



СПАРТАК

КРОВЬ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО

КНИГА ПРАВИЛ

СПАРТАК. КРОВЬ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО

В игре каждый игрок берёт на себя роль доминуса (владельца) — главы одного из влиятельных домов города Капуи времён Древнего Рима. Каждый дом соперничает с другими за влияние в городе, а также сражается за доминирующие позиции, используя политические интриги и проводя зрелищные сражения гладиаторов на арене.

Каждый доминус получает в распоряжение различные ресурсы для осуществления своих планов. Стражи охраняют вас от интриг ваших соперников. Рабы ведут хозяйство и заботятся о вашем достатке. Вы также владеете школой гладиаторов, которые, сражаясь на арене, заслужат себе славу, а вашему дому добавят влияния.

СОСТАВ ИГРЫ:

КНИГА ПРАВИЛ

КАРТЫ РЫНКА — 62 ШТ.

КАРТЫ ИНТРИГ — 104 ШТ.

ПЛАНШЕТЫ ДОМОВ — 4 ШТ.

ЖЕТОНЫ — 152 ШТ.

КУБИКИ — 26 ШТ.

ФИГУРКИ

ГЛАДИАТОРОВ — 4 ШТ.

АРЕНА И ПОЛЕ ДЛЯ СТАВОК

КАРТЫ РЫНКА

Карты 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 экипировку.



КАРТЫ ГЛАДИАТОРОВ

Гладиаторы — это особенные рабы, тренированные для сражений на арене. Они приносят славу и влияние вашему дому. Содержат много гладиаторов — это один из путей к получению очков влияния.



КАРТЫ РАБОВ

Рабы — это слуги, зарабатывающие деньги и выполняющие различные поручения. Рабы увеличивают доход дома, которому принадлежат.



КАРТЫ ЭКИПИРОВКИ



Эти карты показывают, какое боевое снаряжение могут использовать ваши гладиаторы. В игре существует 3 типа экипировки: оружие, броня и специальное снаряжение. Игрок может использовать только одну карту каждого типа во время боя на арене.

КАРТЫ ИНТРИГ

Колода интриг включает в себя карты со всеми видами заговоров, подлогов и махинаций, которые доминусы могут использовать против своих соперников. Интриги делятся на 3 типа: заговоры, ответные действия и стражи.



КАРТЫ ЗАГОВОРОВ

На каждой карте заговора указаны детали закулисных интриг, приводящих к определённым последствиям для игрока, на которого сыграна эта карта. В левом верхнем углу указано обязательное условие — минимальное количество очков влияния, необходимое доминусу для розыгрыша этой карты. В левом нижнем углу указана цена, за которую можно продать эту карту.



КАРТЫ ОТВЕТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Эти карты являются мощным инструментом для противодействия различным видам неприятностей, поджидающих вас в игре. Они также могут быть разыграны в ответ на нацеленные на вас карты заговоров.



КАРТЫ СТРАЖЕЙ

Стражи — это особый вид ответных действий, которые могут быть использованы, только чтобы остановить действие карт заговоров, целью которых являетесь вы. Есть шанс, что страж не сможет вас защитить. В этом случае можно использовать дополнительные карты стражей. Эти карты считаются имуществом и могут быть разыграны как со стола, так и с руки.



ПЛАНШЕТЫ ДОМОВ



Планшеты домов служат центром вашей игровой зоны и счётчиком ваших очков влияния. На них указано имущество каждого дома на начало игры: количество гладиаторов, рабов, стражей и монет. Каждый дом обладает различным стартовым имуществом и специальными возможностями.

ЖЕТОНЫ

Жетоны домов

ГЛАБР



ЧУМА



БАТИАТ



ТУЛЛИЙ



Жетон
славы



Жетон
чемпиона



Жетон
ранения



Жетон распорядителя игр



Монеты



Жетон влияния

КУБИКИ



В игре используются кубики трёх цветов: красные, чёрные и синие. Каждый цвет привязан к определённым характеристикам: красный — атака, чёрный — защита и синий — скорость. Во время боёв на арене количество кубиков показывает уровень здоровья бойцов.

АРЕНА И ПОЛЕ ДЛЯ СТАВОК



На арене гладиаторы показывают своё кровавое искусство. Снизу располагается поле для размещения ставок.

ФИГУРКИ ГЛАДИАТОРОВ

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



ХОД ИГРЫ

Каждый раунд начинается с фазы подготовки и по её завершении делится ещё на 3 фазы:

1. Фаза интриг
2. Фаза рынка
3. Фаза арены

В **фазу интриг** соперничающие дома разыгрывают карты заговоров в надежде, что им улыбнётся удача и они обойдут своих соперников.

В **фазу рынка** игроки покупают и продают своё имущество (гладиаторов, рабов и стражей). Также они делают ставки на аукционе, пытаясь приобрести новое имущество.

В **фазу арены** начинаются кровавые игры. Гладиаторы двух приглашённых домов сходятся в жестокой схватке за славу и влияние.

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

ДУХ ИГРЫ

Игрокам предстоит подкупать, подсыпать яд, красть, предавать, вымогать и всячески мешать друг другу. Монеты, заработанные вами, будут менять своего владельца по несколько раз за раунд. Вам снова и снова придётся платить за поддержку других игроков. Союзы будут рассеиваться как туман, лишь только речь зайдёт 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. В настольные игры играют, чтобы весело и интересно провести время со своими друзьями. Помните об этом, когда будете строить планы по уничтожению их домов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый дом имеет свои сильные и слабые стороны. Одни полагаются 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 бросает кубик. Тот, у кого выпало большее значение, первым выбирает дом, за который он будет играть, и фигурку гладиатора, которую будет использовать. Этот игрок также получает жетон распорядителя игр. Далее, по часовой стрелке, начиная с первого игрока, все остальные участники делают свой выбор. После того как все игроки определяются, 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 планшете его дома.

ГЛАДИАТОРЫ И РАБЫ

Выберите из колоды рынка все карты стартовых гладиаторов и рабов (с белой окантовкой). Их будет по 8 штук каждого типа. Перемешайте карты стартовых гладиаторов и выдайте каждому доминусу столько, сколько указано на планшете его дома. Теперь сделайте то же самое с картами стартовых рабов. Все оставшиеся карты верните обратно в колоду рынка.

СТРАЖИ

Возьмите карты интриг и выдайте каждому доминусу столько карт стражей, сколько указано на планшете его дома.

Выданные карты должны быть выложены на игровой стол лицевой стороной вверх.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите жетон на стартовое значение очков влияния



▲
Рабов
разместите
слева



Фигурка
гладиатора

Жетоны
дома

Гладиаторов
расположите
справа



▲
Монеты
поместите
в сокровищницу



▲ Стражи располагаются
под планшетом дома

МОНЕТЫ

Выдайте каждому доминусу столько монет, сколько указано на планшете его дома. Оставшиеся монеты поместите в банк. Можете выбрать одного игрока, который будет следить за всеми операциями с банком или разделить эти обязанности между игроками.

Примечание: монеты в игре могут 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 2 часов и рекомендована для первого знакомства с игрой.

СТАНДАРТНАЯ: Игроки начинают с 4 очками влияния. Обычно стандартная игра занимает от 2 до 3 часов.

ПРОДВИНУТАЯ: Игроки начинают с 1 очком влияния. Продвинутая игра часто длится больше 3 часов.

ИГРОВЫЕ КАРТЫ

По отдельности перемешайте колоду интриг и колоду рынка. Поместите обе колоды лицевой стороной вниз на игровой стол. Разыгранные в процессе игры карты будут отправляться в сброс лицевой стороной вверх рядом с соответствующей колодой.

НАЧАЛО ИГРЫ

Подготовка завершена, и теперь всё готово, чтобы начать игру!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Задача каждого игрока — увеличить влияние своего дома до впечатляющих 12 очков. Для более детального изучения условий победы см. раздел «Победа в игре» на с. 17.

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

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

ПОРЯДОК ПОДГОТОВКИ

1. Обновление карт
2. Лечение раненых
3. Выравнивание баланса

Примечание: на каждом этапе подготовки все игроки могут действовать одновременно.

ОБНОВЛЕНИЕ КАРТ

В начале фазы подготовки все игроки переворачивают лицевой стороной вверх все истощённые карты имущества, не имеющие жетонов ранения. Эти карты считаются готовыми. Подробное описание истощённых карт см. на с. 18. После того как все карты обновлены, переходите к лечению раненых.

ЛЕЧЕНИЕ РАНЕННЫХ

За каждого истощённого гладиатора или раба, имеющего жетон ранения, игрок должен бросить кубик, чтобы попытаться вылечить его. Если на кубике выпадет 4, 5 или 6, то гладиатор или раб считается вылеченным и вы должны убрать жетон ранения с его карты, после этого обновите карту, как это описано выше. Если на кубике выпадет 2 или 3, то гладиатор или раб остаётся раненым на весь раунд. В следующем раунде вы можете попробовать вылечить его снова. Если на кубике выпадет 1, то гладиатор или раб умирает от ран, и его карта отправляется в сброс колоды рынка. Подробнее описание ранений см. на с. 16. После того как этап лечения раненых завершён, переходите к выравниванию баланса.

Примечание: некоторые карты в игре (такие как «Аптекарь») позволяют вам перебросить кубик во время лечения раненых, если бросок не был успешен.

ВЫРАВНИВАНИЕ БАЛАНСА

Обучение, содержание и экипировка гладиаторов стоят очень дорого. Рабы же позволяют своим владельцам покрыть убытки от содержания гладиаторов. За каждого готового раба, которым владеет дом, игрок получает 1 монету. За каждого готового гладиатора, которого содержит дом, игрок должен заплатить в банк 1 монету. Если игрок не может или не хочет платить за содержание гладиатора, он должен отправить его карту в сброс колоды рынка.

ПРИМЕР

У Петра 3 гладиатора и 2 раба — он должен заплатить в банк 1 монету.

У Аллы 2 гладиатора, один из которых готов, второй ранен. Также у неё есть 4 раба. В этом случае она получает 3 монеты из банка.

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

У Лизы 3 гладиатора, нет рабов и всего 2 монеты. Она должна заплатить в банк 2 монеты и отправить в сброс 1 карту гладиатора по своему выбору.

ПРИМЕР

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

1. Пётр начинает фазу подготовки с 1 готовым гладиатором, 2 ранеными гладиаторами и 2 истощёнными рабами. Пётр переворачивает лицевой стороной вверх 2 истощённые карты рабов. Теперь их можно использовать снова.

2. Пётр пытается вылечить своих раненых гладиаторов. Он указывает, кого из гладиаторов он собирается вылечить, и бросает кубик. Выпало 3 — этот гладиатор остаётся раненым и его карта остаётся лежать лицевой стороной вниз. После этого Пётр пытается вылечить второго гладиатора. На кубике выпало 5 — это успех! Игрок убирает жетон ранения с карты гладиатора и переворачивает её лицевой стороной вверх.

3. Теперь у Петра 2 готовых гладиатора и 2 готовых раба, он не платит в банк ничего, но и ничего не получает.

Фаза подготовки для Петра закончена. Как только все игроки закончат эту фазу, начнётся фаза интриг.



ФАЗА ИНТРИГ

Во время этой фазы вы будете разыгрывать карты, чтобы улучшить позиции своего дома или опорочить дом соперника. Плетите заговоры, защищайте свой дом и пополняйте казну.

ПОРЯДОК ФАЗЫ ИНТРИГ

1. Добор карт
2. Разыгрывание заговоров / Продажа карт

ДОБОР КАРТ

В начале каждой фазы интриг все игроки берут по 3 карты из колоды интриг. Если во время игры карты в колоде интриг закончились, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

ПРИМЕР КАРТ ИНТРИГ

Требуемое влияние



Стоимость карты

РАЗМЕР РУКИ

Существует ограничение количества карт, которые игрок может иметь на руке. Оно зависит от количества очков влияния у игрока. Посмотрите на планшет дома: прямо под счётчиком очков влияния указано, сколько карт игрок может иметь на руке на момент окончания его хода в фазу интриг. Во время самой фазы интриг игрок может иметь сколько угодно карт на руке, но когда его фаза интриг закончится, он должен сбросить все лишние карты.



На картинке у Чумы 5 очков влияния, которые дают ему возможность иметь на руке 4 карты на конец его фазы интриг.



Во время игры вам часто придётся разыгрывать карты, чтобы не сбрасывать их из-за ограничения размера руки. Делайте выбор обдуманно и не торопитесь избавляться от карт, способных дать большое преимущество в будущем.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

После того как все игроки возьмут по 3 карты, свою фазу интриг 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 бой в предыдущую фазу арены.

Примечание: во время фазы интриг игроки могут свободно обсуждать друг с другом карты, которые они хотят разыграть. Это позволит шантажировать ваших соперников опасными для них картами, и вы сможете принуждать их к сотрудничеству или к оплате вашей благосклонности монетами. Карты имущества НЕ могут менять своих владельцев во время этой фазы.



ХОД ИГРОКА В ФАЗУ ИНТРИГ

В свой ход во время фазы интриг вы можете продавать карты за монеты, использовать специальные возможности вашего дома и имущества и разыгрывать карты заговоров. В течение всего хода вы можете выполнять действия в любом порядке.

ПРОДАЖА КАРТ

Карты интриг могут быть проданы, стоимость каждой карты указана в левом нижнем углу. Чтобы продать карту, отправьте её в сброс колоды интриг и возьмите соответствующее количество монет из банка.



Стоимость
карты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДОМОВ

На планшете каждого дома описаны специальные возможности, которые можно использовать только в фазу интриг.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ КАРТ ИМУЩЕСТВА

Многие рабы и некоторые гладиаторы имеют специальные возможности, которые можно применить в свой ход в фазу интриг. Чтобы воспользоваться специальными возможностями гладиаторов или рабов, в большинстве случаев нужно будет истощить их. Все исключения отмечены на карте.



Специальная возможность Эглекта позволяет вам посмотреть случайную карту на руке у соперника в вашу фазу интриг.

РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТ ЗАГОВОРОВ



Требуемое
влияние

Чтобы разыграть карту заговора, доминусу необходимо иметь

определённое количество очков влияния.

Если ваше количество очков влияния больше или равно указанному на карте значению, вы можете разыграть эту карту. Когда игрок разыгрывает карту, он обязан объявить, кто из доминусов будет целью его карты заговора. Игрок может объявить целью самого себя.

ПРИМЕР

У Аллы есть карта «Внутренняя информация». Чтобы её разыграть, необходимо иметь 6 очков влияния. В данный момент у Аллы 7 очков влияния, и она может разыграть эту карту. Она кладёт карту на стол и объявляет себя целью карты заговора. Заговор удался, и Алла берёт 2 карты из колоды интриг. Карта «Внутренняя информация» отправляется в сброс колоды интриг.

ОБРАЩЕНИЕ ЗА ПОДДЕРЖКОЙ

Если у вас не хватает очков влияния для розыгрыша карты заговора, вы можете попросить других игроков о поддержке. Если кто-то согласится поддержать ваш заговор, вы можете разыграть карту, если сумма очков влияния всех домов, поддерживающих заговор, больше или равна указанному на карте значению. Если доминус согласился поддержать заговор, он не сможет отказаться, даже если разыгрываемая карта нанесёт ему вред.

Заговор может быть поддержан любым количеством домов. Но поддержка других доминусов никак не изменит ни ваше текущее количество очков влияния, ни их — не перемещайте ничей жетон влияния.



Вы не обязаны показывать карту заговора вашим оппонентам перед тем, как попросить их о поддержке. И вам совсем не обязательно говорить им правду о том, что вы собираетесь делать...

ПРИМЕР

У Ивана 6 очков влияния и у него есть карта заговора, которая требует 9 очков для её розыгрыша. Иван убеждает Лизу (у которой 4 очка влияния) поддержать его за 2 монеты. Вместе с поддержкой Лизы Иван временно получает 10 очков влияния и может разыграть эту карту заговора. После розыгрыша карты количество очков влияния ни Ивана (6 очков), ни Лизы (4 очка) не изменяется.



УСПЕШНЫЙ ЗАГОВОР

Если вам хватило очков влияния, чтобы разыграть карту заговора и его не раскрыли (см. «Раскрытие заговора» далее), заговор считается успешным. Игроки должны немедленно выполнить все действия, описанные в карте заговора. Успешно разыгранная карта заговора отправляется в сброс колоды интриг.

ПРИМЕР

У Петра 4 очка влияния и карта «Доходы с чёрного рынка», которая требует 7 очков влияния и принесёт ему 5 монет. Он просит Лизу, у которой 3 очка влияния, поддержать его. Лиза соглашается за 2 монеты. Пётр разыгрывает карту, и никто из игроков не раскрывает его с помощью карты ответных действий — заговор успешен. Пётр получает 5 монет. Теперь он вправе сдержать своё обещание, данное Лизе, или поторговаться с ней ещё раз...

Примечание: игроки не могут обмениваться, дарить или продавать карты интриг друг другу. Игроки могут устанавливать любую цену за свои услуги, а также суммы выплат за поддержку, оказанную другими игроками.

РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТ ОТВЕТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Карты ответных действий могут быть разыграны для того, чтобы избежать событий, имеющих для игрока нежелательный эффект. В отличие от карт заговоров, карты ответных действий могут разыгрываться во время хода другого игрока. На каждой карте обозначено, когда она может быть разыграна. Кроме того, они могут быть разыграны не только в фазу интриг. Для разыгрывания карт ответных действий игроку необходимо иметь определённое количество очков влияния. Игрок не может просить о поддержке другие дома, если у него нет нужного количества очков влияния. Эти карты представляют собой ответную реакцию доминуса на грозящие его дому неприятности, и у него просто нет времени на переговоры с другими домами. После того как карта разыграна, отправьте её в сброс колоды интриг.



РАСКРЫТИЕ ЗАГОВОРА

Некоторые карты ответных действий содержат текст: «Раскройте заговор». Такие карты могут быть разыграны сразу же после того, как другой доминус попытался разыграть карту заговора в свою фазу интриг.

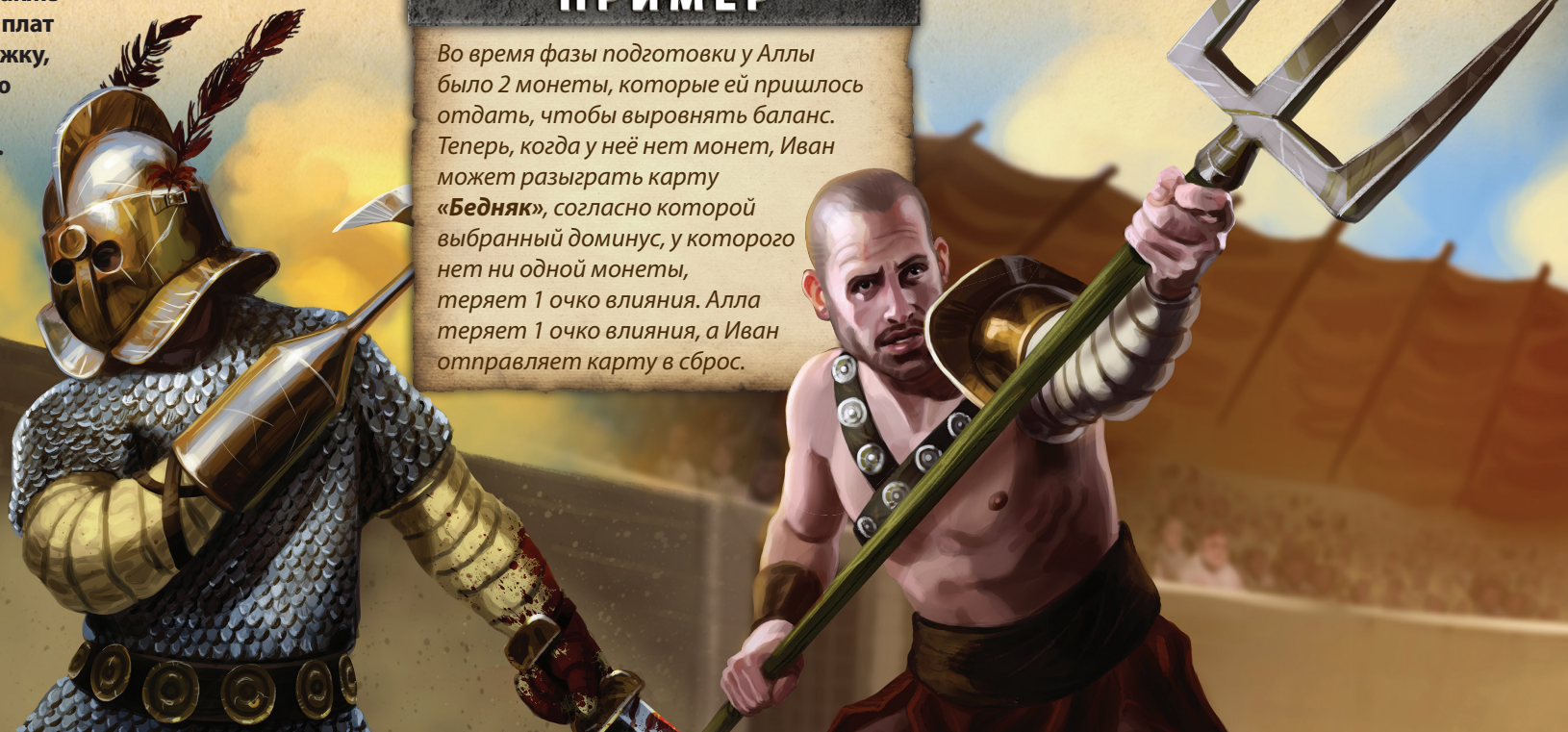
Вы можете раскрыть заговор, даже если не являетесь его целью. Карты с текстом: «Раскройте заговор» нельзя использовать против карт ответных действий, если только обратное не указано в тексте карты.

ПРИМЕР

У Ивана 10 очков влияния, и он разыгрывает карту «Гость из Рима», которая принесёт ему 1 очко влияния. Лиза решает помешать ему и играет карту «Расползшиеся слухи». Заговор Ивана раскрыт, он отправляет свою карту в сброс, Лиза также сбрасывает свою карту ответных действий.

ПРИМЕР

Во время фазы подготовки у Аллы было 2 монеты, которые ей пришлось отдать, чтобы выровнять баланс. Теперь, когда у неё нет монет, Иван может разыграть карту «Бедняк», согласно которой выбранный доминус, у которого нет ни одной монеты, теряет 1 очко влияния. Алла теряет 1 очко влияния, а Иван отправляет карту в сброс.



КАРТЫ СТРАЖЕЙ

Карты стражей — это специальный тип карт ответных действий. Они могут быть использованы только для раскрытия заговора, целью которого является ваш дом. Но даже стражи не могут гарантировать полную безопасность.

Чтобы попытаться раскрыть заговор, игрок должен отправить в сброс карту стража и бросить кубик: если выпало 4, 5 или 6 — заговор, нацеленный на ваш дом, раскрыт. Если выпало 1, 2 или 3, попытка стража провалилась. Вы можете пытаться раскрыть заговор столько раз, сколько карт стражей у вас есть.

Примечание: Карта стража отправляется в сброс колоды интриг независимо от того, удалось раскрыть заговор или нет.



Карты стражей могут быть выложены на стол как имущество либо разыграны с руки. Выложить карты с руки на стол можно в любое время. Но если они выложены на стол, их нельзя забрать обратно в руку. Карты стражей, находящиеся на столе, являются имуществом доминуса и могут быть проданы или обменены в фазу рынка.



Если очки влияния позволяют вам держать на руке большое количество карт интриг, то необязательно выкладывать карты стражей на стол. Держите соперников в неведении относительно уровня вашей защищённости.

ПРИМЕР

У Петра есть 1 страж на столе, а также ещё пара в руке. Алла считает, что Пётр выглядит беззащитным, и разыгрывает карту «Мятежник» против него. Если заговор не будет раскрыт, Пётр потеряет своего гладиатора.

Не желая терять гладиатора, Пётр сбрасывает стража, лежащего на столе, и пытается раскрыть заговор. На кубике выпало 2 — неудача! Тогда Пётр сбрасывает второго стража, но уже с руки, и снова бросает кубик. Выпало 5 — это успех! Заговор Аллы раскрыт, и она должна отправить в сброс свою карту «Мятежник».



Даже если ваш соперник окружил себя большим количеством стражи, всё равно имеет смысл использовать против него карты заговоров. Во-первых, стражи это не гарантия защиты от ваших карт. Во-вторых, противники так или иначе будут сбрасывать карты стражей и ослабят свою защиту перед вашим решающим ударом.

РАСКРЫТЫЕ ЗАГОВОРЫ

Если заговор раскрыт, то карта заговора отправляется в сброс и ни один из эффектов, описанных на карте, не вступает в силу.

ПРИМЕР

Лиза пытается разыграть карту «Великое празднество», которая позволяет добавить выбранному дому 1 очко влияния, заплатив каждому доминусу по 2 монеты. Иван раскрывает этот заговор. Карта «Великое празднество» отправляется в сброс, но Лизе не нужно никому платить.

ОКОНЧАНИЕ ХОДА ИГРОКА В ФАЗУ ИНТРИГ

После разыгрывания карт заговоров и продажи карт интриг игрок не может иметь на руке карт больше, чем размер руки, указанный на планшете дома под счётчиком очков влияния. Закончив свою фазу интриг, передайте ход игроку слева.

Когда все игроки закончат свою фазу интриг, игра переходит к фазе рынка.



ФАЗА РЫНКА

Во время фазы рынка игроки могут продавать или покупать имущество друг у друга, а также приобретать новых гладиаторов, рабов и экипировку на аукционе.

ПОРЯДОК ФАЗЫ РЫНКА

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

СВОБОДНЫЕ ТОРГИ

Во время свободных торгов у игроков есть возможность продавать, покупать или обмениваться своим имуществом с другими игроками или продавать его в банк. Все действия могут быть выполнены в любой очерёдности, и игроки вольны устанавливать любые цены за своё имущество.

Примечание: только во время фазы рынка гладиаторы, рабы, стражи и экипировка могут сменить своих хозяев!

Помните, что количество монет, указанное на карте имущества, не имеет значения при обмене с другими игроками. Разрешается устанавливать любую стоимость таких карт. При этом карты интриг нельзя продавать или обмениваться ими. Они также не могут быть проданы в банк за монеты во время свободных торгов.



Стоимость карты

ПРОДАЖА ИМУЩЕСТВА БАНКУ

Карты имущества могут быть проданы в банк. Для этого отправьте карту вашего имущества в сброс и получите из банка столько монет, сколько указано на карте.



Очень часто реальная стоимость карты гораздо выше, чем указанная на ней. Другие игроки могут предложить вам за неё больше монет, чем банк.

ОКОНЧАНИЕ СВОБОДНЫХ ТОРГОВ

Когда вы завершите все свои сделки, соберите ваши монеты и спрячьте их 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.



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

ПРИМЕР

Во время свободных торгов Алла решает, что у неё слишком много гладиаторов. Она предлагает другим игрокам купить у неё 1 гладиатора. Пётр предлагает ей 3 монеты за карту гладиатора, но Алла считает, что лучше продать гладиатора в банк за 2 монеты, чем отдать его Петру за 3. У Петра всего 1 страж, он просит игроков продать ему ещё одного за 3 монеты. Недолго думая, Иван соглашается на сделку и отдаёт Петру свою карту стража. Сделки совершены, все игроки прячут свои монеты, начинается аукцион.

АУКЦИОН

Чтобы начать аукцион, игроки должны выложить на стол лицевой стороной вниз столько же карт из колоды рынка, сколько участников в игре. Откройте первую карту — это имущество, которое будет выставлено на аукцион первым. Все игроки делают ставки тайно друг от друга. Победитель аукциона забирает себе карту имущества и выкладывает её возле планшета своего дома. После этого открывается следующая карта и аукцион повторяется.



ТАЙНЫЕ СТАВКИ

Чтобы сделать ставку на аукционе, возьмите в руку столько монет, сколько считаете нужным поставить (можно ни одной). Храните размер своей ставки в секрете от других игроков. Когда будете готовы, вытяните кулак над столом. Как только каждый игрок сделает это, все одновременно должны раскрыть кулаки и показать свои ставки. Игрок с наибольшим количеством монет выигрывает аукцион, отдаёт свои деньги в банк и забирает себе карту имущества. Остальные игроки забирают свои ставки обратно.

РАВНЫЕ СТАВКИ

Если двое или больше игроков сделали одинаковые наибольшие ставки, они выкладывают монеты из руки на игровое поле. После этого начинается новый раунд аукциона, в котором принимают участие только игроки с равными наибольшими ставками. Аукцион продолжается таким образом до тех пор, пока не останется только один игрок с наибольшей ставкой. Он отдаёт в банк все монеты, которые ставил на протяжении всех раундов аукциона.

НЕСОСТОЯВШИЙСЯ АУКЦИОН

Если все игроки поставили 0 монет, то аукцион считается несостоявшимся: никто из игроков не может претендовать на разыгрываемую карту имущества, и она отправляется в сброс. Все ставки, сделанные в этот или предыдущие раунды, возвращаются игрокам.

ПРИМЕР

Карта «Алард» выставлена на аукцион. Все игроки протягивают над игровым полем свои кулаки со ставками. Пётр ставит 0, Алла — 2, Иван — 3, и Лиза — 3. Иван и Лиза сделали одинаковые наибольшие ставки. Алла и Пётр 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 монету. В третьем раунде они оба поставили 0 монет. Несмотря на то, что каждый из них поставил уже по 4 монеты, аукцион считается несостоявшимся, так как в третьем раунде они поставили 0 монет. Никто из игроков не получает карту «Алард» — она отправляется в сброс. И Лиза, и Иван забирают назад свои ставки (по 4 монеты каждый).

БОРЬБА ЗА ДОЛЖНОСТЬ РАСПОРЯДИТЕЛЯ ИГР

Когда все карты имущества разыграны, игрокам предстоит побороться за должность распорядителя игр. Им придётся принять участие в аукционе за эту должность и делать тайные ставки по тем же правилам.

Есть только одно исключение: если аукцион считается несостоявшимся, игроки бросают кубик и игрок, выкинувший наибольшее значение на кубике, получает жетон распорядителя игр. Игрок хранит этот жетон и пользуется его привилегиями до следующего аукциона за должность распорядителя игр.

Примечание: аукцион за должность распорядителя игр — это единственная фаза игры, когда жетон распорядителя игр может сменить владельца. Игрок, победивший в аукционе, занимается организацией игр и ходит первым в следующую фазу интриг.



Получение должности распорядителя игр крайне важно для увеличения влияния вашего дома.

И потенциально прибыльно, так как эта должность даст вам возможность определять, кто будет сражаться на арене.

ПРИМЕР

Во время первого раунда аукциона за право быть распорядителем игр Пётр поставил 8 монет, Иван — 6, Алла — 5, Лиза — 8. Пётр 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. Пётр 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 остальные участники возвращают свои монеты обратно на планшеты домов. Начинается фаза арены.



ФАЗА АРЕНЫ

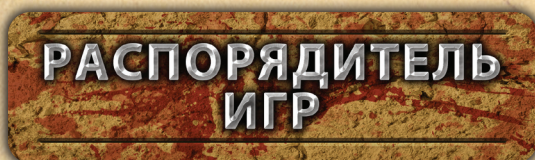
В эту фазу проходят бои гладиаторов, приносящие им славу, а их доминусам — очки влияния. Организация боёв также приносит влияние распорядителю игр.

ПОРЯДОК ФАЗЫ АРЕНЫ

1. Слава распорядителю игр
2. Организация игр
3. Подношение
4. Заключение пари
5. Бой!
6. Победа и поражение

СЛАВА РАСПОРЯДИТЕЛЮ ИГР

Игрок, обладающий жетоном распорядителя игр, получает 1 очко влияния за предстоящие труды по организации боёв.



ОРГАНИЗАЦИЯ ИГР

В обязанности распорядителя игр входит поиск двух достойных бойцов для предстоящей схватки. Игрокам по очереди будет предложено выставить своих бойцов на поединок. Распорядитель игр имеет право выбирать, кому из игроков будет предложено выставить своего бойца (он может выбрать себя).

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 фигурку гладиатора на арену, на клетку, отмеченную «I». После этого карта выбранного бойца кладётся на край арены вместе с картами экипировки, которые будет использовать боец (по одной карте каждого типа: оружие, броня и специальное снаряжение). Как только все карты выбраны и размещены на арене, игрок не вправе изменить свой выбор.

После этого распорядитель игр приглашает второго доминуса. Если приглашение принято, игрок также должен выбрать бойца, экипировку и поставить свою фигурку гладиатора на клетку, отмеченную «I» на игровом поле.



Примечание: игроки не могут меняться картами экипировки во время фазы арены, при этом монеты могут переходить из рук в руки в любой момент.

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 вызвать себя..

Если, к несчастью, только 1 доминус принял вызов, то боёв в этот раунд не происходит, фаза арены заканчивается и начинается новый раунд.



Распорядителю игр разрешено вымогать у других игроков деньги, сделки и обещания за возможность получить приглашение на арену (или избежать его). Это позволит распорядителю игр использовать свою временную должность, чтобы возместить себе убытки и оказать 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 Терон — один из сильнейших гладиаторов.

Пытаясь застраховаться от поражения, он приглашает Лизу поучаствовать в играх на арене, так как у неё 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. Пётр предлагает 3 монеты. Иван соглашается и приглашает Петра. Тот выставляет своего бойца на арену со следующими картами экипировки: «Трезубец» (оружие), «Шлем» (броня) и «Дротик» (специальное снаряжение). После этого Иван приглашает себя и выставляет на арену Терона.

ПОДНОШЕНИЕ

Подношение платится хозяевам знаменитых бойцов. Игроки, вызванные на бой, получают по 2 монеты за каждый жетон славы или 6 монет за жетон чемпиона, находящийся на карте их бойца. Подношение платится после того, как оба вызванных игрока выбрали своих бойцов, но до того, как будут заключены пари. Подробное описание жетонов славы и жетона чемпиона см. в разделах «Победа» и «Поражение» на с. 16.

Каждый жетон славы



получает



2 монеты

Жетон чемпиона



получает



6 монет

Выплата подношения

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ПАРИ

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 ячейки поля для ставок. Для обозначения своей ставки игрок должен накрыть её жетоном своего дома. Игроки могут поставить не более 3 монет на каждое из имеющихся пари.

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.



Делайте ваши ставки!

ПАРИ

ПОБЕДА (выплаты 1 к 1): Пари, заключённое 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. Доминусам, бойцы которых участвуют в играх, запрещено ставить против своих бойцов, так как это вызовет гнев богов!

РАНЕНИЕ (выплаты 2 к 1): Пари, заключённое на ранение, обозначает, что один из бойцов получит ранение во время боя. Если это происходит, банк возвращает игроку его ставку и платит сверху по 2 монеты за каждую поставленную. Подробнее описание ранения см. на с. 16.

ОБЕЗГЛАВЛИВАНИЕ (выплаты 2 к 1): Пари, заключённое на обезглавливание, обозначает, что один из бойцов будет обезглавлен во время боя. Если это происходит, банк возвращает игроку его ставку и платит сверху по 2 монеты за каждую поставленную. Подробнее описание обезглавливания см. на с. 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.

ПРИМЕР

Алла желает поставить 3 монеты на обезглавливание и ещё 3 монеты на победу Терона. Она кладёт одну стопку монет в ячейку «Обезглавливание» и вторую в ячейку «Победа II», накрыв обе стопки жетонами своего дома.

БОЙ!

Как только игроки заключили пари, начинается бой.

БОЙ!

На песках арены зарабатывается репутация и удовлетворяются аппетиты толпы.



Перед вашей первой игрой будет полезно провести несколько тренировочных боёв, чтобы убедиться, что вы усвоили правила.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Все гладиаторы и рабы имеют 3 характеристики, указанные у них на картах слева.

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

Чёрные кубики используются для защиты. Чем больше чёрных кубиков 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 использует боец, тем большее количество клеток он может пройти.

КУБИКИ — ЭТО ЖИЗНЬ

Сумма всех кубиков каждого бойца — это общее количество очков здоровья, которое он имеет. Если боец получает раны, 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.

КУБИКИ — ЭТО ЖИЗНЬ



Спартак начинает бой с 12 кубиками.
Его здоровье равняется 12.

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

Чтобы 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 этом раунде боя — первым или вторым. В случае ничьей бросок повторяется.

ПРИМЕР

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.

РАУНД БОЯ

Во время раунда боя 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, чтобы избежать ответного удара.

ДВИЖЕНИЕ

Боец может двигаться на столько клеток, сколько кубиков скорости у него есть в данном раунде боя. Если игрок пожелает, то он может передвинуть фишку бойца на меньшее количество клеток.



Если ваш боец значительно медленнее противника, вы скоро заметите, что у вас очень мало шансов на победу.



4 кубика скорости = 4 клетки передвижения

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 чёрные кубики защиты. Затем игроки выстраивают свои кубики в линию — от большего значения к меньшему. Теперь каждый красный кубик в линии сравнивается с чёрным — наибольшее значение с наибольшим, наименьшее с наименьшим.

ВЫСТРАИВАНИЕ ЛИНИИ КУБИКОВ



Защищающийся боец получает рану только тогда, когда значение на кубике атаки больше значения на кубике защиты. Все ничьи засчитываются в пользу защищающегося игрока.

СРАВНЕНИЕ ЛИНИИ КУБИКОВ



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.

НЕЗАБЛОКИРОВАННЫЕ КУБИКИ АТАКИ



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.

НЕЗАБЛОКИРОВАННЫЕ КУБИКИ ЗАЩИТЫ



Атакующий боец нанёс 2 раны. С таким перевесом кубики защиты могли бы лечь лучше.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕРЫ



Атакующий боец нанёс 2 раны. Сравнивая линии кубиков, начинайте с наибольших значений. Здесь вы не смогли бы оставить незаблокированным кубик со значением «5» атакующего игрока.



Бросок защищающегося игрока хорош, но атакующего ещё лучше.



ПОЛУЧЕНИЕ РАН

Все раны, полученные во время атаки, должны быть сразу же учтены. Боец 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 следующие характеристики: атака 3, защита 3, скорость 3. Он получает 2 раны. Пётр обязан сбросить 2 любых кубика. Надеюсь ответить противнику мощной атакой, он решает сбросить 1 кубик защиты и 1 кубик скорости. Это сделает его бойца более медлительным и уязвимым, но всё ещё способным атаковать врага в полную силу.

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 других характеристик. Если игроку приходится сбросить один или более последних кубиков, бой заканчивается поражением.

ПРИМЕР

Допустим, характеристики гладиатора Аллы уже уменьшились до значений: атака 2, защита 2 и скорость 1. И её 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 остаётся по 1 кубiku каждого цвета. Если он получит хотя бы 1 рану, то будет побеждён.

ПОРАЖЕНИЕ

Если у одного из бойцов хотя бы одна характеристика уменьшается до нуля, то он проигрывает бой. Существует 3 вида поражения: уступка, ранение и обезглавливание.

УСТУПКА

Как только одна из характеристик уменьшается до нуля, ваш боец побеждён. Теперь его судьбу может решить только распорядитель игр.

РАНЕНИЕ

Если любые 2 характеристики бойца уменьшаются до нуля, он получает ранение. Истощите карту вашего бойца и положите на неё жетон ранения. Карта остаётся истощённой до тех пор, пока ранение не будет вылечено. Если распорядитель игр будет достаточно милостив к вашему бойцу, вы сможете попытаться вылечить его в следующую фазу подготовки. Подробное описание истощённых карт см. на с. 18.



ОБЕЗГЛАВЛИВАНИЕ

Если все три характеристики бойца стали равны нулю, он считается обезглавленным. Карта бойца отправляется в сброс, а все карты экипировки возвращаются доминусу этого бойца.

ПОБЕДА

Когда бой заканчивается, доминус победившего бойца получает 1 очко влияния, а сам боец получает 1 жетон славы, который размещается на его карте.

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 карту бойца. Жетон остаётся на карте до конца игры или до того момента, как чемпион умрёт в очередной схватке.



Если доминус получает чемпиона, проведя его сквозь бои на арене, или от другого игрока, он получает 1 очко влияния. Если доминус теряет чемпиона по любой причине, 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 Терона и 3 монеты на обезглавливание. Иван проиграл бой, когда Терон был обезглавлен. Поэтому Алла теряет 3 монеты, поставленные на победу Терона, но получает 6 монет из банка, так как бой закончился обезглавливанием. Также 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 умрёт. Для этого игрок должен использовать традиционный жест «большой палец вверх» или «большой палец вниз».

Большой палец вверх: бойцу сохранили жизнь, его карта возвращается в дом вместе со всеми картами экипировки.

Большой палец вниз: боец будет казнён, отправьте его карту в сброс колоды рынка, а все карты экипировки 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 выбирает казнить бойца с жетонами славы и показывает большой палец вниз, то он теряет 1 очко влияния за каждый жетон славы на карте этого бойца. Проигравшего бойца с жетоном чемпиона казнить и вовсе нельзя — это вызовет гнев толпы!



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

ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ...

После того как распорядитель игр решит судьбу проигравшего бойца, начинается новый раунд игры.

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, он побеждает в игре. Чтобы победить, вам нужно закончить фазу с 12 очками влияния и быть единственным игроком, сделавшим это.

Примечание: получение 12 очков влияния до того, как завершилась текущая фаза, ещё не означает, что вы победили в игре. У других игроков ещё есть время уменьшить ваше влияние или увеличить своё 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, достигшие 12 очков влияния, выбирают и вооружают своего бойца. Бой проходит по стандартным правилам. Победитель в схватке побеждает в игре!

СОРЕВНОВАНИЕ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Три игрока с 12 очками влияния должны подсчитать общую стоимость всех своих карт гладиаторов и экипировки. Если у игроков общая стоимость одинакова — бросьте кубик и прибавьте к ней выпавшее значение. Затем 2 игрока с наименьшей общей стоимостью должны провести бой на арене. Победитель в этом бою должен сразиться с оставшимся игроком. Победитель второго боя побеждает в игре!

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 карт гладиаторов и экипировки. 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 боёв должны сразиться друг с другом и выявить победителя в игре!



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Некоторые гладиаторы и рабы обладают специальными возможностями, описанными на их картах. Эти возможности могут противоречить некоторым правилам игры. Во всех таких случаях текст на картах главнее текста в правилах.

ИСТОЩЕНИЕ КАРТ

На многих картах присутствует текст: «Истощите, чтобы...». Обычно это указывается, когда надо разыграть специальную возможность, указанную на карте. Когда раба, гладиатора или предмет экипировки необходимо истощить, переверните его карту лицевой стороной вниз и после этого воспользуйтесь специальной возможностью. Все карты, лежащие на игровом столе лицевой стороной вверх, считаются готовыми.

ПРИМЕР

У Лизы есть раб Прист со специальной возможностью «Обученный (в фазу интриг): истощите, чтобы получить 1 монету». В фазу интриг Лиза истощает раба, переворачивает его карту лицевой стороной вниз и берёт из банка 1 монету.

ИСТОЩЁННЫЕ КАРТЫ

Истощённые карты не могут принести своему владельцу никакой пользы — фактически они выбыли из игры до тех пор, пока не будут обновлены в следующую фазу подготовки. Истощённые карты 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.



ПРИМЕР

У Аллы есть 3 раба, 2 из которых истощены. Она разыгрывает карту заговора «Незаконные услуги», позволяющую получить по 2 монеты за каждого готового раба. У Аллы только 1 готовый раб, и она получает 2 монеты. Два истощённых раба не приносят ей ничего.

После этого Пётр разыгрывает карту «Незапертые ворота», заставляя Аллу сбросить раба. Она обязана сбросить единственного готового раба, так как её истощённые рабы не могут быть сброшены.

Затем Иван разыгрывает карту ответных действий «Пустой бордель» против Аллы. И несмотря на то, что у Аллы есть 2 раба, считается, что у неё нет ни одного, так как карты рабов истощены. Алла теряет 1 очко влияния.

ПЕРЕБРОС КУБИКА

Некоторые особенности карт экипировки и специальные возможности рабов и гладиаторов позволяют вам перебросить кубик. Когда у вас появляется такая возможность, вы можете перебросить любой кубик по своему выбору. Учитывается только результат последнего броска.



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

Если на карте не указано иное, то перебрасывать можно только свои кубики. Вы не можете использовать свою карту «Шлем», позволяющую 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 карта «Меч», позволяющая перебросить 1 кубик атаки. Во время боя её линия кубиков атаки: 6-4-3. Её противник выбросил: 6-4-2. Если Алла не перебросит кубик, её боец нанесёт только 1 рану. Она решает перебросить 3, и ей удаётся выбросить 5. Теперь её линия кубиков атаки становится: 6-5-4, и её гладиатор наносит 3 раны.

2х И 3х

На многих картах гладиаторов указано 2х и 3х — 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 учёта 2 или 3 одинаковых значений. К примеру, результат 5-5-5 можно считать за 3х или 2х, но нельзя считать за несколько 2х.

ПРИМЕР

1. Алард сражается на арене. Его специальная возможность: «Контратака: 3х защита автоматически наносит 1 рану атакующему». На кубиках защиты Аларда выпало 4-3-3-2. С помощью карты «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, Алард автоматически наносит 1 рану атакующему его бойцу.

2. У Спартака есть специальная возможность: «Мстительный: 2х атака наносит одну дополнительную рану». Его бросок на атаку: 2-2-1-1. Обычно это провал, но благодаря своей специальной возможности, Спартак наносит противнику 2 раны независимо от его броска на защиту.

ОСОБЕННОСТИ КАРТ ЭКИПИРОВКИ

Колода рынка содержит различные карты оружия, брони и специального снаряжения. Каждая из этих карт даёт бойцам определённое преимущество на арене. Некоторые из них могут быть использованы на протяжении всего боя, некоторые — только один раз за бой.

Карты экипировки в игре отражают скорее те усилия, что прикладывали доминусы для обучения и вооружения гладиаторов, чем конкретные мечи или шлемы.

ЭКИПИРОВКА ВАШЕГО ГЛАДИАТОРА

После того как вы выбрали гладиатора или раба, который будет сражаться на арене, вы можете снабдить вашего бойца не более чем одной картой каждого типа экипировки: 1 картой оружия, 1 картой брони и 1 картой специального снаряжения.

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ АТАКИ

Некоторые карты экипировки позволяют перебросить один кубик атаки. Это можно делать каждый раз, когда вы атакуете.

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ ЗАЩИТЫ

Некоторые карты экипировки позволяют перебросить один кубик защиты. Это можно делать каждый раз, когда вы защищаетесь.

ДАЛЬНОСТЬ АТАКИ

Некоторые карты экипировки позволяют атаковать с больших дистанций. Обычная атака может быть проведена, когда фигурки 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 карты позволяют игнорировать нанесённые вам раны. После того как вы сравнили линии кубиков атаки и защиты, но перед тем как сбросить кубики, вы можете проигнорировать одну из ран, нанесённых вашему бойцу.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАНА

Некоторые карты позволяют нанести дополнительную рану противнику. После того как вы сравнили линии кубиков атаки и защиты, но перед тем как сбросить кубики, вы можете добавить одну рану к количеству ран, нанесённых вами бойцу противника.

СЕТЬ

Это специальное снаряжение, которое позволит вашему бойцу перехватить инициативу в критический момент схватки. Перед тем как бросать кубики на инициативу, вы можете истощить эту карту и автоматически выиграть бросок на инициативу. В раунде боя, в котором применялась сеть, бросок на инициативу не проводится.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

Перед вами альтернативные правила, которым можно следовать, чтобы разнообразить игру. Они добавляют несколько тонкостей за счёт незначительного усложнения игры.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Во время боя в фазе броска кубиков скорости для определения инициативы вместо суммирования выпавших на кубиках результатов выстройте все кубики в линию попарно друг напротив друга от больших результатов к меньшим. Тот игрок, чей наибольший результат превосходит результат оппонента, получает инициативу.

Если наибольшие результаты на кубиках равны, следует сравнить следующие значения. Если у одного из игроков закончились кубики скорости, то игрок с большим количеством кубиков получает инициативу при результате броска 3 или выше. Если значения на всех кубиках равны, перебросьте их.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДОМОВ

Возможности домов могут быть использованы всего 1 раз в фазу интриг. Не позволяйте доминусам пользоваться особым преимуществом домов несколько раз за фазу.



1

ФАЗА ПОДГОТОВКИ: страница 5**ОБНОВЛЕНИЕ КАРТ:** Переверните лицевой стороной вверх истощённые карты без жетонов ранений.**ЛЕЧЕНИЕ РАНЕНЫХ:** Попытайтесь вылечить раненых.**ВЫРАВНИВАНИЕ БАЛАНСА:** Заплатите 1 монету за каждого готового гладиатора, получите 1 монету за каждого готового раба.

2

ФАЗА ИНТРИГ: страница 6**ДОБОР КАРТ:** Все игроки берут по 3 карты из колоды интриг.**РАЗЫГРЫВАНИЕ ЗАГОВОРОВ / ПРОДАЖА КАРТ:** Игроки, начиная с распорядителя игр, разыгрывают карты заговоров, продают карты, используют специальные возможности домов и карт имущества.

3

ФАЗА РЫНКА: страница 10**СВОБОДНЫЕ ТОРГИ:** Игроки могут свободно покупать, продавать и обмениваться картами имущества между собой и с банком.**АУКЦИОН:** Выложите лицевой стороной вниз карты из колоды рынка. Открывайте карты и делайте ставки.**БОРЬБА ЗА ДОЛЖНОСТЬ РАСПОРЯДИТЕЛЯ ИГР:** Победитель становится распорядителем игр и организует следующий бой на арене.

4

ФАЗА АРЕНЫ: страница 12**СЛАВА РАСПОРЯДИТЕЛЮ ИГР:** Игрок с жетоном распорядителя игр получает 1 очко влияния.**ОРГАНИЗАЦИЯ ИГР:** Распорядитель игр приглашает 2 игроков выставить своих бойцов на арену.**ПОДНОШЕНИЕ:** Игрокам выплачиваются монеты за жетоны славы и чемпиона, которые есть на картах выставленных на арену бойцов.**ЗАКЛЮЧЕНИЕ ПАРИ:** Все игроки могут заключить пари на результат боя.**БОЙ!** Подробные правила боя см. на с. 14.**ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ:** Победивший боец получает жетон славы, проводятся выплаты по всем заключённым пари, распорядитель игр пользуется своей властью над жизнью и смертью.**РАЗРАБОТКА****Gale Force Nine Studio****ПРОДЮСЕРЫ****Питер Симунович
Жан-Поль Бризиготти****ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН****Виктор Пеш****ХУДОЖЕСТВЕННОЕ****ОФОРМЛЕНИЕ****Дарко Стоянович****ДИЗАЙН МИНИАТЮР****Мэтт Кларк****Особая благодарность всем сотрудникам
американского, британского
и новозеландского офисов Battlefront.****РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ****ПОДГОТОВЛЕНО КОМПАНИЕЙ****«ЛАВКА ГЕЙМЗ».**

Редакция благодарит Игоря Трескунова,
Всеволода Чернова, Романа Шамолина,
Дениса Карпенко, Ксению Хацкалёву,
Антон Мартынушкина, Андрея Багрикова,
Андрея Черепанова, Светлану Жолобову,
Владислава Пржигогского,
Евгению Акбашеву, Елену Даценко
за помощь в подготовке игры к изданию.



Gale Force Nine и GF9 TM Gale Force Nine LLC. Game Design © Gale Force Nine 2025.
Компания Gale Force Nine принадлежит к Battlefront Group. Патент на механику боя на кубиках заявлен в 2012 г.

www.GF9.com