



Tanuld meg a játékot az oktatóvideóból.

A lanisták Róma hírhedt fickói voltak. Gladiátorokat képeztek ki, edzették és adták-vették őket. A viadalok megszervezésére is legtöbbször őket kérték fel. Ilyenkor pénztől és érdektől vezérelve küldték az arénába a harcosokat, hisz számukra az igazi tétet és izgalmat a fogadások jelentették. Akkoriban ezt **Sponsiónak** nevezték, és ez volt a nagy intrikák játéka!

Menjünk vissza Domitianus idejébe, és képzeljétek el, hogy lanisták vagytok. A ti feladatotok az év végi gladiátorviadal megrendezése. Egyesével fogjátok kitenni a gladiátorkártyáitokat az „arénába” – ahol mindig az erősebb nyer. Próbáltok majd küzdelmeket megnyerni vagy épp elveszíteni... Mind más-más célt követve, merthogy előzőleg fogadtatok az összecsapásokra!

ÁTTEKINTÉS

A Sponsióban négy körötök van arra, hogy fogadásokon keresztül célokat határozatok meg egy ütészívós játékra. Fogadhattok a viteleitekre, azok színére, az utolsó vitelre, a legerősebb lapokra, de még ellenfeletek bukására is. Akár négy fogadásotok is lehet, de legtöbbször megéri, ha kört áldoztok arra, hogy növeljétek fogadásaitok sanszát vagy szorzóját, vagy újraköszetek egy elszietett vagy blöffölt fogadást.

A játékban kétféleképpen juthattok el a győzelemig: összegyűjtötök legalább 30 érmét (itt ez a győzelmi pont) vagy zsinórban megnyertek 9 fogadást!

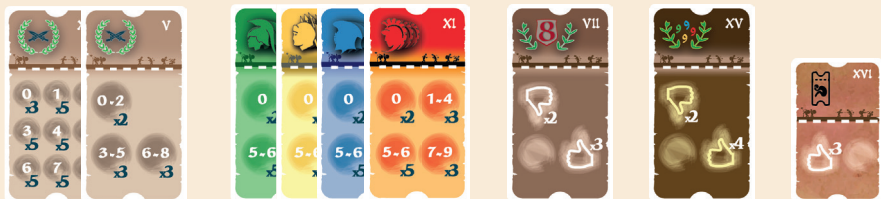
JÁTÉKELEMELK ÁTTEKINTÉSE

4 játékosztábla, 4 sorozatjelölő – a táblán tartjátok az érméket, és a rajta levő számlálón követtétek a zsinórban nyert fogadásaitokat.

36 gladiátorkártya – négy színben, mindegyik 1–9 értékkel

16 fogadószelvény, 20 fogadásjelző

A játék központi eleme – ezeken jelölitek be a tippeket a kártyacsatára. A 3 fős játékban 8-at használtak belőlük, a 4 fős játékban 12-t.



1. ábra: Minden szelvényen több fogadás is van. A fogadások mellett van egy szorzó, ami mutatja, hogy helyes tipp esetén a befizetett összeg hányszorosát kapjátok meg érmékben. Egy játékos öt különböző dologra is fogadhat:

- az ütésekre (cappuccino színű) – hány ütést fog megnyerni;
- az elvitt lapokra (zöld, sárga, kék, piros) – hány lapot visz egy adott színből;
- az utolsó ütésre (barna) – meg fogja nyerni vagy nem;
- a 9-es lapokra (sötétbarna) – minden 9-es fog ütni vagy nem;
- egyik ellenfele ellen (a XVI-os) – ellenfele fogadást fog veszíteni.

4 képességzseton – mindegyik egy extra képességet vagy akciót ad.

44 érme – 1, 5 és 10 értékekkel.

ELŐKÉSZÜLETEK

- (1) Az összes érme kerüljön az asztal közepére – ez a közös kassza.
- (2) A 3 fős játékban a kártyapakliból vegyétek ki az egyik színt (bármelyiket).
- (3) Helyezzétek a fogadószelvényeket az asztal közepére (az érmék közelébe):
 - 3 fős játékban az 1-től 8-ig számozottakat és a 16-os kontrázó szelvényt. A többi (és azt, amellyikkel a kivett színre fogadnátok) tegyétek vissza a dobozba.
 - 4 fős játékban az 5-től 15-ig számozottakat és a 16-os kontrázó szelvényt.
- (4) Helyezzétek a képességzsetonokat a fogadószelvények mellé.
- (5) Mindenki helyezzen maga elé 1 játékosztáblát.
- (6) Mindenki vegyen el 1 sorozatjelzőt, és tegye a tábláján az üres pozícióra.
- (7) Mindenki tegyen 10 értékben érmét a táblájára.

Ezután kezdődhet a többfordulós játék, a legidősebb játékos lesz az osztó!



2. ábra: Példa a 4 fős játék előkészítésére – érmék, 12 szelvény, 4 zseton. Osztáskor még melléjük kerülnek a talonlapok (ezekből cserélhetek).



3. ábra: Minden játékos előtt van egy tábla – ezen tartja az érméit, és követi a zsinórban megnyert fogadásait (egy jelölt mozgat a számlálón). A tábla bal oldali része a **fogadózóna** (ide helyezi a fogadószelvényeit), a jobb oldali meg az **információs zóna** (ide teríti ki a nyílt lapjait).

FORDULÓ ÁTTEKINTÉSE, JÁTÉKMENET

Minden forduló három jól elkülöníthető fázisból áll:

Fogadások fázisa → **Küzdelmek fázisa** → **Kifizetések fázisa**

Az első fázisban mindenki összeállítja a végleges kezét, és megpróbál minél több (és értékesebb) fogadást kötni a második fázisban sorra kerülő ütészívós kártyacsatára. A harmadik fázisban érméket kaptok a megnyert fogadásokért, a fordulógyőzelemért, és opcionálisan a zsinórban megnyert fogadásokért is.

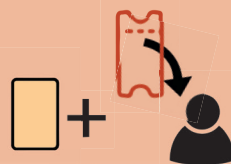
I. FÁZIS – FOGADÁSOK FÁZISA (Sponsio)

Az osztó megkeveri a kártyákat, és egyesével kioszt mindenkinél 8 lapot. A többi – ezek a **talonlapok** – színnel felfelé kiteszi a zsetonok mellé (2. ábra).

Az osztótól balra ülő játékos kezd, majd **4 körön keresztül**, az óramutató járása szerint haladva, egymás után következtek. Az épp soron lévő játékos, ha nem passzol, akkor **először kiteríti a kezéből egy lapot** – ezt színnel felfelé az információs zónába rakja –, majd az alábbi 3 akcióból végrehajt **egy**et:

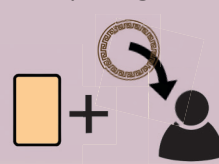
A. FOGAD

Elvesz 1 fogadószelvényt, a fogadózónába helyezi, bejelöli a fogadást, majd fizet 1 érmét a közösbe.



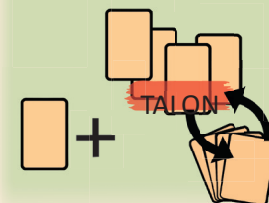
B. ZSETONT VESZ

Elvesz 1 zsetont, kifizeti az árát, és kap egy extra akciót vagy képességet (lásd Képességzsetonok).



C. KÁRTYÁT CSERÉL

Felvesz 1 talonlapot, és a **kezéből** kirak egyet a helyébe, színnel felfelé.



- (1) **A kiterített kártyák nyílt lapok**, ezeket már nem cserélhetitek!
- (2) **Két azonos színű szelvényet nem lehet!** Például az V-ös és a VI-os.

A zsetonok ára: 1 érme a közösbe vagy 1 újabb kiterített kártya – a kezetekben lévő **legnagyobb** lap –, ahogy az a zsetonon szerepel.

Ha egy játékosnak a 4. kör végére sincs fogadása, akkor Troll szerepet vesz fel, és a többiek buktatásával szerzi az érméket. Több Troll is lehet, de nem mindenki: ha addig nincs fogadás, a 4. körben az osztó kell fogjon!

II. FÁZIS – KÜZDELMEK FÁZISA

Ezt 8-8 lappal vívjátok meg – a kezetekben lévőekkel és a nyílt lapokkal.

Akinél a Küzdelemzseton van, az kezd, és kiteszi a zseton alatti lapot. Ha senki sem vette el a zsetont, akkor az osztótól balra ülő kezd, és kiteszi bármelyik lapját. Ezután, az óramutató járása szerint haladva, mindenki kitesz egy ugyanolyan színű lapot (ha van). Aki a legerősebb ugyanolyan színűt tette, az viszi el az ütést. Ha valaki nem tud a hívott kártyával azonos színűt tenni, akkor egy tetszőlegesen tesz. Aki vitte az ütést, annak kell hívnia a következő ütéshez, és ez így megy, amíg el nem fogynak a lapok.

Fontos: Valahányszor egy játékos 9-es lappal üt, az ütőlapot színnel felfelé teszi maga elé!

III. FÁZIS – KIFIZETÉSEK FÁZISA

• Először mindenki értékeli a fogadását. A **bukott** fogadások szelvényeit a hátoldalukra fordítjátok, a **megnyerteké**re pedig annyi érmét raktok a közösből, amennyi a fogadás szorzója. Ha egy fogadás duplán volt megtéve (lásd Duplázózseton), akkor a kétszeresét. Fontos, a Kontrázószelvény ahhoz a játékoshoz kerül át, aki azt használta.

Troll: A többiek bukott szelvényei után 2-2 érmét rak a fogadózónájába. Ha a többiek összes szelvénye nyerő, akkor pedig befizet 4 érmét a közösbé.

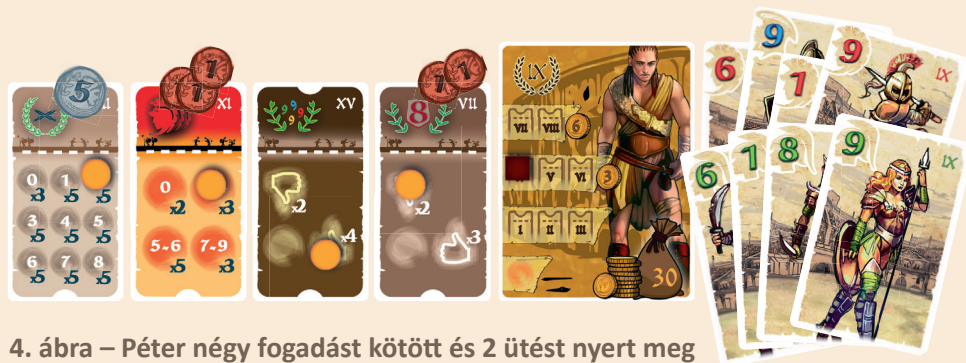
• Ha egy játékos minden fogadását megnyerte, akkor a sorozatjelölőt előre mozgatja a számlálón. Annyi mezőt, ahány fogadása van. Ha viszont egy fogadást is elbukott, akkor a jelölőt az üres pozícióra viszi.

Troll: A többiek bukott fogadásai után 1-1 mezőt mozgatja előre a jelölőt. De ha minden fogadásukat megnyerték, akkor az üres pozícióra viszi.

• Az osztótól balra ülővel kezdve, sorban eldöntitek, hogy érmékre váltjátok-e a zsinórban megnyert fogadásaitok sorozatát. Ha igen, akkor annyi érmét raktok az egyik szelvényetekre, amennyi a sorozat értéke, majd a jelölőt az üres pozícióra viszitek.

• Aki a legtöbb érmét gyűjtötte, az a fordulógyőztes, és még kap 2 érmét. Ha több fordulógyőztes van, akkor csak 1-1 érmét kapnak.

Fontos: A fogadózónában lévő összes érme beszámítódik: a fogadásokból és a sorozat beváltásából jövők és a 3 érmés zsetonon lévők.



4. ábra – Péter négy fogadást kötött és 2 ütést nyert meg – piros 9-cel és zöld 9-cel, és egyik sem az utolsó ütés.

Első fogadása – Pontosan 2 ütést fog nyerni! Összesen 2 megnyert ütése van, így ezt a fogadását megnyeri (5-ös a szorzó, 5 érmét rak a szelvényre).

Második fogadása – 1, 2, 3 vagy 4 piros lapja lesz a végén! Összesen 3 piros lapja van, így ezt a fogadását is megnyeri (3 érmét rak a szelvényre).

Megjegyzés: a zöld, sárga, kék szelvényekkel is hasonlóan fogadunk.

Harmadik fogadása – Minden 9-es lap fog ütni! A kék 9-cel nem ütött, így ezt a fogadását elveszíti. Ezt a szelvényt a hátoldalára fordítja.

Negyedik fogadása – Nem nyeri meg az utolsó ütést! Egyik ütése sem volt az utolsó, így ezt a fogadását is megnyeri (2 érmét rak a szelvényre).

Mivel volt bukott fogadása, Péter a sorozatjelölőt leviszi az üres pozícióra. (Ha például a kék 9-es ütött volna, akkor minden fogadását megnyeri, a jelölőt 4 mezőt vihetné előre, és a sorozata 6 érmét érne – ha beváltaná).

Péter 10 érmét gyűjtött, a fordulógyőzelem odaítélésekor ennyivel számol.

A FORDULÓ VÉGE

A fordulógyőzelemért járó érmék szétosztásával lejár a forduló. Mindenki a táblájára gyűjti az összes érméjét, és bemondja azok számát.

Ha senki sem teljesítette egyik győzelmi feltételt sem, akkor a szelvények és a zsetonok visszakérülnek a helyükre, és új forduló kezdődik. Az lesz az új osztó, aki a legtöbb érmével rendelkezik, egyenlőség esetén a régi osztó.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amikor egy játékos teljesíti a győzelmi feltételt:

- a sorozatjelölővel a számláló győzelmi mezejébe ér (a 9-es mezőbe),
- vagy összegyűjt 30 érmét.

(1) Ha többen is teljesítették, akkor az nyer, aki a sorozatot teljesítette.

(2) Ha többen is ugyanazt a győzelmi feltételt teljesítették, akkor az nyer, akinek több érméje van. Egyenlőség esetén az, aki az utolsó fordulóban több érmét gyűjtött. További egyenlőség esetén több győztest hirdetnek.

Ha az **ötödik forduló végére** senki sem teljesítette egyik győzelmi feltételt sem, akkor mindenki érmékre váltja a sorozatát, és a legtöbb érmével rendelkező játékos nyer. Egyenlőség esetén az, aki az utolsó fordulóban több érmét gyűjtött. További egyenlőség esetén több győztest hirdetnek.

KONTRÁZÓSZELVÉNY

Az egyetlen szelvény, amit elvételkor nem a fogadózónátokba helyeztek, hanem egy ellenfeletek elé – merthogy az ő bukására fogadtok!

A szelvény a Kifizetések fázisában kerül a fogadózónátokba. Ha **megnyeritek a fogadást** (ellenfeletek legalább egy fogadást elveszít), akkor ráraktok 3 érmét a közösből, ha **elveszítitek a fogadást** (ellenfeletek minden fogadását megnyeri), akkor a hátoldalára fordítva. Ennél a fogadásnál is használhatjátok a Duplázózsetont!



KÉPESSÉGZSETONOK

KÜZDELEMZSETON

Azonnal kiraksz a táblád fölé egy nyílt lapot (színnel felfelé), és ráhelyezed a zsetont. A Küzdelem fázisában te leszel a kezdő, és a most kirakott kártyát hívod ki elsőnek.



DUPLÁZÓZSETON

Kiteszed a fogadózónádba, és egy későbbi körödben dupla téttel fogadhatsz (**ha akarsz**). Úgy fogadsz dupla téttel, hogy elveszel egy szelvényt, ráarakod a Duplázózsetont, 2 jelzővel jelölöd meg, és ezért 2 érmét fizetsz be a közösbé. Ha megnyered, akkor a szorzó kétszeresét kapod.



FRISÍTÉSZSETON

Azonnal ráhelyezed az egyik szelvényedre, és módosíthatod a megtett fogadást (**ha akarod**). **Fontos:** Duplán megtett fogadást már nem módosíthatok, és akkor sem módosíthatok fogadást, ha letették eléd a Kontrázószelvényt.



3 ÉRMÉS ZSETON

Azonnal a fogadózónádba helyezed, és ráarksz a tábládról **3 saját érmét**. Ez 3 érmét jelent a fordulógyőzelem odaítélésekor.



Szerző: Dorsonczky József
Grafika: Czank Nikolett

© 2017, OVECo Kft. – Minden jog fenntartva.

Importálja: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
info@gemker.hu
www.gemker.hu

