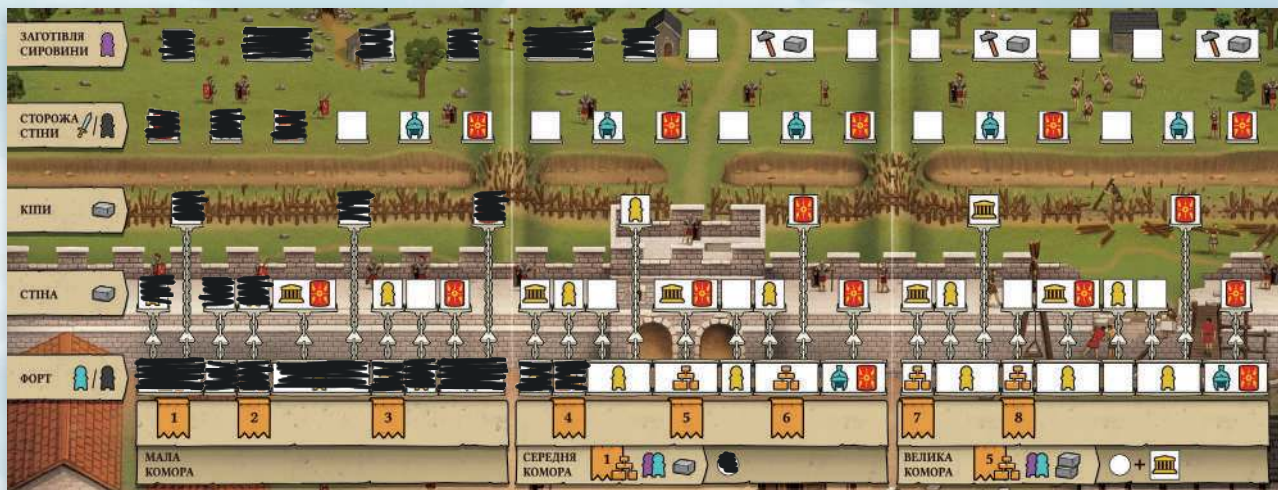
Усі ці 3 треки дають різні негайні переваги в міру замальовування комірок. Замальовування комірок форту також збільшує інфраструктуру гравця. На це вказують помаранчеві пронумеровані прапорці під треком форту. Будівництво кожної громадської будівлі (зображені під треком форту на лівому аркуші) потребує певного рівня інфраструктури, а також деяких ресурсів і робітників.

Наприклад, на малюнку вище ми бачимо інфраструктуру рівня 3. Цього більше ніж достатньо для будівництва середньої комори (потрібна інфраструктура рівня 1), але замало для будівництва великої комори (потрібна інфраструктура рівня 5).



## КОМОРИ

Кожен гравець починає гру, маючи лише малу комору. Вона дозволяє замальовувати комірки в лівому стовпчику таких треків, як заготівля сировини, сторожа стіни, кіпи, стіна й форт. Однак, щоб замалювати всі комірки в центральному стовпчику, спершу треба побудувати середню комору. Так само, щоб почати замальовувати комірки в правому стовпчику, треба збудувати велику комору. Про це гравцям нагодують три світлі лінії, що ділять лівий аркуш на 3 стовпчики.




Наприклад, ви нещодавно побудували середню комору й позначили це, замальовавши її круглу комірку. Якраз через це ви отримали змогу замальовувати наступні комірки треків заготівлі сировини й форту.

Щоб побудувати середню комору, гравцеві треба мати інфраструктуру щонайменше рівня 1. Йому також треба повернути в основний запас 1 слугу, 1 будівельника й 1 ресурс зі свого планшета. Після цього можна замальовувати комірку.


Щоб побудувати велику комору, гравцеві треба мати збудовану середню комору та інфраструктуру щонайменше рівня 5. Йому також треба повернути в основний запас 1 слугу, 1 будівельника та 2 ресурси зі свого планшета. Після цього гравець повинен замальовувати обидві комірки, негайно здобуваючи 1 очко слави 🏰 (для цього треба замальовувати крайню ліву незамальовану комірку на своєму треку слави).

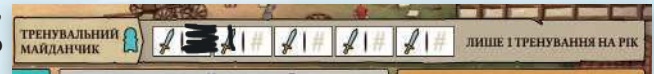
## ВИРОБНИЦТВО РЕСУРСІВ

Керування ресурсами — важлива запорука успішного функціонування мильового замку. Щоразу, коли гравець замальовує символ молотка  (на треку заготівлі сировини чи двориків), він повинен замалювати крайню ліву незамальовану комірку свого треку виробництва ресурсів. На початку кожного року гравці отримують по 1 ресурсові за кожну замальовану комірку цього треку.



## ТРЕНУВАЛЬНИЙ МАЙДАНЧИК

Саме тут гравці можуть вишколити своїх будівельників, зробивши з них солдатів. Однак цих солдатів негайно відправляють до сторожі стіни. Щоразу гравець може вишколити лише 1 будівельника. Щоб виконати цю дію, гравець повинен повернути в основний запас 1 будівельника зі свого планшета. Потім треба замалювати ліву половину наступної комірки цього треку, а в праву половину записати номер поточного року. Символ меча  означає, що також треба замалювати наступну незамальовану комірку треку сторожі стіни.



## ГОТЕЛЬ, МАЙСТЕРНЯ Й ДОРОГА

Ці 3 громадські будівлі діють однаково, але дають різні нагороди. Гравець завжди повинен спершу побудувати малу будівлю, а потім уже будувати велику. Кожна будівля потребує певного найменшого рівня інфраструктури, а також указаної кількості робітників чи ресурсів, які треба заплатити в основний запас.

Збудований готель збільшує кількість жителів, яких щороку отримує гравець, а майстерня — кількість будівельників. Дорога дозволяє гравцям щороку збільшувати свої досягнення.

ЩОРОКУ 1 ЗА 1		ЩОРОКУ 1 ЗА 1		ЩОРОКУ 1 ЗА 1	
МАЛИЙ ГОТЕЛЬ	2	МАЛА МАЙСТЕРНЯ	3	МАЛА ДОРОГА	4
ВЕЛИКИЙ ГОТЕЛЬ	6	ВЕЛИКА МАЙСТЕРНЯ	7	ВЕЛИКА ДОРОГА	8

Наприклад, на початку наступного року ви отримаєте 2 додаткових жителів завдяки своєму готелю та 1 очко вибраного досягнення (слави, релігійності, доблесті чи порядку) завдяки своїй дорозі. Однак рік ще не завершився. Ви можете ще побудувати малу майстерню. Ви вже маєте інфраструктуру потрібного рівня 3, тому вам залишається хіба повернути в основний запас 3 ресурси з вашого планшета. Це не тільки даватиме вам додаткового будівельника кожного наступного року, а й дозволить негайно взяти ще одного будівельника.

## ФОРУМ

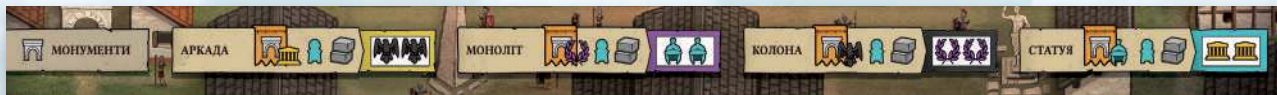
Форум дає змогу гравцеві повернути в основний запас будь-яких 2 робітників зі свого планшета й натомість узяти звідти 1 робітника будь-якого іншого типу. Це можна зробити лише один раз на рік. Однак під час цього обміну не можна використовувати солдатів (ні повертати їх у запас, ні отримувати).

Наприклад, протягом 2-го року ви повернули 1 слугу й 1 жителя, щоб отримати з основного запасу потрібного вам 1 будівельника.



## МОНУМЕНТИ

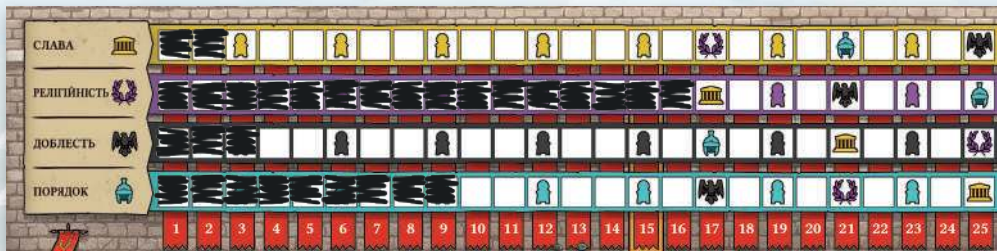
Це визначні споруди, які гравець може побудувати тільки тоді, коли здобуде принаймні 15 очок певного досягнення. Ця вимога позначена помаранчевими прапорцями з символом арки біля кожного монумента. Здобувши потрібне значення досягнення, гравець може повернути в основний запас 1 будівельника і 2 ресурси, щоб збудувати бажаний монумент. Кожен монумент одразу дає змогу гравцеві замалювати 2 комірочки на вказаному треку досягнення.



Наприклад, моноліт вимагає, щоб ви мали принаймні 15 очок релігійності. Повернувши в основний запас 1 будівельника і 2 ресурси, ви здобуваєте 2 очки порядку.

## ТРЕКИ ДОСЯГНЕНЬ






Більшість дій у грі приводять до того, що гравці збільшують кількість своїх очок досягнень. Наприкінці гри кожна замальована комірочка треків досягнень дає 1 ПО. Щоразу, коли гравець набирає очко слави, релігійності, доблесті чи порядку, то повинен замалювати крайню ліву незамальовану комірочку відповідного треку. Це також може привести до того, що гравець отримає ще більше робітників з основного запасу чи очки досягнень з інших ділянок. За кожен тип досягнень можна набрати щонайбільше 25 очок. Надлишкові очки втрачаються.



Наприклад, на цей момент гри ви маєте 2 очки слави, 16 очок релігійності, 3 очки доблесті та 9 очок порядку.

## ТРЕКИ ГРОМАДЯН

На правому аркуші ви зосереджуєтеся на розвиткові 5 різних прошарків римського суспільства:

 торговці  виконавці  жерці  чиновники  патриції

Кожен з цих 5 незалежних треків громадян діє однаково, але дає гравцям доступ до різних будівель і ділянок правого аркуша.

Гравець може замалювати комірку вибраного треку громадян, повернувши в основний запас 1 жителя зі свого планшета або замальовавши іншу комірку на правому аркуші, де вказано символ типу громадянина (в театрі чи саду). У будь-якому разі гравець повинен замальовувати ці треки зліва направо і, як наслідок, отримувати робітників, ресурси й очки досягнень.

Треки громадян відкривають нові можливості для гравців на правому аркуші майже так само, як пронумеровані помаранчеві прапорці інфраструктури роблять це для громадських будівель на лівому аркуші. Зауважте, що на треках громадян деякі прапорці мають свої кольори, тоді як інші — бежеві. Кольорові прапорці нагадують гравцям про те, що в цій конкретній ділянці тепер доступна нова будівля чи інша можливість.


## ДВОРИКИ


Ці будівлі не тільки збільшують виробництво ресурсів гравця, а й негайно дають ресурси та очки досягнень. Гравець спершу повинен побудувати малий дворик, потім середній і нарешті великий. Щоб збудувати дворик, гравець повинен замалювати потрібну кількість комірок на своєму треку торговців.

Наприклад, щоб побудувати середній дворик, ви повинні спершу замалювати принаймні 6 комірок на треку торговців. Повернувши в основний запас 1 слугу і 2 жителів, ви здобуваєте 1 очко порядку, збільшуєте виробництво ресурсів на 1, а також отримуєте 1 ресурс з основного запасу.



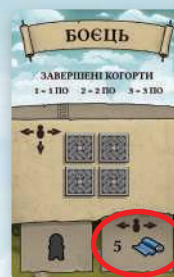
## РИНОК

На ринку гравці можуть купувати різні товари, щоб збільшувати свою славу. Щоб почати купувати, гравець спершу повинен побудувати ринок. Для цього треба замалювати принаймні 4 комірки на треку торговців. Також треба повернути в основний запас 1 слугу, 1 будівельника та 2 ресурси. Збудувавши ринок, гравець повинен замалювати комірку ринку, відразу отримуючи 1 очко слави .

Коли гравець виконує дію, маючи збудований ринок, то може повернути в основний запас (або своєму сусідові) 1 ресурс, щоб купити 1 товар . Однак, щоб виконати цю дію, гравцеві треба мати певну кількість уже замальованих комірок на треку торговців. Про це нагадують бежеві смужки біля кожної з 8 комірок ринку. На відміну від треків, комірки на ринку можна замальовувати в будь-якій послідовності. Зауважте, що крайні праві комірки дають гравцеві ще й робітника, тому варто їх замальовувати раніше, ніж інші.

Гравець може купувати товари з колоди долі або в будь-якого найближчого сусіда (гравця, що сидить ліворуч чи праворуч). Якщо гравець купує товар у свого сусіда, то сусід отримує ресурс, яким гравець платить за товар, і може негайно використати цей ресурс. Якщо гравець купує товар з колоди долі, то повертає використаний для купівлі ресурс в основний запас. Купуючи товар з колоди долі, гравець повинен відкрити (перевернути) верхню карту цієї колоди й покласти її горілиць до скиду. У будь-якому разі гравець позначає, який товар він купив, записуючи номер товару в шестикутну комірку на ринку.


Гравці прагнуть придбати різні товари (усі з різними номерами). Як зображено в нижній частині ринку, за кожен з перших 3 різних товарів, які гравець купує на ринку, він здобуває 1 очко слави (замальовуючи 1 комірку на треку слави). 4-й і 5-й різні товари дають по 2 очки слави кожен, а 6-й — 3 очки слави. Товари з більшими номерами трапляються рідше, а з меншими — частіше. Щоразу, коли гравець купує однаковий товар (товар з тим самим номером), то все одно він записує цей номер на ринку, але не здобуває очок слави.



Наприклад, ви вже маєте товари з номерами 4 і 5. На картах перспектив ваших сусідів є товари з номерами 1 і 4. Вам не потрібен товар 4, а от товар 1 знадобиться. Однак ви не хочете давати ресурс суперникові, тому вирішуєте ризикнути й відкрити карту з колоди долі. Вам пощастило — це карта товару з номером 6. Ви здобуваєте 1 очко слави за свій третій інакший номер!



## ТЕАТР




Театр дає змогу гравцям влаштувати вистави, щоб збільшувати свої досягнення, залучати більше робітників і різних громадян. Щоб влаштувати вистави, гравець повинен спершу побудувати театр. Для цього треба мати принаймні 1 замальовану комірку на треку виконавців. Також треба повернути в основний запас 1 слугу, 1 будівельника й 1 ресурс. Збудувавши театр, гравець замальовує комірку театру, негайно здобуваючи 1 очко слави .

Коли гравець виконує дію, маючи збудований театр, то може повернути в основний запас 1 ресурс, щоб влаштувати 1 виставу. Гравець може влаштувати лише 1 виставу на рік. Виконавши цю дію, він записує номер поточного року у відповідній комірці. Однак, щоб виконати цю дію, гравцеві треба мати певну кількість уже замальованих комірок на треку виконавців. Про це нагадують бежеві смужки біля кожної з 6 комірок театру. На відміну від треків, комірки театру можна замальовувати в будь-якій послідовності.

Наприклад, ви вже влаштували 2 вистави. Зважаючи на ваші замальовані комірки на треку виконавців, ви можете повернути в основний запас 1 ресурс, щоб влаштувати останню доступну виставу в лівому стовпчику або верхню виставу в правому стовпчику.




## ШКОЛА ГЛАДІАТОРІВ


Перш ніж відправитися в Рим, щоб поборотися за славу в Колізеї, відважні бійці повинні будуть проявити себе на місцевій арені. Протягом гри кожен гравець може тренувати до 2 гладіаторів  . Однак для цього спершу треба побудувати школу гладіаторів. Щоб її збудувати, треба мати щонайменше 3 замальовані комірки на треку виконавців. Також треба повернути в основний запас 2 слуг, 1 будівельника та 2 ресурси. Збудувавши школу гладіаторів, гравець замальовує комірку школи, негайно здобуваючи 1 очко слави .


Коли гравець виконує дію, маючи збудовану школу гладіаторів, то може повернути в основний запас 1 слугу або 1 жителя, щоб потренувати одного зі своїх двох гладіаторів. Щоразу, коли гладіатор тренується, його сила зростає. Це позначається обведенням крайньої лівої доступної комірки (необведеної чи незамальованої). Однак, щоб виконати цю дію, гравцеві треба мати певну кількість уже замальованих комірок на треку виконавців. Про це нагадують бежеві смужки біля кожної з 12 комірок школи гладіаторів. Кожен гладіатор може потренуватися лише 6 разів за гру.

Наприклад, ви вже 4 рази тренували своїх глadiatorів. Припустімо, що ви вже замальовали 6 комірок на треку виконавців. Отже, ви маєте змогу виконати до 4 окремих дій (за кожну дію повертаючи в основний запас по 1 слугі чи 1 жителю): один раз потренувати свого червоного глadiatorа та три рази синього глadiatorа.

Потренувавши своїх глadiatorів, гравець може відправити їх битися з досвідченими бійцями, а не просто далі тренуватися з вайлуватими слугами й жителями. Для цього гравець повинен вирішити, якого глadiatorа відправити на бій, а потім записати номер поточного року у відповідний стовпчик праворуч школи глadiatorів. Кожен глadiator може взяти участь у бою лише раз на рік (нагадування про це є в нижній частині ділянки школи глadiatorів).

Записавши, який саме глadiator битиметься, переверніть верхню карту долі (кладіть ці карти горілиць до скиду). Число біля символу пурпурового глadiatorа  вказує, скільки ран зазнає глadiator гравця (1, 2 або 3). Гравець повинен позначити це, замальовавши раніше обведені кола зі своїм глadiatorом (замальовуйте по 1 комірці за кожну рану). Зауважте, що коли глadiator отримує більше ран, ніж має сили (обведені комірки), то треба замальовувати ті комірки, що зображають його силу. Інакше кажучи, не замальовуйте необведені комірки.

Якщо це приводить до того, що всі комірки стають замальованими, глadiator гине й може здобути очки релігійності . У такому разі гравець здобуває кількість очок релігійності, зображену в стовпчику під крайньою правою замальованою коміркою того глadiatorа, який щойно загинув. Якщо глadiator гине, то більше не може тренуватися чи битися.

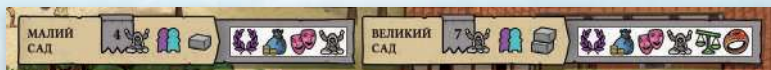
Однак, якщо в глadiatorа все ще залишається принаймні одна обведена комірка (незамальована), він виживає, здобуває очки слави  і може отримати ресурси як трофей. Якщо глadiator виживає в бою, то здобуває очки слави й ресурси, зображені у стовпчику під своєю крайньою правою, обведеною коміркою.

Якщо продовжити наведений вище приклад, ви ще раз потренували кожного свого глadiatorа, перш ніж відправити їх обох битися під час 4-го року. Червоний глadiator зазнає 3 рани, але виживає і здобуває 2 очки слави. Однак синій глadiator зазнає 2 ран, які вбивають його. Як відшкодування, ви здобуваєте за це 2 очки релігійності.



## САДИ

Сади допомагають гравцям залучати до свого мильового замку ще більше громадян. Гравець завжди спершу буде малі сади, а потім великі. Щоб збудувати малі сади, треба мати принаймні 4 замальовані комірки на треку жерців. Також треба повернути в основний запас 1 слугу, 1 будівельника й 1 ресурс. Збудувавши сади, гравець одразу здобуває 1 очко релігійності, 1 торговця, 1 виконавця та 1 жерця (замальовуючи наступні комірки на кожному з цих треків). Великі сади вимагають, щоб гравець мав принаймні 7 замальованих комірок на треку жерців. Також треба повернути в основний запас 1 слугу, 1 будівельника та 2 ресурси. Коли великі сади готові, вони дають ті самі нагороди, що й малі сади, плюс 1 чиновника й 1 патриція. Якщо ви здобули ці нагороди, а на якомусь із цих треків громадян уже немає незамальованих комірок, то ви втрачаєте ці нагороди.



## ХРАМИ

Храми — це не тільки найкращий спосіб збільшити релігійність, але вони також можуть надати вам невелику божественну послугу під час щорічних нападів піктів. Гравець завжди повинен спершу побудувати малий храм, потім середній і нарешті великий. Щоб збудувати малий храм, треба мати принаймні 1 замальовану комірку на треку жерців. Також треба повернути в основний запас 1 слугу, 1 будівельника й 1 ресурс. Збудувавши храм, гравець одразу здобуває 1 очко релігійності. Середній і великий храми мають дуже схожі вимоги, як показано на правому аркуші.

Коли гравець виконує дію, маючи збудований храм, то може повернути в основний запас будь-якого 1 робітника, щоб замальовати 1 комірку своїх храмів. Однак, щоб виконати цю дію, гравцеві треба мати певну кількість уже замальованих комірок на треку жерців. Про це нагадують бежеві смужки біля кожного ряду в кожному храмі.



Гравець не може почати замальовувати комірки середнього храму, поки повністю не замалює комірки малого храму. Так само спершу треба повністю замальовувати комірки середнього храму, перш ніж починати замальовувати комірки великого храму. Замальовуючи комірки храмів, гравець також завжди повинен замальовувати кожен ряд згори донизу, перш ніж переходити до наступного ряду. Дотримання цих правил означає, що кожна друга замальована комірка ряду винагороджує гравця 1 очком релігійності. Остання комірка в кожному з храмів також винагороджує гравця ще й 1 послугою. Здобувши послугу, гравець повинен обвести символ послуги, показавши таким чином, що вона тепер доступна.

Наприклад, ви збудували малий і середній храми. Замалювавши всі комірки малого храму, ви здобули 1 послугу. Коли наступною дією ви замалюєте комірку в другому ряді середнього храму, то завершите цей ряд і здобудете 1 очко релігійності.






## ТЕРМИ

У римські часи таємні угоди часто уклалися в термах. Як ми незабаром пояснимо, нездатність захищати стіну щороку приводить до того, що гравці набиратимуть очки ганьби . Терми дають гравцям можливість позбутися небажаних очок ганьби, завдяки підкупу можновладців. Для будівництва термів гравцеві треба мати щонайменше 3 замальовані комірки на треку чиновників. Також треба повернути в основний запас 2 слуг, 1 будівельника та 2 ресурси. Збудувавши терми, гравець негайно замальовує комірку термів, здобуваючи 1 очко слави .

Коли гравець виконує дію, маючи збудовані терми, то може повернути в основний запас 1 або більше ресурсів, щоб замалювати комірку в термах. Однак, щоб виконати цю дію, гравцеві треба мати певну кількість уже замальованих комірок на треку чиновників. Про це нагадують бежеві смужки біля кожної з 6 комірок термів. Немає ніяких обмежень щодо послідовності замальовування комірок термів, проте вигідніше спершу замальовувати ті комірки, які потребують менше ресурсів. Гравець може дати щонайбільше 2 хабарі щороку. Виконавши цю дію, запишіть номер поточного року у відповідній комірці.

Замалювавши символ жовтого великого пальця , гравець зменшує на 1 кількість своїх очок ганьби. Як зазначено в лівому нижньому куті лівого аркуша, це дозволяє гравцям змальовувати раніше обведені комірки. Якщо гравець не має очок ганьби (тобто обведених комірок), то не може виконувати дії в термах (навіть для того, щоб запобігти набиранию майбутніх очок ганьби).




На цю мить ви маєте 2 очки ганьби.

Наприклад, ви вже дали 1 хабаря в попередньому році. Якщо хочете, можете виконати 2 дії, щоб позбутися ще 2 очок ганьби. Перша дія коштуватиме вам 1 ресурс, а друга — 2 ресурси.



## ⚖ БУДІВЛЯ СУДУ

Будівля суду дає змогу гравцям отримувати судові ухвали, що дозволять отримати більше робітників. Щоб збудувати будівлю суду, гравець повинен мати щонайменше 4 замальовані комірки на треку чиновників. Також треба повернути в основний запас 2 слуг, 1 будівельника та 2 ресурси. Звівши будівлю суду, гравець одразу здобуває 1 очко слави .

Коли гравець виконує дію, маючи збудовану будівлю суду, то може щороку отримувати по 1 судовій ухвалі в кожному стовпчику. Виконавши цю дію, запишіть номер поточного року у відповідній комірці. Однак, щоб виконати цю дію, гравцеві треба мати певну кількість уже замальованих комірок на треку чиновників. Про це нагадують бежеві смужки біля кожного ряду в будівлі суду.




Кожен стовпчик у будівлі суду дає свою винагороду. Лівий стовпчик просто дозволяє гравцеві отримати 1 слугу з основного запасу. Центральний стовпчик дозволяє повернути 1 будівельника в основний запас і взяти звідти 2 слуг. Правий стовпчик — повернути 1 слугу в основний запас і взяти звідти 1 будівельника.

Наприклад, це 4-й рік і ви маєте 7 замальованих комірок на треку чиновників. Якщо хочете, можете отримати 1 слугу, замальовавши останню комірку в лівому стовпчику. Потім навіть можете обміняти цього слугу на будівельника, замальовавши другу комірку в правому стовпчику. Однак ви не можете замальовати останню комірку в центральному стовпчику, адже ви вже маєте там 1 ухвалу за 4-й рік.



## 🕒 ДИПЛОМАТИ

Щоб не покладатися винятково на військову силу, було б також корисно посилати дипломатів для переговорів з войовничими піктами. Дипломати дають змогу гравцям знаходити спільну мову з піктами й зменшувати силу їхніх атак. Кожен гравець має 3 доступних дипломатів. Для першого треба замальовати щонайменше 1 комірку на треку патрициїв. Для другого — замальовати 3 комірки, а для третього — 6. За кожного дипломата також треба повернути в основний запас 1 слугу, 1 солдата і 2 ресурси.

Після наймання кожен дипломат негайно дає 1 очко доблесті  (треба замальовати комірку на треку доблесті) і 2 послуги   для вибраної когорти. Отримуючи послуги, гравець повинен обвести комірки з символом послуги, показавши таким чином, що вони тепер доступні. Гравець також повинен вказати, якій когорті ці послуги будуть доступні (лівій, центральній чи правій). Для цього гравець замальовує вибрану стрілку біля найнятого дипломата. Під ділянкою дипломатів вказано, що кожен дипломат обслуговує окрему когорту.

Наприклад, ви вже маєте 1 дипломата в правій когорті і навіть скористалися однією з його послуг. Якщо ви вирішили найняти ще одного дипломата, то він обслуговуватиме ліву або центральну когорту.



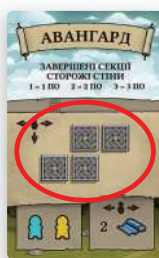
## ШПИГУНИ

Важливою частиною захисту мильового замку є ефективна розвідка. Виконуючи цю дію, гравці малюють різні фігури з карт перспектив на шпигунській мапі на правому аркуші. Щоб виконати цю дію, гравцеві треба мати певну кількість замальованих комірок на треку патрищів. Про це нагадують бежеві смужки біля кожної з 5 комірок на ділянці шпигунів. Також треба повернути в основний запас (або своєму сусідові) 1 солдата. Після цього гравець замальовує комірку шпигуна з символом коня 🐎. Тепер гравець має змогу намалювати на своїй мапі одну фігуру.

Можна намалювати фігуру зі своєї карти перспективи або з карти будь-якого найближчого сусіда (гравця, що сидить ліворуч чи праворуч). Якщо гравець малює фігуру зі своєї карти, то повертає в основний запас 1 солдата. Якщо гравець малює фігуру з карти свого сусіда, то цього солдата отримує сусід і може негайно використати його. Гравець може малювати ту саму фігуру кілька разів в один і той самий рік за умови, що він може оплатити вартість кожної дії.

Малюючи фігуру на мапі, її можна як завгодно обертати чи віддзеркалювати. Однак зображуючи фігуру, гравець повинен замальовувати кожен її комірку. Фігура не може «вилізати» за краї мапи чи накладатися на вже замальовану комірку. Якщо, зображуючи фігуру, гравець замальовує комірки з символами слуг чи ресурсів, він одразу отримує їх з основного запасу. Потім, як написано під мапою, гравець негайно здобуває 1 очко доблесті 🏰 щоразу, коли повністю замальовує ряд комірок на своїй мапі.

Наприклад, ви вже використали 2 шпигунів. Для свого третього шпигуна ви вирішуєте використати фігуру з карти свого сусіда, заплативши йому 1 солдата. Ви обертаєте й віддзеркалюєте фігуру, щоб вона вмістилася на лівій стороні вашої мапи. Це негайно дає вам 1 слугу, 1 ресурс і 2 очка доблесті (за завершення 2 рядів на мапі).





## КІНЕЦЬ РОКУ

Кожен рік завершується тоді, коли всі гравці припиняють виконувати дії. Тепер кожен гравець повертає в основний запас усіх своїх робітників, що залишилися на планшеті. Далі один гравець бере певну кількість карт зверху колоди карт долі та викладає їх горілиць на стіл. Це імітування атаки піктів. Кількість узятих карт залежить від поточного року й вибраної складності гри. Для перших партій радимо вам вибирати легкий рівень складності (зелені прапорці ). У подальших партіях гравцям варто перед початком гри домовлятися, який рівень складності вибирати.

Відкриваючи ці карти, гравці цікавитимуться лише когортами, зображеними у верхній частині кожної карти. Ці символи показують, скільки атак здійснять пікти проти кожної когорти. Потім кожен гравець повинен самостійно захиститися від набігу піктів.

Наприклад, у 3-му році відкрито лише 3 карти: 1 проти центральної когорти та 2 проти правій. Якби гравці вибрали важкий рівень складності (червоний прапорець), то тоді треба було б відкрити 5 карт.



Кожен гравець повинен перевірити когорти у верхній частині свого лівого аркуша, щоб подивитися, чи зможе його оборона відбити атаки. Для кожної відкритої стрілки гравцеві треба мати таку саму або більшу кількість замальованих комірок у відповідній когорті. Отже, у наведеному вище прикладі вам треба мати принаймні 1 замальовану комірку в центральній когорті та 2 комірки — у правій когорті.

Відбивши всі атаки піктів, гравець здобуває кількість очок доблесті , рівну числу на сірому прапорці поточного року. Це число показує, яку можливу кількість очок доблесті чи ганьби можна здобути. Якщо, позначаючи ці очки доблесті на треку доблесті, гравець замалював комірку, що дає будь-яких робітників чи очки інших досягнень, то негайно отримує їх (будь-яких отриманих робітників гравець залишає на наступний рік).

Якщо гравцеві не вдається відбити всі атаки, то він здобуває по 1 очку ганьби за кожну пропущену атаку. Однак сума цих очок ганьби не повинна перевищувати число, зображене на сірому прапорці цього року. Отже, у наведеному вище прикладі, якщо ви не відбили 2 чи більше атак (припустімо, ви не маєте замальованих комірок у правій когорті), то набираєте 2 очки ганьби.

Якщо гравець пропускає кілька атак, але їхня кількість менша за число на сірому прапорці цього року, то він здобуває як очки ганьби, так і очки доблесті. Гравець набирає по 1 очку ганьби за кожну невідбиту атаку, а також кількість очок доблесті, що дорівнює різниці між числом на сірому прапорці цього року та кількістю невідбитих атак. Отже, у наведеному вище прикладі, якщо ви не відбили тільки 1 атаку (припустімо, ви маєте лише 1 замальовану комірку в правій когорті), то набираєте 1 очко ганьби та 1 очко доблесті.

## ПОСЛУГА

Захищаючись від піктів, гравці можуть скористатися будь-якими доступними послугами, отриманими від своїх храмів і дипломатів. Кожна послуга від храмів дає змогу гравцеві ігнорувати будь-яку 1 відкриту карту під час атаки. Дипломати діють так само, за винятком того, що вони можуть ігнорувати карти тільки для тієї конкретної когорти, яку вони обслуговують. Щоразу, коли гравець користується послугою, щоб ігнорувати карти, то замальовує комірку, показуючи, що вона використана.

Гляньмо ще раз на приклад з попередньої сторінки: якщо ви мали здобути 1 очко ганьби та 1 очко доблесті, то могли б скористатися доступною послугою, щоб проігнорувати 1 з цих карт (для центральної когорти) і натомість здобути 2 очки доблесті.

## ГАНЬБА

Щоразу, коли гравець набирає очки ганьби, то повинен обвести по 1 невикористаній комірці в нижній частині свого лівого аркуша за кожне очко ганьби. Як уже згадувалося на с. 17, гравець може скористатися властивістю термів, щоб позбутися очок ганьби. Усі очки ганьби, що залишаються в гравця наприкінці партії, призводять до втрати переможних очок.



Наприклад, якщо наприкінці гри ви маєте 4 очки ганьби, то втрачаєте 7 ПО, як показано вище.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Після того як пікти атакують останній раз наприкінці 6-го року, гра закінчується і відбувається підсумковий підрахунок очок. Гравці втрачають усіх робітників, отриманих останнього року завдяки треку доблесті.

Кожен гравець використовує стовпчик підрахунку очок у правому нижньому куті свого лівого аркуша, щоб підрахувати свій результат. Гравець, що набирає найбільшу кількість переможних очок, стає переможцем і його оголошують легатом легіону!

У разі нічиєї перемагає той з претендентів, хто має найменше очок ганьби. Якщо далі нічия, то перемагає гравець, який набрав найбільше переможних очок завдяки своїм картам шляху. Якщо нічия зберігається, то всі претенденти ділять перемогу.

## ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК



У цьому прикладі ви набираєте 57 ПО за свої досягнення (6 + 23 + 12 + 16), 11 ПО за карти шляху (умови не показані) та втрачаєте 5 ПО за значення ганьби. Усього ви набираєте 63 ПО.

## ЗМІНИ В ПРАВИЛАХ ДЛЯ 1–2 ГРАВЦІВ

Під час приготування до партії з 1–2 гравцями перетасуйте й відкладіть убік нейтральну колоду карт генерала (будь-який набір з 12 карт). Після того як кожного року всі гравці відкривають свої карти шляху і перспектив, ви одразу перевертаєте горілиць певну кількість карт з нейтральної колоди. У соло-грі ви відкриваєте 2 карти, а у грі вдвох – 1 карту. Ці карти перспектив потрібні для того, щоб гравці мали додаткові товари й фігури для шпигунської мапи (тобто як у партії принаймні з трьома гравцями).

Щоразу, коли гравець використовує нейтральну карту перспектив для придбання товарів чи використання фігур для шпигунської мапи, то повинен покласти на цю карту ресурс чи солдата, яким оплачує дію. Наприкінці року під час атаки піктів гравець повинен відкрити по 1 додатковій карті долі за кожен ресурс і кожного солдата на нейтральних картах перспектив. Після завершення атаки піктів всі ресурси й солдати з цих карт треба повернути в основний запас, а ці карти скинути.

У соло-грі ви намагаєтесь перевершити певний результат. У цій грі немає уявного суперника з яким ви змагаєтесь, лише нейтральна колода для взаємодії. Порівняйте свої результати з наведеними нижче показниками:

0–39 = миліт    40–49 = центуріон    50–59 = приміпіл    60–69 = префект табору    70+ = легат легіону

## КАРТИ ШЛЯХУ

АРХІТЕКТОР

Наберіть 1, 2 або 3 ПО за ваші 1, 2 або 3 збудовані монументи.

АРИСТОКРАТ

Наберіть 1, 2 або 3 ПО за ваші 4, 2 або 0 підсумкових очок ганьби (незамальовані, обведені комірки).

ОБОРОНЕЦЬ

Наберіть 1, 2 або 3 ПО за ваші 1, 2 або 3 завершені секції стіни. Це означає, що вам треба замалювати всі комірки в кожній з 3 секцій (в межах малої, середньої та великої комор).

ІНЖЕНЕР

Наберіть 1, 2 або 3 ПО за ваші 2, 4 або 6 збудованих великих будівель. Це стосується всіх будівель на обох аркушах зі словом «великий» у назві.

БОЄЦЬ

Наберіть 1, 2 або 3 ПО за ваші 1, 2 або 3 завершені когорти. Це означає, що ви замалювали всі комірки в кожній з 3 когорт у верхній частині лівого аркуша.

ЗАГОТІВНИК

Наберіть 1, 2 або 3 ПО за 3, 6 або 9 замальованих комірок треку «Виробництво ресурсів» на вашому лівому аркуші.

КУПЕЦЬ

Наберіть 1, 2 або 3 ПО за 4, 6 або 8 товарів, куплених вами ринку. Товари можуть бути однакові.

ПЛАНУВАЛЬНИК

Наберіть 1, 2 або 3 ПО за ваші 2, 4 або 5 завершених треків громадян. Це означає, що вам треба замалювати всі комірки на будь-якому з 5 треків громадян на правому аркуші.

ПОНТИФІК

Наберіть 1, 2 або 3 ПО за те, що замалювали всі комірки в 1, 2 або 3 ваших храмах.

РОЗВІДНИК

Наберіть 1, 2 або 3 ПО за те, що повністю замалювали 1, 3 або 5 стовпчиків на вашій шпигунській мапі.

УЧИТЕЛЬ

Наберіть 1, 2 або 3 ПО за сумарну силу 4, 8 або 12 ваших обох гладіаторів. Сила складається з обведених і замальованих комірок. Не має значення, вижили гладіатори чи ні.

АВАНГАРД

Наберіть 1, 2 або 3 ПО за 1, 2 або 3 завершені секції сторожі стіни. Це означає, що вам треба замалювати всі комірки в кожній з 3 секцій (в межах малої, середньої та великої комор).



Ресурс

Виробництво  
ресурсів

Житель



Слуга



Солдат



Будівельник



Очки слави



Очки релігійності



Очки доблесті



Очки порядку



Торговець



Виконавець



Жрець



Чиновник



Патрицій



Когорта



Очки ганьби



Скасовані очки ганьби



Червоний гладіатор



Синій гладіатор



Монумент



Купівля товарів



Шпигун



Меч (сторожа стіни)



Інфраструктура



Можлива атака

Легкий рівень  
складностіЗвичайний рівень  
складностіВажкий рівень  
складності

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ



WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA

Керівник проєкту: Роман Козумляк  
 Випусковий редактор: Анастасія Артюх  
 Перекладач: Святослав Михаць  
 Редактор: Анатолій Хлівний  
 Верстальник: Артур Патрихалко