

Spartacus összefoglaló (kiegészítő szabályokat zöld dőlttel jelöltem, hogy fekete-fehérben is látszon):

Piac pakli = vagyontárgyak: gladiátorok, rabszolgák, felszerelések

Intrika pakli: cselszövés, reakció és őrkártyák

Játék előkészületek:

Aki a legnagyobbat dobja: választ házlapot, és megkapja a hozzá tartozó figurát, házjelzőket, és a házigazda jelzőt („HOST”). Ezután óramutató járásának megfelelően többi játékos is választ házlapot, kap hozzá figurát és házjelzőket.

Válasszuk ki a 8-8 kezdő gladiátor ill. kezdő rabszolga kártyát (a *kiegészítővel együtt játszva 8+3 illetve 8+4*), keverjük meg és mindenkinek osszunk a megfelelő számút ezekből (lásd házlapokon). A maradék visszakerül a piac pakliba. Mindenki megkapja az intrika pakliból a kezdő őreit a megfelelő számban (lásd házlapokon), ezek az asztalra kerülnek képpel felfelé. Mindenki megkapja a kezdő aranyait (lásd házlapokon), a többi megy a bankba.

Ezután meg kell keverni a piac és intrika paklikat, amik képpel lefelé lesznek, mellettük lesznek a dobópaklijaik képpel felfelé.

FONTOS: az arany bármikor gazdát cserélhet a játékosok közt!

Játékmód kiválasztása: gyors, normál vagy haladó (kezdő befolyás 7,4 ill. 1). A cél: 12 befolyás.

Karbantartás fázis:

1. Mindenki felfordítja kimerült vagyontárgyait, amelyek így újra használatra készen állnak.
2. A sérült gladiátorokra és rabszolgákra dobni kell, csak 4-5-6 dobásnál fordíthatók fel, 2-3-nál kimerültek maradnak, 1-nél meghalnak (piac dobópakli)!
3. Minden készen álló rabszolgáért 1 arany bevétel jár, minden készen álló gladiátor 1 arany kiadást jelent. Ha valaki nem tud vagy nem akar fizetni egy gladiátorért, eldobja.

Intrika fázis:

1. Minden játékos húz 3 intrika kártyát (ha elfogy a pakli, a dobót újra kell keverni). Az intrika fázis végén a kézlimitre figyelni kell! A fázis közben nem számít a kézlimit.
2. Ezután a házigazda köre következik. Köre során tetszőleges sorrendben és mennyiségben végrehajthatja az alábbi akciókat (fontos figyelni a házak speciális szabályaira és a kártyák egyéni képességeire!):
 - Intrika kártya pénzre váltása (lásd kártyán lévő aranyértéket)
 - Cselszövés („SCHEME”) kijátszása. Elegendő befolyás kell hozzá! Meg kell nevezni a célszemélyt, akár saját magunkat. A cselszövéshez kereshetünk támogatókat, a támogatók és a kártyát kijátszó befolyása ilyen esetben összeadódik. A támogatáshoz nem szükséges megmutatni a cselszövést, sőt akár hazudni is lehet róla, tehát a támogatónak láthatatlanban kell biztosítani a támogatását, és utólag már nem vonhatja vissza azt. A támogatás egyetlen cselszövésre vonatkozik, későbbiekre nem érvényes. A támogatások hatására nem változik senkinek a befolyása, csak egy pillanatnyi összeadás történik a sikeres kijátszás érdekében. A cselszövés hatása (ha nem lett megakadályozva) a kijátszást követően azonnal érvényesül, és az esetleges költségeket is azonnal ki kell fizetni, majd a kártya eldobásra kerül. Megakadályozott cselszövésnek nincs hatása, de költsége sem, ettől függetlenül a kártya eldobásra kerül.
Ha valaki támogatást szerzett egy cselszövéshez, akkor azt ki kell tennie az asztalra, és vissza már nem lehet vonni. De még a célszemély megnevezése előtt is lehet vesztegetni! Ha kísérlet történt a cselszövés megakadályozására (reakció vagy őrkártya), akkor a célszemély sem változtatható már meg.
 - Reakciók más körében is kijátszhatók, és nem korlátozódnak az intrika fázisra. Itt is figyelni kell, hogy elegendő befolyásunk legyen a kijátszáshoz. Mivel itt gyors válaszról van szó, nincs idő támogatókat keresni. Ez a kártya is eldobásra kerül kijátszása után. A cselszövéseket megakadályozó reakció kártyák (amelyeken szerepel a „Foil the Scheme”) közvetlenül egy másik

játékos cselszövése után játszhatók ki. Bármely cselszövése megakadályozására alkalmasak, nem csak az ellenünk kijátszottakra! *Bizonyos reakciókártyák (befolyás-összehasonlító reakciókártyák, amelyeknél a bal felső sarokban szám helyett nyíl található) csak akkor játszhatók ki, ha a célszemély befolyásánál magasabb ill. alacsonyabb a befolyásunk (egyenlő nem elég). Ezekhez a típusokhoz ugyanúgy nem szereshető támogatás, mint a többi reakciókártyához.*

- Őrkártyák (speciális reakció kártyák): csak az ellenünk kijátszott cselszövések ellen használhatjuk ezeket. Használatkor el kell dobnunk, és kockadobással kell ellenőrizni, hogy sikeres volt-e: 4-5-6 dobás esetén a cselszövése megakadályozásra kerül! Ha nem sikerül, kijátszható újabb és újabb ör korlátlan számban, sőt ha nem volt sikeres egy vagy több őrkártya, sima reakciókártya is kijátszható utánuk. Az ör kártyák az asztalon és a kezünkben is lehetnek. Bármikor letehetjük őket az asztalra, vissza azonban nem vehetők. Mi a különbség a kétféle ör közt? Az asztalon lévő örök vagyontárgyként adhatók -vehetők a piac fázisban, nem növelik a kézilimitet, de információt jelentenek az ellenfeleknek. A kézben tartott örökkel rejtve marad a védelmünk az ellenfelek elől, de foglalják a helyet a kezünkben.

Köre végén a játékos ellenőrzi a kézilimitjét, majd a tőle balra ülő játékos következik.

FONTOS: Az intrika fázis során bármikor meg lehet vitatni, hogy ki melyik lapot játssza ki, lehet arannyal vesztegetni, de vagyon kártyákat nem lehet cserélni ebben a fázisban! Intrika kártyákat sosem lehet cserélni!

Meg lehet mutatni másoknak kártyákat. Azért is kérhető pénz, hogy valamit ne játssz ki!

Piac fázis:

1. Nyílt piac: szabadon lehet adni venni a vagyontárgyakat (gladiátorok, rabszolgák, felszerelések és lehelyezett őrkártyák, tehát végül is minden ami lent van) egymás közt, tetszőleges összegért. A banknak is eladhatóak a vagyontárgyak, a rájuk írt aranyértékért. Aki végzett a piacolással, dugja el (a kezébe) az aranyait. Ha mindenki eldugta, véget ér a nyílt piaci rész (a pénz egészen a fázis végéig tartunk titokban!).
2. Aukció: játékos számnak megfelelő számú kártyát képpel lefelé az asztalra teszünk a piac pakliból. Egyesével felfedjük és titkos licitre bocsátjuk a kártyákat (csukott kezünkbe veszünk aranyakat és egyszerre mutatjuk meg). Csak a nyertes fizet. Döntetlennél az érintettek maguk elé teszik az addigi licitet, és újabb titkos körök következnek, amíg el nem dől a licit. Ha valamelyik licitkörben mindenki 0-t licitál, sikertelen a licit, a lapot senki sem szerzi meg, eldobásra kerül.
3. Végül licitálni kell a házigazda szerepért: itt nem lehet sikertelen a licit, végső esetben kockadobással kell dönteni. (A házigazda jelzőnek nagyon fontos a szerepe: 1 befolyáspontot szerez aki megnyeri, plusz nagyban befolyásolja, hogy kik lesznek a következő játékok résztvevői, így újabb befolyást és aranyakat érhet. *Primuszok esetén még több haszon származhat a házigazda jelzőből*). Ezután mindenki visszateszi a pénzét a kincstárába.

Aréna fázis:

1. A házigazda kap 1 befolyást.
2. Meg kell határozni, melyik két harcos küzd egymással a játékokon. A házigazda meghívhat 2 játékost (aki saját maga is lehet), hogy vegyen részt egyik rabszolgájuk vagy gladiátoruk a küzdelemben. Egyszerre csak 1 meghívás történik. Amikor az I. játékos elfogadja a meghívást, kiválasztja harcosát, és felszereléseivel együtt (max 1-1 fegyver, pajzs és speciális felszerelés) az aréna szélére helyezi, bábuját pedig az aréna I. mezőjére. Ez a felállítás nem változtatható meg. Amikor a II. játékos is elfogadja a meghívást, ugyanígy tesz, az aréna túloldalán, bábuja a II. mezőre kerül. Ha valaki nem akarja vagy nem tudja elfogadni a meghívást, 1 befolyást veszít! Ilyenkor mást kell meghívni. Ha már nincs kit meghívni a házigazdának, végső esetben kötelező magát meghívni. Ha csak 1 játékos venne részt a küzdelemben, az aréna fázis véget ér.

Ha a házigazda befolyása legalább 10, a hagyományos játékok helyett rendezhet Primuszt! Az egyik reakciókártyával kikényszeríthető a játéknak ezen a pontján a Primusz, függetlenül attól, hogy mennyi befolyása van a házigazdának. (Ez akkor is működik, ha már legalább 10 befolyása van a házigazdának.) A Primuszhoz négy harcost kell összeszedni. Első körben minden játékost legalább egyszer meg kell hívni, mielőtt valakit újra meghívni a házigazda. Egy játékos csak kétszer hívható meg. Szokásos módon, ha valaki nem fogadja el a meghívást, veszít 1 befolyást, de többet nem hívható meg ebben a fázisban. A 4 harcosból a házigazda képez 2 db 2 fős csapatot, de ha egy játékosnak két harcosa is van, akkor azok

mindenképp egy csapatban lesznek. Az I. csapat harcosai az I. mezővel szomszéd hexákon kezdenek, a II. csapat harcosai pedig a II. mező mellett.

Ha nem sikerül négy harcost biztosítani, a Primusz helyett sima játékok lesznek, a két legkorábban meghívott harcos részvételével.

3. A két résztvevő a harcosa minden támogatás jelzője után 2 aranyat kap, a bajnok jelző után pedig 6-ot.
4. Ezután lehet fogadni. A fogadás egyszerre történik, ha ez nem megvalósítható, akkor a házigazdával kezdve egyesével. 4 féle dologra lehet fogadni (lásd tábla 4 sarka), mindegyikre max. 3 arany tétben. Házjelzőkkel kell jelezni, melyik tét kié. Saját harcosa ellen senki sem fogadhat. Mire lehet fogadni: a győztes személyére (1:1-ben fizet a bank), illetve történik-e sérülés vagy lefejezés (2:1-ben fizet a bank). *Primusz esetén csapat győzelmére lehet fogadni, illetve arra, hogy bárki a 4 harcos közül megsérül-e vagy bárkit lefejeznek-e.*
5. A harcban a résztvevők a kártyájukon lévő számoknak megfelelő számú kockákat használhatnak 3 színben: támadás=piros, védekezés=fekete, sebesség=kék kockák. Sérüléskor ezeknek a kockáknak a száma csökken. Az egészség a harcos összes kockaszámával egyenlő! *(Primusz során bármely csatakörben a kezdődobás előtt az „áruló” speciális képességű gladiátorok átállhatnak a másik csapathoz, feltéve ha előtte nem egyedül voltak a csapatukban. Így akár 3 az 1 elleni csata is lehetséges!)* Minden csatakör kezdődobással kezdődik, amelyben a sebesség kockákkal kell dobni, és akinek az összeg nagyobb, az dönti el, hogy elsőként vagy másodikként következzen az adott körben. Döntetlennél újradobás. *Primusz esetén mind a 4 játékos külön dob, mindkét csapatból a jobb eredmény számít. Döntetlen esetén a másik csapattagok eredményeit vetjük össze, ha az is döntetlen, akkor mindenki újra dob.*

Primusz esetén a csatakörben felváltva következik egyik illetve másik csapat, egészen addig, amíg minden harcos pontosan egyszer sorra nem került. Ha egy csapaton belül vita alakul ki, hogy ki következzen, kockadobással kell dönteni. (Az „Amikor támad”, „Amikor védekezik” speciális szabályok csak az adott harcosra vonatkoznak, a csapattársra nem!).

A csatakörben a sorra kerülő játékos egyszer támad és mozog vagy mozog és támad. A mozgás során annyi hexát léphet, amennyi a sebesség kockáinak száma. A támadás a szomszéd hexán lévő ellenségre irányulhat *(Primusz során csapattársat támadni tilos!)*, a támadó a támadó kockáival dob, a védekező a védő kockáival. Mindkét fél csökkenő sorrendbe rendezi kockáit, és a két sort egymás alá teszik. Minden olyan kockapárnál, ahol a támadó kocka nagyobb, sérülést visz be a támadó. Ha több támadó kocka van, a többlet támadókockák 3-tól számítanak találatnak. Ha több védőkocka van, a többlet védőkockák hatástalanok. Minden sérülés egy kocka elvesztését jelenti. Nem csökkenhet egy harcos egyik kockaszáma sem 0-ra egészen addig, amíg a másik két típusból 1-nél több kockája van.

A küzdelem akkor ér véget, amikor valamelyik harcosnak egyik kockatípusa elfogy. 3 lehetséges kimenetel: 1 kockatípus fogy el= megadás; 2 kockatípus fogy el=sérülés; 3 kockatípus fogy el = lefejezés. *Primusz esetén ha egy harcos kiesik, akkor eltávolításra kerül a bábuja, de a harc folytatódik egészen addig, amíg egy csapat minden harcosa ki nem esik.*

Sérülésnél a harcos kimerült lesz és kerül rá egy sérülésjelző, amely a következő karbantartás fázisban kerülhet le róla. Lefejezéskor a harcos meghal, és a dobópaklira kerül, de a felszerelése visszakerülnek a játékoshoz.

FONTOS: a csatakörben végig minden lehetséges kockával kell dobni! Önként nem dobhatunk kevesebbel, mint amennyi rendelkezésünkre áll, hogy ezzel befolyásoljuk a fogadások végeredményét!

6. A harc győztese szerez egy befolyást, maga a harcos pedig kap egy támogatás jelzőt. A 3. támogatás jelző után bajnokká válik a harcos, ilyenkor a 3 jelzőt bajnok jelzőre kell cserélni, ami élete végéig rajta marad. Amikor egy játékosnak lesz egy bajnoka (akár győzelemmel, akár adásvétellel), kap 1 befolyást, aki pedig elveszít egy bajnokot, elveszít 1 befolyást is.

Primus esetén minden a győztes csapatban részt vevő játékos szerez egy befolyást (akkor is csak 1-et, ha 2 harcosa vett részt!), függetlenül harcosai állapotától. A győztes csapat túlélő harcosai egy-egy támogatás jelzőt is kapnak.

Ezután el kell rendezni a fogadásokat. A vesztes tétek a bankba kerülnek, a nyerteseket a bank fizeti ki. A házigazda dönt a vesztes harcos sorsáról (élet vagy halál), jelzi a mutatóujjával a döntését. Halál esetén a harcos a piac dobópaklira kerül, felszereléseit viszont visszakapja a játékos. Az ily módon megölt harcos minden támogatás jelzője után veszít a házigazda 1 befolyást. Bajnokot pedig nem is lehet megölni így.

Primusz esetén a vesztesekről egyszerre kell döntenet! Vagy mindkettő életben marad, vagy mindkettő meghal.

FONTOS: Pénzmozgás, vesztegetés ilyenkor is végig lehetséges, a játékokra invitáláskor is, az élet-halál döntéskor is, stb. De vagyonkártyák nem cserélhetők az aréna fázisban!

Győzelem: ha bármelyik fázis végén 12 befolyása van egy játékosnak, ő a győztes. De ha a fázis közben van 12 pontja, még nem garantált a siker. Egyrészt csökkenhet a pontja a fázis végéig, másrészt addig többen is elérhetik a 12 pontot. Ha többen is elérték a 12 pontot, az arénában dől el a győzelem. Kettes holtversenynél normál csata dönt. Hármasholtversenynél először az a páros küzd, akiknek kevesebb az arany+gladiátor+felszerelés összértéke, majd a harmadik megküzd a párbaj győztesével. A második párbaj győztese nyeri a játékot. Ha négyesholtverseny van, akkor a fenti összérték alapján a két leggyengébb és két legerősebb küzd, majd a győztesek egymással.

Ötös vagy hatos holtverseny esetén a négy legmagasabb összértékű játékos dönti el egymás közt a végeredményt a négyesholtverseny szabályainak megfelelően.

Ha a holtverseny eldöntéséhez két mérkőzést kell valakinek vívnia (pl. négyesholtverseny megnyeréséhez), akkor a második mérkőzés előtt visszakapja az első mérkőzésen elvesztett kockáit!

Ha a holtversenyt eldöntő mérkőzésekre valaki nem tud kiállítani harcost, veszít 1 befolyást. Ha senki sem tud kiállítani játékost, minden érintett veszít 1 befolyást, és a játék folytatódik. Ha csak egy holtversenyes játékos tud kiállítani harcost, ő a győztes.

Speciális képességek:

kártya kimerülés (kimerült kártyák semmilyen módon nem használhatóak, úgy kell rájuk tekinteni, mintha ott sem lennének, így pl. nem is adhatók-vehetők-cserélhetők), kocka újradobás (csak saját kockára vonatkozik), párok és drillek (egy drill nem számít 2 párnak), hatótávolság (messzebről is támadható az ellenség), gyors támadás (sebesség kockák a támadás kockák helyett), sérülés megakadályozása, extra sérülés, háló (a csatakör kezdődobása helyett, mintha a hálót kijátszó nyerte volna a dobást).

Két új ház van a kiegészítőben:

Seppius ház képességei:

Beavatkozás: Egy konkrét kártyához nagyobb befolyást írhatnak elő. Ha ezek után a kártyát már nem lehetne kijátszani, vissza kell venni a kézbe. Egy másik példány ugyanebből kijátszható az eredeti befolyásért! Sőt ugyanazt is meg lehet próbálni kijátszani újra, csak a szükséges befolyást biztosítani kell hozzá. A megemelt befolyásszükséglet a fázis végéig érvényes. A beavatkozást nem lehet használni befolyás-összehasonlító reakciókártyákra.

Befolyásosság: Ha bármikor egy másik játékos sikeresen kijátszik egy cselszöveget, amely a bankból pénzt fizet, Seppius mindig kap 1 aranyat (nem csökkentve a bank által egyébként kifizetett összeget).

Varinius ház képességei:

A Szenátus akarata: Intrika fázisonként egyszer követelheti egy cselszöveget (sajátja vagy másé) támogatását valamelyik játékostól. Ehhez nem kell megmutatnia a lapját. Ha a célszemély ezt megtagadja, 1 befolyást veszít.

Róma Preátora: Ez a képesség csak akkor használható, ha a dobópakliban van őrkártya. Lényege, hogy a dobópakliból az örök kimerült vagyontárgyként elé kerülnek. Ha a Varinius ház játszik, célszerű külön őrpaklit képezni a dobópakli mellett.

(balijan2@freemail.hu, 2014)