



ЛУЗИТАНІЯ



Автор гри: Жуан Кінтела Мартінш
Ілюстратор: Олів'є Фаньєр

ПЕРЕДІСТОРІЯ

До Рима надходять жахливі новини: незалежний і впертий народ Лузітанії, найвіддаленішої частини Іберії, вкотре завдав поразки військам Римської імперії. Гай Юлій Цезар, римський імператор, у гніві. Він наказує трьом найвправнішим полководцям найняти та спорядити найбезстрашніших легіонерів і найманців-варварів з усієї Римської імперії, а тоді вирушити з чотирма римськими легіонами в Лузітанію, щоб придушити героїчний опір. Гай Юлій Цезар сам очолить один з легіонів і щедро профінансує цю кампанію.



Alea iacta est — жереб кинуту.

ВМІСТ ГРИ

Карти воїнів

20 легіонерів (по 5 кожного кольору з позначкою провінції в лівому нижньому куті)



Блакитний: Аквітанія

Червоний: Британія

Жовтий: Тарраконська Іспанія

Зелений: Гельветія

6 найманців-варварів
(білий)



3 кухарки
(чорний)



3 балістарії
(чорний)



Карти гостей

2 ауксиліарії

3 сенатори

2 Клеопатри

3 інспектори

5 лікарів



Карти спорядження



Переможні очки (ПО)



Карти бога Марса

1 карта Гая
Юлія Цезаря



3 полководці



Карта-пам'ятка

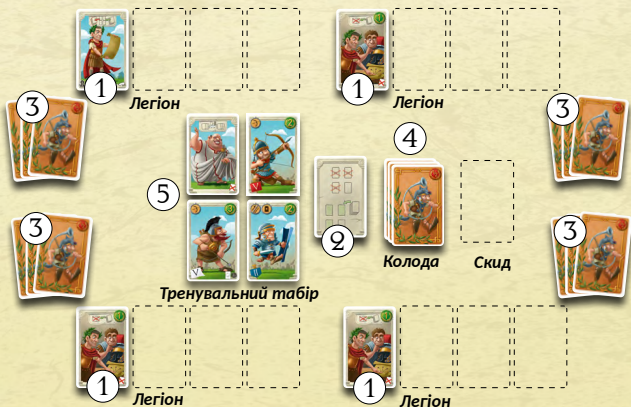


МЕТА ГРИ

Протягом гри ви намагатиметеся сформувати найсильніший леґіон. Для цього ви горілиць викладатимете перед собою карти з руки, утворюючи ряд зі щонайбільше 9 карт, або обмінюватимете карти з руки на доступні карти з тренувального табору. Ви здобуватимете ПО за карти у своєму леґіоні. Переможе той, хто першим збуде 21 ПО.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1 Перетасуйте карти бога Марса та роздайте по 1 карті кожному гравцеві. Переконайтеся, що серед розданих карт є карта Гая Юлія Цезаря. Кожен гравець кладе отриману карту горілиць перед собою, залишаючи праворуч неї достатньо місця для щонайбільше 8 карт. Цей ряд карт називатиметься **легіоном** гравця.
- 2 Покладіть карту-пам'ятку горілиць на центр стола.
- 3 Перетасуйте разом карти воїнів, спорядження і гостей. Роздайте кожному гравцеві по 3 карти долілиць.
- 4 З решти карт утворіть **колоду** й покладіть її поряд з картою-пам'яткою.
- 5 Візьміть 4 верхні карти з утвореної колоди та покладіть їх горілиць поряд з картою-пам'яткою. Ця зона називатиметься **тренувальним табором**.



ПЕРЕБІГ ГРИ

1. У грі необмежена кількість ходів. Гравці виконують ходи по черзі.
2. Гравець із картою Гая Юлія Цезаря стає першим гравцем і виконує принаймні 1 обов'язкову дію. Далі гравці по черзі виконують ходи за годинниковою стрілкою.
3. У свій хід гравець повинен виконати 1 з 3 обов'язкових дій:

ОБМІН

АБО

НАЙМАННЯ

АБО

ЗВІЛЬНЕННЯ

4. Також у свій хід ви можете виконати 1 додаткову дію (перед обов'язковою дією або після неї).
5. Далі хід виконує наступний за годинниковою стрілкою гравець.

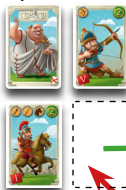
ОБОВ'ЯЗКОВІ ДІЇ

ОБМІН

Ви можете взяти 1 карту з тренувального табору та обміняти її на 1 карту з руки.

- 1 Візьміть 1 карту з тренувального табору.
- 2 Виберіть 1 карту з руки й покладіть її горілиць у тренувальний табір.

Тренувальний табір



Колода



Скид



Примітка.

Гравець завжди завершує свій хід із 3 картами на руці.



Важливо. Щоразу, коли в тренувальному таборі опиняються 3 однакові карти спорядження або 3 карти воїнів однакового кольору (жовтого, блакитного, зеленого, червоного, білого або чорного), ці 3 карти треба перемістити до скиду й узяти з колоди інші 3 карти. Про це нагадує карта-пам'ятка.

НАЙМАННЯ

Ця дія дає вам змогу викласти 1 карту з руки у свій легіон. Під час гри ви створюватимете власний легіон, викладаючи карти в ряд.

Крайня ліва комірка (під номером 0) і крайня права комірка (під номером 8) зарезервовані для карт гостей і карт бога Марса, які викладатимуть туди під час гри. Комірки I-VII зарезервовані для карт воїнів. Легіонери можуть займати комірки I-V, найманці-варвари — комірки I-VI, кухарка — комірку VI, а балістарій — комірку VII.



1. Найняти воїна

Виберіть карту воїна з руки й покладіть її горілиць у легіон перед собою.

- 1 Покладіть карту воїна, якого ви наймаєте, горілиць у ряд свого легіону відповідно до числа на карті: I-VII.
- 2 Візьміть на руку верхню карту з колоди.



Важливі правила:

А. Колір (провінція) легіонерів у легіоні гравця визначається за кольором першої карти легіонера, яку він виклав у свій легіон.

Б. Гравці не можуть наймати легіонерів тих кольорів, які вже є в легіонах інших гравців. Тобто кожен гравець може мати у своєму легіоні лише 1 колір (провінцію): жовтий, блакитний, зелений або червоний.

В. Гравці можуть мати у своєму легіоні щонайбільше 2 карти найманців-варварів.

Г. Гравцям заборонено мати у своєму легіоні карти з однаковими числами. Наприклад, можна найняти або легіонера з числом 5 або найманця-варвара з числом 5, але не обох.

Д. Карта найнятого воїна залишається в легіоні гравця до кінця гри, її не можна скинути.



2. (Найняти) Отримати спорядження

Виберіть 1 карту спорядження з руки та додайте її до вже викладеної карти воїна у свій легіон.

- 1 Підкладіть карту спорядження під одну з карт воїнів так, щоб було видно кількість ПО, які дає карта.
- 2 Візьміть на руку верхню карту з колоди.



На кожній карті воїна (крім кухарки) у верхньому лівому куті є один або кілька символів спорядження. Тип підкладеної карти спорядження повинен збігатися з цим символом. Дві карти воїнів (легіонери з числом 2 і балістарії) дають змогу вибрати з кількох варіантів спорядження.

У цьому прикладі гравець може в різні свої ходи підкласти під цю карту меч або спис (але не обидва), а також щит.



3. Найняти гостя

Виберіть 1 карту гостя з руки й покладіть у комірку 0 або 8 свого легіону.

- 1 Покладіть карту гостя горілиць ліворуч від першої карти воїна (комірка 0) або в крайню праву комірку свого легіону.

Примітка. У вашому легіоні не може одночасно бути більше ніж 2 карти гостей і/або бога Марса.

- 2 Візьміть на руку верхню карту з колоди.



У цьому прикладі в крайній лівій комірці викладена карта полководця. Але ця комірка може бути порожньою. Також у ній може бути викладена карта Гая Юлія Цезаря або карта гостя.

ЗВІЛЬНЕННЯ

Виберіть 1 карту з руки та покладіть її долілиць поряд зі своїм легіоном. Так ви позбуваєтеся непотрібної карти, однак наприкінці гри за кожну таку карту ви втратите $\frac{1}{2}$ ПО.

- 1 Виберіть будь-яку карту з руки (крім карти бога Марса) і покладіть її долілиць біля свого легіону.

- 2 Візьміть на руку верхню карту з колоди.



ДОДАТКОВА ДІЯ

Ви можете один раз за хід (до або після обов'язкової дії) виконати додаткову дію — активувати 1 карту гостя або 1 карту бога Марса.

- 1 Застосуйте ефект карти гостя (або бога Марса). Ви не можете скинути карту, не виконавши цієї умови.
- 2 Перемістіть карту гостя (або полководця) зі свого легіону у скид.
- 3 Карти Гая Юлія Цезаря й ауксиліарії є винятками, їх не можна скинути (див. Ефекти карт бога Марса та гостей).



ЕФЕКТИ КАРТ БОГА МАРСА ТА ГОСТЕЙ



Гай Юлій Цезарь. Покладіть усі карти з тренувального табору в скид і візьміть 4 нові карти з колоди. Після цього передайте карту Гая Юлія Цезаря гравцеві праворуч від вас. Якщо цей гравець уже має 2 карти гостей / бога Марса у своєму легіоні, то карту Гая Юлія Цезаря передають наступному гравцеві. Отже, цілком можливо, що коли всі інші гравці матимуть у своїх легіонах по 2 карти гостей / бога Марса (заповнені комірки 0 і 8), то карта Гая Юлія Цезаря повернеться до активного гравця.



Полководець. Перемістіть 1, 2 або 3 карти з руки в скид і візьміть відповідно 1, 2 або 3 верхні карти з колоди, щоб поповнити свою руку до 3 карт.



Ауксиліарії. Ви можете перемістити цю карту в комірку для карт воїнів (I–VII). Навіть якщо наприкінці гри ця карта залишиться в комірці для карт гостей, вона дасть 1 ПО.



Сенатор. Візьміть 1 випадкову карту з руки будь-якого гравця і, перш ніж додати цю карту собі на руку, виберіть 1 карту зі своєї руки і віддайте її цьому ж гравцеві. Повторіть те саме з кожним іншим гравцем.



Інспектор. Виберіть 1 карту з руки та покладіть її у скид. Після цього виберіть будь-яку карту зі скиду й візьміть її собі на руку.



Лікар. Перемістіть у скид 1 або 2 свої звільнені карти, що лежать долілиць.



Клеопатра. Виберіть 1 карту спорядження з легіону іншого гравця та покладіть її в скид.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, щойно один із гравців має легіон із 21 ПО або більше.

Не забудьте відняти $\frac{1}{2}$ ПО за кожну звільнену карту. Втрата навіть $\frac{1}{2}$ ПО може завадити перемозі!

Якщо колода вичерпалася, перетасуйте скид і сформуєте нову колоду.

Якщо колода вичерпується вдруге, гравець, що взяв останню карту, завершує свій хід, і гра закінчується.

Перемагає гравець, що набрав найбільше ПО. У разі нічиєї перемагає гравець із картою Гая Юлія Цезаря або наступний гравець ліворуч.



1 ПО

4 ПО

3 ПО

5 ПО

3 ПО

2 ПО

3 ПО

Сума = 21 ПО

Творці гри

Автор гри «Лузітанія»

Жуан Кінтела Мартінш

Ілюстратор

Олів'є Фаньєр

Розроблення версії «Лузітанія XXI»

Давід М. Сантуш-Мендеш і Рола

Оновлення правил

Ніл Горабін



Copyright © PYTHAGORAS 2021.

Усі права застережено.

www.pythagoras.pt

info@pythagoras.pt

Українське видання

Керівник проєкту

Роман Козумляк

Переклад Данило Рега

Випускова редакторка

Олена Науменко

Редагування Святослав Михаць,

Анатолій Хлівний

Верстка Артур Патрихалко

Подяка Андрій Журба, Надія

Немченко, Андрій Козумляк



www.lordofboards.com.ua

«Лузітанія XXI» — це перероблена й доповнена версія оригінальної гри «Лузітанія» з новими картами та ефектами. До цього видання входять два доповнення: «Лаурус» і «Віртус», які можна додати до базової гри разом або кожне окремо.

ДОПОВНЕННЯ «ЛАУРУС»



Перетасуйте карти доповнення «Лаурус». Викладіть горілиць на центр стола кількість карт, на 1 більшу за кількість гравців. Викладені карти повинні бачити всі гравці. Якщо гравець першим виконує умову карти «Лаурус», він бере цю карту та кладе її біля свого легіону. Кожна карта «Лаурус» дає 1 ПО, яке відразу додають до загальної суми ПО вашого легіону.



У вашому легіоні повинні бути такі 3 карти спорядження: камінь, лук зі стрілами, кінь.



У вашому легіоні повинні бути 2 однакові пари карт спорядження.



У вашому легіоні повинні бути 4 різні карти спорядження.



У комірках I, II, III та IV вашого легіону повинні бути карти воїнів або ауксиліаріїв.



У комірках V, VI та VII вашого легіону повинні бути карти воїнів або ауксиліаріїв.

ДОПОВНЕННЯ «ВІРТУС»



Перетасуйте карти доповнення «Віртус». Викладіть горілиць на центр стола кількість карт, на 1 більшу за кількість гравців. Викладені карти повинні бачити всі гравці. Якщо гравець першим виконує умову карти №7, 8 або 9, він бере цю карту та кладе її біля свого легіону. Якщо гравець першим виконує умову карти №6 або 10, він бере цю карту та кладе її у свій легіон. Кожна карта «Віртус» дає вашому легіону певні переваги до кінця гри.



Умова. У вашому легіоні повинні бути такі 3 карти спорядження: камінь, сокира, кінь.

Перевага. негайно підкладіть цю карту під карту спорядження будь-якого воїна у своєму легіоні. Відтепер цей воїн може отримати додаткову копію цього спорядження. Наприклад, у вашого вершника може бути відразу 2 коні!



Умова. У вашому легіоні повинні бути такі 3 карти спорядження: меч, сокира, лук зі стрілами.

Перевага. Покладіть цю карту біля свого легіону. Виконуючи дію ЗВІЛЬНЕННЯ, можете звільнити відразу 2 карти й узяти 2 нові карти з колоди.



Умова. У вашому легіоні повинні бути такі 3 карти спорядження: меч, спис, щит.

Перевага. Покладіть цю карту біля свого легіону. Відтепер у вашому легіоні може бути щонайбільше 3 карти найманців-варварів, а не 2.



Умова. У вашому легіоні 3 комірки поспіль повинні бути зайняті картами воїнів або найманців.

Перевага. Покладіть цю карту біля свого легіону. Виконуючи дію ОБМІНУ, можете обміняти відразу 2 карти.



Умова. У вашому легіоні повинна бути кухарка та повністю споряджений балістарій.

Перевага. негайно підкладіть цю карту під карту будь-якого воїна у своєму легіоні. Відтепер цей воїн може отримати 2 додаткові карти спорядження, які відрізняються від спорядження, зображеного на карті цього воїна. Наприклад, ваш лучник може мати, окрім лука зі стрілами, ще й сокиру та меч (або 2 мечі)!