



# СПАРТАК

ПРЕДАТЕЛЬСТВО И КРОВАВЫЕ ИГРЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Когда я впервые увидел эту игру, находясь под очень сильным впечатлением от сериала «Спартак: Кровь и песок», то загорелся покупкой. Однако меня постигло некоторое разочарование. Присмотревшись к игре и почитав обзоры, я понял, что, несмотря на то что сама игра стоящая, дизайн меня не впечатлил...

С точки зрения любителя этого сериала, я считаю, что лишь первый сезон и приквел максимально передают атмосферу закулисной борьбы, интриг, предательства, кровавых расправ и, самое главное, славы. Последующие сезоны уже о другом...

Там уже практически нет интриг, связанных с ареной, жизнью и смертью на ней. Но политика издателя и трагичная смерть актёра, игравшего Спартак в первом сезоне, сделали так, что игра, по духу передающая события первых сезонов, по факту базируется на фотоматериалах последних сезонов сериала.

В общем, решил я поменять несколько фотографий на те, что мне нравятся... и, как всегда, просто вставить фото не получилось... Тем более, имея столько ярких и зрелищных фотоматериалов из четырех сезонов, я не мог их не использовать. :)

Эта работа не является коммерческим проектом, все права принадлежат издателю игры Gale Force Nite, а весь фотоматериал Starz Entertainment.

Весь материал данного редизайна следует рассматривать исключительно как неофициальное дополнение к игре и использовать только в качестве замены оригинальных компонентов.



Памяти Энди Уитфилда посвящается.



В игре каждый игрок берёт на себя роль Доминуса — главы одного из влиятельных Домов города Капуи времён 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 Дом получит в своё 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 также владеете школой гладиаторов, которые, сражаясь на арене, заслужат себе славу, а вашему Дому добавят Влияния.

## СОСТАВ ИГРЫ:

- Правила игры
- Игровое поле
- Карты рынка — 62 шт.
- Карты интриг — 104 шт.
- Планшеты Домов — 4 шт.
- Фишки гладиаторов — 4 шт.
- Жетоны — 31 шт.
- Ауреусы (монеты) — 117 шт.
- 26 кубиков:
- 9 красных,
- 9 черных и
- 8 синих.



## КОЛОДА КАРТ РЫНКА

Карты Рынка — это собственность, которая может быть приобретена любым игроком в процессе игры. Она необходима для укрепления положения Дома в Римском обществе. Собственность включает в себя: **Гладиаторов, Рабов и Экипировку.**



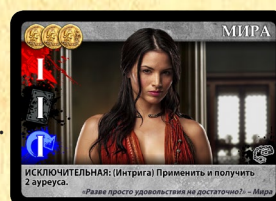
## КАРТЫ ГЛАДИАТОРОВ

**Гладиаторы** — это особенные рабы, тренированные для сражений на арене. Они приносят славу и Влияние вашему Дому. Содержать много гладиаторов — это один из путей к увеличению 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 существуют три типа экипировки: **оружие, броня и особое.** Игрок может использовать только одну карту каждого типа во время сражений на арене.\*



\* В дополнениях существуют карты с оговорёнными в них исключениями из этого правила.

## КОЛОДА КАРТ ИНТРИГ

Колода Интриг включает в себя карты со всеми видами замыслов, подлогов и махинаций, которые Дома могут использовать против своих соперников. Интриги делятся на три типа: **замысел, действие и стража.**



## КАРТЫ ЗАМЫСЛОВ

На каждой карте **замыслов** указаны детали закулисных интриг. Эти карты можно продать за указанный на них номинал. Все карты **замыслов** имеют минимальное значение **Влияния**, необходимого для их использования.



## КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

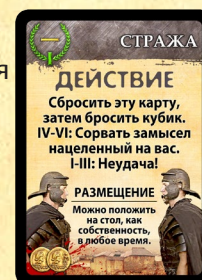
Эти карты являются мощным инструментом для противодействия различным видам неприятностей, поджидающих вас в игре. Они также могут быть разыграны в ответ на нацеленные на вас карты **замыслов.**



## КАРТЫ СТРАЖИ

**Стража** — это особый вид **действий**, использующихся лишь для защиты от нацеленных на вас карт замыслов. Есть шанс, что **стража** не сможет вас защитить. В этом случае можно использовать дополнительные карты **стражи.**

Эти карты считаются **собственностью** и могут быть разыграны как со стола, так и напрямую из карт на руках.





## ПЛАНШЕТЫ ДОМОВ

Планшеты Домов являются вашей основной игровой зоной и служат счётчиком уровней вашего **Влияния**.



Также на них указана **собственность** каждого Дома на начало игры: количество **гладиаторов, рабов, стражи и монет**. Каждый Дом имеет различную начальную собственность и специальные правила.

## КУБИКИ

В игре используются кубики трёх цветов: красные, чёрные и синие.

Каждый цвет привязан к определённым характеристикам: красный — **атака**, чёрный — **защита**, синий — **скорость и инициатива**.

Во время схваток на арене количество кубиков показывает уровень здоровья сражающихся.



## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображена **арена**, на которой гладиаторы показывают своё 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. Если на арену выходят два ваших гладиатора, возьмите на время боя, любую фигуру, незадействованную в этом бою.



## ХОД ИГРЫ

Каждый ход делится на четыре стадии:

- Стадия Подготовки
- Стадия Интриг
- Стадия Рынка
- Стадия Арены

На **Стадии Интриг** соперничающие Дома разыгрывают карты замыслов в надежде, что им улыбнется фортуна и они обойдут своих соперников.

На **Стадии Рынка** игроки покупают, продают и торгуют своей собственностью (**гладиаторами, рабами и стражей**). Также они делают ставки на **аукционе**, пытаясь приобрести новую **собственность**.

На **Стадии Арены** начинаются кровавые игры. Гладиаторы двух приглашённых 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 красть и вымогать имущество у соперников, подкупать, подсыпать яд и всячески мешать друг другу. Монеты, заработанные вами, будут менять своего хозяина по несколько раз за ход. Вам снова и снова придётся платить за поддержку других игроков. Союзы будут рассеиваться, как туман, как только речь зайдёт об увеличении влияния вашего Дома. Станете ли вы уважаемым игроком, слово которого крепко, как железо, или ваши обещания не будут стоять и ломаного гроша — всё зависит только 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 Эдитора



Жетоны Домов



Ауреусы



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый Дом имеет как сильные так и слабые стороны. Кто-то полагается на своих тренированных Гладиаторов, которые ведут 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 Эдитора. Далее, по часовой стрелке от первого игрока, все остальные участники делают свой выбор. После того, как все игроки определились, за какие Дома они играют, каждый из игроков получает жетон Дома соответствующего цвета. В Стадии Интриг первым действует игрок, обладающий жетоном Эдитора.

## НАЧАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ

Каждый игрок получает начальную собственность, указанную на планшете его Дома.

## ГЛАДИАТОРЫ И РАБЫ

Возьмите карты Рынка и отберите все карты **стартовых гладиаторов** и **рабов** — карты с белой окантовкой. Их будет по восемь штук каждого типа. Перетасуйте карты стартовых гладиаторов и раздайте каждому игроку столько карт, сколько указано на планшете его Дома. Теперь сделайте то же самое с картами стартовых рабов. Все оставшиеся карты верните обратно в колоду Рынка.

## Начальная раскладка на примере Дома Солония



## СТРАЖА

Возьмите карты Интриги и выдайте каждому Дому столько карт стражи, сколько указано на его планшете. Выданные карты должны быть выложены в открытую (лицом вверх) на игровой стол.

## АУРЕУСЫ

Выдайте каждому Дому столько монет, сколько указано на его планшете. Оставшиеся ауреусы поместите в банк. Выберите игрока, который возьмёт на себя ответственность быть банкиром и следить за всеми операциями, связанными с банком.

**Примечание:** Монеты в игре могут переходить из рук в руки в любое время, когда пожелают игроки.

## ВЫБОР ТИПА ИГРЫ

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

**Стандартная:** Игроки начинают с Влиянием равным 4. Обычно стандартная игра занимает от двух до трёх часов.

**Продвинутая:** Игроки начинают с Влиянием равным 1. Продвинутый тип игры часто длится больше трёх часов.

## ИГРОВЫЕ КАРТЫ

Перетасуйте по отдельности колоду карт Рынка и колоду карт Интриг. Поместите обе колоды лицом вниз на игровой стол. Разыгранные в процессе игры карты будут отправляться в сброс, лицом вверх рядом с соответствующей колодой карт.

## НАЧАЛО ИГРЫ

Подготовка завершена. Всё готово для начала игры!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Задача каждого игрока — увеличить Влияние его Дома до впечатляющего уровня в 12 единиц. Для более детального изучения условий победы в игре см. раздел «Победа в игре» на странице XVII.



# ПОДГОТОВКА

Каждый ход начинается со **Стадии Подготовки**. На этой стадии игроки совершают все приготовления перед тремя основными стадиями.

## ПОРЯДОК ПОДГОТОВКИ

- Обновление карт
- Лечение раненых
- Денежный расчёт

(Оплата содержания, доходы и расходы)

**Примечание:** Во время каждой стадии Подготовки все игроки могут действовать одновременно.

## ВВОД КАРТ В ИГРУ

В начале **Стадии Подготовки** все игроки переворачивают лицом вверх все «применённые» карты **собственности**, не имеющие **жетонов ранения**. Эти карточки считаются «действующими». Подробное описание «применённых» карт см. на стр. XVII. После того, как все карты **обновлены**, переходите к лечению раненых.

## ЛЕЧЕНИЕ РАНЕННЫХ

За каждого «применённого» гладиатора или раба, имеющего **жетон ранения**, игроки должны бросить кубик, чтобы вылечить его. Если на кубике выпадет 4, 5 или 6, то гладиатор или раб считается вылеченным — вы должны убрать **жетон ранения** с его карты, после чего обновите карту, как это описано выше. Если на кубике выпадет 2 или 3, то гладиатор или раб остаётся **ранеными** на весь текущий ход. На следующий ход игрок может попробовать вылечить его снова. Если на кубике выпадет 1, то раненный умирает от ран — его карта отправляется в сброс колоды **Рынка**. Подробное описание **ранений** см. на стр. XVI. После того, как процесс **лечения** раненых завершён, переходите к **Денежному расчёту**.

**Примечание:** Некоторые карты (например, **Лекарь**) позволяют игроку перебросить кубик во время лечения

раненых, если результат броска его не устраивает.

## ДЕНЕЖНЫЙ РАСЧЁТ

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

## ПРИМЕР

У Квинта есть 3 гладиатора и 2 раба — он должен заплатить в банк 1 ауреус.  
У Суры 2 гладиатора, один из которых действующий, второй ранен. Также у неё есть 4 раба. В этом случае она получает 3 ауреуса из банка.  
У Марка всего 1 гладиатор и 1 раб, ему не нужно ничего платить, но он ничего и не получает.  
У Дионы есть 3 гладиатора, нет рабов и всего 2 ауреуса. Она должна заплатить в банк 2 монеты и отправить в сброс 1 карту гладиатора по своему выбору.

## ПРИМЕР

### ПРИМЕР СТАДИИ ПОДГОТОВКИ

1. Квинт начинает Стадию Подготовки с 1 действующим гладиатором, 2 ранеными гладиаторами и 2 «применёнными» (перевернутыми рубашкой вверх) картами рабов. Квинт переворачивает лицом вверх 2 «применённые» карты рабов. Теперь их можно снова «применить».
2. Квинт пытается вылечить своих раненых гладиаторов. Он указывает, кого из них он собирается вылечить, и бросает кубик. Выпало «3». Указанный гладиатор остаётся раненым — его карта остаётся лежать лицом вниз. После этого Квинт пытается вылечить второго гладиатора. На кубике выпало «5» — это успех! Игрок убирает жетон ранения с карты гладиатора и переворачивает её лицом вверх.
3. Теперь у Квинта есть 2 действующих гладиатора и 2 действующих раба, он не платит в Банк ничего, но и ничего не получает из Банка.
4. На этом Стадия Подготовки для Квинта закончена. Далее очередь переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Как только все игроки закончат стадию Подготовки, игра входит в Стадию Интриг.



Ганник, Эномай, Квинт и Лукреция Батиат



# ИНТРИГА

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

## ПОРЯДОК СТАДИИ

- Пополнение карт на руках
- Проведение замыслов / Продажа карт

## ПОПОЛНЕНИЕ КАРТ НА РУКАХ

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

### Пример карт Интриг

Необходимое значение Влияния



Стоимость карты в ауреусах

## КОЛИЧЕСТВО КАРТ НА РУКАХ

Существует ограничение на количество карт, которое игрок может иметь на руках. Оно зависит от величины Влияния, которое есть у игрока. Посмотрите на планшет Дома: прямо под счетчиком Влияния указано, сколько карт игрок может иметь на руках



Квинт Лентул Батиат замышляет заговор

после окончания Стадии Интриг. Во время самой Стадии Интриг игрок может иметь сколько угодно карт на руках, но когда его Стадия Интриг закончится, он должен сбросить все лишние карты.



На картинке: Солониус имеет уровень Влияния равный 5, который дает ему возможность иметь 4 карты на момент окончания его Стадии Интриг.

### СОВЕТ

Во время игры вам часто придётся разыгрывать карты, чтобы не сбрасывать их из-за ограничения по количеству карт на руках.

Делайте выбор обдуманно и не торопитесь избавляться от карт, способных дать большое преимущество в конце игры.

## ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

После того, как все игроки в начале Стадии Интриг возьмут по 3 карты, первым делает свой ход Дом, владеющий жетоном Эдитора. Затем ход передается следующему игроку по часовой стрелке. И так далее до завершения разыгрывания Стадии Интриг всеми игроками.



Жетон Эдитора принадлежит игроку, который организовывал бои в предыдущую Стадию Арены.

**Примечание:** На Стадии Интриг игроки могут открыто обсуждать друг с другом карты, которые они хотят разыграть. Это позволяет игроку шантажировать соперников опасными для них картами и принуждать их к сотрудничеству или к откуп ауреусами. Карты собственности не могут менять своих владельцев на этой стадии.



## ДЕЙСТВИЯ НА СТАДИИ ИНТРИГ

Во время Стадии Интриг игрок может продавать карты за ауреусы, использовать специальные правила своего Дома и разыгрывать карты замыслов. В течение всего хода игрока данные действия могут выполняться в любом порядке.

### ПРОДАЖА КАРТ

Карты интриг могут быть проданы за номинал указанный на каждой карте в левом нижнем углу. Если вы хотите продать карту, отправьте её в сброс колоды интриг и возьмите соответствующее количество ауреусов из Банка.



Стоимость карты

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДОМОВ

На карте каждого Дома описаны специальные правила, которые можно использовать только в Стадию Интриг.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ КАРТ СОБСТВЕННОСТИ

Многие рабы и некоторые гладиаторы имеют специальные способности, которые можно применить на Стадии Интриг. Чтобы ими воспользоваться, в большинстве случаев, надо будет «применить» карту. Все детали указаны на картах.



Специальная способность Индуса позволяет игроку на Стадии Интриги посмотреть любую карту на руках другого игрока.

## РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТ ЗАМЫСЛА

Для разыгрывания карты замысла Дому необходимо иметь определенный уровень Влияния. Если ваш уровень Влияния больше или равен значению, указанному на карте, то вы можете разыграть эту карту. Когда игрок разыгрывает карту, он обязан объявить, который из Домов будет целью его карты замысла. Игрок **может** объявить целью самого себя.



Необходимое Влияние

### ПРИМЕР

У Суры есть карта «Частная информация». Для разыгрывания этой карты необходимо иметь Влияние, равное 6. В данный момент у Суры Влияние равно 7, а потому она может разыграть эту карту. Она кладёт карту на стол и **объявляет себя целью** карты замысла. Замысел удался, и Сура берёт 2 карты из колоды интриг. Карта замысла уходит в сброс колоды интриг.

## ОБРАЩЕНИЕ ЗА ПОДДЕРЖКОЙ

Если у вас не хватает Влияния для разыгрывания карты замысла, вы можете попросить других игроков о поддержке. Если кто-то из Домов согласится поддержать ваш замысел, вы можете разыграть карту, если сумма Влияния всех Домов, поддерживающих замысел, больше или равна указанному на карте значению. Если Дом согласился поддержать замысел, то он не сможет отказаться, даже если разыгрываемая карта нанесёт ему вред. Замысел может быть поддержан любым количеством Домов. Поддержка замысла никак не изменяет текущий уровень Влияния ни одного из Домов. Жетон Влияния не перемещается по шкале.



Обращаясь к другим игрокам за поддержкой, вы можете не показывать свою карту замысла и не раскрывать им своих планов.



Клавдий Глабр в ярости



## ПРИМЕР

У Марка (Влияние 6) есть карта замысла, для применения которой требуется уровень Влияния — 9. Марк убеждает Диону (Влияние 4) поддержать его за 2 ауреуса. Вместе с поддержкой Дионы Марк временно увеличивает своё Влияние до 10 и может разыграть эту карту замысла. После розыгрыша карты Влияние Марка (6) и Дионы (4) не изменяется.

## РЕАЛИЗОВАННЫЙ ЗАМЫСЕЛ

Ваш замысел считается реализованным, если вам хватило Влияния для разыгрывания карты замысла, а также если ваш замысел не был сорван соперниками (см. Раскрытие замысла на стр.VIII). Игроки должны немедленно выполнить все действия, описанные в карте замысла. Реализованный замысел отправляется в сброс колоды Интриг.

## ПРИМЕР

У Квинта (Влияние 4) есть карта «Прибыль с чёрного рынка», которая требует уровня Влияния — 7 и может принести ему 5 ауреусов. Он просит Диону (Влияние 3), поддержать его. Диона соглашается за 2 ауреуса. Квинт разыгрывает карту замысла. Поскольку никто из игроков не воспрепятствовал Квинту, сыграв карту действия, его замысел реализовался — Квинт получает 5 ауреусов. Теперь он может сдержать свое обещание, данное Дионе, или поторговаться с ней еще раз...

**Примечание:** Игроки не могут обмениваться, дарить или продавать карты Интриг друг другу. Игроки могут устанавливать любую цену за свои услуги, а также вознаграждение за поддержку, оказанную другим игрокам.

## ПРИМЕНЕНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий, могут быть разыграны для того, чтобы избежать событий, имеющих для игрока нежелательный эффект. В отличие от карт замысла, карты действия могут применяться во время хода другого игрока. На каждой карте обозначено, когда она может быть разыграна. Карты действий могут быть разыграны не только на Стадии Интриг. Для применения карт действий игроку также необходимо иметь определенный



уровень Влияния, при недостатке которого игрок, в отличие от карты замысла, не может просить о поддержке другие Дома. Разыгрывание карт действия представляет собой ответную реакцию Дома на грозящие ему неприятности, а потому у игрока просто нет времени на переговоры с другими Домами.

## ПРИМЕР

На Стадии Подготовки у Суры было 2 ауреуса, которые ей пришлось отдать, чтобы провести Денежный расчёт. Теперь, когда у неё нет монет, Марк может разыграть карту «В нужде!» (которая гласит: «Уменьшите Влияние выбранного Дома на 1, если у него нет монет»). Сура снижает Влияние на 1, а Марк отправляет карту в сброс колоды интриг.



Илития подозревает Лукрецию в заговоре



## РАСКРЫТИЕ ЗАМЫСЛА

Некоторые карты действий содержат текст: «Сорвать замысел». Такие карты могут быть разыграны сразу же после того, как другой Дом попытался разыграть карту замысла в свою Стадию Интриги.

Вы можете сорвать замысел, даже если не являетесь его целью. Карты с текстом: «Сорвать замысел» нельзя использовать против карты действия, если только обратное не указано в тексте карты.

### ПРИМЕР

Марк (Влияние 10) разыгрывает карту «Гость из Рима», которая позволит ему увеличить Влияние на 1. Диона решает помешать ему и играет карту «Грязные слухи». Замысел Марка сорван, он отправляет свою карту в сброс, Диона также сбрасывает свою карту действий.

## КАРТЫ СТРАЖИ

Карты **стражи** — это специальный тип карт действий. Они могут быть использованы только для раскрытия замысла, целью которого является ваш Дом. Но даже стража не является гарантией раскрытия замысла. Чтобы попытаться

сорвать замысел, игрок должен отправить в сброс карту стражи и бросить кубик. Если на кубике выпало 4, 5 или 6 — замысел, нацеленный на ваш Дом, будет сорван. Если выпало 1, 2 или 3 — попытка стражи провалилась. Вы можете пытаться сорвать замысел столько раз, сколько карт стражи у вас есть. После провала всех карт стражи вы всё ещё можете использовать карту действия для раскрытия замысла.

**Примечание:** При любом исходе проверки раскрытия замысла все карты стражи из сброса не возвращаются.



Карты стражи могут быть выложены на стол как собственность либо разыграны с руки. Выложить карты с руки на стол можно в любое время. Но если они выложены на стол, то их нельзя забрать обратно на руки. Карты стражи, находящиеся на столе, являются собственностью Дома и могут быть проданы или обменены на Стадии Рынка.

**СОВЕТ**

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

### ПРИМЕР

У Квинта есть карта стражи на столе, плюс к тому ещё пара карт в руке. Сура считает, что Квинт выглядит беззащитным, и разыгрывает против него карту «Подстрекатель к восстанию». Если её замысел не будет сорван, то Квинт потеряет своего гладиатора. Не желая терять Гладиатора, Квинт сбрасывает карту стражи, которая лежит на столе, и пытается сорвать замысел. На кубике выпало «2» — неудача! Тогда Квинт сбрасывает вторую карту стражи, но уже с руки, и снова бросает кубик. Выпало «5» — это успех! Замысел Суры сорван, и она должна отправить в сброс свою карту «Подстрекатель к восстанию».

**СОВЕТ**

Даже если ваш соперник окружил себя большим количеством стражи, всё равно имеет смысл использовать против него карты замыслов. Во-первых, стража это не гарантия защиты от ваших карт. Во-вторых, противники, отражая карты замыслов, будут сбрасывать свои карты стражи. Это позволит вам ослабить их защиту перед решающим ударом.

## СОРВАННЫЕ ЗАМЫСЛЫ

Если замысел сорван, то карта замысла отправляется в сброс и ни один из эффектов, описанных на карте, не вступает в силу.

### ПРИМЕР

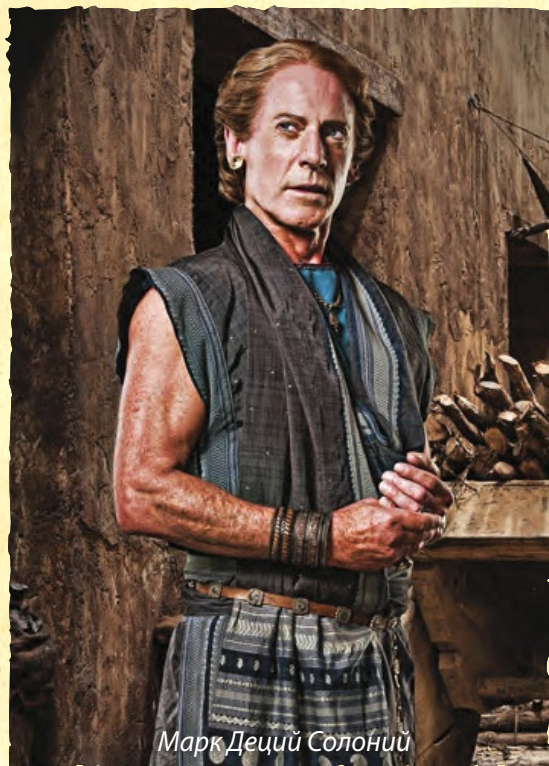
Диона пытается разыграть карту «Грандиозное пиршество» (текст карты: «Заплатите по 2 ауреуса каждому Дому. Выберите Дом — он увеличивает Влияние на 1»). Марк срывает этот замысел. Карта «Грандиозное пиршество» отправляется в сброс, и Дионе не нужно никому платить.

## ОКОНЧАНИЕ ХОДА ИГРОКА НА СТАДИИ ИНТРИГ

После разыгрывания карт замыслов и продажи карт Интриг, игрок не может иметь на руках карт больше, чем указано на планшете его Дома под счетчиком Влияния.

Закончив вашу Стадию Интриги, передайте ход игроку слева от вас.

Когда все игроки закончат свою Стадию Интриг, игра входит в Стадию Рынка.



Марк Деций Солоний



# РЫНОК

На Стадии Рынка игроки смогут продавать или покупать собственность друг у друга. А также приобретать новых гладиаторов, рабов и экипировку на аукционе.



## ПОРЯДОК СТАДИИ РЫНКА

- Свободные торги
- Аукцион
- Выбор Эдителя

## СВОБОДНЫЕ ТОРГИ

Во время Свободных торгов игроки имеют возможность продавать, покупать или обмениваться своей собственностью с другими игроками или продавать её в банк. Все действия могут быть проведены в любой очерёдности и игроки вольны устанавливать любые цены за свою собственность.

**Примечание:** Только на Стадии Рынка гладиаторы, рабы, стража и экипировка могут сменить своих хозяев!

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



## ПРОДАЖА СОБСТВЕННОСТИ БАНКУ

Карты собственности могут быть проданы в Банк. Для этого отправьте карту вашей собственности в сброс и получите из Банка столько монет, сколько указано на карте.

**СОВЕТ**

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

**СОВЕТ**

Помните, что надо скрывать размер своего состояния от других игроков до тех пор, пока не будет разыграна должность Эдителя. Иначе другие игроки могут догадаться о величине ваших ставок.

## ПРИМЕР

Во время свободных торгов, Сура решает, что у неё слишком много гладиаторов. Она предлагает другим игрокам купить 1 гладиатора у неё. Квинт предлагает ей 3 ауреуса за карту гладиатора, но Сура решает, что лучше продать гладиатора в Банк за номинал в 2 монеты, чем отдать его Квинту за 3. У Квинта всего 1 карта стражи, он просит игроков продать ему ещё одну за 3 монеты. Недолго думая, Марк соглашается на сделку и отдаёт Квинту свою карту стражи. Сделки совершены, все игроки забирают свои монеты, начинается Аукцион.

## АУКЦИОН

Чтобы начать **аукцион**, игроки должны выложить на игровое поле, карты из **колоды рынка**. Выложите на стол в закрытую (лицом вниз) столько же карт, сколько игроков участвуют в игре. Откройте первую карту — это собственность, которая первой будет выставлена на аукцион. Все игроки делают ставки тайно друг от друга. Победитель аукциона забирает себе карту собственности 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 ауреусов, 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, отдаёт свою ставку в Банк и забирает себе карту собственности. Остальные игроки получают свои ставки обратно.



## РАВНЫЕ СТАВКИ

Если двое или больше игроков сделали одинаковые наибольшие ставки, они выкладывают монеты своих ставок 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 отдаёт в Банк все ауреусы, которые он ставил на протяжении нескольких раундов.

## НЕСОСТОЯВШИЙСЯ АУКЦИОН

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

### ПРИМЕР

Карта «Агрон» выставлена на аукцион. Все игроки протягивают над игровым полем свои кулаки со ставками. Квинт ставит 0, Сура — 2, Марк — 3 и Диона — 3.

Марк и Диона сделали одинаковые наибольшие ставки.

Сура и Квинт выбывают из аукциона, а Диона и Марк, кладут свои первые ставки на игровое поле и начинают второй раунд аукциона. Во втором раунде они оба поставили по 1-й монете. В третьем раунде они оба поставили 0 монет. Несмотря на то, что каждый из них поставил уже по 4 ауреуса, аукцион считается не состоявшимся, так как в третьем раунде они поставили 0 монет. Никто из игроков не получает карту «Агрон» — она отправляется в сброс. И Диона и Марк забирают назад свои ставки (по 4 монеты каждый).



Солоний и Батиат на торгах

## БОРЬБА ЗА ДОЛЖНОСТЬ ЭДИТОРА

Когда все карты собственности разыграны, игрокам предстоит участвовать в **аукционе за должность Эдитора** 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 Эдитора. Игрок хранит этот жетон и пользуется его привилегиями, до следующего аукциона за должность Эдитора.



**Получение должности Эдитора необходимо для увеличения Влияния вашего Дома. И потенциально прибыльное дело, так как эта должность даст вам возможность определять — кто будет сражаться на арене и шантажировать этим других.**

### ПРИМЕР

Во время первого раунда аукциона за право быть Эдитором Квинт поставил 8 монет, Марк — 6, Сура — 5 и Диона — 8. Квинт и Диона сделали одинаковые наибольшие

ставки, и будут участвовать во втором раунде аукциона, Сура и Марк выбывают из борьбы. К сожалению, ни у Дионы, ни у Квинта не осталось монет, и они оба поставили 0 во втором раунде. Обычно аукцион считается несостоявшимся, но кто-то же должен стать Эдитором. Квинт и Диона бросают кубик, у Дионы выпало большее значение — она становится Эдитором.

## ОКОНЧАНИЕ СТАДИИ РЫНКА

Как только один из игроков становится Эдитором, все игроки возвращают свои ауреусы обратно на планшеты своих Домов. Начинается **Стадия Арены**.



Батиат перебил ставку Солония



# АРЕНА

В эту стадию проходят бои гладиаторов, приносящие им славу, а их Домам — Влияние. Организация боёв так же приносит Влияние Эдитору.

## ПОРЯДОК ФАЗЫ АРЕНЫ

- Почести Эдитору
- Организация игр
- Награда
- Заключение Пари
- Бой!
- Победа и Поражение

## ПОЧЕСТИ ЭДИТОРУ

Игрок, обладающий жетоном Эдитора, увеличивает Влияние на 1 за предстоящие труды по организации боёв.



## ОРГАНИЗАЦИЯ ИГР

В обязанности Эдитора входит поиск двух достойных бойцов для предстоящей схватки. Игрокам, по очереди, будет предложено выставить своих бойцов на бой. Эдитор 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 Дом принимает вызов, то он выбирает гладиатора или раба из своего Дома, и ставит фишку гладиатора на игровое поле, 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 особое).

Как только все карты выбраны и размещены на игровом поле, игрок не вправе изменить свой выбор.

После этого Эдитор приглашает второй Дом. Если приглашение принято, то игрок также должен выбрать бойца, экипировку и поставить свою фишку гладиатора на клетку «II» на игровом поле.



Гладиатор с экипировкой и кубиками

**Примечание:** Золото может менять своих владельцев в любое время, но игроки не могут меняться картами собственности во время Стадии Арены.

## ОТКЛОНЕНИЕ ВЫЗОВА

(Позор!)

Если Дом не хочет или не может принять вызов, то он уменьшает Влияние на 1. После этого Эдитор может вызвать другой Дом. Если все другие игроки отклонили вызов, то Эдитор обязан сделать вызов самому себе.

Если, к несчастью, только 1 Дом принял вызов, то боёв в этот ход не происходит, Стадия Арены заканчивается и начинается новый ход.

**СОВЕТ**

Эдитору разрешено вымогать у других игроков деньги, шантажируя их вызовом на арену. Это позволит Эдитору использовать свою временную власть, чтобы возместить свои убытки и оказать давление на других игроков.

## ПРИМЕР

Марк является Эдитором, 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 Диону поучаствовать в играх на арене, так у неё всего один гладиатор, и тот слабый Фракийский воин. Но она не желает расставаться со своим последним гладиатором и отклоняет приглашение, уменьшая Влияние на 1. Марк предлагает оставшимся игрокам заплатить за приглашение на арену. Квинт готов заплатить 3 ауреуса. Марк соглашается и приглашает Квинта. Тот выставляет своего бойца на арену со следующими картами экипировки: **фусцина** (оружие), **галеа** (броня) и **гаста** (особое). После этого Марк приглашает себя и выставляет на арену Феокла.



Арена



## НАГРАДА

Награда платится хозяевам знаменитых бойцов. Игроки, принявшие вызов на бой, получают по 2 ауреуса за каждый **жетон славы** или 6 ауреусов за **жетон чемпиона**, находящийся на карте их бойца. Награда платится после того как оба вызванных игрока выбрали своих бойцов, но до того, как будут заключены пари. Подробное описание **жетона славы** и **жетона чемпион** смотрите в разделе «Победа и поражение» на стр. XIII.



Выплаты

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ ПАРИ

После того, как все бойцы определены, все игроки могут заключать **пари с Банком** на результат боя. Для этого игроки делают ставки от 1-й до 3-х монет на выбранные углы игрового поля. Для обозначения своей ставки, игрок должен накрыть её жетоном своего Дома. Нельзя делать ставки на пари более 3-х монет, за исключением специально оговорённых случаев.



Делайте ваши ставки!



Батиат организует бой

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

## ПАРИ

### ПОБЕДА (Выплата 1 к 1):

Пари, заключённое на **победу**, означает, что выбранный вами боец, выиграет бой. Существуют два разных пари, на первого и на второго бойца. 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 (Выплата 2 к 1):

Пари, заключённое на ранение, означает, 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. Подробное описание получения ранения смотрите на стр. XVI.

### ДЕКАПИТАЦИЯ (Выплата 2 к 1):

Пари, заключённое на декапитацию, обозначает, что один из бойцов будет **обезглавлен** во время схватки. Если это происходит — Банк возвращает игроку его ставку и платит сверху по 2 монеты за каждую поставленную. Подробное описание декапитации смотрите на стр. XVI.

**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

Сура желает поставить 3 монеты на **декапитацию** и ещё 3 монеты на **победу** Феокла. Она кладёт одну стопку монет на угол поля «ДЕКАПИТАЦИЯ» и вторую на «ПОБЕДА II», накрыв обе стопки жетонами своего Дома.

## БОЙ!

Как только игроки заключили все свои пари, начинается бой. Подробные правила боя смотрите на стр. XV-XVI.





Вариний принимает решение

## ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Когда бой закончится, Дом победившего бойца увеличивает Влияние на 1, а победивший боец получает 1 жетон славы, который размещается на его карте.

## ПРОВОЗГЛАШЕНИЕ ЧЕМПИОНА

Народ обожает чемпионов, и они приносят славу и Влияние 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 жизни чемпиона. Если Дом получает чемпиона, проведя его сквозь схватки или от другого игрока, то он увеличивает Влияние на 1. Если Дом теряет чемпиона по любой причине, то он уменьшает Влияние на 1.

## УРЕГУЛИРОВАНИЕ ПАРИ

После того, как выигравший боец получает свой жетон славы все ставки по проигранным пари уходят в Банк. Ставки по выигранным пари возвращаются их владельцам вместе с выигрышем.

## ПРИМЕР

Сура поставила 3 монеты на **победу** Феокла и 3 монеты на **декапитацию**. Марк проиграл бой; когда Феокл был обезглавлен. Поэтому Сура теряет 3 монеты, поставленные на **победу** Феокла, но получает 6 монет из Банка, так как бой закончился **обезглавливанием**. Также она забирает 3 монеты, поставленные на это пари. В итоге она выиграла 3 монеты.

## ВЛАСТЬ НАД ЖИЗНЬЮ И СМЕРТЬЮ

Одна из обязанностей Эдителя, выбор 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 сохраняют 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 Эдитор, решивший их судьбу, потеряет Влияние. Если Эдитор казнит проигравшего бойца с жетонами славы, то он уменьшает Влияние на 1 за каждый жетон славы на карте этого бойца. Чемпиона казнить нельзя, это вызовет гнев богов!

**СОВЕТ**

Эдитор может вымогать деньги или другие привилегии из остальных игроков, за возможность повлиять на его решение относительно судьбы проигравшего бойца.

## ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ...

После того как Эдитор решит судьбу проигравшего бойца, начинается новый ход игры.



Барка ожидает команды



# 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 три характеристики, указанные у него на карте. Цифры показывают сколько кубиков он имеет в своём боевом наборе. Количество кубиков показывает сколько повреждений он сможет выдержать во время боя.

**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 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 клеток он может преодолеть во время движения.



## КУБИКИ — ЭТО ЖИЗНЬ

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 проверки **инициативы**. 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**.



Тренировка Ганника и Крикса

## ИНИЦИАТИВА

Что бы определить **инициативу**, каждый игрок бросает все свои **кубики скорости** и складывает выпавшие значения. Игрок с большей суммой выигрывает проверку инициативы и может выбрать, каким он будет ходить в этом раунде боя — **первым** или **вторым**. В случае ничьей бросок повторяется.

## ПРИМЕР

Гладиатор Марка имеет 3 кубика скорости, гладиатор Суры — 4. Они оба бросают кубики скорости и сравнивают суммы, выпавших значений. Сумма кубиков Марка 8, у Суры — 11. Сура решает, что будет двигаться и атаковать после Марка. В этом раунде Марк обязан первым двигаться и атаковать.

## АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ПРАВИЛО

Для проверки инициативы игроки бросают все свои синие кубики, но не складывают результат, а сверяют максимальные значения. В случае ничьей проверяются следующие по ценности кубики и так далее.



## РАУНД БОЯ

Во время каждого раунда, каждый игрок **двигается** и **атакует** своим бойцом, в том порядке который он посчитает тактически лучшим. 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.



Если ваш боец намного медленнее противника. Вы быстро поймёте, что у вас очень мало шансов на победу в бою.

## 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. Защищающийся боец получает **рану**, только тогда, когда **кубик атаки** больше **кубика защиты**. Все ничьи засчитываются в пользу защищающегося игрока.



## НЕЗАБЛОКИРОВАННЫЕ КУБИКИ АТАКИ

В случае, когда атакующий игрок бросает больше кубиков атаки, чем защищающийся, каждый кубик атаки незаблокированный кубиком защиты с результатом 3 и больше наносит 1 рану. Если результат 1 или 2, то рана не наносится.



## ЗАБЛОКИРОВАННЫЕ КУБИКИ ЗАЩИТЫ

Если защищающийся игрок бросает больше кубиков защиты, чем атакующий кубиков атаки, то все неиспользуемые 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.



Гладиатор Квинта имеет характеристики **атака** — 3, **защита** — 3, **скорость** — 3, он получает 2 раны. Квинт обязан сбросить 2 любых кубика. Надеюсь ответить противнику разящей 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.





## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕРЫ



Атакующий Боец нанёс 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 ещё лучше.

## 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 Суры уже уменьшились: атака до 2, защита до 2 и скорость до 1. И её гладиатор получает **2 раны**. Сура не может сбросить последний кубик скорости (из-за правила



Гладиаторы приветствуют своего ланисту

последнего кубика). Поэтому ей приходится сбросить 1 кубик атаки и 1 кубик защиты. У гладиатора Суры остаётся по 1 кубик каждого цвета. Если он получит ещё хотя бы 1 рану он будет побеждён.

**ДЕКАПИТАЦИЯ:** Если все три показателя бойца стали равны нулю, то он считается **обезглавленным**. Карта бойца убирается в сброс, а все карты экипировки возвращаются Дому этого бойца.

## ПОРАЖЕНИЕ

Если у одного из бойцов хотя бы одна характеристика уменьшится до нуля, то он проигрывает бой.

Существует 3 вида поражения:

**СДАЧА:** Как только одна из характеристик уменьшается до нуля, ваш боец сдаётся на милость победителя. Теперь его судьбу может решить только Эдитор.

**РАНЕНИЕ:** Если любые две характеристики бойца уменьшаются до нуля — он получает ранение. Переверните лицом вниз карту вашего бойца и положите на неё **жетон ранения**.

Карта «выбывает из игры» до тех пор, пока ранение не будет вылечено. Если Эдитор будет достаточно милостив по отношению к вашему бойцу, то вы сможете **попытаться вылечить** его в следующую **Стадию Подготовки**. Подробное описание перевёрнутых карт смотрите на стр. XVII.



Смертельная рана



# ПОБЕДА В ИГРЕ

*Цель игры — достичь Влияния уровня 12. Если в конце любой из Стадий Интриг, Рынка или Арены, только один Дом имеет Влияние равное 12, то он побеждает в игре.*

**Примечание:** Достичь Влияния равного 12 до того как завершилась текущая стадия, ещё не означает, что вы выиграли игру. У других игроков ещё есть время понизить ваше Влияние или увеличить своё до 12.

Если в конце любой стадии два и более игроков достигли Влияния равного 12 — победитель определится на арене! Игроки, закончившие стадию с «победным» Влиянием, устраивают чемпионат!

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

*Некоторые гладиаторы и рабы обладают способностями, описанными на их картах. Эти специальные способности могут противоречить некоторым правилам игры. Во всех таких случаях текст на картах является главнее текста в правилах игры.*

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ

На многих картах присутствует текст: «Примените карту, чтобы...», — обычно это означает, что надо разыграть специальную способность карты. Если карту необходимо применить — переверните её лицом вниз, и после этого воспользуйтесь специальной способностью. Все карты лежащие на игровом столе лицом вверх считаются — «действующими».

### ПРИМЕР

*У Дионы есть раб Петрос, специальная способность которого: «УМЕЛЫЙ: (Интрига) Применить чтобы получить 1 ауреус».*

Победитель чемпионата выигрывает игру!

## ЧЕМПИОНАТ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Два игрока, достигших Влияния равного 12, выбирают и экипируют своих бойцов. Бой проходит по стандартным правилам. Победитель в бою становится победителем в текущей игре!

## ЧЕМПИОНАТ ДЛЯ ТРЁХ ИГРОКОВ

Три игрока с Влиянием равным 12, должны подсчитать общую стоимость всех своих карт гладиаторов и экипировки. Если у игроков общая стоимость равна — бросьте кубик. Затем два игрока с наименьшей общей стоимостью должны провести бой на арене. Победитель в этом бою должен сразиться с оставшимся игроком. Победитель второго боя выигрывает игру!

*В Стадию Интриг Диона использует эту карту — переворачивает её лицом вниз, и берёт из Банка 1 ауреус.*

## ПРИМЕНЁННЫЕ КАРТЫ

Иногда текст некоторых карт требует «перевернуть» какую-либо карту — это значит что карта (переворачивается) но без применения её свойст. Применённые (перевёрнутые) карты не могут принести своему владельцу никакой пользы — фактически они выбывают из игры до тех пор, пока не будут введены в неё в следующую фазу Подготовки. Применённые карты не могут быть учтены во время разыгрывания замыслов, выравнивания баланса; не могут быть выставлены на Арену; не могут быть проданы, куплены, обменены или отправлены в Сброс ни по какой причине.

### ПРИМЕР

*У Суры есть 3 раба, два из которых перевёрнуты. Она разыгрывает карту замысла «Нелегальные услуги», которая позволяет получить 2 ауреуса за каждого*

## ЧЕМПИОНАТ ДЛЯ ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ

В очень маловероятном случае, когда все 4 игрока заканчивают стадию с Влиянием равным 12, все считают 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!  
**В другом случае игроки могут объявить Праймус** и сразаться на арене вчетвером разбившись на пары, по желанию или выбором напарника по броску кубика. Если на арене остаются 2 бойца одной команды, бой продолжается до победы одного из них.

*действующего раба. У Суры только 1 действующий раб, и она получает 2 монеты. Две перевёрнутых карты рабов не приносят ей ничего.*

*После этого Квинт разыгрывает карту «Незапертые ворота», заставляя Суру сбросить раба. Она обязана сбросить единственного действующего раба, так как её перевёрнутые карты не могут быть сброшены.*

*Затем Марк разыгрывает карту действия «Пустой Бордель» против Суры. И несмотря на то, что у Суры есть 2 раба, считается, что у неё нет ни одного, так как карты перевёрнуты. Сура снижает Влияние на 1.*

## ПЕРЕБРОС КУБИКА

Некоторые карты экипировки и специальных способностей позволят вам перебросить кубик. Когда у вас появляется такая возможность, вы можете перебросить любой кубик по своему выбору.

**СОВЕТ**

**Необязательно перебрасывать кубик просто потому, что у вас есть такая возможность. Иногда выгоднее остаться с имеющимся результатом.**



Если на карте не указано иное, то перебросить можно только свои кубики. Вы не можете использовать свою карту **галеа**, 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 Суры есть карта экипировки «гладиус», которая позволяет перебросить 1 кубик атаки. Во время боя её линия кубиков атаки: 6-4-3. Её противник выбросил: 6-4-2. Если Сура не будет перебрасывать, то её боец нанесёт только 1 рану. Она решает перебросить «3» и ей удаётся выбросить «5». Теперь её линия кубиков атаки: 6-5-4, и её гладиатор наносит 2 раны.*

## ДУБЛЬ И ТРИПЛ

На многих картах гладиаторов указано дубль или трипл — это значит, что игрок может использовать специальную способность своего гладиатора, только тогда, когда выкинет 2 или 3 одинаковых значения на кубиках. Одинаковые значения учитываются только после того, как сделаны все перебрсы.

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

## ПРИМЕР

*1. Гладиатор Агрон сражается на арене. Его специальная способность: «КОНТРАТАКУЮЩИЙ: Трипл на кубиках защиты наносит одно авто-ранение атакующему». На кубиках защиты Агрона выпало 4-3-3-2. С помощью карты экипировки «Галеа» можно перебросить 1 кубик защиты. После переброса выпало «3». И теперь линия кубиков защиты выглядит так: 4-3-3-3. Из-за трёх одинаковых значений, выпавших на кубиках,*

*Агрон автоматически наносит 1 рану атакующему его бойцу.*

*2. У гладиатора Спартака специальная способность: «МСТИТЕЛЬНЫЙ: Дубль на кубиках атаки добавляет одно авто-ранение». Его бросок Атаки: 2-2-1-1, обычно это провал, но благодаря своей специальной способности, за два дубля, Спартак наносит своему противнику 2 раны, независимо от его броска защиты.*

## ОСОБЕННОСТИ КАРТ ЭКИПИРОВКИ

Колода рынка содержит различные карты **оружия, брони и особые**. Каждая из этих карт даёт бойцам определённое преимущество на арене. Некоторые из них могут быть использованы в течении всего боя, некоторые только один раз за бой. Карты экипировки скорее демонстрируют собой деньги, вложенные Домами, в подготовку своих гладиаторов, нежели конкретное оружие — меч или шлем.

## ЭКИПИРОВКА ВАШЕГО ГЛАДИАТОРА

После того, как вы выбрали гладиатора или раба, которые будут сражаться на арене, вы можете экипировать его 1 картой оружия, 1 картой брони и 1 особой картой.

## 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 фишки бойцов находятся на соседних клетках. Например **фусцина** («Дальность атаки — 2») позволяет атаковать противника через одну клетку.

## СКОРОСТНАЯ АТАКА

Для некоторых атак, например с применением **гасты**, 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, 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, перед тем, как сбросить кубики, вы можете добавить одну рану, к количеству ран, нанесённых вами бойцу противника.

## РЕТА (сеть)

Это дополнение, которое позволит вашему бойцу перехватить инициативу в критический момент схватки. Перед тем, как выполнить проверку инициативы, вы можете применить эту карту, и автоматически выиграть эту проверку. В раунде боя, в котором применялась сеть, проверка инициативы не проводится.



Галеа и гладиус





## ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ «ВОЛК И ЗМЕИ»

*Тень Рима надвинулась на город Капуя. Влиятельные дома Сеппия и Вариния соперничают за власть! Поднимите уровень интриг на новую высоту и погрузитесь в бездну предательства.*



## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «ВОЛКИ И ЗМЕИ»:

- Новые карты рынка — 31 шт.  
из них 1 карта (Ашера) на замену карты оригинальной игры.
- Новые карты интриги — 55 шт.
- Новые планшеты Домов — 2 шт.
- Жетоны — 16 шт.
- Ауреусы (монеты) — 34 шт.
- Фишки гладиаторов — 2 шт.
- 26 кубиков:  
9 красных,  
9 черных и  
8 синих.



## НОВЫЕ КАРТЫ ИНТРИГ И РЫНКА

На каждой новой карте этого дополнения есть знак — змея. Чтобы добавить новые карты Интриг и Рынка в игру, их необходимо замешать в колоды Интриг и Рынка, базовой игры. Эти карты рекомендуется использовать, независимо от количества игроков в игре. Карту Ашура заменить.



## НОВЫЕ ПЛАНШЕТЫ ДОМОВ

В этом дополнении вы познакомитесь с двумя новыми Домами, которые сможете использовать для игры втроём или вчетвером. Также с этим дополнением в игру теперь можно играть впятером или вшестером.

## ИГРА ДЛЯ 5-6 ИГРОКОВ

Основные правила при игре впятером или вшестером не изменяются. Увеличивается только продолжительность игры. Дополнительные жетоны, кубики и фигурки позволят вам играть вшестером.

## ПРАЙМУС

Используя это дополнение, вы сможете выставить на Арену 4-х бойцов, удвоив количество крови и славы!

## ОТНОСИТЕЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ

На некоторых новых картах Интриг изображены стрелки, вместо необходимого для розыгрыша карты значения Влияния.

### БОЛЬШЕЕ ВЛИЯНИЕ

Если стрелка направлена вверх, то у вас должно быть больше Влияния, чем у Дома против которого, вы разыгрываете карту замысла.



### МЕНЬШЕЕ ВЛИЯНИЕ

Если стрелка направлена вниз, то у вас должно быть меньше Влияния, чем у Дома против которого, вы разыгрываете карту замысла.



При равном количестве Влияния карты замыслов с относительным Влиянием не могут быть разыграны.

## ПРИМЕР

Во время Аукциона у Марка было Влияние равное 9-и, а у Суры 8-и. В данный момент торги идут за гладиатора Спартака и ставки очень высоки: Марк поставил 8 монет, а Сура — 9. Увидев результат ставок, Марк решает разыграть карту «Уступи свою ставку», для которой требуется иметь большее Влияние, чем у Дома, против которого разыгрывается карта. Сура уменьшает свою ставку на 2 монеты и проигрывает Аукцион — Марк забирает Спартака себе!





# ДОМ СЕППИЯ

Сеппий и его сестра последние выжившие представители могущественного и благородного Римского рода.

Используя мощь своего Дома по праву рождения, Сеппий пытается отомстить за смерть своего брата Секстия, упорно разыскивая его убийц.

**Навязчивость:** Это специальное правило позволяет увеличить требование карты интриг на уровень Влияния, необходимого для разыгрывания карты. Карта, которая стала целью правила «Навязчивость» и не может быть разыграна, остаётся на руках у владельца. Если в игре присутствуют 2 одинаковые карты, то действие правила «Навязчивость» распространяется только на одну карту. Если у противников большое Влияние, игрок может несколько раз воспользоваться этим правилом, чтобы значительно увеличить требования карты. Новый уровень требуемого Влияния



сохраняется до конца текущей стадии игры (интриги, рынка или арены). «Навязчивость» нельзя использовать против карточек с относительным Влиянием.



Квинт (Влияние 7) разыгрывает карту замысла «Гость из Рима» (требуемое Влияние 6). Марк играет за Дом Сеппия и решает использовать специальное

правило своего Дома — «Навязчивость». Он применяет 2 карты стражи и повышает требуемое Влияние только этой карты до 8. Теперь Квинту надо либо отозвать карту обратно, либо просить поддержки.

**Отличные связи:** Дом Сеппия давно укоренился в Капуе и богатство Капуи тесно связана с этим Домом. Каждый раз, когда другой Дом, разыграв карту замысла получает из банка ауреусы, Сеппий тоже получает 1 монету из Банка.

# ДОМ ВАРИНИЯ

Вариний — Претор Рима и любимчик Сената. Он строит свои планы, опираясь на мощь легионов Рима и поддержку Сената. И любого, кто откажется встать перед ним на колени, ждёт незавидная судьба.

**Воля Сената:** Один раз, в Стадии Интриги, Вариний может потребовать от любого из игроков поддержать его замысел. Причём он не обязан показывать другим игрокам, какую карту он собирается разыграть. Игроки имеют право отказаться, но в этом случае уменьшают Влияние на 1. Кроме своих карт замыслов, Вариний также может потребовать поддержать карту замысла любого другого игрока.



**Претор Рима:** Вариний может попросить поддержки у Рима для пополнения своей армии. Игрок не может использовать это специальное правило, если в сбросе нет ни одной карты стражи. Из сброса карта стражи помещается на стол лицом вниз, как применённая собственность.

Это правило можно использовать несколько раз за ход. Если в игре используется Дом Вариния, можно сбрасываемые карты стражи складывать в отдельную стопку, что бы игрокам было проще определять, может ли Вариний использовать правило «Претор Рима».



# ПРАЙМУС

Праймус — это важнейшее событие игр, — завершающее сражение на Арене. Две команды по 2 гладиатора в каждой встречаются лицом к лицу, а влиятельные Дома делают всё, чтобы насытить кровожадную толпу и удовлетворить свои амбиции.

## ОБЪЯВЛЕНИЕ ПРАЙМУСА

В начале Стадии Арены, после того как Эдитор увеличит своё Влияние, он может объявить о начале Праймуса, но только в том случае, если его

**Влияние не меньше 10!**

**Примечание:** Праймус так же может быть объявлен, при розыгрыше карты «Зрелище крови и смерти». В этом случае Эдитор обязан объявить Праймус независимо от его уровня Влияния. Также эта карта может быть разыграна против Эдитора с Влиянием равным 10 и более, чтобы заставить его объявить Праймус.



## ПРИГЛАШЕНИЕ НА ПРАЙМУС

Во время Праймуса Эдитор должен сделать 4 приглашения. Никто из Домов не может получить второе приглашение, пока каждому не было предложено выставить своего бойца на Арену. Ни один из Домов не может быть приглашён больше двух раз. Эдитор может приглашать игроков в любом порядке. Каждый Дом, который отклонит приглашение — снижает Влияние на 1 и больше не может быть приглашен в этот ход.

**Примечание:** Союзные бойцы не могут



использовать оружие друг друга. Марк организовал Праймус. Первой он пригласил Суру, она приняла приглашение.



Бойцы начинают на зеленых клетках

Затем он пригласил Квинта, у которого нет ни одного гладиатора. Квинт отказывается и снижает Влияние на 1. Следующее приглашение получает Диона, и она выставляет своего единственного гладиатора. Последним Марк приглашает самого себя. Марк уже пригласил всех игроков по 1 разу, но для Праймуса ему всё ещё нужен 1 гладиатор. Он больше не может пригласить Квинта, так тот уже отказался. Марк второй раз приглашает Диону, у которой больше нет гладиаторов. И она решает, что послать одного из своих рабов на арену лучше, чем терять Влияние.



Чем больше приглашений, тем больше возможностей заключить сделку! Эдитор, объявивший Праймус, может сильно увеличить своё преимущество.

## ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНД

После того, как все 4 приглашения были приняты и 4 бойца выставлены на арену, Эдитор должен создать 2 команды по 2 бойца в каждой. Если кто-то из Домов выставил на арену двух своих бойцов, то они автоматически становятся одной командой.



Праймус

После того, как были сформированы обе команды, игроки из команды (I) должны разместить своих гладиаторов на стартовые позиции на клетках с зеленым контуром вокруг (I). Игроки из команды (II) выставляют своих бойцов на клетках вокруг (II).

## ПРОВАЛ ПРАЙМУСА

Если по каким либо причинам, Эдитор не может выставить 4 бойцов на арену, Праймус отменится, и первые 2-е приглашённых бойца сражаются друг с другом по обычным правилам.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ ПАРИ ВО ВРЕМЯ ПРАЙМУСА

Ставки по любым пари производятся по основным правилам с небольшими уточнениями. Оплата ставки на победу осуществляется только, если выигрывает команда, а не отдельный боец.

Ставка на ранение сыграет, если любой из четырёх бойцов получит ранение.

Ставка на декапитацию сыграет, если любой из четырёх бойцов будет обезглавлен.



## БОЙ ВО ВРЕМЯ ПРАЙМУСА ИНИЦИАТИВА

Чтобы сделать проверку инициативы, все бойцы бросают свои кубики скорости. Тот боец, у которого сумма результатов его броска будет больше, выбирает будет ли его команда ходить первой или второй. В случае ничьей игроки должны сравнить результаты бросков вторых членов команды, если по-прежнему ничья, то все игроки перебрасывают кубики за своих бойцов.

### ПРИМЕР

*Гладиаторы Марка и Дионы в команде I. Оба бойца Суры — это команда II. Чтобы определить инициативу все бросают кубики скорости своих бойцов. Марк выбросил 13, Диона — 11, Сура — 13 и 5. Так как наибольшие результаты бросков одинаковы у обеих команд, то необходимо сравнить меньшие результаты: бросок Дионы — 11 и она выигрывает инициативу у Суры с броском 5. Теперь Марк, так как у него инициатива больше чем у Дионы, может решить: будет ли его команда действовать первой или второй.*

## ЧЕРЕДОВАНИЕ АТАК ВО ВРЕМЯ РАУНДА БОЯ

Во время своего хода, команда должна выбрать бойца, который будет совершать свои действия (двигаться и атаковать или атаковать и двигаться) первым. После своих действий боец передаёт ход команде противника, и там тоже выбирают, кто из бойцов будет действовать первым. После того, как все бойцы совершат свои действия, раунд боя считается оконченным. Если игроки, чьи бойцы находятся в одной команде, не могут договориться, кто из них будет действовать первым — бросьте кубик. Дальше бой проводится по стандартным правилам.

**Примечание:** Если у бойца на карте есть условие: «Во время атаки» или «Во время защиты», то оно распространяется только на этого бойца, но не на его партнёра по команде.



Смерть во время Праймуса

### ПРИМЕР

*У Ганника есть специальное правило: «НЕУМОЛИМЫЙ: Во время атаки, пробивает защиту при равных значениях кубиков атаки/защиты». Его правило работает только во время его атаки, но никак не влияет на его партнёра по команде.*

## ПОРАЖЕНИЕ

Когда один из бойцов побеждён (сдача, ранение или обезглавливание), уберите его фигурку гладиатора с арены и продолжайте бой далее.

## ЧЕСТЬ

На священных песках арены гладиаторы придерживаются кодекса Братства. Бойцам запрещено атаковать своих партнёров по команде.

## ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Есть несколько карт гладиаторов со специальным правилом «ВЕРОЛОМНЫЙ». Оно позволяет этим гладиаторам перейти в команду противника во время Праймуса. «Вероломные» гладиаторы могут менять команду в начале любого раунда боя, до определения инициативы, переводя бой в ситуацию «трое на одного». «Вероломство» нельзя использовать, если гладиатор с этим правилом, остался один в своей команде.

## ПОБЕДА

Команда объявляется победившей в Праймусе, когда все бойцы другой команды побеждены. Игроки победившей команды увеличивают Влияние на 1, независимо от того, в каком состоянии закончили бой их бойцы. Выжившие бойцы победившей команды получают один жетон славы. Один игрок может увеличить Влияние только на 1, даже если он выставял на арену двух бойцов.

## ВЛАСТЬ НАД ЖИЗНЬЮ И СМЕРТЬЮ ВО ВРЕМЯ ПРАЙМУСА

Жизнь обоих бойцов проигравшей команды находится в руках Эдитора. И может быть принято только одно решение, либо оба бойца будут помилованы, либо — казнены. Жизни обоих зависят от одного только пальца Эдитора.

Да, быть Эдитором очень приятно.



Магистр Галиенн не одобряет





# SPARTACUS

A GAME OF  
BLOOD AND TREACHERY

"They stand against a man who has never fallen, a beast that has never been tamed, a legend that has never been tarnished. By the grace of Marcus Decius Solonius, behold Theokoles, the Shadow of Death!"

-Titus Calavius

*The Shadow of Death* brings even more blood and intrigue to ancient Capua.

- Boasting schemes and reactions: Risk bragging about your Gladiators to gain great advantage.
- Festivals: Honor the gods with more Primus options and opportunities.
- Titans rise to the challenge; New versions of Spartacus, Crixus and Theokoles including both new cards and unique models.

ADDS 1 PLAYER  
AGES 17+

The Shadow Falls... Winter 2014

Game Design © Gale Force Nine 2014. Spartacus TM and © Starz Entertainment, LLC. Images courtesy of Starz Entertainment, LLC. Used with Permission. Gale Force Nine is a Battleground Group Company. Pending licensor approval. Images not final.

## ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ «ТЕНЬ СМЕРТИ»

Засуха сошла на Капую, уничтожая урожай с трудом возделанный на полях. Народ с отчаянной надеждой ждет предстоящий Праймус, битву, где кровь пролитая на священных песках арены послужит в качестве приношения богам, в надежде умиротворить их божественный гнев.



## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «ТЕНЬ СМЕРТИ»:

- Новые карты рынка — 6 шт.  
Из них 3 карты на замену карт базовой версии игры (Спартак, Крикс и Феокл).
- Новые карты интриги — 34 шт.
- Новый планшет Дома Калавия.
- Жетоны — 20 шт.
- Ауреусы (монеты) — 27 шт.
- Фишки гладиаторов — 3 шт.\*

## НОВЫЕ КАРТЫ ИНТРИГ И РЫНКА

Дополнение Спартак: Тень смерти включает в себя два новых типа карт интриг:

**Празднования** и **хвастовство**. На каждой карте этого дополнения есть знак — череп с двумя мечами. Чтобы добавить новые карты Интриг и Рынка в игру, их необходимо замешать в колоды Интриг и Рынка, базовой игры. Эти карты рекомендуется использовать, независимо от количества игроков в игре.



## НОВЫЙ ПЛАНШЕТ ДОМА

Спартак: Тень смерти вводит новый дом: Калавия. Это дом может быть использован с любым количеством игроков. Это дополнение включает в себя достаточно жетонов для добавления нового игрока в игру. В месте с дополнением Волк и змеи, вы можете играть составом до 7 игроков.

## ИГРЫ БОЛЬШИМ СОСТАВОМ

Игра на 5 или более игроков следует всем основным правилами игры, но такая игра займет больше времени.

## ПРАЙМУС

Многие из карт, дополнения Тень смерти используют правила Праймуса, которые были введенных в дополнении Волк и змеи.

\* Фигурки Спартака, Крикса и Феокла. Идут в издании Gale Force Nine. Практически для игры они не нужны.

# ДОМ КАЛАВИЯ



*«Именем моих предков, я, Тит Калавий, представляю вам, главный бой! В традициях лучших гладиаторских боев, зрелище крови и смерти, в жертву Церере, великой богине плодородия! Пусть она оросит наши земли и да прольются с ее губ потоки дождя!»*

### Глаз Магистрата:

Калавий может использовать свое политическое влияние и власть, чтобы сорвать планы противников. Во время своего хода, он может выбрать спец. правило дома противника и заблокировать его до конца оставшейся части текущей стадии интриг. Это относится только к конкретному правилу; дом по-прежнему может использовать другие спец. правила. Чем раньше в стадию интриг вступает в игру Калавий, тем эффективнее это его правило.

### Падите ниц к моим ногам:

Другое спец. правило Калавия является пассивным правилом, которое действует всегда. Всякий раз, когда соперник, в роли Эдителя, теряет любое количество Влияния, Калавий получает 1 ед. Влияния. Это правило может применяться несколько раз за раунд. И работает даже, если свое Влияние теряет несколько раз подряд, один и тот-же игрок, за каждую такую потерю Калавий получает по 1 ед. Влияния.

## ПРИМЕР

В стадию интриг. Батиат в роли эдителя. Калавий атакует Батиата замыслом, что приводит Батиата к потере 2ед. Влияния, в результате чего Калавий, получает 1ед. Влияния. Позже, Солоний сыграет другой замысел на Батиата, в результате чего тот теряет еще 1ед. Влияния; Калавий получает еще 1ед. Влияния. Солоний становится эдитором в стадию рынка. В стадии арены, он делает нелегкий выбор, казнив гладиатора со славой и теряет 1ед. Влияния и Калавий снова получает еще 1ед. Влияния.



Магистрат объявляет главный бой!



# ВОЗВЫШЕНИЕ ТИТАНОВ

Спартак: Тень Смерти включает в себя новые версии Спартака, Крикса и Феокла. Замените оригинальные версии этих трех карт рынка их новыми версиями.

*«От дома Квинта Лентула Батиата...  
Перед вами, Спартак, Фракиец!»*

- Тим Калавий

## Приносящий дождь:

Если команда Спартака побеждает в бою на Арене, все игроки, которые сделали ставку на её победу получают удвоенную прибыль – но только, если Спартака во время этого Праймуса не ранят и не обезглавливают.

*«Сегодня он будет биться вместе с непобедимым галлом! Чемпионом Капуи! Перед вами, Крикс! Мурмиллон!»*

- Тим Калавий

## Плечом к плечу:

Крикс можете использовать свои кубики защиты для блокирования атаки против соратника по команде в Праймусе, используя их вместо кубов защиты соратника. Нанесенные раны все равно получает соратник по команде; Крикс предоставляя свои способности, не рискует получить ранения.

*«Вместе они встретятся с тем, кто не знает поражений. Со зверем, которого нельзя приручить. С легендой, которая не меркнет. Благодаря Марку Децию Солонию. Перед вами, Феокл! Смертная Тень!»*

- Тим Калавий

## Тень смерти:

Приглашенный на Праймус, Феокл один стоит за всю команду. Ни один другой Гладиатор не может быть в паре с ним, и эдитор после этого совершает на одно приглашение на арену меньше. Четвертый дом принимающий приглашение на Примус не может выставить на бой Феокла. А также, другой гладиатор, по какой либо причине, НЕ МОЖЕТ присоединиться к команде Феокла в Праймусе.



## ПРИМЕР

Сура устраивает Праймус и имеет на руках четыре приглашения. Первым, Сура приглашает Марка, тот выходит на бой со Спартаком. Далее, Сура приглашает Квинта, который выходит с Феоклом. Феокл сражается в одиночку, поэтому Сура может сделать еще только одно приглашение. Тот, кто принимает последнее приглашение должен встать в паре со Спартаком Марка.

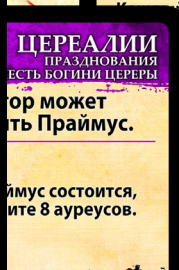
## Мне можно начинать?:

Один раз во время Праймуса, Феокл может восстановить все свои параметры до начальных, в результате чего все его кубики вернутся до начальных 5 атаки, 5 защиты и 3 скорости. Это делается в свой ход, вместо атаки; он по-прежнему может двигаться в этот ход. Если Феокл повержен, ранен или обезглавлен, прежде чем смог воспользоваться своим правилом «Мне можно начинать?» он не может им пользоваться и проигрывает бой.



# РИМСКИЕ ПРАЗДНОВАНИЯ

# ХВАСТОВСТВО



Спартак: Тень Смерти содержит десять новых карт интриги - Празднования. Карты празднований это новый, особый, тип действий, которые играют в начале стадии арены, до того, как раздаются приглашения. Как и для всех карт действий, вы не можете просить других игроков оказать поддержку Влиянием. Все правила для карт действий применяются и к празднованиям. Только одна карта празднования может быть сыграна в стадии арены. Если более чем один Доминус хочет играть карту празднования, Доминус с наивысшим уровнем Влияния играет свою карту. В случае, ничьей, эдитор может выбрать, какой из этих игроков, играет свою карту. Все несыгранные карты возвращаются игрокам.

Каждая карта празднования указывает эдитору «должен» или «может» он объявить Праймус. Празднования следуют всем правилам Праймуса, с условиями, перечисленными на каждой карты празднования.

Когда играется карта празднования требования к минимальному уровню Влияния эдитора игнорируются. Праймус может или должен быть проведен, независимо от текущего уровня Влияния эдитора.

## ОТМЕНА ПРАЗДНОВАНИЯ

В любом случае, если эдитор не может обеспечить достаточное количество игроков для Праймуса, карта празднования просто сбрасывается. Первые два игрока, принявшие приглашение на бой, сражаются по обычным правилам.

**Примечание:** Так как празднование это карта интриги - действие, эдитор не может использовать стражу, чтобы отменить карту празднования.



«Послушайте только крики этого петуха...» - Веттий, Батуату

Жетоны хвастуна представляют Ваше публичное хвастовство, бахвальство и общее восхваление силы, скорости и лихой отчаянности ваших гладиаторов. Публичное, громкое восхваление вашей когортой бойцов могут увеличить количество граждан, которые соберутся, чтобы увидеть бой, но это имеет свой риск. Если гладиатор, чья репутацию вы раздули, будет побежден, то вы будете выглядеть дураком.



## ПРИМЕНЕНИЕ ЖЕТОНОВ ХВАСТУНА

Множество новых интриг и карт действий заставят вас разместить жетон хвастуна на одного из ваших гладиаторов. Некоторые карты будут иметь конкретные указания о том, какой гладиатор может получить жетон хвастуна. Гладиатор не может иметь более одного жетона хвастуна. После размещения жетона хвастуна, вы связываете свою судьбу с этим бойцом. Вы не можете торговать, передавать или продавать такого гладиатора другим игрокам или банку.

## АМБРОЗИЯ ПОБЕДЫ

Ничто так не сладко, как острые слова омытые кровью ваших соперников. Если один из ваших гладиаторов с жетоном хвастуна выигрывает на арене, снимите с него этот жетон.

## ЦЕНА ВЫСОКОМЕРИЯ

Боги не жалуют лжецов: если гладиатор с жетоном хвастуна проиграет на арене, его хозяин потеряет 2ед. Влияния. Снимите с побежденного гладиатора этот жетон.



## СОБЛЮДЕНИЕ ЭТИКЕТА В СТАДИИ ИНТРИГ

Когда вы разыгрываете карту замысла, вы вольны предлагать, подкупать и вымогать, как вам вздумается. Вы можете показывать или не показывать любые свои карты другим игрокам. Но, как только вы получили поддержку от других игроков, вы обязаны в открытую выложить её на стол. После этого карту надо сразу разыграть. Выбирайте кто из Домов будет вашей целью. В этот момент цель ещё может быть изменена, другие Дома могут повлиять на ваш выбор. Но, как только кто-нибудь попытается сорвать ваш замысел с помощью карт действий или стражи, вы больше не имеете права менять цель вашего замысла.

### ПРИМЕР

*У Марка есть карта «Отравленное вино», которая может причинить вред одному из гладиаторов или рабов. Перед тем как разыграть её, Марк громко заявляет, что гладиатор Суры будет его целью. Пытаясь сберечь своего гладиатора, Сура предлагает Марку 1 монету, чтобы тот поменял цель, и Марк берёт взятку. Новой целью становится Квинт. В ответ на это Квинт предлагает Марку 2 монеты, чтобы он нарушил слово, данное Суре, и отравил её гладиатора. Но Марк решает сдержать слово и объявляет, что целью по-прежнему является гладиатор Квинта. Раз так, Квинт заявляет, что будет пытаться сорвать замысел при помощи карт стражи. Теперь уже слишком поздно и Марк не может поменять цель, а гладиатору Квинта придётся положиться на удачу.*

**СОВЕТ**

Если у вас есть карта, которая может нанести вред вашим соперникам, вы можете извлекать из этого большую выгоду

(в виде монет или других услуг) шантажируя этим игроков... даже не разыгрывая эту карту!

## ИНСТИНКТ САМОСОХРАНЕНИЯ

На Арене бойцы сражаются за свою жизнь, независимо от ожиданий и целей своих Доминусов. Когда игрок бросает кубики во время боя на Арене, он должен бросать все доступные кубики. Когда его боец атакует, защищается или определяет инициативу, вы должны бросать все кубики атаки, защиты и скорости соответственно.

## ТУРНИР ПРИ НИЧЬЕЙ

Если в конце любой стадии у двух и более игроков Влияние достигло своего «победного» значения — 12, то победитель определяется на Арене! Игроки, с Влиянием равным 12, участвуют в турнире, который определит победителя. Подробное описание см. на стр. XVII основных правил. Если кто-то из Домов не может выставить бойца, он снижает Влияние на 1 и не принимает участия в турнире. Если никто из Домов не может выставить бойца, то они все снижают Влияние на 1, турнир отменяется и игра продолжается. Если только один Дом может выставить бойца для турнира, то он становится победителем в игре.



Спартак готов к действиям

## ТУРНИР ДЛЯ ПЯТИ ИЛИ ШЕСТИ ИГРОКОВ

Если пять или шесть игроков достигли Влияния равного 12, а стоимость всех их гладиаторов и вооружения так же равны, то они поочерёдно бросают кубик. Четыре игрока с наибольшими выпавшими значениями участвуют в турнире, как указано на странице XVII основных правил. Оставшиеся игроки не принимают участия в турнире.



Заговоры, интриги и кровная месть





#### ИДЕЯ ИГРЫ:

Джон Ковалевски

#### ПРОДЮСЕРЫ ОРИГИНАЛА:

Питер Симунович, Джон-Поль Брисиготти

#### АВТОРЫ ИГРЫ:

Шон Свейгарт, Аарон Дилл

#### 3D СКУЛЬПТУРЫ ОРИГИНАЛА:

Чарльз Вудс

#### МИНИАТЮРЫ РЕДИЗАЙНА:

bk40.org

#### ГРАФИЧЕСКОЕ ОФОРМЛЕНИЕ ОРИГИНАЛА:

Gale Force Nine Studio

#### ГРАФИЧЕСКОЕ ОФОРМЛЕНИЕ РЕДИЗАЙНА:

Константин «KoTdeSigN» Соколов



#### ВЁРСТКА ПРАВИЛ РЕДИЗАЙНА:

Вадим «Anchor» Лобов и  
Константин «KoTdeSigN» Соколов

#### 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, KitGoldsbury, David Griffin, Mark Honeycutt, Sally Honeycutt, Sam Knowles, Christopher Kovalski, Daniel Under, Christine Matthews, Ray O'Connor, Tim Oswald, Peter Przekop, Damian Reid, Robert Sadler, Brian Say man, Adam Simunovich, Andrew Smith, Gov Ihorpe, 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 TM 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 TM and © Starz Entertainment, LLC. Images courtesy of Starz Entertainment, LLC.  
Used with permission. www.SPARTACUSBOARDGAME.com





# ПОРЯДОК ХОДА

## СТАДИЯ ПОДГОТОВКИ: Стр. IV

**ОБНОВЛЕНИЕ КАРТ:** Переверните лицом вверх примененные карты.

**ЛЕЧЕНИЕ РАНЕНЫХ:** Попытайтесь вылечить раненых.

**ДЕНЕЖНЫЙ РАСЧЕТ (ОПЛАТА СОДЕРЖАНИЯ, ДОХОДЫ И РАСХОДЫ):**

Заплатите 1 ауреус за каждого действующего гладиатора, получите 1 ауреус за каждого действующего раба.

## СТАДИЯ ИНТРИГ: Стр. V

**ДОБОР КАРТ:** Все игроки берут по 3 карты.

**РАЗЫГРЫВАНИЕ ЗАМЫСЛОВ / ПРОДАЖА КАРТ:** Начиная с Эдитора игроки разыгрывают карты замыслов, продают карты, используют специальные правила Домов и карт собственности.

## СТАДИЯ РЫНКА: Стр. IX

**СВОБОДНЫЕ ТОРГИ:** Игроки могут свободно покупать, продавать и меняться картами собственности между собой и банком.

**АУКЦИОН:** Выложите, в закрытую, карты из колоды рынка. Откройте карты и сделайте ставки.

**БОРЬБА ЗА ДОЛЖНОСТЬ ЭДИТОРА:** Победитель становится Эдитором и организует следующий бой на арене.

## СТАДИЯ АРЕНЫ: Стр. XI

**ПОЧЕСТИ ЭДИТОРУ:** Игрок-Эдитор увеличивает Влияние на 1.

**ОРГАНИЗАЦИЯ ИГР:** Эдитор приглашает двух (Праймус — четырёх) игроков выставить своих бойцов на арену.

**НАГРАДА:** Игрокам выплачиваются монеты за каждый жетон славы и чемпиона, выставленных на арену бойцов.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ ПАРИ:** Все игроки могут заключить пари на результат боя.

**БОЙ!** Подробные правила Боя смотрите на стр. XIV.

**ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ:** Победивший боец получает жетон славы, проводятся выплаты по всем заключённым пари, Эдитор пользуется своей «властью над жизнью и смертью».

