

АЛЕКС ВУЛЬФ

ВО ИМЯ СЛАВЫ

КОЛОДОСТРОИТЕЛЬНАЯ ИГРА ПРО БОИ ГЛАДИАТОРОВ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЭПОХУ ГЛАДИАТОРОВ...

Кровь и пот заливают арену, пока ланисты — хозяева гладиаторских школ — вовсю плетут интриги. Они жаждут славы, дабы их во все века помнили как величайших ланистов своего времени.

ОБ ИГРЕ

«Во имя славы» — это дуэльная колодостроительная игра про бои гладиаторов. Каждый участник выступает в роли хозяина древнеримской школы гладиаторов — лудуса. Цель игры — первым получить 6 фишек славы за победу на арене. В фазе интриг вы будете улучшать свою колоду, а в фазе арены — сражаться с соперником в гладиаторских боях.

Пора выяснить, чьё имя канет в Лету, а кто войдёт в историю победителем!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Алекс Вульф.
Художник: Джейкоб Атинза.
Графический дизайнер:
Амит Гхарге.
Маркетинг: Джаред
Бейкуэлл.
Ведущий тестировщик:
Бобо Вульф.



КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ БРОШЮРУ

В этой брошюре подробно описаны правила игры. На планшетах игроков вы найдёте памятку по фазам раунда — она поможет ответить на большинство вопросов, возникающих во время партии. На с. 20—23 этой брошюры находится глоссарий с определениями всех игровых терминов.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Choo Choo Games.
Руководитель проекта: Александр Дробышев.
Выпускающий редактор: Мария Аверичева.
Переводчик и редактор: Сергей Капарь.
Вёрстка: Ульяна Гребенева.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoogames.ru.

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

Без многочисленных тестировщиков, которые часами играли в различные версии «Во имя славы», мы бы не смогли сделать игру такой, какой она получилась. Список тех, кто поучаствовал в её развитии, слишком велик, но мы бы хотели поблагодарить всех и каждого из них. Отдельное спасибо тем, кто тестировал «Во имя славы» бесцётное число раз и делился как бесценным анализом игры, так и своей поддержкой. Вот эти люди: Ари Анисфельд, Эрик Дэвис, Энтони Бакстер, Уильям Тен Кейт, Маркус Росс, Флойд Прец, Джон Холл, Крэйг Швенке, Джей Кохрейн, Дэниел Кокеш, Коди Сас, Кайл Рэкли, Тэм Мьяин, Дуглас Монтгомери, Элизабет Монтгомери и Брайс Джорни. И вдвойне спасибо Брайсу Джорни за помощь с редактурой правил. Также огромный вклад в эту игру внесли Кристина Бейкуэлл, Райан Соренсен, Лиэнн Прюитт Соренсен, Коди Ратман, Эндрю Чесни, Джей Литтл и Лев Каменецкий.

Спасибо Spielbound Board Game Cafe в Омахе, штат Небраска, за организацию Spielmasons, без которого «Во имя славы» не стала бы такой успешной.

СОСТАВ ИГРЫ

Ниже перечислены компоненты игры. У всех карт в правом верхнем углу (или верхней части) есть символ колоды.



 Колода гладиаторов
из 57 карт



 Колода тренировок
из 45 карт



 Колода экономики
из 50 карт



 Колода арен
из 16 карт



 Колода насмешек
из 5 карт



24 металлические
монеты



24 фишки урона



14 фишек славы



Фишка кумира



2 фишки действующих
чемпионов



2 одинаковые начальные колоды, в каждой по 9 карт «Обычное дело», 1 карте «Устранение», «Продажный сенатор», «Свежий взгляд», «Цест» и «Андабат».



2 планшета
игроков
с памяткой
по правилам

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Ниже описаны ключевые понятия, необходимые для понимания правил игры.

УЛУЧШЕНИЕ КОЛОДЫ

- Каждый игрок начинает партию с личной колодой, состоящей в основном из карт дохода в 1 монету.
- Карты дохода приносят монеты, которые вы можете тратить на покупку карт из общего запаса, чтобы пополнять свою колоду.
- **Купив 1 карту, поместите её на верх вашей стопки сброса.**
- В конце каждого вашего хода в фазе интриг вы берёте 7 карт из вашей колоды в руку.
- **Если вы должны взять карту, но ваша колода опустела, перемешайте вашу стопку сброса, сформируйте новую колоду и положите её лицевой стороной вниз. Затем возьмите из неё необходимое количество карт.** Не перемешивайте стопку сброса, если вам не нужно взять карту из вашей колоды немедленно.
- **В течение партии ваша колода будет расти, и вы переберёте её несколько раз.**

ПРИОРИТЕТ ТЕКСТА КАРТ

Если текст карты противоречит настоящим правилам, следуйте тексту карты. Текст карт, находящихся в игре, нельзя игнорировать, если какой-либо эффект не позволяет это делать.

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ТЕКСТА КАРТ

Текст карты следует понимать буквально. Если в тексте не сказано о чём-либо прямо, значит, об этом не сказано вовсе. Например, если эффект карты действует на «**гладиаторов**», значит, он действует не только на ваших гладиаторов, но и на гладиаторов соперника. Если бы имелись в виду только ваши гладиаторы, в тексте было бы сказано: «ваши гладиаторы».

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Выигрывает тот, кто первым получил хотя бы 6 фишек славы за победу на аренах. В ходе партии вы также будете получать монеты и влияние, но для победы важна лишь слава.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии сделайте следующее:

1. Сядьте напротив соперника. Каждый из вас кладёт перед собой планшет игрока.
2. Каждый участник берёт начальную колоду, отличающуюся символом в правом верхнем углу:



Начальная колода
1-го игрока



Начальная колода
2-го игрока

Обратите внимание, что в каждой такой колоде есть 2 карты гладиаторов с символом начальной колоды: «**Цест**» и «**Андабат**».

3. Каждый игрок берёт 5 металлических монет.
4. Перемешайте по отдельности колоды гладиаторов, тренировок и экономики и поместите их на стол лицевой стороной вниз так, чтобы все могли до них дотянуться. Откройте по 3 карты с верха каждой колоды — это общий запас из 9 карт. Карты в общем запасе имеют соответствующие символы колод в правом верхнем углу:



Колода
экономики



Колода
гладиаторов



Колода
тренировок

5. Перемешайте колоду арен лицевой стороной вниз, откройте из неё 3 карты и выложите их в ряд в центре стола. Если провести воображаемую прямую линию от вас до соперника, то ряд арен должен оказаться перпендикулярен ей. Поместите колоду арен лицевой стороной вниз под открытую карту арены, расположенную дальше всего от общего запаса, это — **большая арена**, а колода под ней — **колода больших арен**. Поместите по 1 фишке действующего чемпиона на каждую из 2 остальных карт арен — это **малые арены**.
6. Поместите 2 фишки славы на верхнюю карту большой арены и по 1 фишке славы на каждую из 2 карт малых арен.
7. Возьмите 5 карт насмешек. У каждой из них есть число в правом верхнем углу. Сложите карты по возрастанию чисел: от меньшего (6) наверху колоды к большему (24) внизу. Поместите получившуюся колоду лицевой стороной вверх рядом с колодой больших арен.
8. Выложите фишки урона, оставшиеся фишки славы и металлические монеты в общий запас.

9. Каждый участник перемешивает свою начальную колоду лицевой стороной вниз и помещает её перед собой в соответствующую ячейку своего планшета, затем берёт из неё 7 карт в руку, не показывая их со-

пернику. (Каждый игрок начинает партию с 7 картами в колоде и 7 картами в руке.)

10. Первым ходит тот, кто расскажет самый интересный факт о Древнем Риме. Второй игрок получает фишку кумира.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Перед началом партии проведите подготовку, как показано ниже.

Колода экономики

Колода гладиаторов

Колода тренировок

Начальная колода 1-го игрока

Начальная колода 2-го игрока

Начальная рука 1-го игрока

Начальная рука 2-го игрока

5 начальных монет 1-го игрока

5 начальных монет 2-го игрока

Планшет 1-го игрока

Планшет 2-го игрока

Общий запас металлических монет

Общий запас фишек славы

Общий запас фишек урона

Общая информация:

- 2 малые арены
- Большая арена на колоде больших арен
- 2 фишки действующих чемпионов
- Колода насмешек от верхней до нижней карты: 6, 14, 19, 24, 24
- Фишки славы
- Фишка кумира 2-го игрока

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из 2 фаз:

1. **Фаза интриг.** В свой ход вы готовитесь к боям, улучшая свою колоду (см. «Улучшение колоды» на с. 4). Вы покупаете карты из общего запаса, чтобы добавить их в свою колоду, и разыгрываете карты из руки. Фаза интриг завершается, когда суммарное значение кровожадности всех гладиаторов в игре становится больше либо равно значению кровожадности верхней карты насмешки. Затем начинается фаза арены (см. с. 12).
2. **Фаза арены.** Вы отправляете своих гладиаторов на арены, где они будут сражаться с гладиаторами соперника (одновременно может проходить до 2 боёв). За победу на арене вы получаете фишки славы. После этапа обновления фаза арены завершается и начинается новый раунд с фазы интриг.

Так продолжается до тех пор, пока один из участников не получит хотя бы 6 фишек славы к концу боя на арене (см. «Условие победы» на с. 19).

КОРОТКО О ФАЗЕ ИНТРИГ

Участники ходят по очереди. В свой ход активный игрок выполняет следующие этапы:

- 1 РАЗВОРОТ КАРТ ПАТРОНОВ И АРЕН.
- 2 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ.
- 3 СБРОС ОСТАВШИХСЯ В РУКЕ КАРТ.
- 4 ПОПОЛНЕНИЕ ОБЩЕГО ЗАПАСА.
- 5 ДОБОР 7 КАРТ.
- 6 ПРОВЕРКА ДЛЯ НАЧАЛА ФАЗЫ АРЕНЫ.

Первый игрок выполняет все эти этапы по порядку, затем то же самое делает его соперник. Игроки ходят по очереди таким образом до тех пор, пока не будет выполнено условие начала фазы арены.

ПОДРОБНЕЕ О ФАЗЕ ИНТРИГ

В свой ход в фазе интриг выполните 6 этапов в следующем порядке:

1 РАЗВОРОТ КАРТ ПАТРОНОВ И АРЕН.

Разверните на 90° все ваши повёрнутые карты патронов и арен.

ПОВОРОТ И РАЗВОРОТ КАРТ

Многие игровые эффекты требуют повернуть карту. Для этого поместите карту горизонтально. Если вам нужно развернуть карту, поместите её вертикально. Как правило, если карта повёрнута, все или некоторые её свойства не действуют, пока её не развернут.



Развёрнутая карта



Повёрнутая карта

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ КАРТ

Вам принадлежат все карты в вашей колоде, стопке сброса, резерве, руке, на вилле, а также на арене с вашей стороны.

АКТИВНЫЙ ИГРОК

Активный игрок — тот, кто ходит в текущий момент какой-либо фазы.

2 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ.

В любом порядке и сколько угодно раз выполните описанные ниже действия (чаще всего вы будете разыгрывать все карты в руке). Символы типов карт на вашем планшете указывают, какие карты можно разыграть для определённого действия.



ДЕЙСТВИЕ ПОКУПКИ

Купите 1 карту из общего запаса.

Оплатите стоимость карты, указанную в её правом нижнем углу. Для этого разыграйте из руки карты дохода, суммарное значение которых больше либо равно стоимости этой карты. Можно частично или полностью оплатить стоимость металлическими монетами (они эквивалентны монетам на картах дохода).

Купив карту, поместите её на верх вашей стопки сброса. Через некоторое время вы перемешаете стопку сброса, сформируете из неё новую колоду и сможете взять в руку купленные карты.

Разыграв карту дохода, немедленно поместите её на верх вашей стопки сброса.

КАРТЫ ДОХОДА И МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ МОНЕТЫ



Карты дохода

- Вы можете разыгрывать эти карты, только когда вам нужно потратить монеты в какой-либо фазе.
- Карты дохода приносят монеты только в момент розыгрыша.
- Нельзя разыграть карту и сохранить на будущее какие-либо монеты, которые она принесла. Вы обязаны немедленно их потратить.
- Вы не получаете металлические монеты при розыгрыше карты дохода.
- Вы не получаете сдачу, если разыгрываете карту дохода, приносящую больше монет, чем вам нужно.

- Покупая карты из общего запаса, вы обязаны покупать по 1 карте за раз. Иными словами, вы не можете разыграть карту дохода в 5 монет, чтобы купить 2 карты, даже если их суммарная стоимость меньше либо равна 5 монетам.
- Действия, у которых есть стоимость в монетах, также должны выполняться по 1 за раз. Например, вы не можете оплатить свойство «Замысел» на 2 одинаковых картах «Вероломный авгур», разыграв 1 карту «Тёмные делишки» (в 3 монеты) и 1 карту «Обычное дело» (в 1 монету).
- Нельзя разыграть больше карт дохода, чем требуется для оплаты стоимости чего-либо. То есть вы не можете по своему усмотрению сбросить карту дохода, ни на что её не потратив (это имеет значение в фазе арены).

Металлические монеты

- Некоторые карты позволяют вам получать такие монеты. Кроме того, вы получаете 1 металлическую монету каждый раз, когда ваш гладиатор терпит поражение.
- **Металлические монеты и монеты, изображённые на картах дохода, эквивалентны, их можно использовать в любом сочетании, когда вам нужно потратить монеты.**
- Металлические монеты можно хранить в личном запасе до конца партии. Тратя эти монеты, возвращайте их в общий запас.



ДЕЙСТВИЕ РОЗЫГРЫША КАРТЫ

Разыграйте 1 карту из руки.

Тип карты, указанный под её названием, определяет, когда и как её можно разыграть. У всех карт стоимость покупки указана в правом нижнем углу, а свойства описаны текстом. У карт гладиаторов под описанием свойств перечислены характеристики, а в правом верхнем углу указано значение кровожадности.

В игре есть 6 типов карт. Используя карты дохода для покупки карт из общего запаса и добавляя

в резерв карты тактик и карты реакций, в свой ход в фазе интриг вы можете фактически разыграть карты трёх типов: гладиаторов, патронов и замыслов.

Как правило, для розыгрыша карт из руки не нужно тратить монеты.

Самый важный тип карт — гладиаторы. Гладиаторы сражаются в боях на аренах и в конечном счёте от них зависит, кто из игроков одержит верх. Карты всех остальных типов определённым образом помогают гладиаторам идти к победе.

КАРТЫ ЗАМЫСЛОВ И СВОЙСТВА «ЗАМЫСЕЛ»

Карта замысла

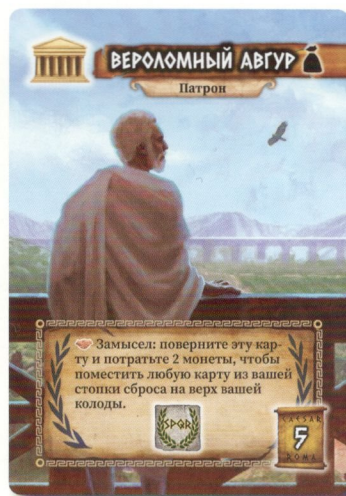


В игре замыслы представлены в виде карт замыслов и свойств «Замысел» на картах патронов.

Разыгрывая карту замысла, сначала оплатите её стоимость, если есть (например, поверните карту), чтобы воспользоваться замыслом. Затем по порядку примените её эффекты и поместите эту карту на верх вашей стопки сброса.

Примечание: обычно в свойствах карты сначала указана стоимость использования, а затем (после слова «чтобы») описан эффект.

Карта патрона со свойством «Замысел»



Например: «Поверните эту карту, чтобы взять 1 карту...». Часть предложения до «чтобы» — это стоимость, а после — эффект замысла.

Вы можете использовать замыслы только в свой ход в фазе интриг на этапе выполнения действий. Вы не можете использовать замыслы в фазе арены.

Свойство «Замысел» встречается на картах патронов. Чтобы использовать это свойство, оплатите его стоимость и примените указанные эффекты.

КАРТЫ ПАТРОНОВ



- Патроны приносят влияние (подробнее о влиянии см. на с. 10).
- Вы можете разыгрывать карты патронов только в свой ход в фазе интриг на этапе выполнения действий. Вы не можете разыгрывать карты патронов в фазе арены.
- Разыграв карту патрона из руки, выложите её на виллу рядом с вашим планшетом. Она остаётся на вашей вилле до конца партии. Ваша вилла — это область рядом с вашим планшетом, куда вы выкладываете карты патронов и арен, полученные в ходе партии.
- Карты патронов, повернутые горизонтально, считаются **пустыми картами**. Они не приносят влияние, и их свойства не действуют. Помните: в начале каждого вашего хода в фазе интриг вы разворачиваете все ваши карты патронов вертикально.

КАРТЫ ГЛАДИАТОРОВ



- Чтобы гладиаторы выходили на арены и оставались там, вам нужно влияние (подробнее о влиянии см. на с. 10).
- Вы можете разыгрывать карты гладиаторов только в свой ход в фазе интриг на этапе выполнения действий или в фазе арены на этапе поздней заявки.
- Разыграв карту гладиатора из руки, выберите доступную арену и выложите ниже неё свою карту. Считается, что ваш гладиатор **вышел на эту арену**. Гладиатор остаётся на этой арене до конца фазы арены или пока не потерпит поражение. Вы не сможете переместить гладиатора на другую арену, поэтому разыгрывайте карты с умом.
- В игре всегда открыты 3 карты арен. В любой момент партии только на одной из малых арен (где в начале игры лежат фишки действующих чемпионов) могут находиться гладиаторы. Если на какой-либо малой арене находится хотя бы 1 гладиатор, то другая малая арена считается недоступной. На большой арене гладиаторы могут находиться всегда.
- Число ваших гладиаторов на аренах не ограничено (пока вам хватает влияния).

ВЛИЯНИЕ

Влияние — одно из ключевых понятий в игре. Его приносят патроны, и оно позволяет гладиаторам выходить на арены и оставаться там.

У большинства гладиаторов есть требование по влиянию, которое нужно выполнить, чтобы они могли находиться на арене. Оно отображено в левом верхнем углу числом символов влияния под символом типа карты.

Примечание: S. P. Q. R. — это аббревиатура латинской фразы Senatus Populus Quiritium Romanus («Сенат и народ Рима»), которую изображали на штандартах римских легионов.

Чтобы посчитать своё суммарное влияние, сложите количество символов влияния на всех развёрнутых картах патронов на вашей вилле (символы влияния расположены в центре карт под свойствами патронов, если есть).

Сумма требований по влиянию ваших гладиаторов не должна быть больше вашего суммарного влияния. Если розыгрыш карты гладиатора приведёт к тому, что эта сумма превысит ваше суммарное влияние, вы не можете разыграть такую карту.

Вы не можете по своему усмотрению убрать карту гладиатора из игры, чтобы вам хватило влияния.

Потеря влияния

Если кто-либо поворачивает вашу карту патрона, находящегося в игре, вы немедленно теряете всё влияние, которое он приносил (повёрнутые карты патронов считаются картами без типа и эффектов, т. е. пустыми). Если из-за этого ваше суммарное влияние становится меньше суммы требований по влиянию ваших гладиаторов, вы обязаны немедленно сбросить любые ваши карты гладиаторов с арен, чтобы оно стало больше либо равно сумме их требований. Это может произойти во время боя. Если это произошло во время боя на большой арене, вы не можете сбросить карты гладиаторов с малой арены, чтобы требование по влиянию вновь выполнялось, и наоборот. Когда карту гладиатора сбрасывают с арены, для любых игровых эффектов считается, что он потерпел поражение и покидает арену. Каждый раз, когда ваш гладиатор по любой причине терпит поражение, вы получаете 1 металлическую монету.



ДЕЙСТВИЕ ДОБАВЛЕНИЯ В РЕЗЕРВ

Добавьте из руки в резерв любое количество карт тактик и/или карт реакций.

Таким образом можно сохранить карты на будущее. Ваш резерв — это стопка карт, лежащая лицевой стороной вниз отдельно от вашей колоды и стопки сброса.

Карты тактик можно разыгрывать только в свой ход в фазе арены на этапе боя, а карты реакций — только в определённый момент игры (см. с. 17). Если вы взяли карту любого из этих типов в свой ход в фазе интриг, вы можете сохранить её на будущее, добавив в резерв.

Вы можете добавить в резерв сколько угодно карт из руки, поместив их лицевой стороной вниз в соответствующую стопку (вы не тратите монеты, добавляя карты в резерв).

В резерв можно добавить только карты тактик и/или карты реакций. **В любой момент игры** вы можете выкупить свой резерв: забрать все карты из него обратно в руку, потратив монеты по числу карт. Как правило, это полезно в фазе арены. Выкупая резерв, вы обязаны выкупить его целиком. Вы не можете вернуть только часть карт в руку.

Например, если в вашем резерве 6 карт, вы обязаны потратить 6 монет, чтобы выкупить его. Нельзя потратить 5 монет, чтобы выкупить только 5 карт.



ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ

Так выглядит игровая область, после того как Павел сделал ход в фазе интриг. Павел выполнил 4 действия в следующем порядке: 1) купил карту реакции; 2) разыграл карту патрона на свою виллу; 3) разыграл карту гладиатора на арену; 4) добавил карту реакции в резерв.

3-Е ДЕЙСТВИЕ

Павел разыграл из руки на арену карту гладиатора «Гопломак». Он смог это сделать, поскольку суммарное **влияние**, которое приносят его патроны, больше суммы требований по влиянию его гладиаторов.

Примечание по аренам. Помните, что в любой момент игры только на одной из малых арен могут находиться гладиаторы. Так как на другой малой арене уже есть хотя бы 1 гладиатор, эта арена сейчас недоступна для обоих игроков.



4-Е ДЕЙСТВИЕ

Павел добавил карту реакции из руки в резерв лицевой стороной вниз.



Примечание по влиянию. Патроны Павла приносят ему 3 влияния, а его гладиаторам сейчас нужно лишь 2.



2-Е ДЕЙСТВИЕ

Павел разыграл из руки на свою виллу карту патрона «Нечестный консул». Другую карту патрона, «Продажный сенатор», он разыграл на свою виллу в прошлый ход.



1-Е ДЕЙСТВИЕ

Павел купил из общего запаса карту реакции «Уклонение», которая стоила 7 монет: он потратил 4 карты дохода (в 1 монету каждая) и 3 металлические монеты. Павел поместил купленную карту в свою стопку сброса.

3 СБРОС ОСТАВИХСЯ В РУКЕ КАРТ.

Сбросьте все карты, оставшиеся в руке: поместите их лицевой стороной вверх на верх вашей стопки сброса. Вы обязаны это сделать, нельзя сохранить какие-либо карты в руке на будущее. Чаще всего, выполняя действия, вы будете разгрызывать все карты в руке и вам будет нечего сбрасывать на этом этапе.

4 ПОПОЛНЕНИЕ ОБЩЕГО ЗАПАСА.

Пополните общий запас, выложив на места купленных карт новые карты с верха соответствующих колод. Так в начале хода каждого игрока всегда будут доступны к покупке 9 карт.

Если колода общего запаса опустела, перемешайте соответствующую стопку сброса, сформируйте новую колоду и поместите её лицевой стороной вниз. Затем пополните общий запас.

5 ДОБОР 7 КАРТ.

Возьмите 7 карт из своей колоды. Каждый раз, когда по любой причине вы должны взять карту, а в вашей колоде не осталось карт, тогда и только тогда вы обязаны перемешать вашу стопку сброса, сформировать новую колоду и поместить её лицевой стороной вниз. Затем вы обязаны взять оставшееся количество карт.

6 ПРОВЕРКА ДЛЯ НАЧАЛА ФАЗЫ АРЕНЫ.

Если у вас есть фишка кумира, посчитайте суммарное значение кровожадности всех гладиаторов на всех аренах (в том числе гладиаторов соперника). Если результат больше либо равен значению кровожадности верхней карты насмешки, перейдите к фазе арены. В противном случае фаза интриг продолжается как обычно и ход передаётся другому игроку.

Если у вас нет фишки кумира, пропустите этот этап. Ход передаётся следующему игроку.

ПРИМЕР ПРОВЕРКИ ДЛЯ НАЧАЛА ФАЗЫ АРЕНЫ

Татьяна выполняет 6-й этап фазы интриг. У неё есть фишка кумира, поэтому она проверяет, начинается ли фаза арены.



Пора начинать фазу арены, поскольку суммарное значение кровожадности всех гладиаторов на всех аренах (23) больше значения кровожадности верхней карты насмешки (19).

КОРОТКО О ФАЗЕ АРЕНЫ

Фаза арены состоит из 3 этапов:

1 ПОЗДНЯЯ ЗАЯВКА.

2 БОЙ.

3 ОБНОВЛЕНИЕ.

В отличие от фазы интриг, где сначала один игрок выполняет все этапы, а затем второй, в фазе арены участники на каждом этапе ходят по очереди.

Помните: вы можете выкупить свой резерв в любой момент игры.

ПОДРОБНЕЕ О ФАЗЕ АРЕНЫ

1 ПОЗДНЯЯ ЗАЯВКА.

- ◆ Первым ходит игрок без фишки кумира. Участники по очереди отправляют на арену по 1 гладиатору, тратя 3 монеты за каждого, пока оба не объявят пас.
- ◆ В свой ход вы можете сделать одно из двух: внести гладиатора в список или объявить пас.

Внести гладиатора в список

Потратьте 3 монеты, чтобы разыграть карту гладиатора из руки на арену. Вы можете разыграть гладиатора на любую доступную арену. Вам всегда доступны только две из трёх арен — одна из малых и большая. Нельзя разыграть гладиатора на недоступную арену. Кроме того, важно соблюдать требование по влиянию (см. раздел «Влияние» на с. 10). **Помните: каждый раз, когда вы тратите монеты, вы можете использовать и ваши металлические монеты, и карты дохода в любом сочетании.**

Объявить пас

После того как вы спасовали, ваш соперник может разыграть на арену сколько угодно гладиаторов, пока ему хватает монет и влияния. Спасовав, вы больше не можете делать ходы на этапе поздней заявки.

Таким образом, игроки по очереди разыгрывают по 1 карте гладиатора за раз, пока оба не спасуют. Как только оба участника спасовали, этап поздней заявки завершается и начинается этап боя.

2 БОЙ.

На каждой арене, где есть хотя бы 1 гладиатор, проходит бой (в каждой фазе арены проходит 1 или 2 боя).

◆ Первый бой — на малой арене.

Первый бой всегда проходит на малой арене (если на такой арене есть хотя бы 1 гладиатор). Последний бой всегда проходит на большой арене.

Если на 2 аренах проводятся бои, они проходят отдельно друг от друга (атака и эффекты, применяемые в одном бою, не действуют на другой). Вы должны завершить один бой, прежде чем переходить ко второму. Иными словами, определите победителя в первом бою, прежде чем начинать второй бой. Участвующие в боях игроки выполняют описанные ниже этапы.

АКТИВНАЯ АРЕНА

Активная арена — это арена, на которой проходит бой. Карты и свойства, используемые на активной арене, действуют только на ней. Например, тактика, действующая на «всех гладиаторов», действует только на гладиаторов на активной арене. Если эффекты карты не имеют дополнительных условий, то других ограничений нет.

◆ Определение инициативы.

Суммируйте значения ловкости (учитывая любые модификаторы, если есть) всех ваших гладиаторов на активной арене. Сравните получившийся результат с результатом соперника. Игрок с большим суммарным значением ловкости получает инициативу. В случае ничьей инициативу получает претендент с фишкой кумира.



Символ ловкости

◆ Поочерёдные ходы.



АТАКА

Атакуйте, если у вас есть хотя бы 1 развёрнутый гладиатор.



ТАКТИКА

Можете применить 1 тактику до, после или без атаки.



РОЗЫГРЫШ РЕАКЦИЙ

Начиная с игрока, получившего инициативу, участники по очереди делают ходы, пока оба не спасуют друг за другом. Затем они либо разворачивают карты гладиаторов и перематривают инициативу, либо переходят к этапу завершения боя. В свой ход в этой фазе вы можете **в любом порядке** выполнить по одному разу следующие 2 действия либо выполнить только 1 из них:

- Провести атаку.
- Применить тактику.

Атака

Если на активной арене у вас есть хотя бы 1 развёрнутая карта гладиатора, вы обязаны провести атаку (можно применить тактику до или после атаки либо не применять совсем). Для этого выполните следующие этапы в указанном порядке (вы можете атаковать гладиаторов только на активной арене):

- Выберите гладиатора, которым будете проводить атаку, и поверните его карту горизонтально.
- Разыграйте реакции, срабатывающие, когда этот гладиатор атакует (см. «Розыгрыш реакций» на с. 17). Такие реакции можно разыгрывать только до получения урона от атаки. **Если целью реакции становится гладиатор, необязательно разыгрывать её на гладиатора, являющегося целью атаки (можно выбрать другого гладиатора).**
- Нанесите урон от атаки (см. «Урон» на с. 16) гладиатору на активной арене, которого вы выбрали целью. Урон равен значению атаки вашего атакующего гладиатора. Вы не можете разделить урон между несколькими целями, если об этом не сказано прямо.

Тактика

Примените тактику (тактики могут воздействовать только на активную арену). Разыграйте карту тактики из руки либо используйте свойство «Тактика» с карты, находящейся в игре (см. «Карты тактик и свойства „Тактика“» на с. 15). Чтобы применить тактику, выполните следующие этапы в указанном порядке:

- Откройте карту тактики из руки или объявите, какое свойство «Тактика» вы используете.
- Оплатите стоимость, указанную на карте, если есть (например, поверните карту), чтобы применить эту тактику.

Примечание: стоимость применения тактики описана до слова «чтобы». Например: «Поверните эту карту, чтобы взять 1 карту...». Часть предложения до слова «чтобы» — это стоимость, а после — эффект тактики.

- Примените эффекты тактики, выполнив указания с карты. Тактика наносит урон так же, как и атака гладиатора, и может воздействовать только на активную арену. Цель тактики не может находиться на другой арене, а карты на другой арене не могут воздействовать на тактику.
- Разыграв карту тактики, поместите её на верх вашей стопки сброса. Используя свойство «Тактика» с карты гладиатора, патрона или арены, не сбрасывайте эту карту.

Вы не обязаны выполнять оба действия (проводить атаку и применять тактику) в свой ход.

Вы не можете дважды в ход выполнить какое-либо из этих действий. Иными словами, вы не можете применить 2 тактики или дважды провести атаку в один ход. Если все ваши карты гладиаторов повернуты, вы по-прежнему можете применить тактику, но не можете провести атаку. А если у вас нет тактики, которую вы могли бы применить, вы по-прежнему можете провести атаку гладиатором.

Продолжайте делать ходы, пока вы с соперником не спасуете друг за другом. (После того как вы спасовали, если ваш соперник не пасует, вы делаете следующий ход и снова можете либо выполнить действие(-я), либо спасовать.)

Помните: даже если игроки повернули все свои карты гладиаторов, они продолжают ходить и могут применить свои тактики. Если вам удалось развернуть вашу карту гладиатора с помощью тактики, вы также можете провести атаку этим гладиатором.



КАРТЫ ТАКТИК И СВОЙСТВА «ТАКТИКА»

В игре тактики представлены в виде карт тактик и свойств «Тактика» на картах гладиаторов, патронов и арен. Чтобы применить тактику, разыграйте карту тактики из руки или используйте свойство «Тактика» с соответствующей карты.

Разыграв карту тактики из руки, примените её эффекты.

Свойство «Тактика» встречается на картах гладиаторов, патронов и арен. Чтобы использовать это свойство, оплатите его стоимость и примените указанные эффекты.

Вы можете использовать свойство «Тактика» с карты гладиатора или патрона, только если эта карта уже находится в игре. Свойство «Тактика» с карты гладиатора можно использовать только на той арене, где находится этот гладиатор.

Вы не можете разыграть карту гладиатора или патрона из руки, только чтобы использовать свойство «Тактика».

Символ
типа карты

Символ
колоды

Название
и тип карты

Свойства
карты



Стоимость в монетах

Вы можете использовать свойство «Тактика» с карты арены, только если эта арена вам доступна (подробнее о свойствах арены см. на с. 19).

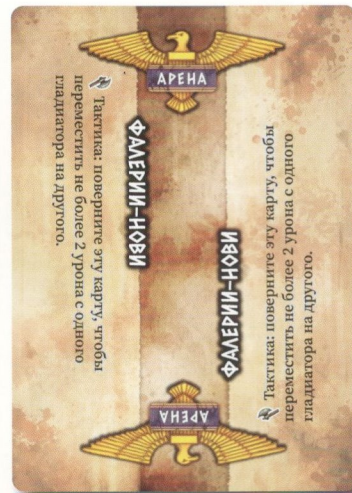
Карта гладиатора
со свойством «Тактика»



Карта патрона
со свойством «Тактика»



Карта арены
со свойством «Тактика»



УРОН

Если вашему гладиатору наносят урон по любой причине, сделайте следующее:

1. **Назначение урона.** Выложите над картой гладиатора столько фишек урона, сколько ему хотят нанести.
2. **Розыгрыш реакций.** Подробнее о розыгрыше реакций см. на с. 17.
3. **Получение урона.** Возьмите все фишки урона, лежащие над картой гладиатора, и поместите их на его карту. Так обозначается урон, **полученный** этим гладиатором. Урон, полученный гладиатором, сохраняется, пока этот гладиатор не потерпит поражение или фаза арены не завершится.

Только назначенный, но ещё не полученный урон можно отразить или переназначить. В то же время только полученный урон можно переместить или отменить.

Назначенный
урон



Полученный
урон



Реакции могут нанести дополнительный урон, переназначить урон или отразить его. На этапе получения урона учитывайте весь назначенный урон — неважно, как он был назначен и был ли переназначен.



РОЗЫГРЫШ РЕАКЦИЙ КАРТЫ РЕАКЦИЙ И СВОЙСТВА «РЕАКЦИЯ»

Реакция — это эффект, который можно разыграть только в определённый момент партии. У каждой реакции есть **условие срабатывания**, начинающееся со слова «когда». Оно показывает, что должно произойти, чтобы вы смогли разыграть какую-либо реакцию. «Когда назначается урон» — самое распространённое условие.

Пока такое условие выполняется, участники могут разыгрывать реакции с ним в любом количестве и сочетании: начиная с неактивного игрока, они поочерёдно разыгрывают по 1 реакции за раз, пока оба не спасуют друг за другом. Спасовав подряд, участники больше не могут разыгрывать реакции с таким условием.

Если вы хотите и можете разыграть сразу несколько реакций, вы сами выбираете порядок их розыгрыша.

Когда во время боя на арене выполняется условие, реакции с ним могут действовать только на карты и фишки на этой арене.

В игре реакции представлены в виде карт реакций и свойств «Реакция» на картах гладиаторов, патронов и арен.

Вы можете использовать свойство «Реакция» с карты гладиатора или патрона, только если эта карта уже находится в игре. Вы не можете



разыграть карту гладиатора или патрона из руки, только чтобы использовать свойство «Реакция».

Примечание: условие «Когда этот гладиатор атакует» выполняется, когда кто-либо поворачивает горизонтально карту гладиатора перед тем, как нанести урон. Реакции с таким условием можно разыгрывать только перед назначением урона от этой атаки.

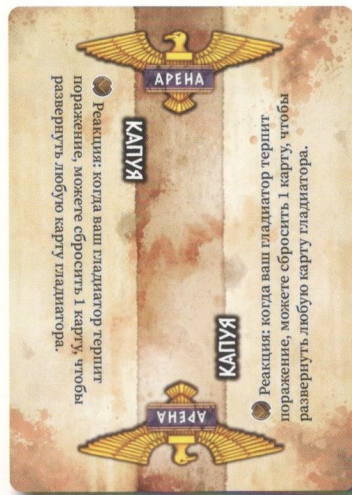
Карта гладиатора со свойством «Реакция»



Карта патрона со свойством «Реакция»



Карта арены со свойством «Реакция»



ГЛАДИАТОР ТЕРПИТ ПОРАЖЕНИЕ

Когда суммарный урон, полученный вашим гладиатором, становится равным его значению здоровья или превышает его, этот гладиатор терпит поражение и покидает арену. Немедленно поместите его карту на верх вашей стопки сброса.



СТРАХОВКА

Каждый раз, когда ваш гладиатор терпит поражение, получайте 1 металлическую монету из общего запаса (это выплата страховки).

Примечание: возможна ситуация, когда несколько гладиаторов терпят поражение одновременно. Из-за этого бой может закончиться ничьей.

Полученный урон

Значение здоровья



Так как полученный самнитом урон (3) равен его значению здоровья (3), самнит терпит поражение.

◆ Разворот карт гладиаторов и пересмотр инициативы.

Если у обоих игроков остался хотя бы 1 гладиатор на активной арене после того, как они оба спасовали друг за другом, разверните вертикально все карты гладиаторов на этой арене, снова начните бой с этапа определения инициативы и далее ходите поочередно. Помните: при определении инициативы игрок, обладавший инициативой ранее, может теперь не получить её, так как часть его гладиаторов могли потерпеть поражение. На данном этапе не убирайте фишки урона с карт гладиаторов, когда разворачиваете их. Повторяйте эти этапы, пока все гладиаторы одного из игроков на активной арене не терпят поражение.

◆ Конец боя.

Если у вашего соперника не осталось гладиаторов на активной арене, а у вас на ней есть хотя бы 1 гладиатор, вы немедленно разыгрываете бой. Помните: если бой начался и у вашего соперника нет гладиаторов на активной арене, вы автоматически разыгрываете этот бой и ваш соперник уже не может применить тактики.

Победа в бою

Выиграв бой, сделайте следующее:

- **Выиграв бой на малой арене**, возьмите фишку славы с этой арены и поместите её в ячейку славы на вашем планшете. Затем сдвиньте фишку действующего чемпиона

в свою сторону (поместите её ниже карты арены). Если эта фишка уже находится на вашей стороне, не перемещайте её. Не берите карту насмешки. Ваши гладиаторы-победители остаются на малой арене.

- **Выиграв бой на большой арене**, возьмите обе фишки славы с этой арены и поместите их в ячейку славы на вашем планшете. Затем возьмите эту карту арены и поместите её на свою виллу. Возьмите верхнюю карту насмешки и поместите её в свою стопку сброса. Карта насмешки по типу является картой замысла. Когда она находится в вашей колоде, она ни на что не влияет и её значение кровожадности не учитывается. Помните: карты замыслов (в том числе карты насмешек) можно разыгрывать только в фазе интриг.
- Проверьте, стали ли вы победителем в игре. Если у вас есть хотя бы 6 фишек славы, вы победили.

Примечание: участник может выиграть партию после первого же боя в текущей фазе арены. Тогда второго боя не будет.

Ничья в конце боя

Если несколько гладиаторов было побеждено одновременно и оба игрока таким образом одновременно потеряли по последнему гладиатору, бой заканчивается ничьей. Никто не получает фишки славы, карту арены и карту насмешки. Фишка действующего чемпиона не перемещается, где бы она ни находилась.

Завершив первый бой, перейдите ко второму, а затем к этапу обновления. Если второго боя нет, сразу перейдите к этапу обновления.

» ОБНОВЛЕНИЕ.

- ♦ **Откройте следующую большую арену.**
Откройте карту с верха колоды больших арен для следующей фазы арены. Не открывайте новые малые арены.
- ♦ **Добавьте фишки славы.**
Положите фишки славы на открытые карты арен так, чтобы на каждой из двух малых арен было по 1 фишке, а на большой арене — 2.
- ♦ **Сбросьте всех гладиаторов с арен.**
Оба игрока помещают свои карты гладиаторов, оставшиеся на аренах, на верх своих стопок сброса.
- ♦ **Передайте фишку кумира тому, у кого меньше фишек славы. При ничьей фишка не передаётся.**
- ♦ **Игроки добирают в руку карты до 7, не сбрасывая никакие из них.**

Нельзя по своему усмотрению сбросить карты в фазе арены. Если у вас уже 7 карт или более, не берите новые карты.

♦ Начните фазу интриг.

Завершив фазу арены, игроки начинают следующий раунд с фазы интриг. Фаза арены не влияет на порядок хода в фазе интриг, поэтому игрок, который не ходил последним в предыдущей фазе интриг, в этот раз ходит первым. Иными словами, не пропускайте чей-либо ход в фазе интриг.

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Участник, у которого после победы в бою на арене есть хотя бы 6 фишек славы, немедленно выигрывает партию. Победителя будут помнить во все времена как величайшего ланиста Рима, а имя проигравшего канет в Лету. Если вы выиграли, обязательно насладитесь этим моментом.

СВОЙСТВА АРЕН

Выигрывая бои, ваши гладиаторы становятся более сильными и умелыми воинами. У каждой карты арены есть свойство.

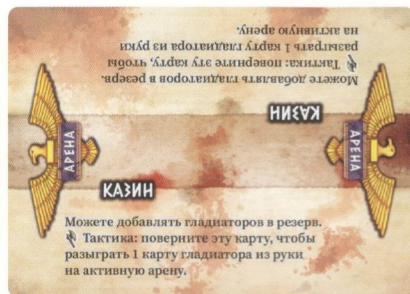
Выиграв бой на большой арене, вы забираете карту этой арены на свою виллу. Свойства с карт арен на вашей вилле доступны вам в любой момент игры. Свойства с карт малых арен доступны вам, пока фишка действующего чемпиона на этих аренах находится с вашей стороны. Никогда не кладите карты малых арен на свою виллу. Отметьте, что у вас есть доступ к свойству малой арены с помощью фишки действующего чемпиона.

У арены может быть свойство с постоянным эффектом, свойство «Тактика» и/или свойство «Реакция». Свойства «Тактика» и «Реакция» на картах арен используются по тем же правилам, что и свойства на картах патронов и гладиаторов. Некоторые постоянные эффекты позволяют выполнять действия в дополнение к вашим обычным действиям в ход. Они похожи на эффекты тактик, но не считаются тактиками. Постоянные свойства можно использовать в любой момент игры, как указано на их картах.

Свойства с карт арен действуют на любые арены. Иными словами, если у вас есть фишка действующего чемпиона на малой арене со свойством «Тактика», вы можете применить такую тактику на этой или любой другой арене.

Вы разворачиваете вертикально ваши карты арен в начале каждого вашего хода в фазе интриг.

Помните: получив фишку действующего чемпиона за победу на малой арене, вы немедленно получаете доступ к свойству этой арены и можете использовать его в последующем бою на большой арене.



У арены Казина есть и постоянное свойство, и свойство «Тактика».

Вы изучили правила игры «Во имя славы». Этот раздел поможет вам ответить на вопросы, возникающие в ходе партии. Термины перечислены в алфавитном порядке.

Арена

• Активная арена

Арена, на которой в настоящий момент идёт бой. Карты и свойства, используемые на активной арене, действуют только на ней. Гладиаторы могут атаковать цели только на активной арене.

• Большая арена

Открытая карта арены на колоде арен, лежащей лицевой стороной вниз. Выиграв бой на большой арене, поместите её карту на вашу виллу, затем откройте новую карту из колоды больших арен. Как только вы добавляете большую арену на свою виллу, её свойство становится доступным вам до конца игры. Бой на такой арене всегда проводится последним (если на ней есть гладиаторы).

• Малая арена

В игре всегда 2 малые арены. На каждой есть фишка действующего чемпиона. Выиграв бой на одной из этих арен, возьмите фишку действующего чемпиона (либо с самой карты, либо со стороны соперника) и поместите её с вашей стороны этой арены. Свойство малой арены доступно вам до тех пор, пока фишка действующего чемпиона находится с вашей стороны. Это свойство начинает действовать немедленно, поэтому, если вы получили его после победы в первом бою фазы арены, то можете использовать его уже во втором бою этой же фазы. Обе малые арены не меняются в течение всей партии. Не перемещайте малые арены на свою виллу.

Активный игрок

Тот, кто ходит в настоящий момент какой-либо фазы.

Атака

В свой ход вы можете провести атаку одним из своих гладиаторов, если его карта развёрнута вертикально. Для этого выполните следующее:

1. Поверните карту атакующего гладиатора горизонтально.
2. Разыграйте любые реакции, срабатывающие, когда этот гладиатор атакует (если есть).
3. Нанесите урон от атаки. Помните: гладиаторы могут атаковать друг друга, только если они находятся на одной арене.

Большая арена

См. «Арена» выше.

Ваш компонент

См. «Принадлежность компонентов» на с. 22.

Взять карту

Если вам нужно взять карту, берите карту с верха вашей колоды в руку. Если вы должны взять карты, но ваша колода опустела, перемешайте вашу стопку сброса и сформируйте новую колоду. Затем возьмите необходимое количество карт. Не перемешивайте вашу стопку сброса до тех пор, пока ваша текущая колода не опустеет и вам не нужно будет взять хотя бы 1 карту. Например, если вы должны взять 7 карт, а в вашей колоде осталось 4 карты, сначала возьмите из неё 4 карты, затем перемешайте вашу стопку сброса лицевой стороной вниз и возьмите 3 карты из новой колоды. Не забываете в конце каждой фазы арены добирать до 7 карт в руку. Но если у вас уже 7 или более карт, не сбрасывайте никакие из них, также если у вас есть эффект, позволяющий взять ещё карту(ы), вы можете его применить.

В игре

Картами, которые находятся в игре, являются карты гладиаторов на аренах, карты патронов и арен на виллах, 2 карты малых арен и карта большой арены наверху колоды больших арен.

Влияние

Влияние нужно для того, чтобы гладиаторы находились на аренах. Требование по влиянию гладиатора равно числу символов влияния на его карте. Некоторые гладиаторы не требуют влияния. Если розыгрыш карты гладиатора приведёт к тому, что сумма требований по влиянию ваших гладиаторов превысит ваше суммарное влияние, вы не можете разыграть эту карту. Вы не можете по своему усмотрению сбросить карту гладиатора с арены, чтобы вам хватило влияния. Повёрнутые карты патронов не приносят влияния, так как считаются пустыми картами.

Доход

См. «Монета» на с. 21.

Замысел

• Карта замысла

Вы можете разыгрывать такие карты только в свой ход в фазе интриг на этапе выполнения действий. Эффекты замысла применяются немедленно. Полностью применив эффекты карты, поместите её на верх вашей стопки сброса.

• Свойство «Замысел»

Это свойство встречается на картах патронов. Его, как и карты замыслов, можно использовать только в свой ход в фазе интриг на этапе выполнения действий, но только если карта с этим свойством уже находится в игре.

Замысел/тактика

Такую карту можно использовать как замысел или как тактику.

Инициатива

Инициатива определяется в начале каждого боя, а также на каждом этапе разворота карт гладиаторов и пересмотра инициативы. Чтобы определить инициативу, суммируйте значения ловкости всех ваших гладиаторов на активной арене. Игрок с большим суммарным значением ловкости получает инициативу. В случае ничьей инициативу получает претендент с фишкой кумира. Игрок с инициативой ходит первым на этапе боя в фазе арены.

Карта гладиатора

Вы можете разыгрывать такие карты в свой ход в фазе интриг на этапе выполнения действий или в фазе арены на этапе поздней заявки (за 3 монеты). Сумма требований по влиянию ваших гладиаторов не должна быть больше вашего суммарного влияния. Если розыгрыш карты гладиатора приведёт к тому, что сумма требований по влиянию ваших гладиаторов превысит ваше суммарное влияние, вы не можете разыграть эту карту. Вы не можете по своему усмотрению сбросить карту гладиатора с арены, чтобы вам хватило влияния.

Гладиаторы не могут выбирать целью гладиаторов на другой арене. Вы не можете по своему усмотрению переместить гладиатора с одной арены на другую.

Колода

Ваша колода всегда лежит лицевой стороной вниз. Вы не можете просматривать ни свою колоду, ни колоду соперника.

Кровожадность

См. «Проверка для начала фазы арены» на с. 12. У кровожадности нет другого применения.

Малая арена

См. «Арена» на с. 20.

Может, можете

Если в описании эффекта сказано, что вы «можете» что-то сделать, значит, это необязательное действие. В противном случае вы обязаны выполнить указанное.

Монета

Монеты отображают ваше финансовое состояние в игре. Их можно тратить на покупку карт из общего запаса, чтобы оплатить позднюю заявку на гладиаторов и на прочие расходы. Монеты в игре представлены металлическими монетами и символами монет на картах дохода. Их можно использовать в любом сочетании, когда вам нужно потратить монеты.

• Карта дохода

Такую карту можно разыграть только тогда, когда вам необходимо оплатить стоимость чего-либо. Вы не можете разыграть карту дохода, не используя приносимые ей монеты. Например, когда вы оплачиваете позднюю заявку, вы не можете разыграть 4 карты «Обычное дело», потому что одна из них не будет потрачена на оплату. Вы не по-

лучаете сдачу за карту дохода, которая приносит больше монет, чем вам нужно для оплаты стоимости. Нельзя оплатить стоимость нескольких покупок за раз. Например, вы не можете купить «Пробой» (за 1 монету) и «Весталку» (за 4 монеты) с помощью одной карты «Лесть».

• Металлическая монета

Используется так же, как и карта дохода. Монеты, изображённые на картах дохода, эквивалентны металлическим монетам. Тратя металлические монеты, возвращайте их в общий запас. Вы получаете 1 металлическую монету каждый раз, когда ваш гладиатор терпит поражение. Вы также можете получить металлические монеты с помощью некоторых карт.

• Стоимость в монетах

Число на символе свитка в правом нижнем углу каждой карты. Вы оплачиваете стоимость карты, только когда покупаете её из общего запаса. В остальных случаях оплачивать её не нужно. Как правило, чтобы разыграть карты из руки, тратить монеты не требуется.

Насмешка

Каждый раз, выиграв бой на большой арене, берите карту насмешки. **Карты насмешек ни на что не влияют, когда они в вашей колоде.** Они лишь отображают тот факт, что вы не в силах сдержать себя — глумитесь над соперником, которого ранее победили. Насмешка над другими — пустая трата времени, эти карты увеличивают вашу колоду. Значение кровожадности насмешки не учитывается, когда эта карта находится в вашей колоде. Помните: карты насмешек по типу являются картами замыслов. Эти карты нельзя разыграть в фазе арены. В фазе арены нельзя просто сбросить карты насмешек из руки, как и карты других типов. Вы можете использовать «Устранение», чтобы удалить карту насмешки из игры так же, как и любую другую карту.

Одновременные эффекты

Когда 2 и более эффекта применяются одновременно, активный игрок определяет порядок их применения.

Патрон

Вы можете разыгрывать такие карты только в свой ход в фазе интриг на этапе выполнения действий. Разыграв карту патрона, поместите её на свою виллу — она остаётся на вашей вилле до конца партии. Карты патронов, повернутые горизонтально, считаются пустыми картами. Они не приносят влияние и не обладают никакими свойствами.

Перемещение гладиатора

Гладиатор, которого перемещают с одной арены на другую, покидает первую арену и выходит на вторую. Срабатывают все эффекты с условием «покидает арену» и «выходит на арену».

Перемещение урона

См. «Урон» на с. 23.

Переназначение урона

См. «Урон» на с. 23.

Принадлежность компонентов

Вам принадлежат все карты в вашей колоде, стопке сброса, резерве и руке, а также карты на вашей вилле и все карты гладиаторов с вашей стороны арен. Карты больших арен, выложенные на вашу виллу, также считаются вашими картами.

Повернуть, повёрнутый

Ваши повёрнутые карты должны лежать горизонтально относительно вас. Если карта повёрнута, вы не можете использовать её, пока не развернёте эту карту вертикально. Некоторые карты требуются повернуть, чтобы использовать определённые свойства. Карты гладиаторов нужно повернуть, чтобы провести атаку. Если карта уже повёрнута, её нельзя снова повернуть, пока она не будет развернута. Вы можете повернуть только развернутую карту. В отличие от карт патронов, повёрнутые карты гладиаторов не считаются пустыми картами. Они остаются картами гладиаторов.

Поздняя заявка

Первым всегда ходит игрок без фишки кумира. Давайте позднюю заявку на 1 гладиатора за раз. Вы должны потратить 3 монеты, чтобы подать позднюю заявку на 1 гладиатора. Как только вы спасовали, ваш соперник может подать позднюю заявку на столько гладиаторов, сколько может себе позволить. Нельзя отменить пас.

Порядок применения эффектов

См. «Одновременные эффекты» на с. 21.

Потерпеть поражение

Гладиатор терпит поражение, когда полученный им урон становится больше либо равен его значению здоровья или когда владелец этого гладиатора, потеряв влияние, сбрасывает его карту с арен. **Когда ваш гладиатор терпит поражение, он покидает арену: немедленно поместите его карту на верх вашей стопки сброса и возьмите 1 металлическую монету.** Теперь вам не нужно учитывать требование по влиянию этого гладиатора.

Развернуть, развернутый

Ваши развернутые карты должны лежать вертикально относительно вас. В свой ход в фазе интриг на этапе разворота карт патронов и арен разворачивайте на 90° все ваши карты патронов и арен, лежащие горизонтально. Развернуть можно только повёрнутую карту. Нельзя развернуть развернутую карту.

Реакция

У каждой реакции есть условие срабатывания. Оно показывает, что должно произойти, чтобы вы смогли разыграть эту реакцию. Некоторые реакции разыгрываются в ответ на действия вашего соперника,

а некоторые — в ответ на ваши собственные действия. Например, у ретиария есть реакция с условием «Когда этот гладиатор атакует». Вы можете разыграть такую реакцию только тогда, когда проводите атаку этим ретиарием.

• Карта реакции

Вы можете разыгрывать такие карты, только когда выполняется условие их розыгрыша. Эффект реакции применяется немедленно. Полностью применив все эффекты, поместите карту на верх вашей стопки сброса.

• Свойство «Реакция»

Это свойство встречается на картах гладиаторов, патронов и арен. Его, как и карты реакций, можно использовать только в момент розыгрыша реакций с подходящим условием, но только если карта с таким свойством уже находится в игре.

• Розыгрыш реакций

Когда условие какой-либо реакции выполняется, участники поочерёдно разыгрывают по 1 реакции с таким условием за раз до тех пор, пока оба не спасуют друг за другом. Спасовав подряд, участники больше не могут разыгрывать реакции с таким условием.

Резерв

Ваша стопка карт, лежащая лицевой стороной вниз отдельно от вашей колоды и стопки сброса, которую вы можете выкупить обратно в руку в любой момент игры. В резерв можно добавить только карты тактик и карты реакций. Карты замыслов, гладиаторов, патронов и дохода нельзя добавить в резерв. Количество карт в резерве не ограничено. Выкупая резерв обратно в руку, вы обязаны выкупить все карты в нём, потратив по 1 монете за каждую. **Например, если у вас в резерве 4 карты, вы не можете потратить 3 монеты, чтобы выкупить только 3 карты.** Выкуп резерва приостанавливает игру, но не оказывает иных эффектов на партию. За выкуп резерва вы можете заплатить картами дохода и металлическими монетами в любом сочетании. Предел руки не ограничен, поэтому в вашей руке может оказаться больше 7 карт после выкупа резерва.

Сбросить карту

Сбрасывая свою карту, помещайте её на верх вашей стопки сброса. Сбрасывая карту в общем запасе, помещайте её в соответствующую её колоде стопку сброса.

«Свежий взгляд» (карта начальной колоды)

Получите 1 металлическую монету. Вы можете сбросить все открытые карты одной из колод в общем запасе и выложить из этой колоды 3 новые карты. Если в общем запасе открыта только 1 или 2 карты выбранной колоды, сбросьте их все и откройте 3 новые карты из этой же колоды. Если в общем запасе нет открытых карт выбранной колоды, просто откройте из неё 3 новые карты. Сбрасывайте карты в соответствующие им стопки сброса.

Стопка сброса

Ваша стопка сброса всегда лежит лицевой стороной вверх. Вы в любое время можете просматривать вашу стопку сброса, стопку сброса соперника и стопки сброса всех колод в общем запасе.

Тактика

Карта тактики

Вы можете разыгрывать такие карты только в свой ход в фазе арены: перед вашей атакой или после неё. Эффекты тактики применяются немедленно. Полностью применив эффекты карты, поместите её на верх вашей стопки сброса.

Свойство «Тактика»

Это свойство встречается на картах гладиаторов, патронов и арен. Его, как и карты тактик, можно использовать только в свой ход в фазе арены — перед атакой или после неё, — но только если карта с этим свойством уже находится в игре. В свой ход вы не можете применить более 1 тактики, независимо от того, разыгрываете вы карту тактики или используете свойство «Тактика».

Урон

Когда вашему гладиатору наносят урон, выполните этапы, описанные на с. 16:

1. Назначение урона.
2. Розыгрыш реакций.
3. Получение урона.

Назначение урона

Выложите над картой гладиатора столько фишек урона, сколько ему хотят нанести.

Отмена урона

Возьмите с карты гладиатора столько фишек урона, сколько хотите отменить, и верните их в общий запас.

Отражение урона

Возьмите столько фишек урона, лежащих над картой гладиатора, сколько хотите отразить, и верните их в общий запас.

Перемещение урона

Возьмите столько фишек урона с одной карты гладиатора, сколько хотите переместить, и назначьте этот урон другому гладиатору, выложив фишки над его картой. Если о целях эффекта не сказано прямо, ограничений по целям нет (кроме того, что эффекты гладиаторов, тактик и реакций не могут воздействовать на компоненты на других аренах). Например, пармуларий может переместить урон с вашего гладиатора на гладиатора соперника на той же арене.

Переназначение урона

Возьмите столько фишек урона, лежащих над картой гладиатора, сколько хотите переназначить, и выложите их над картой другого гладиатора. Если о целях эффекта не сказано прямо, ограничений по целям нет (кроме того, что эффекты гладиаторов, тактик и реакций не могут воздействовать на компоненты на других аренах). Например, «Контрудар» может пере-

назначить урон с вашего гладиатора на гладиатора соперника на той же арене.

Получение урона

Возьмите все фишки урона, лежащие над картой гладиатора, и поместите их на эту карту. Так обозначается урон, полученный этим гладиатором. Урон, полученный гладиатором, сохраняется, пока этот гладиатор не потерпит поражение или фаза арены не завершится.

Только назначенный урон можно отразить или переназначить. Полученный урон нельзя отразить или переназначить, но можно переместить или отменить. Перемещая урон с одного гладиатора на другого, вы назначаете этот урон второму гладиатору, поэтому такой урон можно отразить или переназначить. Назначенный урон и полученный урон — это разные термины.

«Устранение» (карта начальной колоды)

Вы можете разыграть «Устранение», чтобы удалить из игры любую карту в вашей руке. Удаляя карту с помощью «Устранения», вы должны немедленно убрать её в коробку (нельзя сначала разыграть её эффект). Например, удаляя карту «Обычное дело» (в 1 монету), вы не можете использовать её для оплаты. Нельзя удалить карту «Устранение» с помощью её же эффекта.

Фишка кумира

В начале игры эта фишка находится у второго игрока. В конце каждой фазы арены участник с меньшим количеством фишек славы получает фишку кумира. В случае ничьей фишка кумира остаётся у текущего владельца.

Ход в фазе арены

Игрок с инициативой ходит первым в фазе арены. В свой ход вы можете применить 1 тактику и 1 раз провести атаку гладиатором (в любом порядке) либо выполнить только одно из этих действий. Нельзя применить 2 тактики или 2 раза провести атаку в один ход. Перед тем, как выполнять второе действие, сначала завершите первое.

Цель

Целью некоторых тактик и реакций становятся карты разных типов. Целью атак всегда становятся гладиаторы. Применяя эффект, действующий на «выбранный» или «любой» компонент, вы сами решаете, на какой компонент его применить. Если карту нельзя выбрать целью какого-либо эффекта, в свойствах этой карты об этом будет сказано прямо. Помните: цели тактик, реакций и гладиаторов должны находиться на активной арене. Если на карте не указаны разрешённые цели, то других ограничений нет. Например, с помощью «Реванша» вы можете переназначить 1 урон с вашего гладиатора на гладиатора соперника на той же арене.

Этот гладиатор

У большинства карт есть несколько копий. Эффект карты с указанием «этот гладиатор» относится только к ней, а не ко всем её копиям. Например, вы не можете разыграть реакцию вашего ретиария, когда ретиарий соперника атакует.



SPIELCRAFT
GAMES

