

ВОЛК И ЗМЕИ

ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ



SPARTACUS™

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

ПРАВИЛА ИГРЫ

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 ИГРЫ:

- 31 Новая карточка Интриги
- 55 Новых карточек Рынок
- 2 Новые карточки Домов
 - 50 жетонов и монет
- 2 фигурки Гладиаторов
 - 26 кубиков



НОВЫЕ КАРТОЧКИ ИНТРИГ И РЫНКА

На каждой новой карточке есть отметка – голова змеи. Чтобы добавить новые карточки Интриг и Рынка в игру, их необходимо замешать в колоды Интриг и Рынка, базовой игры. Эти карточки рекомендуется использовать, независимо от того, сколько игроков будет участвовать в игре.



НОВЫЕ КАРТОЧКИ ДОМОВ

В этом дополнении вы познакомитесь с двумя новыми Домами, которые сможете использовать для игры втроем или вчетвером, или для расширения игры до 5-6 игроков.

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 спокойно сыграть вшестером.

ПРИМ

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

ВРАЖДЕБНОЕ ВЛИЯНИЕ



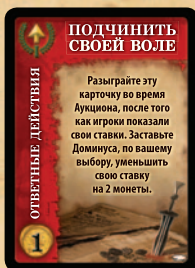
На некоторых новых карточках Интриг нарисованы стрелки; вместо требований к очкам Влияния.

БОЛЬШЕЕ ВЛИЯНИЕ



Если стрелка направлена вверх, то у вас должно быть больше очков Влияния, чем у Доминуса против которого, вы разыгрываете карточку Заговор.

МЕНЬШЕЕ ВЛИЯНИЕ



Если стрелка направлена вниз, то у вас должно быть меньше очков Влияния, чем у Доминуса против которого, вы разыгрываете карточку Заговор. В любом случае, вы не можете разыграть карточку с Враждебным влиянием против Доминуса, если у вас и у этого Доминуса, равное количество очков Влияния.

ПРИМЕР

Во время Аукциона у Аллы было 9 очков Влияния, а у Ивана 8. В данный момент торги идут за Гладдиатора Спартака и ставки очень высоки: Алла поставила 8 монет, а Иван 9. Увидев результат ставок, Алла решает разыграть карточку «Подчинить своей воле», для которой требуется иметь большее количество очков Влияния, чем тот Доминус, против которого разыгрывается карточка. Иван уменьшает свою ставку на 2 монеты и проигрывает Аукцион — Алла забирает Спартака себе!



Глабр и Сеппий обсуждают условия

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: Эта Специальная возможность позволяет увеличить требование карточки Интриг по количеству очков Влияния, необходимых для разыгрывания карточки. Карточка, которая стала целью Специальной возможности «Навязчивость» и не может быть разыграна, возвращается в руку владельца. Если в игре присутствуют 2 одинаковые карточки, то действие Специальной возможности «Навязчивость» распространяется только на одну карточку. Доминус может несколько раз воспользоваться Специальной возможностью «Навязчивость», чтобы значительно увеличить требования карточки, если у противников много очков Влияния. Новые требования к карточке по количеству очков Влияния сохраняются до конца текущей фазы игры (Интриг, Рынка или Арены). «Навязчивость» нельзя использовать против карточек с Враждебным Влиянием.

ПРИМЕР

У Петра 7 очков Влияния и он разыгрывает карточку Заговора «Гость из Рима», которая требует 6 очков Влияния. Лиза играет за Дом Сеппия и решает использовать Специальную возможность своего Дома — «Навязчивость». Она Использует 2 карточки Стража и повышает требования карточки «Гость из Рима» до 8 очков Влияния. Теперь Петру надо либо забрать карточку в руку, либо просить Поддержки у других Доминусов.

Отличные связи: Дом Сеппия давно укоренился в Капуе и fortuna Капуи тесно связана с этим Домом. Каждый раз, когда другой Доминус, разыграв карточку Заговор получает Золотые монеты из Банка, 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, ждет незавидная судьба.



Воля Сената: Вариний может потребовать от любого из Доминусов поддержать его Заговор. Но он не может раскрыть другим игрокам, какую карточку он собирается разыграть. Игроки имеют право отказаться, но в этом случае теряют 1 очко Влияния. Вариний также может потребовать Поддержки не только для своей карточки Заговор, но и любой другой карточки Заговор любого из игроков.

Претор Рима: Вариний может попросить поддержки Рима для пополнения его легионов. Игрок не может использовать эту Специальную возможность, если в Сбросе нет ни одной карточки Стражи. Из Сброса карточка Стража помещается на стол лицом вниз, как Использованное Имущество. Возможность можно использовать несколько раз за ход. Если вы используете в игре Дом Вариния, то вы можете сбрасывать карточки Стражи в отдельную стопку, что бы игрокам было проще определять, может ли Вариний использовать возможность «Претор Рима».

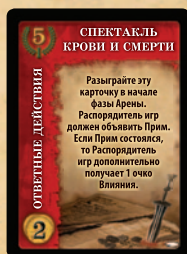


Септия, Вариний и Косутий

Прим это важнейшее событие — завершающее сражение игр на Арене. Две команды по 2 Гладииатора в каждой встречаются лицом к лицу на Арене. А влиятельные Доминусы делают все, чтобы насытить кровожадную толпу и удовлетворить свои амбиции.

ОБЪЯВЛЕНИЕ ПРИМА

В начале фазы Арены, после того как Распорядитель Игр получит очки Влияния, он может объявить о начале Прима, но только в том случае, если у него есть не меньше 10 очков Влияния.



Примечание: Прим так же может быть объявлен, когда разыграна карточка «Спектакль Крови и Смерти». В этом случае Распорядитель Игр обязан объявить Прим. Эта карточка может быть разыграна против Распорядителя Игр, у которого 10 или больше очков Влияния, заставляя его объявить Прим.

ПРИГЛАШЕНИЕ НА ПРИМ

Во время Прима Распорядитель Игр должен сделать 4 приглашения. Никто из Доминусов не может получить второе приглашение, пока каждому не было предложено выставить своего Бойца на Арену. Ни один из Домов не может быть приглашен больше двух раз. Распорядитель Игр может приглашать игроков в любом порядке. Каждый Доминус, который отклонит приглашение — теряет 1 очко Влияния и больше не может быть приглашен в этот ход.

Примечание: Бойцы из одной команды не могут использовать Вооружение друг друга.

ПРИМЕР

Иван организовал Прим. Первой он пригласил Аллу, она приняла приглашение. Затем он пригласил Петра, у которого нет ни одного Гладииатора. Петр отказывается и теряет 1 очко Влияния. Следующее приглашение получает Лиза, и она выставляет своего единственного Гладииатора. Последним Иван приглашает самого себя. Иван уже пригласил всех игроков по 1 разу, но для Прима ему все еще нужен 1 Гладииатор. Он больше не может пригласить Петра, так тот уже отказался. Иван второй раз приглашает Лизу, у которой больше нет Гладииаторов. И она решает, что послать одного из своих Рабов на Арену лучше, чем терять очки Влияния.

ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНД

После того, как все 4 приглашения были приняты и 4 Бойца выставлены на Арену, Распорядитель Игр должен создать 2 Команды по 2 Бойца в каждой. Если кто-то из Доминусов выставил на Арену двух своих Бойцов, то они автоматически становятся одной Командой.



После того, как были сформированы обе Команды, игроки из Команды I должны разместить своих гладиаторов на стартовые позиции на игровом поле — все соседние клетки с клеткой «I». Игроки из Команды «II» также выставляют своих Бойцов.



Чем больше приглашений, тем больше возможностей заключить сделку! Распорядитель Игр, объявивший Прим, может сильно увеличить свое преимущество.

ПРОВАЛ ПРИМА

Если по любым причинам, Распорядитель Игр не может предоставить 4 Бойцов на Арену, Прим отменяется, и первые 2 приглашенных Бойца сражаются друг с другом по обычным правилам.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ПАРИ ВО ВРЕМЯ ПРИМА

Ставки по любым Пари производятся по основным правилам с небольшими уточнениями. Выплаты за выигранное Пари на Победу осуществляются только, если выигрывает Команда, а не отдельный Боец. Ставка на Ранение сыграет, если кто-то из четырех Бойцов получит Ранение. Ставка на Обезглавливание сыграет, если кто-то из четырех Бойцов будет Обезглавлен.





Смерть во время Прима

БОЙ ВО ВРЕМЯ ПРИМА

ИНИЦИАТИВА

Чтобы сделать бросок на Инициативу, 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 Ивана и Аллы в Команде I. Оба Бойца Лизы это Команда II. Чтобы определить инициативу все бросают кубики Скорости своих Бойцов. Иван выбросил 13, Алла 11, Лиза 13 и 5. Так как наибольшие результаты бросков одинаковы у обеих Команд, то необходимо сравнить меньшие результаты: бросок Аллы 11 и она выигрывает инициативу у Лизы с броском 5. Теперь Алла может решить: будет ли ее команда действовать первой или второй.

СМЕНА БОЙЦОВ 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 передает 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 карточке написано условие: «Во время Атаки» или «Во время Защиты», то оно распространяется только на этого Бойца, но не на его партнера по Команде. Например, у Ганника есть Специальная возможность: «Неотступающий: Во время Атаки выигрывает все Ничьи». Его Специальная возможность работает только во время его Атаки, но никак не влияет на его партнера по Команде.

ПОРАЖЕНИЕ

Когда один из Бойцов побежден (Сдача, Ранение или Обезглавливание), уберите его фигурку Гладиятора с Арены и продолжите Бой.

ЧЕСТЬ

На священных песках Арены Гладияторы придерживаются Кодекса Братства. Бойцам запрещено атаковать своих партнеров по Команде.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Есть несколько карточек Гладияторов на которых обозначена Специальная возможность «Вероломный». Она позволяет этим Гладияторам перейти в Команду противника во время Прима. «Вероломные» Гладияторы могут менять Команду в начале любого Раунда Боя, до определения Инициативы. «Вероломство» нельзя использовать, если Гладиятор с этой Специальной возможностью, остался один в своей Команде.

ПОБЕДА

Команда объявляется победившей в Приме, когда все Бойцы другой Команды Побеждены. Игроки победившей Команды, получают по 1 очку Влияния, независимо от того, в каком состоянии закончил Бой их Боец. Выжившие Бойцы победившей команды получают 1 жетон «Славы». Игрок может получить только одно очко Влияния, даже если он выставлял на Арену двух Бойцов.

ВЛАСТЬ НАД ЖИЗНЬЮ И СМЕРТЬЮ ВО ВРЕМЯ ПРИМА

Жизнь обоих Бойцов проигравшей Команды находится в руках Распорядителя Игр. И может быть принято только одно решение. Либо оба Бойца будут отпущены, либо оба будут преданы смерти по мановению пальца Распорядителя Игр. Быть Распорядителем Игр очень приятно.



Магистр Галиенн не одобряет

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УТОЧНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ

СОБЛЮДЕНИЕ ЭТИКЕТА В ФАЗУ ИНТРИГ

Когда вы разыгрываете карточку Заговор, вы вольны предлагать, подкупать, вымогать, как вам вздумается. Вы можете показывать или не показывать свою карточку (да и вообще все свои карточки) другим игрокам.

Но, как только вы получили Поддержку от других игроков, вы обязаны показать всем свою карточку, выложив ее на стол. После этого вы не можете забрать ее обратно в руку и должны разыграть ее. Выбирайте кто из Доминусов будет вашей целью. В этот момент цель еще может быть изменена, другие Доминусы могут повлиять на ваш выбор. Но, как только кто-нибудь попытается Раскрыть ваш Заговор с помощью карточек Ответные действия или Стража, вы больше не имеете права менять цель для вашей карточки.

ПРИМЕР

У Ивана есть карточка «Отравленное вино», которая может причинить вред одному из Гладиаторов или Рабов. Перед тем как разыграть ее, Иван громко заявляет, что Гладиатор Лизы будет его целью. Пытаясь сберечь своего Гладиатора, Лиза предлагает Ивану 1 монету, чтобы тот поменял цель, и Иван берет взятку. Новой целью становится Петр. В ответ на это Петр предлагает Ивану 2 монеты, чтобы он нарушил слово, данное Лизе, и отравил ее Гладиатора. Но Иван решает сдержать слово и объявляет, что целью по-прежнему является Гладиатор Петра. Раз так, Петр заявляет, что будет пытаться Раскрыть Заговор, используя карточки Стража. Теперь уже слишком поздно и Иван не может менять цели, а Гладиатору Петра придется положиться на удачу.

СОВЕТ

Когда у вас есть карточка, которая может принести вред вашим соперникам, то вы можете извлечь из этого большую выгоду (Золото или другие обещания) даже не разыгрывая эту карточку!



Ганник на тренировке

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.

СОРЕВНОВАНИЕ ПРИ НИЧЬЕЙ

Если в конце любой 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. Подробное описание см. на странице 17 основных правил. Если кто-то из Доминусов не может выставить Бойца, он теряет 1 очко Влияния и не принимает участия в соревновании. Если никто из Доминусов не может выставить Бойца, то они все теряют очки Влияния, соревнование отменяется и игра продолжается. Если только один Доминус может выставить Бойца для соревнования, то он становится победителем в игре.

СОРЕВНОВАНИЕ ПРИ 5 И 6 ИГРОКАХ

Если 5 или 6 игроков набрали по 12 очков Влияния, а стоимость всех их Гладиаторов и Вооружения также равны, они бросают кубик. Четыре игрока с наибольшими выпавшими значениями участвуют в соревновании для 4 игроков, как указано на странице 17 основных правил. Оставшиеся игроки не принимают участия в соревновании.

ИДЕЯ ИГРЫ:

Джон Ковалевски

АВТОРЫ ИГРЫ:

Шон Свейгарт

Аарон Дилл

ЗД СКУЛЬПТУРЫ:

Чарльз Вудс

ГРАФИЧЕСКОЕ ОФОРМЛЕНИЕ:

Gale Force Nine Studio

ПРОДЮСЕРЫ:

Питер Симунович

Джон-Поль Брисиготти

В ТЕСТИРОВАНИИ ИГРЫ УЧАСТВОВАЛИ:

Jason Buyaki, Peter Przekop, Conor Sipe, Lizzie Willick, Les Whittaker

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