



Введение

Добро пожаловать на арену Титанов!

Сегодня, для вашего увеселения, восемь жестоких монстров будут биться друг с другом в турнире из пяти раундов.

Вы пришли на арену, чтобы сделать ставки на этих гладиаторов в надежде на милость фортуны?

Тогда ставьте не раздумывая и как можно чаще на своего фаворита, так как размер выигрыша будет становиться все меньше и меньше по мере того, как бойцы будут выбывать из турнира. В конце в живых останется только три создания... Будут ли это те создания, которых вы поддерживали?

В Арене Титанов от 2-ух до 5-ти игроков возьмут на себя роли фанатов Арены, делающих ставки на монстров-гладиаторов. Фанат, который покинет арену с наибольшим количеством золота в конце турнира – будет объявлен победителем.

Цель игры:

Выиграть наибольшее количество золота, ставя на исходы схваток в ходе турнира. Чем раньше сделана ставка, тем больше денег она может принести. Но с другой стороны, ранняя ставка на монстра, повышает шансы, что она не сыграет, т.к. монстр будет уничтожен вашими оппонентами.

Компоненты.



Карты монстров: 12 карт с красной обложкой представляют монстров, которые будут драться в турнире. Каждый монстр имеет индивидуальные способности, которые активируются, когда его покровитель играет на него Боевую карту.

Боевые карты: 132 карты с синей обложкой, которые используются для битвы между монстрами. Каждый из 12 монстров имеет набор из 11 карт (с силой от 0 до 10).

Карты фанатов: Эти 11 карт с синей обложкой представляют сумасшедших зрителей, которые прыгнули на арену, чтобы сражаться на стороне своих любимцев. Их сила ранжируется от 0 до 10, как и у боевых карт, и они моментально отменяют индивидуальные способности любого монстра, на которого эти карты играют (объяснения см. далее в правилах).

Карты судьи: эти 3 карты с синей обложкой представляют судей турнира. Они делают различные вещи, когда играют. Их возможности будут объяснены ниже.

Жетоны ставок: 25 круглых пластиковых жетонов (по 5 каждого цвета) используются для ставок на монстров, дерущихся в турнире. Чем раньше делаются ставки, тем больше выигрыша они приносят, если существо удачно пройдет турнир.

Начальная расстановка.



1. Каждый игрок выбирает себе цвет (красный, зеленый, синий, желтый или белый) и берет 5 жетонов ставок соответствующего цвета.
2. Далее выберите 8 из 12 карт монстров, которые будут использованы в игре (путем совместного выбора игроков или случайно). Отложите оставшиеся 4 карты монстров и их боевые карты в стороны – они не будут использованы в текущей игре.
3. Возьмите 8 выбранных карт монстров и выложите их одна за другой в один ряд лицом вверх. Порядок не важен.
4. Перемешайте оставшиеся карты с синей обложкой (боевые карты, карты зрителей и судей) и сформируйте из них одну колоду. Раздайте по 8 карт рубашкой вверх каждому игроку. Игроки берут их в руку и могут посмотреть эти карты. Оставшуюся часть колоды положите рядом с игровым полем.
5. Выберите (путем жребия) первого игрока.

Краткий обзор игры.

Раунды.

Игра разделена на 5 раундов. Каждый раунд состоит из одного или более ходов каждого игрока. Каждый раунд начинает стартовый игрок. После него игроки ходят в порядке по часовой стрелке. В конце каждого раунда один монстр выбывает из турнира.

Игровые карты.

В течении каждого игрового хода раунда, на карты монстров играют принадлежащие им боевые карты. Эти карты формируют линию, называемую боевой ряд. Новые карты располагаются так, чтобы они перекрывали старые карты, которые уже были сыграны на конкретного монстра. Боевая карта определяет текущий боевой рейтинг монстра.

Уничтожение монстров.

Если, в конце хода игроков, на всех оставшихся монстров сыграны боевые карты или карты зрителей и если есть монстр с самым низким боевым рейтингом в этом боевом ряду, тогда этот монстр выбывает из турнира.

Когда монстр уничтожен – переверните его карту лицом вниз. Начните новый раунд, создав новый боевой ряд под предыдущим боевым рядом. В конце игры у вас будет 6 рядов карт (один ряд карт монстров + один ряд боевых карт на каждый из пяти раундов турнира).

Ставки.

Каждый игрок может сделать 5 ставок в течение игры. Они обозначаются с помощью жетонов ставок. В конце игры жетон приносит деньги, если он поставлен на монстра, который продержался в турнире все 5 раундов. Каждый выигравший жетон приносит определенное количество денег, в зависимости от того, когда была сделана ставка.

Раунд	Выигрыш
1 (8 монстров в игре)	4 Золотых
2 (7 монстров в игре)	3 Золотых
3 (6 монстров в игре)	2 Золотых
4 (5 монстров в игре)	1 Золотой
5 (4 монстров в игре)	0 Золотых

В дополнении к этому, каждый игрок может сделать **одну секретную ставку** в первом раунде. Если она сыграет, то **принесет 5 золотых**. Механизм секретных ставок подробнее будет объяснен ниже.

Покровитель.

Покровителем монстра считается игрок, который сделал на него самую крупную ставку. Например, если игрок положил жетон ставки на Wurm'a в первом и во втором раундах, то итоговая ценность его ставки – 7 золотых (4 золотых за первый раунд и 3 за второй). До тех пор, пока другой игрок не поставит на этого монстра ставок на 7 или больше золотых, этот игрок считается покровителем этого монстра и может использовать его индивидуальные способности каждый раз, когда он играет на него карту (об этом в правилах ниже). Если два или более игроков имеют одинаковые ставки на монстра, то у этого монстра нет покровителей. **Секретные ставки не влияют на определение покровителя до тех пор, пока не будут раскрыты.**

Ход игры

Фаза 1: Ставки

В этой фазе вы можете:

- Сделать стандартную ставку: Сделайте ставку на любого монстра в текущем боевом ряду, если на него еще не сделал ставку другой игрок (в этом ряду).

Или

- Сделать секретную ставку: положить ваш жетон ставки на одну из боевых карт в вашей руке. Карта кладется рубашкой вверх, ставка считается сделанной на монстра, которому принадлежит эта карта. Вы можете сделать секретную ставку только в первом раунде игры. Если ваш монстр будет уничтожен, другую ставку нельзя будет сделать.

Или

- Раскрыть секретную ставку. Например, для того, чтобы стать Покровителем монстра.

Или

- Спасовать.

Как сделать стандартную ставку.



Чтобы сделать стандартную ставку, положите 1 из ваших 5 жетонов ставки на колонку выбранного вами монстра непосредственно над тем боевым рядом, который сейчас будет разыгран. Ставки не могут быть сделаны на уничтоженных монстров. Помните, что размер выигрыша зависит от раунда, в который вы сделали ставку. Также помните, что в каждом раунде на одного монстра может поставить только один игрок. Т.е., если один игрок уже сделал ставку на Циклопа в этом раунде, то вы не можете сделать на него ставку.

ВАЖНО!

Вы можете сделать только 5 ставок за игру. И с тех пор, как вы сделали ставку, положив жетон, вы уже не сможете его забрать, если не используете

индивидуальную способность Колосса.

Как сделать секретную ставку.

Чтобы сделать секретную ставку, выберите из своей руки боевую карту того монстра, на которого вы хотите сделать ставку. Положите эту карту лицом вниз перед собой, затем положите на нее один из своих жетонов ставки. Пример: если у вас в руке есть боевая карта Мага с силой 3, вы можете положить ее лицом вниз перед собой вместе с жетоном ставки и, таким образом, сделать ставку на Мага. Боевая карта нужна только для того, чтобы обозначить монстра, на которого вы сделали ставку, и она сбрасывается как только вы раскроете свою ставку. Если секретная ставка сыграет в конце игры – она принесет 5 золотых.

Пожалуйста, учтите следующие ограничения секретных ставок:

- Вы можете сделать только одну секретную ставку за игру.
- Вы можете сделать секретную ставку только в первом раунде игры. После того, как монстр уничтожен, других секретных ставок сделать нельзя.
- Вы не можете играть карты в тот ход, в котором сделали секретную ставку (получается, что вы пропускаете фазу 2 своего хода).

Возьмите карту из своей руки Положите рубашкой вверх перед собой Положите один из ваших жетонов ставки на нее



Раскрытие секретных ставок.

Вместо того, чтобы сделать ставку в свой ход, вы можете раскрыть свою секретную ставку другим игрокам. Для того, чтобы сделать это, поверните вашу боевую карту, на которой лежит жетон ставки, лицом вверх и покажите ее другим игрокам. Затем разместите жетон ставки над картой монстра, на которого сделали ставку (не над боевой картой текущего раунда турнира!). Сбросьте боевую карту, на которой ранее ваш жетон секретной ставки.

Раскрыть свою секретную ставку вам, возможно, будет необходимо для того, чтобы сделаться покровителем монстра, т.к. раскрытая секретная ставка на него приносит 5 золотых в случае выигрыша. В дополнении к этому вас могут принудить раскрыть вашу секретную ставку, когда будет использована способность Магистра. В отличие от размещения секретной ставки, ее раскрытие не потребует от вас пропускать фазу 2.

1. Покажите другим игрокам боевую карту, на которой была ставка

2. Переложите жетон ставки на карту Монстра

3. Сбросьте боевую карту, на которой лежал жетон



Фаза 2: Сыграть карту.

В этой фазе вы можете:

- • **Сыграть боевую карту:** Боевые карты кладутся в текущий боевой ряд на место монстра, к которому эта карта относится. Боевая карта уже уничтоженного монстра не может быть сыграна.

Или

- • **Сыграть карту зрителя:** Карты зрителя кладутся в текущий боевой ряд на место монстра, которого выберет игрок. Карта зрителя не может быть положена на уже уничтоженного монстра.

Или

- • **Сыграть карту судьи:** После того, как вы сыграли карту судьи, следуйте инструкциям, указанным на ней.

Или

- • **Спасовать:** Чтобы спасовать, вы должны показать карты в вашей руке другим игрокам (они должны убедиться, что у вас действительно нет карт, которые вы можете сыграть в этом раунде).

Внимание: Помните, что вы не можете играть карту в тот же ход, в который вы сделали секретную ставку.

Сыграть боевую карту.

Когда вы играете боевую карту, положите ее в текущий боевой ряд в колонку того же существа, что и изображено на карте. Вы не можете играть боевые карты уже уничтоженных созданий. Если на месте, куда вы кладете карту, уже лежит ранее сыгранная карта, положите вашу карту сверху предыдущей. Старая карта считается перекрытой и игроки не могут смотреть на нее, пока она закрыта верхней картой.

Примечание: на еще находящихся в игре (не уничтоженных) монстров игроки могут играть только боевые карты и карты зрителей.

Когда вы играете боевую карту на монстра, если вы являетесь его покровителем, то вы можете немедленно использовать его индивидуальную способность. Индивидуальные способности будут описаны ниже, но сейчас необходимо упомянуть несколько общих правил по их применению.

- Индивидуальные способности существ нарушают правила. Даже когда индивидуальная способность противоречит правилу, она все равно используется.
- Индивидуальные способности могут быть использованы только покровителями монстров, никакие другие игроки не могут их использовать.
- Индивидуальная способность может быть активирована только сыгранной на монстра боевой картой из руки покровителя. Карты зрителя и боевые карты, введенные в игру индивидуальными способностями других монстров не активируют индивидуальных способностей данного монстра.

Выберите монстра,
на которого вы хотите
сыграть карту

Сыграйте свою карту
поверх предыдущей
карты этого монстра...

...полностью ее
закрывая



Сыграть карту зрителя.

Когда вы играете карту зрителя, положите ее в текущий боевой ряд, в колонку любого монстра по вашему выбору. Эта карта по сути джокер – она считается боевой картой любого монстра, на место которого вы ее положили. Эта карта не активирует индивидуальные способности монстра.

Важно!

Если боевая карта **сыграна поверх карты зрителя** (положенную на монстра ранее в этом раунде), то она также **НЕ АКТИВИРУЕТ** индивидуальную

способность монстра.

Сыграть карту судьи.

Когда вы играете карту судьи, следуйте инструкциям на карет и затем поместите ее в стопку сброса. Существуют два типа карт судьи: 2 Префекта и Магистр. Когда вы играете карту Магистра, выберите еще живого монстра. Любой игрок, который сделал секретную ставку, должен немедленно раскрыть ее. Это может привести к немедленной смене покровителя существа (и помните, что вскрытая секретная ставка приносит 5 золотых, если сыграет).

Если вы играете карту префекта, вы можете подобрать любую боевую карту, лежащую картинкой вверх (видимую) и положить ее себе в руку. Видимая – означает любая боевая карта вверху любой стопки любого боевого ряда, как текущего, так и их предыдущих раундов.

Спасовать.

Ваша рука иногда может состоять только из боевых карт тех существ, которые уже были уничтожены. Если такое случается, то ни одна из ваших карт не может быть сыграна. В этом случае, вы должны показать карты в вашей руке другим игрокам, чтобы доказать ваше право пропустить ход. Тем не менее, вы не можете пасовать, если у вас есть хотя бы одна карта, которую вы можете сыграть.

Фаза 3: Сброс и добор карт.

В эту фазу вы можете, во-первых, сбросить до трех боевых карт тех существ, которые уже были уничтожены. Вы можете сбрасывать их в любом порядке, но вы должны показать их другим игрокам, чтобы они тоже видели, что эти карты принадлежат уничтоженным существам.

После сброса, если у вас менее восьми карт в руки, доберите карты из основной колоды так, чтобы у вас стало 8 карт.

Если вы взяли последнюю карту из основной колоды, игра немедленно заканчивается. В этом случае не надо делать проверку на то, какой монстр будет убит в текущем раунде. Это единственный случай, когда игра может закончиться с более чем тремя оставшимися в живых монстрами.

Фаза 4: Проверка уничтоженных.

Последнее, что вы должны сделать в свой ход, посмотреть, не уничтожен ли один из монстров в результате вашего хода. Монстр считается уничтоженным, если он имеет самый низкий боевой ранг в этом боевом раунде, а на всех остальных монстров в текущем боевом раунде уже были сыграны боевые карты или карты зрителей. Если монстр уничтожен – боевой раунд заканчивается.

Конец игры.

Игра заканчивается либо когда будет закончен пятый раунд турнира, либо тогда, когда будет взята последняя карта из основной колоды. Все игроки немедленно вскрывают свои секретные ставки и подсчитывают общую сумму выигрышей от монстров, которые остались в живых. Игрок, заработавший больше всего золота считается победителем. При равенстве золота победителем считается, тот из самых богатых игроков, кто ходил последним.

Заключение сделок.

Игроки могут заключать сделки друг с другом, но эти сделки не обязательно соблюдать.

Игроки не могут при этом показывать друг другу свои карты, до тех пор, пока этого не потребуют правила.

Пример игры.

Секретные ставки
5 золотых каждая

Ставки Раунда 1
4 золотых каждая

Ставки Раунда 2
3 золотых каждая

Ставки Раунда 3
2 золотых каждая

Ставки Раунда 4
1 золотой каждая

Ставки Раунда 5
0 золотых каждая



Индивидуальные способности существ.

Амазонка (Разведка)

Возьмите три карты из основной колоды себе в руку (если вы берете последнюю карту в колоде – игра немедленно заканчивается).

Колосс (Выносливость)

Выберите и верните себе обратно один из ваших жетонов ставок (как если бы вы никогда не делали эту ставку). Если вы выбираете жетон секретной ставки, сбросьте боевую карту, на которой он лежал.

Циклоп (Оглушающий удар)

Выберите любого другого игрока, вытащите у него вслепую половину карт из руки (округлять в большую сторону) и положите их перед ним (не смотря на них) рубашками вверх. В свой следующий ход этот игрок не имеет право использовать эти карты. Он получит их назад только в фазе 3. После того, как сбросит до трех карт убитых монстров, и перед тем, как доберет карты в руку из основной колоды до 8.

Демон (Богатство)

Вы можете немедленно положить один жетон ставок на любого монстра на любой боевой ряд, если в этом ряду на этого монстра не была сделана ставка. Например, если сейчас 4-ый раунд, вы можете положить жетон на Единорога в 1-ом раунде, если на него не была тогда сделана никем ставка. Эта ставка, если сыграет, принесет вам 4 золотых. Вы не можете делать секретные ставки с помощью этой способности.

Етти (Вторая голова)

Вы можете немедленно сыграть вторую карту, как будто у вас есть добавочная фаза 2 вашего хода. Вы не можете активировать эту способность более одного раза за ход.

Горгона (Окаменение)

Вы можете показать на любого игрока по вашему выбору и назвать любого живого монстра. Этот игрок должен будет отдать вам с руки карту названного монстра. Если у него нет такой карты, то он должен будет показать вам все свои карты, чтобы доказать это. Вы можете не раскрывать другим игрокам содержание этих карт. Игрок не может дать вам карту, на которую была сделана секретная ставка и не может показать карты, которые лежат рубашкой вверх.

Маг (Предвидение)

Когда вы активируете специальную способность Мага – предвидение, она сработает только на фазе 3 вашего хода. В течение этой фазы вы можете сбросить боевые карты любых монстров, не только убитых. Вам не нужно показывать эти карты другим игрокам. Вместо этого вы должны сложить сброшенные карты в стопку и положить ее на стопку сброса лицом вверх. Необходимо помнить, что вы по-прежнему не можете сбросить более трех карт.

Серафим (Зов трубы)

Используя специальную способность Серафима выберите уже убитое в этой игре существо и немедленно задействуйте его специальную способность.

Титан (Кража)

Выберите другого игрока (у которого как минимум 3 карты в руке), вытащите у него 3 карты из руки и посмотрите на них, заберите себе одну карту и верните две оставшихся игроку, не показывая их всем остальным. Вы можете рассказать остальным, какие это были карты, но не показывайте их. Вы не можете украсть карты, которые лежат перед игроком не активные, из-за примененной спецспособности Циклопа.

Троль (Регенерация)

Возьмите себе в руку одну из лежащих лицом вверх, видимых боевых карт с изображением тролля, сыгранных в предыдущем боевом ряду.

Единорог (Телепортация)

Поменяйте две боевых карты с изображением одного и того же существа местами. Вы можете поменять местами любые видимые карты в любых боевых рядах.

Виверн (Огненное дыхание)

Сбросьте любую боевую карту или карту зрителя в текущем боевом ряду. Верхней картой теперь считается открывшаяся в результате сброса карта. Взяв карту для сброса, вы уже не можете передумать.

Резюме способностей монстров.

Амазонка: доберите 3 карты в руку из основной колоды.

Колосс: верните себе жетон ставки (если секретной, то сбросьте карту, на которой он лежал)

Циклоп: вытащите половину (округлять вверх) карт у любого игрока, он не сможет их использовать в свой ход.

Демон: Положите жетон ставок на незанятую карту монстра в любом ряду.

Етти: Сыграйте еще одну карту прямо сейчас.

Горгона: Выбираете игрока и называете монстра, игрок отдает его карту, если нет такой карты – показывает вам руку.

Маг: в фазу 3 сбросьте любые карты (не только убитых монстров), не более 3-х.

Серафим: выберите уже убитое существо и активируйте его спецспособность.

Титан: выберите игрока, вытащите у него три карты, посмотрите, одну оставьте себе, остальные верните. У игрока-жертвы должно быть минимум три карты в руке перед кражей.

Троль: заберите в руку карту тролля из предыдущего боевого ряда.

Единорог: поменяйте местами любые две видимые сыгранные боевые карты с одним и тем же существом.

Виверн: сбросьте любую карту в текущем боевом ряду.