



SPARTACUS™

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ
ТЕЛЕСЕРИАЛА «СПАРТАК. КРОВЬ И ПЕСОК»

ПРАВИЛА ИГРЫ

SPARTACUS: ИГРА О КРОВИ И ПРЕДАТЕЛЬСТВЕ

СОСТАВ ИГРЫ:

Правила игры
Карточки Рынка – 62 шт.
Карточки Интриг – 104 шт.
Карточки Домов – 4 шт.
Жетоны – 148 шт.
Кубики – 26 шт.
Фишки гладиаторов – 4 шт.
Игровое поле



В игре, каждый игрок берет на себя роль Доминуса (Владельца) – главы одного из влиятельных Домов города Капуи, времен существования Римской Империи. Каждый Дом соперничает с другими за влияние в городе. И сражается за доминирующие позиции, используя политические интриги и проводя зрелищные сражения гладиаторов на арене.

Каждый Доминус получит в свое распоряжение различные ресурсы для осуществления своих планов. Стража будет охранять вас от интриг ваших соперников. Рабы будут вести ваше хозяйство, и заботиться о вашем достатке. Вы так же владеете школой гладиаторов, которые, сражаясь на арене, заслужат себе славу, а вашему Дому добавят влияния.

КАРТОЧКИ РЫНКА



Карточки Рынка – это имущество, которое может быть приобретено любым игроком в процессе игры. Оно необходимо для укрепления положения Доминуса в Римском обществе. Имущество включает в себя: Гладиаторов, Рабов и Вооружение.

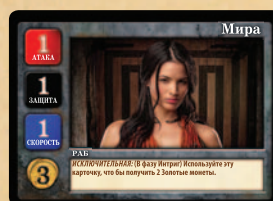
КАРТОЧКИ ГЛАДИАТОРОВ



Гладиаторов – это один из путей к получению очков Влияния.

Гладиаторы – это особенные рабы, тренированные для сражений на арене. Они приносят славу и Влияние вашему Дому. Содержать много

КАРТОЧКИ РАБОВ



Рабы – это слуги, зарабатывающие деньги и выполняющие различные поручения. Рабы увеличивают доход Дома, которому принадлежат.

КАРТОЧКИ ВООРУЖЕНИЯ



каждого типа во время сражений на арене.

Эти карточки показывают, какое боевое снаряжение могут использовать ваши гладиаторы. В игре существует 3 типа вооружения: Оружие, Броня и Специальное оружие. Игрок может использовать только одну карточку

КАРТОЧКИ ИНТРИГ



Интриги делятся на 3 типа: Заговор, Ответные действия и Стража.

Колода Интриг включает в себя карточки со всеми видами заговоров, подлогов и махинаций, которые Доминусы могут использовать против своих соперников.

КАРТОЧКИ ЗАГОВОРОВ



На каждой карточке Заговоров указаны детали закулисных интриг, приводящих к определенным последствиям для игрока, на которого сыграна эта карточка. В левом верхнем углу указано обязательно условие – минимальное количество очков Влияния,

КАРТОЧКИ ОТВЕТНЫХ ДЕЙСТВИЙ



Эти карточки являются мощным инструментом для противодействия различным видам неприятностей, поджидающих вас в игре. Также могут быть разыграны в ответ на нацеленные на вас карточки Заговора.

КАРТОЧКИ СТРАЖИ



Стража – это особый вид ответных действий, которые могут быть использованы только, чтобы остановить действие карточек Заговоров, целью которых вы являетесь. Есть шанс, что Стража не сможет вас защитить. В этом случае можно использовать дополнительные карточки Стражи. Эти карточки считаются Имуществом и могут быть разыграны как со стола, так и с руки.

КАРТОЧКИ ДОМОВ



Карточки Домов служат центром вашей игровой зоны и счетчиком ваших очков Влияния. На этих карточках описано Имущество каждого Дома на начало игры: количество Гладиаторов, Рабов, Стражи и Золота. Каждый Дом обладает различным стартовым Имуществом и Специализацией.

КУБИКИ



сражающихся.

В игре используются кубики трех цветов: красные, черные и синие. Каждый цвет привязан к определенным характеристикам: красный — Атака, черный — Защита и синий — Скорость. Во время схваток на Арене, количество кубиков показывает уровень здоровья

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



На игровом поле изображена Арена, на которой Гладиаторы показывают свое кровавое искусство. В углах поля находятся зоны для ставок.

ФИШКИ ГЛАДИАТОРОВ



Эти фигуры представляют на арене выбранных вами бойцов. Каждый игрок использует одну и ту же фигуру в течение всей игры.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход начинается с фазы Подготовки и по ее завершении делится еще на 3 фазы:

- Фаза Интриг
- Фаза Рынка
- Фаза Арены

В фазу **Интриг** соперничающие Дома разыгрывают карточки Заговор в надежде, что им улыбнется Фортуна и они обойдут своих соперников.

В фазу **Рынка** игроки покупают, продают и торгуют своим Имуществом (Гладиаторами, Рабами и Стражей). Так же они делают ставки на Аукционе, пытаясь приобрести новое Имущество.

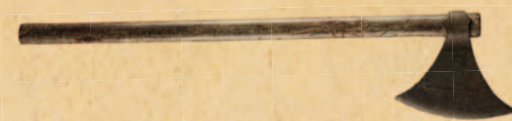
В фазу **Арены** начинаются кровавые игры. Гладиаторы двух приглашенных Домов сходятся в жестокой схватке за Славу и Влияние.

Цель игры — стать наиболее влиятельным Домом в Капуи, сохраняя и преумножая достаток и мощь вашей семьи.

ДУХ ИГРЫ

Игрокам придется подкупать, подсыпать яд, красть, вымогать и всячески мешать друг другу. Золото, заработанное вами, будет менять своего хозяина по несколько раз за ход. Вам снова и снова придется платить за поддержку других игроков. Союзы будут рассеиваться как туман, как только речь пойдет об увеличении влияния вашего Дома. Станете ли вы уважаемым игроком, слово которого крепко, как железо или ваши обещания не будут стоить и ломаного гроша, зависит от вас.

НО — не перегибайте палку. Все играют в настольные игры, чтобы весело и интересно провести время со своими друзьями. Помните об этом, когда будете строить планы по уничтожению их Домов.



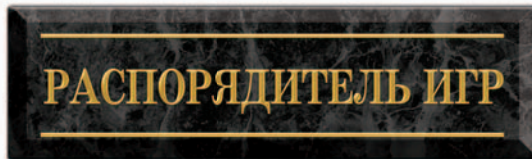
Жетон ранения



Жетон Славы



Жетон Чемпиона



Жетон Распорядителя игр



Жетон Домов

Золото

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый Дом имеет свои сильные и слабые стороны. Кто-то полагается на своих отменных Гладиаторов, которые приведут их к победе. Другие хорошо защищены от интриг своих соперников. Использование сильных сторон своего Дома — это ключ к победе в игре.

ВЫБОР ДОМОВ

Каждый игрок кидает кубик, тот, у кого выпало большее значение, может первым сделать свой выбор: Дом, за который он будет играть и фишку Гладиатора, которую будет использовать. Этот игрок также получает жетон Распорядителя игр. Далее, по часовой стрелке от первого игрока, все остальные участники делают свой выбор. После того, как все игроки определятся, за какие дома будут играть, они получают жетоны Домов, своего цвета.

В фазу Интриг, первым действует игрок, у которого находится жетон Распорядителя игр.

СТАРТОВОЕ ИМУЩЕСТВО

Каждый Доминус получает стартовое имущество, указанное на карточке его Дома.

ГЛАДИАТОРЫ И РАБЫ

Возьмите карточки Рынка и отберите все карточки стартовых Гладиаторов и Рабов с белой окантовкой. Их будет по 8 штук каждого типа. Перемешайте карточки стартовых Гладиаторов и раздайте каждому Доминусу количество, указанное на карточке каждого Дома. Теперь сделайте то же самое с карточками стартовых Рабов. Все оставшиеся карточки верните обратно в колоду Рынка.

СТРАЖА

Возьмите карточки Интриги и выдайте каждому Доминусу столько карточек Стража, сколько указано на карточке каждого Дома. Выданные карточки должны быть выложены в открытую (лицом вверх) на игровой стол.

Подготовка к игре

Положите квадратный жетон на стартовое значение очков Влияния

Гладиаторов расположите справа

Рабов разместите слева

Золото поместите в Сокровищницу

Фишка Гладиатора

Жетоны Дома

Стража располагается под карточкой Дома

The diagram illustrates the game setup. At the center is a board with a scale of Influence points from 1 to 12. To the left of the board are two Gladiator cards (Cassius and Cassia) and a Slave card (Cassia). To the right are two Gladiator cards (Cassius and Cassia) and a Slave card (Cassius). Below the board are a Gladiator token (a hand holding a sword) and three colored tokens (blue, green, and red). To the right of the board is a Treasure Chest card (Cassius) containing gold coins. Below the board is a Guard card (Cassius) placed under a House card (Cassius). Arrows indicate the placement of these elements: the Influence token is placed on the 12 point, the Gladiator tokens are placed on the left, the Slave token is placed on the right, the gold is placed in the Treasure Chest, and the Guard is placed under the House card.

ЗОЛОТО

Выдайте каждому Доминусу столько Золотых монет, сколько на карточке каждого Дома. Оставшееся Золото поместите в банк. Выберите одного из игроков, кто возьмет на себя ответственность быть банкиром и следить за всеми операциями, связанными с банком.

Примечание: Золото в игре может переходить из рук в руки в любое время, когда пожелают игроки.

ВЫБОР ТИПА ИГРЫ

Быстрая: Игроки начинают с 7 очками Влияния. Обычно быстрая игра занимает меньше двух часов и она рекомендована для первого знакомства с игрой.

Стандартная: Игроки начинают с 4 очками Влияния. Обычно стандартная игра занимает от двух до трех часов.

Продвинутая: Игроки начинают с 1 очком Влияния. Продвинутый тип игры часто длится больше трех часов.

ИГРОВЫЕ КАРТОЧКИ

Перемешайте каждую колоду с карточками Рынок и Интриги. Поместите и обе колоды лицом вниз на игровой стол. Разыгранные в процессе игры карточки будут отправляться в Сброс, лицом вверх рядом с соответствующей колодой карточек.

НАЧАЛО ИГРЫ

Подготовка завершена и теперь все готово, чтобы начать игру!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Задача каждого игрока — увеличить количество очков Влияния вашего Дома до впечатляющих 12 очков Влияния. Для более детального изучения условий победы в игре см. раздел «Победа в игре» на странице 17.



ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Каждый ход начинается с фазы Подготовки. В эту фазу игроки совершают все необходимые приготовления перед тремя основными фазами.

ПОРЯДОК ПОДГОТОВКИ

1. Обновление карточек
2. Лечение раненых
3. Выравнивание баланса (Оплата содержания, Доходы и Расходы)

Примечание: Во время каждой фазы Подготовки, все игроки могут действовать одновременно.

ОБНОВЛЕНИЕ КАРТОЧЕК

В начале фазы Подготовки, все игроки переворачивают лицом вверх все «Использованные» карточки Имущества, не имеющие жетонов Ранения. Эти карточки считаются «Готовыми». Подробное описание «Использованных» карточек, см. на странице 17. После того как все карточки Обновлены, переходите к Лечению раненых.

ЛЕЧЕНИЕ РАНЕННЫХ

За каждого «Использованного» Гладиатора или Раба, имеющего жетон Ранения, игроки должны бросить кубик, чтобы вылечить их. Если на кубике выпадет 4, 5 или 6, то Гладиатор или Раб считается вылеченным и вы должны убрать жетон Ранения с его карточки, после этого Обновите карточку, как это описано выше. Если на кубике выпадет 2 или 3, то Гладиатор или Раб остаются Ранеными на весь ход. На следующий ход вы можете попробовать Вылечить его снова. Если на кубике выпадет 1, то Гладиатор или Раб умрет от ран, и его карточка отправляется в Сброс колоды Рынок. Подробное описание Ранений см. на странице 16. После того, как фаза Лечение раненых завершена, переходите к Выравниванию баланса.

Примечание: Некоторые карточки в игре (такие как Аптекарь) позволяют вам перебросить кубик во время Лечения раненых, если результат броска вас не устроит.

ВЫРАВНИВАНИЕ БАЛАНСА

Обучение, содержание и вооружение Гладиаторов стоит очень дорого. Рабы же позволяют своим владельцам покрыть убытки от содержания Гладиаторов. За каждого «Готового» Раба, которым владеет Дом, игрок получает 1 Золотую монету. За каждого «Готового» Гладиатора, которого содержит Дом, игрок должен заплатить в банк 1 Золотую монету. Если игрок не может или не хочет платить за содержание Гладиатора, то он должен отправить его карточку в Сброс колоды Рынка.

ПРИМЕР

У Петра 3 Гладиатора и 2 Раба — он должен заплатить в Банк 1 Золотую монету

У Аллы 2 Гладиатора, один из которых Готов, второй Ранен. Так же у нее есть 4 Раба. В этом случае она получает 3 Золотые монеты из Банка.

У Ивана 1 гладиатор и Раб, ему не нужно ничего платить, но он ничего и не получает.

У Лизы 3 Гладиатора, нет Рабов и всего 2 Золотые монеты. Она должна заплатить в Банк 2 Золотые монеты и отправить в Сброс 1 карточку Гладиатора по своему выбору.

ПРИМЕР

ПРИМЕР ФАЗЫ ПОДГОТОВКИ

1. Петр начинает фазу подготовки с 1 Готовым Гладиатором, 2 Ранеными Гладиаторами и 2 Использованными карточками Рабов. Петр переворачивает лицом вверх 2 Использованные карточки Рабов. Теперь их можно снова Использовать.
2. Петр пытается вылечить своих раненых Гладиаторов. Он указывает, кого из Гладиаторов, он собирается вылечить и бросает кубик. Выпало «3» — этот Гладиатор остается Раненым и его карточка остается лежать лицом вниз. После этого Петр пытается вылечить второго Гладиатора. На кубике выпало «5» — это успех! Игрок убирает жетон Ранения с карточки Гладиатора и переворачивает ее лицом вверх.
3. Теперь у Петра 2 Готовых Гладиатора и 2 Готовых Раба, он не платит в Банк ничего, но и ничего не получает.
4. Фаза Подготовки для Петра закончена. Как только все игроки закончат эту фазу, начнется фаза Интриг.



Ганник, Эномай, Квинт и Лукреция Баттиат

ФАЗА ИНТРИГ

Во время этой фазы вы будете разыгрывать свои карточки, что бы улучшить позиции своего Дома или опорочить Дом соперника. Плетите Заговоры, защищайте свой Дом и пополняйте свою казну.

ПОРЯДОК ФАЗЫ

1. Добор карточек
2. Разыгрывание Заговоров / Продажа карточек

ДОБОР КАРТОЧЕК

В начале каждой фазы Интриг все игроки берут по 3 карточки из колоды Интриг. Если во время игры карточки Интриг закончились, возьмите все карточки Интриг, находящиеся в Сбросе, перемешайте и используйте заново.

Пример карточек Интриг

Требуется влияния



Стоимость в золоте

РАЗМЕР РУКИ (КОЛИЧЕСТВО КАРТОЧЕК НА РУКАХ)

Существует ограничение количества карточек, которое игрок может иметь на руках. Оно зависит от количества очков Влияния, которое есть у игрока. Посмотрите на карточку Дома, прямо под счетчиком очков Влияния указано, сколько карточек игрок может иметь на руках после окончания фазы Интриг. Во время самой фазы



Квинт Лентул Батиат замышляет заговор

Интриг игрок может иметь сколько угодно карточек на руках, но, когда его фаза Интриг закончится, он должен сбросить все лишние карточки.



На картинке, Солониус имеет 5 очков Влияния, которые дают ему возможность иметь 4 карточки на конец его фазы Интриг.

СОВЕТ Во время игры вам часто придется разыгрывать карточки, чтобы не сбрасывать их из-за ограничения по Размеру Руки. Делайте выбор обдуманно и не торопитесь избавляться от карточек, способных дать большое преимущество в конце игры.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

После того, как все игроки возьмут по 3 карточки, свою фазу Интриги начинает Доминус, у которого есть жетон Распорядителя игр. После того, как этот Доминус закончит свою фазу Интриг, следующий от него, по часовой стрелке, игрок начинает свою фазу и так далее.

РАСПОРЯДИТЕЛЬ ИГР

Жетон Распорядителя игр принадлежит игроку, который организовывал бои в предыдущую фазу Арены.

Примечание: Во время фазы Интриг, игроки могут свободно обсуждать друг с другом карточки, которые они хотят разыграть. Это позволит шантажировать ваших соперников опасными для них карточками и вы сможете принуждать их к сотрудничеству или к оплате вашей благосклонности Золотом. Карточки имущества не могут менять своих владельцев во время этой фазы.

ХОД ИГРОКА В ФАЗУ ИНТРИГ

Во время вашей фазы Интриг вы можете продавать карточки за Золото, использовать Специальные возможности вашего Дома и разыгрывать карточки Заговоров. В течение всего хода вы можете выполнять действия в любом порядке.

ПРОДАЖА КАРТОЧЕК



Стоимость
в Золоте

Карточки Интриг могут быть проданы за Золото, стоимость каждой карточки указана в левом нижнем углу. Если вы хотите продать карточку, отправьте ее в Сброс колоды Интриг и возьмите соответствующее количество Золотых монет из Банка.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДОМОВ

На карточке каждого Дома, описаны Специальные возможности, которые можно использовать только в фазу Интриг.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ КАРТОЧЕК ИМУЩЕСТВА

Многие Рабы и некоторые Гладиаторы имеют Специальные возможности, которые можно применить в фазу Интриг. Чтобы воспользоваться Специальными возможностями Гладиаторов или Рабов, в большинстве случаев, надо будет «Использовать» карточку. Все исключения отмечены на карточке.



Специальная возможность Индуса, позволит его владельцу в фазу Интриг посмотреть на карточку в руке оппонента.

РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТОЧЕК ЗАГОВОР



Требуется
влияния

Для разыгрывания карточки Заговор, Доминусу необходимо иметь определенное количество очков Влияния. Если ваше количество очков Влияния больше или равно, указанного на карточке значения, то вы можете

разыграть эту карточку. Когда игрок разыгрывает карточку, он обязан объявить кто из Доминусов будет целью его карточки Заговор. Игрок может объявить целью самого себя.



У Аллы есть карточка «Полезная Информация», чтобы ее разыграть, необходимо иметь 6 очков Влияния. В данный момент у Аллы 7 очков Влияния и она может разыграть эту карточку. Она кладет карточку на стол и объявляет себя целью карточки Заговор. Заговор удался, и Алла берет 2 карточки из колоды Интриг. Карточка «Полезная информация» отправляется в Сброс колоды Интриг.

ОБРАЩЕНИЕ ЗА ПОДДЕРЖКОЙ

Если у вас не хватает очков Влияния для разыгрывания карточки Заговора, вы можете попросить других игроков о поддержке. Если кто-то согласится Поддержать ваш Заговор, вы можете разыграть карточку, если сумма очков Влияния всех Домов, поддерживающих Заговор, больше или равна указанному на карточке значения. Если Доминус согласился Поддержать Заговор, он не сможет отказаться, даже если разыгрываемая карточка нанесет ему вред.

Заговор может быть поддержан любым количеством Домов. Но их поддержка никак не изменит ни ваше текущее количество очков Влияния, ни их — не перемещайте ничей жетон Влияния.



Вам не обязательно показывать карточку Заговора вашим оппонентам, перед тем как попросите их Поддержать ваш Заговор.

И вам также не обязательно говорить им правду о том, что вы собираетесь делать...



Клавдий Глабр в ярости

ПРИМЕР

У Ивана 6 очков Влияния и у него есть карточка Заговора, которая требует 9 очков, для применения. Иван убеждает Лизу (у которой 4 очка Влияния) поддержать его за 2 Золотые монеты. Вместе с Поддержкой Лизы Иван временно получает 10 очков Влияния и может разыграть эту карточку Заговора. После розыгрыша карточки очки Влияния и Ивана (6 очков) и Лизы (4 очка) не изменяются.

УСПЕШНЫЙ ЗАГОВОР

Если вам хватило очков Влияния, чтобы разыграть карточку Заговора и он не Раскрыли (см. Раскрытие заговора на странице 8), тогда Заговор считается Успешным. И игроки должны немедленно выполнить все действия, описанные в карточке Заговора. Успешный Заговор отправляется в Сброс колоды Интриг.

ПРИМЕР

У Петра 4 очка Влияния и карточка «Доходы с черного рынка», которая требует 7 очков Влияния и принесет ему 5 Золотых монет. Он просит Лизу, у которой 3 очка Влияния, Поддержать его. Лиза соглашается за 2 Золотые монеты. Петр разыгрывает карточку и никто из игроков не Раскрыл его, с помощью карточки Ответные действия — его Заговор успешен. Петр получает 5 Золотых монет. Теперь он вправе сдержать свое обещание, данное Лизе, или поторговаться с ней еще раз...

Примечание: Игроки не могут обмениваться, дарить или продавать карточки Интриг друг другу. Игроки могут устанавливать любую цену за свои услуги, а так же суммы выплат за Поддержку, оказанную другими игроками.

РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТОЧЕК ОТВЕТНЫХ ДЕЙСТВИЙ



Карточки Ответные действия, могут быть разыграны для того, чтобы избежать событий в игре, имеющих для игрока нежелательный эффект. В отличие от карточек Заговор, карточки Ответные действия, могут разыгрываться во время хода другого игрока.

На каждой карточке обозначено, когда она может быть разыграна. Они также могут быть разыграны не только в фазу Интриг.

Для разыгрывания карточки Ответные действия, игроку необходимо иметь определенное количество очков Влияния. Игрок не может просить о Поддержке другие Дома, если у него нет нужного количества очков Влияния. Эти карточки представляют собой ответную реакцию Доминуса на грозящие его Дому неприятности и у него просто нет времени на переговоры с другими Домами. После того, как карточка разыграна, отправьте ее в Сброс колоды Интриг.



Илития подозревает Лукрецию в заговоре

ПРИМЕР

Во время фазы Подготовки у Аллы было 2 Золотые монеты, которые ей пришлось отдать, чтобы Выровнять баланс. Теперь, когда у нее нет монет, Иван может разыграть карточку «Бедняк»: Доминус, у которого нет ни одной Золотой монеты, теряет 1 очко Влияния. Алла теряет 1 очко Влияния, а Иван отправляет карточку в Сброс.

РАСКРЫТИЕ ЗАГОВОРА

Некоторые карточки Ответные действия содержат текст: «Раскройте Заговор». Такие карточки могут быть разыграны сразу же после того как другой Доминус попытался разыграть карточку Заговор в свою фазу Интриги.

Вы можете Раскрыть Заговор, даже если не являетесь его целью. Карточки с текстом: «Раскройте Заговор» нельзя использовать против карточек Ответные действия, если только не указано обратное в тексте карточки.

ПРИМЕР

У Ивана 10 очков Влияния, и он разыгрывает карточку «Гость из Рима», которая принесет ему 1 очко Влияния. Лиза решает помешать ему и играет карточку «Расползшиеся слухи». Заговор Ивана Раскрыт, он отправляет свою карточку в Сброс, Лиза также сбрасывает свою карточку Ответных действий.

КАРТОЧКИ СТРАЖИ



Карточки Стражи – это специальный тип карточек Ответные действия. Они могут быть использованы только для Раскрытия Заговора, целью которого является ваш Дом. Но даже Стража не является гарантией Раскрытия Заговора.

Чтобы попытаться Раскрыть Заговор, игрок должен отправить в Сброс карточку Стражи и бросить кубик: если выпало 4,5 или 6 – Заговор, нацеленный на ваш Дом, Раскрыт. Если выпало 1, 2 или 3 попытка Стражи провалилась.

Вы можете пытаться раскрыть заговор столько раз, сколько карточек Стражи у вас есть.

Примечание: Игрок может сначала попытаться использовать карточки Стражи для Раскрытия Заговора, и, если попытка провалится, затем использовать карточку Ответные действия. Карточка Стражи отправляется в Сброс колоды Интриг, независимо удалось ли Раскрыть заговор или нет.

Карточки Стражи могут быть выложены на стол как Имущество, либо разыграны с руки. Выложить карточки с руки на стол можно в любое время. Но если они выложены на стол, их нельзя забрать обратно в руку. Карточки Стража, находящиеся на столе, являются Имуществом Доминуса и могут быть проданы или обменены в фазу Рынка.



Если очки влияния позволяют вам держать на руках большое количество карточек Интриг, то необязательно выкладывать карточки Стражи на стол. Держите соперников в неведении относительно уровня вашей защищенности.

ПРИМЕР

У Петра есть 1 карточка Стражи на столе, плюс к этому еще пара в руке. Алла считает, что Петр выглядит беззащитным и разыгрывает карточку «Мятежник» против него. Если Заговор не будет Раскрыт – Петр потеряет своего Гладиатора.

Не желая терять Гладиатора, Петр сбрасывает карточку Стражи, которая лежит на столе, и пытается Раскрыть Заговор. На кубике выпало «2» – Неудача! Тогда Петр сбрасывает вторую карточку Стражи, но уже с руки, и снова бросает кубик. Выпало «5» – это успех! Заговор Аллы Раскрыт, и она должна отправить в Сброс свою карточку «Мятежник».



Даже если ваш соперник окружил себя большим количеством Стражи, все равно имеет смысл использовать против него карточки Заговор. Во-первых, Стража это не гарантия защиты от ваших карточек.

Во-вторых, противники, так или иначе, будут сбрасывать карточки Стражи и ослабят свою защиту, перед вашим решающим ударом.

РАСКРЫТЫЕ ЗАГОВОРЫ

Если Заговор Раскрыт, то карточка Заговора отправляется в Сброс и ни один из эффектов, описанных на карточке, не вступает в силу.

ПРИМЕР

Лиза пытается разыграть карточку «Грандиозный фестиваль»: Заплатите по 2 Золотые монеты каждому Доминусу. Выберите Доминуса – он получает 1 очко Влияния. Иван Раскрывает этот Заговор. Карточка «Грандиозный фестиваль» отправляется в Сброс, но Лизе не нужно никому платить.

ОКОНЧАНИЕ ХОДА ИГРОКА В ФАЗУ ИНТРИГ

После разыгрывания карточек Заговор и продажи карточек Интриг, игрок не может иметь на руках карточек больше, чем Размер Руки, указанный на карточке Дома, под счетчиком очков Влияния. Когда вы закончили вашу фазу интриги, передайте ход игроку слева от вас.

Когда все игроки закончат свою фазу Интриг, игра переходит к фазе Рынка.



Марк Деций Солоний

ФАЗА РЫНОК

Во время фазы Рынка игроки могут продавать или покупать Имущество друг у друга. А также приобретать новых Гладиаторов, Рабов и Вооружение на Аукционе.

ПОРЯДОК ФАЗЫ РЫНКА

1. Свободные торги
2. Аукцион
3. Борьба за должность Распорядителя игр

СВОБОДНЫЕ ТОРГИ

Во время Свободных торгов игроки имеют возможность продавать, покупать или обмениваться своим Имуществом с другими игроками или продавать его в Банк. Все действия могут быть проведены в любой очередности и игроки вольны устанавливать любые цены за свое Имущество.

Примечание: Только во время фазы Рынка Гладиаторы, Рабы, Стража и Вооружение могут сменить своих хозяев!



Помните, что карточки Интриг НЕЛЬЗЯ продавать или обмениваться ими между игроками. Они также НЕ МОГУТ БЫТЬ ПРОДАНЫ в банк за Золотые монеты во время Свободных торгов.

ПРОДАЖА ИМУЩЕСТВА БАНКУ

Карточки Имущества могут быть проданы в Банк. Для этого отправьте карточку вашего Имущества в Сброс и получите из Банка столько Золотых монет, сколько указано на карточке.

СОВЕТ

Очень часто реальная стоимость карточки гораздо выше, чем указанная на ней. Другие игроки могут предложить вам за нее больше Золотых монет, чем Банк.

ОКОНЧАНИЕ СВОБОДНЫХ ТОРГОВ

Когда вы завершите все свои сделки, соберите ваше Золото и спрячьте его от других игроков. Это послужит сигналом, что вы готовы перейти к Аукциону. Когда все игроки поступят таким же образом – Свободные торги считаются законченными и начинается Аукцион. Только во время Аукциона игроки могут скрывать друг от друга размер своего состояния.

СОВЕТ

Помните, что надо скрывать размер своего состояния от других игроков до тех пор, пока не будет разыграна должность Распорядителя торгов. В противном случае ваши оппоненты будут иметь преимущество перед вами.



ПРИМЕР

Во время Свободных торгов, Алла решает, что у нее слишком много Гладиаторов. Она предлагает другим игрокам купить 1 Гладиатора у нее. Петр предлагает ей 3 Золотые монеты за карточку Гладиатора, но Лиза считает, что лучше продать Гладиатора в Банк за 2 монеты, чем отдать его Петру за 3.

У Петра всего 1 карточка Стража, он просит игроков продать ему еще одну за 3 монеты. Недолго думая, Иван соглашается на сделку и отдает Петру свою карточку Стража. Сделки совершены, все игроки забирают свои Золотые монеты, начинается Аукцион.



Денарии

АУКЦИОН



Чтобы начать Аукцион, игроки должны выложить на игровое поле, карточки из колоды Рынка. Выложите на стол закрытую (лицом вниз) столько же карточек, сколько игроков участвует в игре. Откройте первую карточку – это Имущество, которое первым будет выставлено на Аукцион. Все игроки делают ставки тайно друг от друга. Победитель Аукциона забирает себе карточку Имущества и выкладывает ее возле карточки своего Дома. После этого открывается следующая карточка и Аукцион повторяется.

ТАЙНЫЕ СТАВКИ

Чтобы сделать ставку на Аукционе, возьмите в руку столько Золотых монет, сколько считаете нужным поставить. Храните в секрете от других игроков, сколько Монет вы решили поставить. Как будете готовы, вытяните ваш кулак над столом. Как только все игроки вытянут кулак над столом – все одновременно должны раскрыть кулаки и показать свою ставку. Игрок с наибольшей ставкой выигрывает Аукцион, отдает свою ставку в Банк и забирает себе карточку Имущества. Остальные игроки получают свои ставки обратно.

РАВНЫЕ СТАВКИ

Если двое или больше игроков сделали одинаковые наибольшие ставки, они выкладывают Золотые монеты из своих кулаков на игровое поле. И после этого опять делают тайные ставки. В новом раунде Аукциона принимают участие только игроки с равными ставками. Если же опять есть игроки с равными наибольшими ставками,

то они начинают новый раунд Аукциона, и так до тех пор, пока не останется только один игрок с наибольшей ставкой. Он отдает в Банк, все Золотые монеты, которые он ставил на протяжении нескольких раундов.

НЕСОСТОЯВШИЙСЯ АУКЦИОН

Если все игроки поставили 0 Золотых монет, то Аукцион считается не состоявшимся: никто из игроков не может претендовать на карточку Имущества, которая разыгрывалась, и она отправляется в Сброс. Все ставки, сделанные в этот или предыдущие раунды, возвращаются игрокам.

ПРИМЕР

Карточка «Агрон» выставлена на Аукцион. Все игроки протягивают над игровым полем свои кулаки со ставками. Петр ставит 0, Алла ставит 2, Иван ставит 3 и Лиза ставит 3. Иван и Лиза сделали одинаковые наибольшие ставки. Алла и Петр выбывают из аукциона, а Лиза и Иван, кладут свои первые ставки на игровое поле и начинают второй раунд Аукциона. Во втором раунде они оба поставили 1 Золотую монету. В третьем раунде они оба поставили 0 монет. Несмотря на то, что каждый из них поставил уже по 4 монеты, аукцион считается не состоявшимся, так как в третьем раунде они поставили 0 монет. Никто из игроков не получает карточку «Агрон» — она отправляется в Сброс. И Лиза и Иван забирают назад свои ставки (по 4 монеты каждый).

БОРЬБА ЗА ДОЛЖНОСТЬ РАСПОРЯДИТЕЛЯ ИГР

Когда все карточки Имущества разыграны, игрокам предстоит участвовать в Аукционе за должность Распорядителя игр и делать тайные ставки по тем же правилам. Есть только одно исключение: если Аукцион считается Несостоявшимся, игроки бросают кубик и игрок, выкинувший большее значение на кубике, получает жетон Распорядителя игр. Игрок хранит этот жетон и пользуется его привилегиями, до следующего Аукциона за должность Распорядителя игр.



Солоний и Батиат на торгах

СОВЕТ Получение должности Распорядителя игр крайне необходимо для увеличения Влияния вашего Дома. И потенциально прибыльное дело, так как эта должность даст вам возможность определять — кто будет сражаться на Арене.

ПРИМЕР

Во время первого раунда Аукциона за право быть Распорядителем игр Петр поставил 8 монет, Иван 6, Алла 5 и Лиза 8. Петр и Лиза сделали одинаковые наибольшие ставки, и будут участвовать во втором раунде Аукциона, Алла и Иван выбывают из борьбы. К сожалению, ни у Лизы, ни у Петра не осталось монет, и они оба поставили 0 во втором раунде. Обычно Аукцион считается Несостоявшимся, но кто-то же должен стать Распорядителем игр. Петр и Лиза бросают кубик, у Лизы выпало большее значение — она становится Распорядителем игр и забирает себе жетон Распорядителя.

ОКОНЧАНИЕ ФАЗЫ РЫНКА

Как только один из игроков выиграл борьбу за должность Распорядителя игр, все игроки возвращают свои Золотые монеты обратно на карточку их Домов. Начинается фаза Арены.



ФАЗА АРЕНЫ

В эту фазу проходят бои Гладиаторов, приносящие им славу, а их Доминусам очки Влияния. Организация боев также приносит очки Влияния Распорядителю игр.

ПОРЯДОК ФАЗЫ АРЕНЫ

1. Слава Распорядителю игр
2. Организация игр
3. Залог
4. Заключение Пары
5. Бой!
6. Победа и Поражение

СЛАВА РАСПОРЯДИТЕЛЮ ИГР

РАСПОРЯДИТЕЛЬ ИГР

Игрок, обладающий жетоном Распорядителя игр, получает 1 очко Влияния за предстоящие труды по организации боев.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГР

В обязанности Распорядителя игр входит поиск двух достойных Бойцов для предстоящей схватки. Игрокам, по очереди, будет предложено выставить своих Бойцов на бой. Распорядитель игр имеет право выбирать, кому из игроков будет предложено выставить своего Бойца (в том числе и себе).

Примечание: игровой термин Боец будет использоваться для обозначения Гладиатора или Раба, выбранного для сражения на Арене.

ВЫЗОВ НА БОЙ

Если Доминус принимает Вызов, то он выбирает Гладиатора или Раба из своего Дома и ставит фишку Гладиатора на игровое поле, на клетку отмеченную «I». После этого карточка выбранного Бойца кладется на край Арены, вместе с карточками Вооружения, которые будут использоваться Боец (по одной карточке каждого типа: Оружие, Броня и Специальное оружие). Как только все

карточки выбраны и размещены на игровом поле, игрок не вправе изменить свой выбор.

После этого Распорядитель игр приглашает второго Доминуса. Если приглашение принято, то игрок также должен выбрать Бойца, Вооружение и поставить свою фишку Гладиатора на клетку «II» на игровом поле.



Гладиатор с Вооружением и кубиками

Примечание: Игроки не могут меняться карточками Вооружения во время фазы Арены.

ОТКЛОНЕНИЕ ВЫЗОВА

(Позор!)

Если Доминус не хочет или не может принять Вызов, то он теряет 1 очко Влияния. После этого Распорядитель игр может Вызвать другого Доминуса. Если все другие игроки отклонили Вызов, то Распорядитель игр должен выставить своего Бойца.

Если, к несчастью, только 1 Доминус принял вызов, то боев в этот ход не происходит, фаза Арены заканчивается и начинается новый ход.

СОВЕТ Распорядителю игр разрешено вымогать у других игроков деньги, шантажируя их возможностью Вызова на Арену. Это позволит Распорядителю игр, использовать свою временную должность, чтобы возместить себе убытки и оказывать давление на других игроков.

ПРИМЕР

Иван является Распорядителем игр, и вправе выбрать, кого он вызовет на Арену. Он хочет взять второе приглашение себе, так как у него есть Феокл – один из сильнейших Гладиаторов.

Пытаясь застраховаться от поражения, он приглашает Лизу поучаствовать в играх на Арене, так у нее всего один Гладиатор, и тот слабый Фракийский воин. Но она не желает расставаться со своим последним Гладиатором и отклоняет приглашение, теряя 1 очко Влияния.

Иван предлагает оставшимся игрокам заплатить за приглашение на Арену. Петр предлагает 3 Золотые монеты. Иван соглашается и приглашает Петра. Тот выставляет своего Бойца на Арену со следующими карточками Вооружения: Трезубец (оружие), Шлем (Броня) и Дротик (Специальное оружие). После этого Иван приглашает себя и выставляет на арену Феокла.



Арена

ЗАЛОГ

Залог платится хозяевам знаменитых Бойцов. Игроки, Вызванные на бой, получают по 2 Золотые монеты за каждый жетон Славы или 6 Золотых монет за жетон Чемпиона, находящийся на карточке их Бойца. Залог платится после того как оба Вызванных игрока выбрали своих Бойцов, но до того, как будут заключены Пари. Подробное описание жетонов Славы и жетонов Чемпион смотрите в разделе «Победа и Поражение» на странице 13.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ПАРИ



Выплата залога

После того, как все Бойцы выбраны, все игроки могут заключить пари с Банком на результат боя. Для этого игроки размещают Ставки от 1 до 3 монет на выбранные углы игрового поля. Для обозначения своей ставки, игрок должен накрыть ее жетоном своего Дома. Игроки могут поставить не более 3 монет на каждое из имеющихся Пари.



Делайте ваши ставки



Примечание: Размещение Ставок происходит одновременно. Если между игроками возникают споры или время умышленно затягивается, вы можете начать делать ставки по очереди, начиная с Распорядителя игр и далее по часовой стрелке.

игроку его ставку и платит сверху по 3 монеты за каждую поставленную. Подробно описание Обезглавливания смотрите на странице 16.

Примечание: Когда вы выигрываете Пари, не забудьте забрать вашу Ставку с игрового поля и выигрыш из Банка. Ставки по проигранным Пари отправляются в Банк.

ПАРИ

ПОБЕДА (Выплаты 1 к 1): Пари, заключенное на Победу, обозначает, что выбранный вами Боец, выигрывает схватку. Если это происходит – Банк возвращает игроку его ставку и платит сверху по 1 монете за каждую поставленную. Игрокам, Бойцы которых участвуют в Играх, запрещено ставить против своих Бойцов, так как это вызовет гнев богов!

РАНЕНИЕ (Выплаты 2 к 1): Пари, заключенное на Ранение, обозначает, что один из Бойцов получит Ранение во время схватки. Если это происходит – Банк возвращает игроку его ставку и платит сверху по 2 монеты за каждую поставленную. Подробное описание Ранения смотрите на странице 16.

ОБЕЗГЛАВЛИВАНИЕ (Выплаты 3 к 1): Пари, заключенное на Обезглавливание, обозначает, что один из Бойцов будет Обезглавлен во время схватки. Если это происходит – Банк возвращает

ПРИМЕР

Алла желает поставить 3 монеты на Обезглавливание и еще 3 монеты на победу Феокла. Она кладет одну стопку монет на угол поля «Обезглавливание» и вторую на «Победа II», накрыв обе стопки жетонами своего Дома.

БОЙ!

Как только игроки заключили Пари, начинается Бой. Подробные правила Боя смотрите на страницах 15-16.



Вариний принимает решение

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Когда схватка закончится, Доминус победившего Бойца получает 1 очко Влияния. А победивший Боец получает 1 жетон Славы, который размещается на его карточке.

ПРОВОЗГЛАШЕНИЕ ЧЕМПИОНА

Народ обожает Чемпионов, и они приносят славу своему Дому. Поэтому потеря Чемпиона может заставить удачу отвернуться от его бывшего владельца.

Когда Боец получает третий жетон Славы — он становится Чемпионом. Игрок должен заменить все жетоны Славы на 1 жетон Чемпиона и положить его на карточку Бойца. Жетон остается на карточке до конца игры или до того момента, как Чемпион умрет в очередной схватке.

Если Доминус получает Чемпиона, проведя его сквозь схватки или от другого игрока, то он получает 1 очко Влияния. Если Доминус теряет Чемпиона по любой причине, то он теряет 1 очко Влияния.

РАЗРЕШЕНИЕ ПАРИ

После того, как выигравший Боец получает свой жетон Славы, игроки должны разобраться со своими Ставками.

Ставки по проигранным Пари уходят в Банк. Ставки по выигранным Пари возвращаются их владельцам вместе с выигрышем.

ПРИМЕР

Алла поставила 3 монеты на победу Феокла и 3 монеты на Обезглавливание. Иван проиграл Бой, когда Феокл был Обезглавлен. Поэтому Алла теряет 3 монеты, поставленные на победу Феокла, но получает 6 монет из Банка, так как Бой закончился Обезглавливанием. Так же она забирает 3 монеты, поставленные на Обезглавливание. В итоге она выиграла 3 монеты.

ВЛАСТЬ НАД ЖИЗНЬЮ И СМЕРТЬЮ

Распорядитель игр обязан выбрать: будет ли жить проигравший Боец или умрет. Для этого игрок должен использовать традиционный жест «Большой палец вверх» или «Большой палец вниз».

БОЛЬШОЙ ПАЛЕЦ ВВЕРХ: Бойцу сохранили жизнь, его карточка возвращается в Дом вместе со всеми карточками Вооружения.

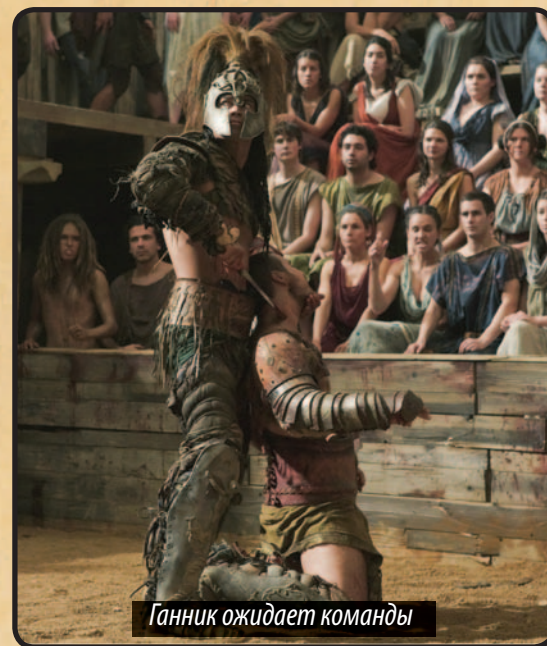
БОЛЬШОЙ ПАЛЕЦ ВНИЗ: Боец будет казнен, отправьте его карточку в Сброс колоды Рынок, а все карточки Вооружения верните его владельцу.

Некоторые Бойцы настолько любимы народом, за их прошлые победы на Арене, что если они будут казнены, то Распорядитель игр, решивший их судьбу, потеряет очки Влияния.

Если Распорядитель игр казнит проигравшего Бойца с жетонами Славы, то он теряет 1 очко Влияния за каждый жетон Славы на карточке этого Бойца. Чемпиона казнить нельзя, это вызовет гнев богов!



Распорядитель игр может вымогать деньги или другие привилегии из остальных игроков, за право влиять на его решение относительно судьбы проигравшего Бойца.



Ганник ожидает команды

ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ...

После того как Распорядитель игр решит судьбу проигравшего Бойца, начинается новый ход игры.

БОЙ!

На песках Арены зарабатывается репутация, и удовлетворяются аппетиты толпы.

СОВЕТ

Перед тем как приступить к игре, убедитесь, что вы правильно поняли и запомнили правила боя.

ХАРАКТЕРИСТИКИ



Каждый Гладиатор или Раб имеет 3 характеристики, указанные у него на карточке. Цифры показывают сколько кубиков можно использовать во время Боя. Если Боец будет получать Раны во время Боя, то количество кубиков будет уменьшаться.



АТАКА: Красные кубики используются для Атаки. Чем больше красных кубиков в Бою использует Боец, тем больше шанс нанести Рану противнику.



ЗАЩИТА: Черные кубики используются для Защиты. Чем больше черных кубиков в Бою использует Боец, тем больше шанс защититься от ударов противника.



СКОРОСТЬ: Синие кубики используются для определения того кто из Бойцов будет ходить первым. Чем больше синих кубиков в Бою использует Боец, тем больше количество клеток он может пройти.

КУБИКИ - ЭТО ЖИЗНЬ

Гладиатор Спартак начинает Бой с 4 кубиками каждого типа.



Его общее количество очков Здоровья равно 12.

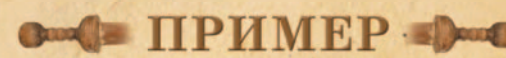
Сумма всех кубиков каждого бойца — это общее количество очков Здоровья, которое он имеет. Если Боец получает Раны, то он теряет кубики и соответственно его характеристики уменьшаются. Эти правила позволяют достаточно правдоподобно отразить реальную схватку, когда бойцы начинают уставать и хуже сражаются из-за полученных ранений.

ОСНОВЫ БОЯ

Каждый раунд боя начинается с броска на Инициативу. Победитель выбирает, будет ли он ходить первым или вторым. После этого первый Боец двигается и атакует. Затем второй Боец тоже двигается и атакует. Эти действия составляют один Раунд Боя.

ИНИЦИАТИВА

Что бы определить Инициативу, каждый игрок бросает все свои кубики Скорости и складывает выпавшие значения. Игрок с большей суммой выигрывает бросок на Инициативу и может выбрать, каким он будет ходить в этот Раунд Боя — первым или вторым. В случае ничьей бросок повторяется.



Гладиатор Ивана имеет 3 кубика Скорости, Гладиатор Аллы 4. Они оба бросают кубики Скорости и сравнивают суммы, выпавших значений. Сумма кубиков Ивана 8, у Аллы сумма равна 11. Алла решает, что будет Двигаться и Атаковать после Ивана. Теперь Иван обязан первым Двигаться и Атаковать своим Гладиатором.



Тренировка Ганника и Крикса

РАУНД БОЯ

Во время каждого Раунда, каждый игрок Двигается и Атакует своим Бойцом, в том порядке который он выберет (Двигаться и Атаковать или Атаковать, а затем Двигаться). В некоторых случаях, игроку выгоднее сначала переместить фигурку своего Бойца вплотную к Бойцу соперника, а затем атаковать. В других случаях, лучше атаковать противника, а затем отскочить, что бы избежать ответного удара.

ДВИЖЕНИЕ



Боец может Двигаться на столько клеток, сколько у него есть кубиков Скорости в данный Раунд Боя. Если игрок пожелает, то он может передвинуть фишку Бойца на меньшее количество клеток.

СОВЕТ Если ваш Боец сильно медленнее противника. Вы быстро заметите, что у вас очень мало шансов на победу.



Спартак готов к действиям

АТАКА



Боец может атаковать противника, если тот находится на соседней клетке. Удачна ли была Атака — решается одновременным броском кубиков. Атакующий игрок бросает все свои красные кубики Атаки, защищающийся игрок бросает все свои черные кубики Защиты. Затем игроки выстраивают свои кубики в линию — от большего значения к меньшему. Теперь каждый красный кубик в линии сравнивается с черным — наибольшее значение с наибольшим, наименьшее с наименьшим.



Защищающийся Боец получает Рану, только тогда, когда кубик Атаки больше кубика Защиты. Все ничьи засчитываются в пользу защищающегося игрока.

НЕЗАБЛОКИРОВАННЫЕ КУБИКИ АТАКИ

Если случается так, что атакующий игрок бросает больше кубиков Атаки, чем защищающийся кубиков Защиты, то каждый незаблокированный кубик Атаки с результатом 3 или больше наносит 1 Рану. Если результат 1 или 2, то Рана не наносится.



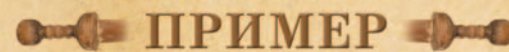
В примере сверху, атакующий Боец наносит всего 2 Раны

НЕЗАБЛОКИРОВАННЫЕ КУБИКИ ЗАЩИТЫ

Если защищающийся игрок бросает больше кубиков Защиты, чем атакующий кубиков Атаки, то все незаблокированные кубики Защиты с меньшими значениями не учитываются; используются только кубики с максимальным результатом.

ПОЛУЧЕНИЕ РАН

Все Раны, полученные во время Атаки, должны быть сразу же учтены. Боец, получивший Раны, должен сбросить столько кубиков, сколько Ран он получил. Когда игроку приходится сбрасывать кубики, он может решить: какие именно кубики сбрасывать (Атаки, Защиты или Скорости) в любом сочетании. Кубики, сброшенные в результате полученных Ран, больше не используются в текущем Бою.



ПРИМЕР

Гладиатор Петра имеет характеристики Атака 3, Защита 3, Скорость 3, он получает 2 Раны. Петр обязан сбросить 2 любых кубика. Надеясь ответить противнику разящей атакой, он решает сбросить 1 кубик Защиты и 1 кубик Скорости. Это сделает его Бойца более медленным и уязвимым, но все еще способным атаковать врага в полную силу.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕРЫ



Атакующий Боец нанес 2 Раны. С таким перевесом кубики Защиты могли бы лечь лучше.



Атакующий Боец нанес 2 Раны. Когда сравниваете линии кубиков, всегда начинайте с наибольших значений. В этом примере вы не смогли бы заблокировать атакующего игрока.



Бросок защищающегося игрока хорош, но атакующего еще лучше.



Гладиаторы приветствуют своего Доминуса

ПРАВИЛО ПОСЛЕДНЕГО КУБИКА

Игрок не может сбросить последний кубик Атаки, Защиты или Скорости, до тех пор, пока у него есть больше одного кубика в одной из характеристик. Если игроку приходится сбросить один или более последних кубиков – Бой заканчивается поражением.



ПРИМЕР

Допустим, характеристики Гладиатора Аллы уже уменьшились до Атака 2, Защита 2 и Скорость 1. И ее Гладиатор получает 2 Раны. Алла не может сбросить последний кубик Скорости (из-за правила последнего кубика). Поэтому ей приходится сбросить 1 кубик Атаки и 1 кубик Защиты. У Гладиатора Аллы остается по 1 кубик каждого цвета. Если он получит хотя бы 1 рану он будет побежден.

ПОРАЖЕНИЕ

Если у одного из Бойцов хотя бы одна характеристика уменьшается до нуля, то он проиграл Бой. Существует 3 вида поражения.

СДАЧА

Как только одна из характеристик уменьшается до нуля, ваш Боец – побежден. Теперь его судьбу может решить только Распорядитель игр.

РАНЕНИЕ



Если любые 2 характеристики Бойца уменьшаются до нуля – он получает Ранение. Используйте карточку вашего бойца и положите на нее жетон Ранения. Карточка остается

Использованной, до тех пор, пока Ранение не будет вылечено. Если Распорядитель игр будет достаточно милостив по отношению к вашему Бойцу, то вы сможете попытаться вылечить его в следующую фазу Подготовки. Подробное описание Использованных карточек смотрите на странице 17.

ОБЕЗГЛАВЛИВАНИЕ

Если все три характеристики Бойца стали равны нулю, то он считается Обезглавленным. Карточка Бойца отправляется в Сброс, а все карточки Вооружения возвращаются Доминусу этого бойца.



ПОБЕДА В ИГРЕ

Цель игры – набрать 12 очков Влияния. Если в конце любой из фаз Интриг, Рынка или Арены, только один Доминус обладает 12 очками Влияния, то он побеждает в игре. Чтобы победить вам нужно закончить фазу с 12 очками Влияния и быть единственным игроком, сделавшим это.

Примечание: Получить 12 очков Влияния до того как завершилась текущая фаза, еще не означает, что вы выиграли игру. У других игроков еще есть время уменьшить ваше Влияние или увеличить свое до 12 очков.

Если в конце фазы 2 или больше игроков набрали по 12 очков Влияния – победитель определится на Арене! Игроки, закончившие фазу с 12 очками Влияния, переходят к Соревнованию, которое определит победителя.

СОРЕВНОВАНИЕ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Два игрока, достигших 12 очков Влияния, выбирают и вооружают своего Бойца. Бой проходит по стандартным правилам. Победитель в схватке выигрывает игру!

СОРЕВНОВАНИЕ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Три игрока с 12 очками Влияния, должны подсчитать общую стоимость всех своих карточек Гладиаторов и Вооружения. Если у игроков общая стоимость одинакова – бросьте кубик. Затем 2 игрока с наименьшей общей стоимостью должны провести Бой на Арене. Победитель в этом Бою должен сразиться с оставшимся игроком. Победитель второго Боя выигрывает игру!

СОРЕВНОВАНИЕ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

В очень маловероятном случае, когда все 4 игрока заканчивают фазу с 12 очками Влияния, все они должны подсчитать общую стоимость всех своих карточек Гладиаторов и Вооружения. Если у игроков общая стоимость одинакова – бросьте кубик. Два игрока с наименьшей общей стоимостью должны провести Бой на Арене. Затем 2 игрока с наибольшей общей стоимостью должны провести Бой на Арене. Победители прошедших Боев должны сразиться друг с другом и выявить победителя в игре!



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Некоторые Гладиаторы и Рабы обладают Специальными возможностями, описанными на их карточках. Эти Специальные возможности могут противоречить некоторым правилам игры. Во всех таких случаях текст на карточках является главнее текста в правилах игры.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТОЧЕК

На многих карточках присутствует текст: «Используйте карточку чтобы...». Обычно это указывается, когда надо разыграть Специальную возможность, указанную на карточке. Когда карточку необходимо Использовать – переверните карточку лицом вниз, и после этого воспользуйтесь Специальной возможностью. Все карточки лежащие на игровом столе лицом вверх считаются – «Готовыми».



У Лизы есть Раб Петрос, Специальная возможность которого: «Обученный: (В фазу Интриг) Используйте эту карточку, что бы получить 1 Золотую монету». В фазу Интриг Лиза Использует эту карточку –

переворачивает ее лицом вниз, и берет из Банка 1 Золотую монету.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ КАРТОЧКИ

Использованные карточки не могут принести своему владельцу никакой пользы – фактически они выбыли из игры до тех пор, пока не будут обновлены в следующую фазу Подготовки. Использованные карточки не могут быть учтены во время разыгрывания Заговоров, выравнивания Баланса; не могут быть выставлены на Арену; не могут быть проданы, куплены, обменены или отправлены в Сброс ни по какой причине.



У Аллы есть 3 Раба, два из которых Используются. Она разыгрывает карточку Заговор «Незаконные услуги», которая позволяет получить 2 Золотые монеты за каждого Готового Раба. У Аллы только 1 Готовый Раб, и она получает 2 монеты. Два Использованных Раба не приносят ей ничего.

После этого Петр разыгрывает карточку «Незакрытые ворота», заставляя Аллу сбросить

Раба. Она обязана сбросить единственного Готового Раба, так как ее Использованные Рабы не могут быть сброшены.

Затем Иван разыгрывает карточку Ответных действий «Пустой Дом» против Аллы. И несмотря на то, что у Аллы есть 2 Раба, считается, что у нее нет ни одного, так как карточки Рабов Используются. Алла теряет 1 очко Влияния.

ПЕРЕБРОС КУБИКА

Некоторые карточки Вооружения и Специальных возможностей позволят вам перебросить кубик. Когда у вас появляется такая возможность, вы можете перебросить любой кубик по своему выбору.



Необязательно перебрасывать кубик, даже если у вас есть такая возможность. Иногда выгоднее остаться с имеющимся результатом.

Если на карточке не указано иное, то перебросить можно только свои кубики. Вы не можете использовать свою карточку Шлем, которая позволяет перебросить кубик Защиты, для того, чтобы перебросить кубик Защиты противника. В случае, когда оба игрока могут перебросить кубик, они делают это одновременно.



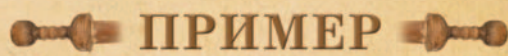
ПРИМЕР

У Аллы есть карточка «Меч», которая позволяет перебросить 1 кубик Атаки. Во время Боя ее линия кубиков Атаки: 6-4-3. Ее противник выбросил: 6-4-2. Если Алла не будет перебрасывать, то ее Боец нанесет только 1 Рану. Она решает перебросить «3» и ей удастся выбросить «5». Теперь ее линия кубиков Атаки становится: 6-5-4, и ее Гладиатор наносит 2 Раны.

2X И 3X

На многих карточках Гладиаторов указано 2X и 3X — это значит, что игрок может использовать Специальную возможность своего Гладиатора, только тогда, когда выкинет 2 или 3 одинаковых значения на кубиках. Одинаковые значения учитываются только после того, как сделаны все перебросы.

Примечание: каждый кубик может учитываться только один раз для учета 2 или 3 одинаковых значений. К примеру, выбросив три «5», эти кубики можно считать как 3x или 2x, но нельзя считать как несколько 2x.



ПРИМЕР

Гладиатор Агрон сражается на Арене. Его Специальная возможность: «Контр-Атака: 3x Защита наносит дополнительную Рану Атакующему». На кубиках Защиты Агрона выпало «4», «3», «3», «2». С помощью карточки «Шлем» можно перебросить 1 кубик Защиты. После переброса выпало «3». И теперь линия кубиков Защиты выглядит так: 4-3-3-3. Из-за 3 одинаковых значений, выпавших на кубиках, Агрон автоматически наносит 1 Рану Атакующему его Бойцу.

У Гладиатора Спартака Специальная возможность: «Мстительный: 2x Атака наносит одну дополнительную Рану». Его бросок на Атаку: 2-2-1-1, обычно это провал, но благодаря своей Специальной возможности, за каждые 2 одина-

ковых значения, Спартак наносит своему противнику 2 Раны, независимо от его броска на Защиту.

ОСОБЕННОСТИ КАРТОЧЕК ВООРУЖЕНИЯ

Колода Рынка содержит различные карточки Оружия, Брони и Специального оружия. Каждая из этих карточек дает Бойцам определенное преимущество на Арене. Некоторые из них могут быть использованы во время всего Боя, некоторые только один раз за Бой.

Карточки Вооружения скорее демонстрируют собой деньги, вложенные Домами, в подготовку своих Гладиаторов, нежели конкретное оружие — меч или шлем.

ВООРУЖЕНИЕ ВАШЕГО ГЛАДИАТОРА

После того, как вы выбрали Гладиатора или Раба, которые будут сражаться на Арене, вы можете снабдить вашего Бойца не больше чем одним видом каждого Вооружения: 1 карточка Оружия, 1 карточка Броня и 1 карточка Специального оружия.

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ АТАКИ

Некоторые карточки Вооружения позволяют перебросить один кубик Атаки. Это можно делать каждый раз, когда вы Атакуете.

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ ЗАЩИТЫ

Некоторые карточки Вооружения позволяют перебросить один кубик Защиты. Это можно делать каждый раз, когда вы Защищаетесь.

ДАЛЬНОСТЬ АТАКИ

Некоторые карточки Вооружения, позволяют атаковать с больших дистанций. Обычная Атака может быть проведена, когда фишки Бойцов находятся на соседних клетках. Например Трезубец («Дальность Атаки - 2») позволяет Атаковать противника с расстояния в 2 клетки.

СКОРОСТНАЯ АТАКА

Для некоторых Атак, например с применением Дротика, игрок должен использовать кубики Скорости вместо кубиков Атаки. Атака проводится по обычным правилам, просто бросайте кубики Скорости вместо кубиков Атаки. Скоростная Атака

проводится вместо обычной Атаки, а не в дополнение к ней.

ИГНОРИРОВАНИЕ РАН

Некоторые карточки позволяют игнорировать нанесенные вам Раны. После того, как вы сравнили линии кубиков Атаки и Защиты, перед тем, как сбросить кубики, вы можете проигнорировать одну из Ран, нанесенных вашему бойцу.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАНА

Некоторые карточки позволяют нанести дополнительную Рану противнику. После того, как вы сравнили линии кубиков Атаки и Защиты, перед тем, как сбросить кубики, вы можете добавить одну Рану, к количеству Ран, нанесенных вами Бойцу противника.

СЕТЬ

Это специальное оружие, которое позволит вашему Бойцу перехватить инициативу в критический момент схватки. Перед тем, как бросать кубики на Инициативу, вы можете Использовать эту карточку, и автоматически выиграть бросок на Инициативу. В раунде Боя, в котором применялась Сеть, бросок на Инициативу не проводится.



Галеа и Гладиус

1 ФАЗА ПОДГОТОВКИ: страница 4

ОБНОВЛЕНИЕ КАРТ: Переверните лицом вверх Исползованные карточки.

ЛЕЧЕНИЕ РАНЕННЫХ: Попытайтесь вылечить раненых.

ВЫРАВНИВАНИЕ БАЛАНСА (ОПЛАТА СОДЕРЖАНИЯ, ДОХОДЫ И РАСХОДЫ): Заплатите 1 Золотую монету за каждого Готового Гладиатора, получите 1 монету за каждого Готового Раба.

2 ФАЗА ИНТРИГ: страница 5

ДОБОР КАРТОЧЕК: Все игроки берут по 3 карточки.

РАЗЫГРЫВАНИЕ ЗАГОВОРОВ / ПРОДАЖА КАРТОЧЕК: Начиная с Распорядителя игр игроки разыгрывают карточки Заговор, продают карточки, используют Специальные возможности Домов и карточек Имущества.

3 ФАЗА РЫНКА: страница 9

СВОБОДНЫЕ ТОРГИ: Игроки могут свободно покупать, продавать и меняться карточками Имущества между собой и Банком.

АУКЦИОН: Выложите, взакрытую, карточки из колоды Рынка. Откройте карточки и сделайте ставки.

БОРЬБА ЗА ДОЛЖНОСТЬ РАСПОРЯДИТЕЛЯ ИГР: Победитель становится Распорядителем игр и организует следующий бой на Арене.

4 ФАЗА АРЕНЫ: страница 11

СЛАВА РАСПОРЯДИТЕЛЮ ИГР: Игрок – Распорядитель игр получает 1 очко Влияния.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГР: Распорядитель игр вызывает 2 игроков выставить своих Бойцов на Арену.

ЗАЛОГ: Игрокам выплачиваются Золотые монеты за жетоны Славы и Чемпиона, которые есть на карточках, выставленных на Арену Бойцов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ПАРИ: Все игроки могут заключить Пари на результат Боя.

БОЙ! Подробные правила Боя смотрите на странице 14.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ: Победивший Боец получает жетон Славы, проводятся выплаты по всем заключенным Пари, Распорядитель игр пользуется своей властью над Жизнью и Смертью.

АВТОРЫ ИГРЫ:

Шон Свейгарт

Аарон Дилл

ЗД СКУЛЬПТУРЫ:

Чарльз Вудс

ГРАФИЧЕСКОЕ ОФОРМЛЕНИЕ:

Gale Force Nine Studio

ИДЕЯ ИГРЫ:

Джон Ковалевски

Продюсеры:

Питер Симунович

Джон-Поль Брисиготти

В ТЕСТИРОВАНИИ ИГРЫ УЧАСТВОВАЛИ:

Kelly Arthur, Janet Brooks, Jason Buyaki, Jordan Carasa, Alessio Cavatore, Cheryl Delaney, Jason Delaney, Rebecca Dill, Andrew Duncan, Steve Eyles, Nick "Red Dog" Eyre, Kit Goldsbury, David Griffin, Mark Honeycutt, Sally Honeycutt, Sam Knowles, Christopher Kovaleski, Daniel Linder, Christine Matthews, Ray O'Connor, Tim Oswald, Peter Przekop, Damian Reid, Robert Sadler, Brian Sayman, Adam Simunovich, Andrew Smith, Gav Thorpe, Gavin van Rossum, Tony Vodanovich, Lizzie Willick

Выражаем особую благодарность всем работникам офисов Battlefront в США, Великобритании и Новой Зеландии.

Gale Force Nine and GF9™ Gale Force Nine LLC. Game Design © Gale Force Nine 2012.
Gale Force Nine is a Battlefront Group Company. Dice Attribute System mechanics patent pending 2012.
Spartacus™ and © Starz Entertainment, LLC. Images courtesy of Starz Entertainment, LLC.
Used with permission. www.SPARTACUSBOARDGAME.com

