

SPARTACUS: A game of blood and treachery

(traduzione ad opera di Aibindrye per la "Tana del Goblin")



INTRODUZIONE

Siamo a Capua. In questo gioco ci troveremo ad interpretare i panni di un Dominus, il capo di una casata e proprietario di una Ludus (una scuola di addestramento per gladiatori). Grazie alla possibilità di ospitare i prestigiosi giochi che si terranno durante la partita, ogni casata cercherà di raggiungere prima della altre la posizione di massima influenza cittadina. Tutto sarà consentito per raggiungere lo scopo: si lotterà per il dominio attraverso un'astuta combinazione di mosse politiche e gloriose battaglie tra le sabbie dell'arena.

Come Dominus, avrai una certa varietà di risorse a tua disposizione: le guardie ti proteggeranno dai complotti orditi dai tuoi avversari; gli schiavi gestiranno la tua casa e guadagneranno l'oro di cui avrai bisogno ed i gladiatori che alleni nella tua Ludus lotteranno per raggiungere l'agognata gloria per se stessi e accrescere l'influenza personale del loro Dominus.

✓ **Mazzo di carte MARKET (mercato)**

Il mazzo di carte Market contiene beni (**assets**) che possono essere acquistati da ogni Dominus per migliorare la propria posizione nella società. I beni includono: gladiatori, schiavi ed equipaggiamenti.

➤ **CARTE GLADIATORE**

I gladiatori sono schiavi eccezionali, allenati a combattere nell'arena per accrescere l'influenza e la gloria della propria casata. Mantenere una grande scuderia di gladiatori è un modo per incrementare l'influenza.

➤ **CARTE SCHIAVO**

Gli schiavi sono servi del Dominus: recuperano denaro e procurano altri servigi. Gli schiavi aiutano ad incrementare la ricchezza della propria casata.

➤ **CARTE EQUIPAGGIAMENTO**

Le carte equipaggiamento rappresentano figurativamente tutto il lavoro di addestramento fatto dai gladiatori delle casate, nell'uso di equipaggiamenti specializzati (più che l'essere solo una spada o un elmetto). Ci sono tre tipi di equipaggiamento: armi, armature e carte equipaggiamento speciali. Solo una carta di ogni tipo (al massimo) può essere usata in ogni combattimento nell'arena.

✓ **Mazzo di carte INTRIGUE (intrigo)**

Il mazzo di carte Intrigue contiene tutti i tipi di piani e macchinazioni che ogni Dominus potrà ordire contro i propri rivali. Il mazzo include: piani (**schemes**), reazioni (**reactions**) e guardie.

➤ **CARTE DEI PIANI (SCHEMES)**

Queste carte consentono di ordire una grande varietà di subdole manovre. Puoi anche scambiare queste carte con la banca in cambio di denaro al momento opportuno. Tutti i piani, per essere portati a termine, hanno un minimo di influenza richiesta (segnata in alto a sinistra sulla carta).

➤ **CARTE REAZIONE (REACTIONS)**

Le reazioni sono potenti manovre contrastanti, giocate in risposta ad altri eventi durante la partita. Alcune di esse servono proprio per sventare i piani orditi dagli altri giocatori.

➤ **CARTE GUARDIA**

Queste sono delle particolari carte Reaction che possono essere usate esclusivamente per sventare piani che riguardano la propria casata. Le guardie possono però fallire nel proprio intento ed in tal caso sarà possibile utilizzarne altre. Le guardie possono essere tenute in mano o poggiate sul tavolo come un bene.

✓ **Carte delle Casate**

Queste si posizionano al centro della propria area di gioco e segnano il livello di influenza cui ci si trova durante la partita. Inoltre, contiene informazioni circa i beni (assets) di partenza della casata stessa: gladiatori, schiavi, guardie e denaro. Ogni casata ha differenti abilità speciali e beni di partenza.

✓ **Dadi**

Ci sono tre diversi tipi di dadi: rossi, neri e blu. Ogni colore è usato per un differente attributo: rosso per l'attacco, nero per la difesa e blu per la velocità. Durante il combattimento, il numero di dadi che si possono giocare determina lo stato di forma del proprio combattente.

✓ **La plancia di gioco (arena)**

La plancia di gioco viene utilizzata come arena, laddove i gladiatori esercitano la loro arte sanguinaria. Le scommesse vengono piazzate ai quattro angoli, come indicato.

✓ **Le miniature dei gladiatori**

Queste miniature rappresentano il proprio combattente nell'arena. Ogni giocatore userà la propria (sempre la stessa) per tutta la durata della partita.

PANORAMICA DI GIOCO

Ogni turno inizia con il Mantenimento (**Upkeep**) ed è quindi seguito da tre fasi:

1. Fase **Intrigo**
2. Fase **Mercato**
3. Fase **Arena**

Durante la **Fase Intrigo**, le casate "svelano le loro trame" (giocando **Scheme Cards**), sperando di incrementare le proprie fortune indebolendo, al contempo, quelle degli avversari.

Durante la **Fase Mercato**, i giocatori comprano, vendono e scambiano beni (gladiatori, schiavi e guardie). I giocatori possono anche generare aste per la compravendita di questi beni.

Durante la **Fase Arena**, si svolgono i più truci giochi di sangue. I gladiatori di due casate saranno contrapposti in una lotta brutale, il cui premio sarà la grazia per sé e l'influenza per il loro Dominus.

Lo scopo del gioco è diventare la casata più influente di Capua, garantendo il potere della tua famiglia per gli anni a venire.

SPIRITO DEL GIOCO

Durante la partita i giocatori corromperanno, avveleneranno, tradiranno, ruberanno, ricatteranno e si indeboliranno l'un l'altro. Il denaro passerà di mano tante e tante volte, per "garantirsi" supporto, chiedere l'aiuto di qualcuno o influenzare le proprie decisioni. Sarai il rispettato e fiero giocatore per cui ogni parola data è un impegno o il freddo cospiratore le cui alleanze cambiano al cambiar del vento?

MA - Non essere stupido. Si gioca per divertirsi. Tu stai giocando per divertirti con i tuoi amici – tienilo a mente quando avrai intenzione di distruggere le loro casate.

SET UP

Ogni casata ha i propri punti di forza e le proprie debolezze. Alcune baseranno le proprie fortune sulla loro scuderia di gladiatori per condurli alla vittoria, altre punteranno maggiormente su una efficace difesa. Utilizzare al meglio i propri punti di forza è la giusta chiave.

1. SELEZIONE DELLE CASATE

Ogni Dominus lancia un dado. Il Dominus che otterrà il valore più alto sceglierà la carta della Casata che predilige e riceverà la corrispettiva miniatura del gladiatore e l'**Host marker** (ospite). Procedendo in senso orario, gli altri giocatori faranno lo stesso. Ogni giocatore, infine, riceverà i propri **House token**. Nella Fase Intrigo, inizierà il gioco il giocatore con l'Host token.

2. BENI DI PARTENZA

Ogni Dominus riceve i beni come descritto nella propria carta della Casata (**House card**).

✓ Gladiatori e schiavi

Separate le carte: "Starting Slave" e "Starting Gladiators", dal bordo bianco, da tutte le altre presenti nel mazzo **Market**. Ce ne sono otto di ognuna. Mischiate le Starting Gladiators e datene ad ogni giocatore il numero di cui necessita. Fate lo stesso con le carte Starting Slaves. Eventuali carte rimanenti tornano nel mazzo delle carte Market.

✓ Guardie

Ogni Dominus ha diritto al proprio numero di guardie, prese dal mazzo di carte **Intrigue**. Le guardie iniziali (Starting guards) devono essere piazzate a faccia in su sul tavolo.

✓ Denaro

Ogni Dominus ha diritto al proprio bottino di denaro iniziale. Il restante verrà rimesso nella riserva (**Bank**).
Nota: Il denaro può passare di mano tra i giocatori in ogni momento! Non ci sono restrizioni su quando possano avvenire tali scambi.



3. SCEGLI UN TIPO DI GIOCO

VELOCE: I giocatori iniziano con Influenza pari a 7. Il gioco veloce dura, in media, meno di 2 ore (è raccomandato per le prime partite che si affrontano).

STANDARD: I giocatori iniziano con Influenza pari a 4. La partita può durare dalle 2 alle 3 ore.

AVANZATO: I giocatori iniziano con influenza pari a 1. La partita può durare oltre le 3 ore, affinché ogni buon Dominus che si rispetti possa risorgere dall'oscurità alla supremazia totale.

4. MAZZI DI CARTE

Mischia accuratamente i mazzi di carte **Intrigue** e **Market** e piazzali a faccia in giù sul tavolo. A lato di essi verranno poi sistemate le pile delle carte scartate, a faccia in su.

PRONTI A GIOCARE! Set up completato! Che le contrattazioni e i complotti abbiano inizio! 😊

OBIETTIVO DEL GIOCO: L'obiettivo finale sarà quello di far raggiungere l'agognato livello 12 di influenza alla propria casata. Per condizioni di vittoria più dettagliate, rimandiamo al paragrafo relativo, più in là in questo regolamento.

MANTENIMENTO (UPKEEP)

Ogni turno inizia con questa fase, che consente la preparazione e il mantenimento delle tre principali fasi successive. La fase di mantenimento è divisa in tre sottofasi:

1. Riattivare le carte
2. Guarire le ferite
3. Sistemare i libri contabili

Nota: Durante ogni sottofase del mantenimento, tutti i giocatori possono eseguire le loro azioni simultaneamente.

1. Riattivare le carte

All'inizio del mantenimento, tutti i giocatori possono girare a faccia in su ogni gladiatore o schiavo esausto, ma non ferito. Questi saranno adesso considerati abili (**Ready**). Per maggiori dettagli su gladiatori/schiavi esausti, vedere il paragrafo relativo. Dopo questa sottofase si passa a guarire le ferite.

2. Guarire le ferite

Per ogni gladiatore o schiavo ferito, con un Injury token, tira un dado per quantificare la guarigione possibile. Se il risultato è pari a 4, 5 o 6 rimuovi l'Injury token e riattiva la carta. Se il risultato è 2 o 3 il gladiatore (lo schiavo) resta ferito per questo turno. Potrai tentare di guarirlo al prossimo turno con un nuovo lancio di dadi. Se il risultato è pari da 1, il gladiatore (schiavo) è morto in seguito alle ferite riportate e viene posizionato a faccia in su nella pila degli scarti del mazzo Market (per i dettagli completi delle ferite vedere il paragrafo relativo, più avanti). Dopo aver curato i feriti, si passa alla sottofase successiva.

Nota: Alcune carte, come quella "Medicus", permettono di eseguire un nuovo tiro di dadi in caso di risultato negativo.

3. Sistemare i libri contabili

L'allenamento, la formazione e l'equipaggiamento della tua schiera di gladiatori ha dei costi da sostenere. Gli schiavi che possiedi, a loro volta, ti aiuteranno a coprire queste spese. Ricevi una moneta d'oro per ogni schiavo abile (non esausto) che possiedi. Pagi una moneta d'oro per ogni gladiatore abile (non ferito) che possiedi. Se un giocatore non ha abbastanza denaro per pagare i propri gladiatori, deve scartare una carta Gladiatore per ogni moneta non pagata. Il gladiatore torna quindi disponibile.

ESEMPIO 1

- Pete ha 3 gladiatori e 2 schiavi, quindi paga una moneta d'oro.
- Sally ha 2 gladiatori, 1 dei quali abile ed un altro ferito. Inoltre, ha 4 schiavi, quindi riceve 3 monete d'oro.
- John ha 1 gladiatore e 1 schiavo; non paga né riceve nulla dalla banca.
- Liz ha 3 gladiatori, nessuno schiavo e solo 2 monete d'oro. Deve pagare alla banca le 2 monete d'oro che possiede e scegliere quale gladiatore scartare.

ESEMPIO 2 – Turno completo di mantenimento

- 1 Pete inizia il Mantenimento con un solo gladiatore abile (a faccia in su), due gladiatori feriti e due schiavi esausti. Pete gira i due schiavi esausti. Sono ora di nuovo disponibili, a partire da questo turno.
- 2 Pete lancia i dadi per provare a guarire i due gladiatori feriti. Indica quale gladiatore sta cercando di guarire per primo e lancia il primo dado. Fa 3: quel gladiatore resta ferito e la carta resta a faccia in giù. Per il secondo gladiatore il risultato è: 5. Ok! Rimuove l'Injury token e gira a faccia in su il gladiatore: Guarito!
- 3 Pete adesso ha 2 gladiatori e 2 schiavi abili. Spese e ricavi sono uguali quindi non riceverà né dovrà pagare denaro alla banca.
- 4 Ha finito – Quando tutti i giocatori avranno finito anch'essi il mantenimento si passa alla fase Intrigo.

FASE INTRIGO

Durante questa fase giocherai carte dalla tua mano per modificare le sorti e l'influenza della tua casata o portare vergogna e rovina a quelle rivali. Ordisci complotti, difendi la tua casata e raccogli il massimo profitto.

In questa fase dovrai:

- i. Pescare 3 carte Intrigo da aggiungere alla tua mano;
- ii. Giocare una carta Intrigo e portare a termine il piano descritto su di essa oppure Scartarla in cambio di denaro

1. PESCARE CARTE

All'inizio della fase Intrigo, tutti i giocatori aggiungono 3 nuove carte alla propria mano (questo può incrementare il numero di carte che possiedi oltre il limite massimo consentito: l' "Hand size"). Se durante il corso della partita il mazzo di carte Intrigue dovesse finire, mischia e riutilizza quelle scartate.

✓ Hand size

Il limite massimo consentito della tua mano di carte è scritto sotto il tuo livello di influenza attuale (sulla carta della tua casata). Non puoi terminare la fase Intrigo con un numero maggiore di carte di quanto ti è consentito. Puoi averne di più durante questa fase, ma devi tornare sotto il limite prima della fine del turno.

Suggerimento: Spesso dovrai giocare una carta che avresti preferito tenere, per restare entro il limite. Decidi con attenzione; alcune carte saranno molto più preziose più tardi, durante la partita!

✓ Ordine di turno

Dopo che tutti i giocatori avranno pescato le 3 carte, il gioco inizia a partire da chi possiederà l'Host marker (l'ospite). Quando questo Dominus avrà terminato la propria fase Intrigo, si procederà in senso orario con tutti gli altri giocatori.

Nota: Durante la fase Intrigo i giocatori sono liberi di parlare delle carte che vorrebbero giocare, barattarle per avere dei favori e pagare denaro agli altri per assicurarsi soccorso. Le carte dei beni NON POSSONO cambiare di proprietario durante questa fase.

2. LA FASE INTRIGO

Durante la fase intrigo tu puoi scambiare le tue carte in cambio di denaro (**Cash in cards**), usare delle abilità speciali e portare a termine i piani scritti sulle carte Intrigue in tuo possesso.

a. CASH IN CARDS

Le carte Intrigue possono essere scartate in cambio del valore monetario segnato in basso a sinistra sulla carta stessa. Per fare ciò, piazza la carta a faccia in su sulla pila degli scarti apposita e ritira l'ammontare di denaro corrispondente, dalla banca.

b. ABILITA' PARTICOLARI DELLA CASATA

Ogni casata possiede delle abilità particolari che possono essere utilizzate solo durante la fase Intrigo. Trovi la spiegazione dettagliata di ogni abilità sulla carta Casata corrispondente.

c. ABILITA' SPECIALI DELLE CARTE

Molti schiavi ed alcuni gladiatori hanno delle particolari abilità "Intrigo" (la maggior parte di queste richiederanno di rendere poi "esausta" la carta e girarla a faccia in giù). Queste devono essere usate durante la fase Intrigo, se possibile. In caso di eccezioni, queste saranno annotate sulle carte stesse.

Esempio: L'abilità speciale di **Indus** è di poter sbirciare una carta di un avversario durante la fase Intrigo.

d. ORDIRE UN PIANO

Ogni piano ha un livello minimo di influenza richiesto per poter giocare quella carta (in alto a sinistra). Se il tuo livello di influenza attuale è uguale o maggiore di quello richiesto, puoi portare avanti il tuo piano. Quando fai ciò, devi dichiarare chi sarà il Dominus obiettivo del piano e puoi essere anche te stesso.

ESEMPIO 1 (fase Intrigo)

Sally ha "Inside information" nella propria mano, un piano che richiede 6 punti influenza per essere portato a termine e consente al Dominus obiettivo di quel piano, di poter pescare 2 carte aggiuntive. Sally ha al momento 7 punti influenza, quindi può giocare la carta. La piazza sul tavolo e dichiara di essere essa stessa l'obiettivo di quel piano. Riuscito! Sally pesca 2 carte dal mazzo Intrigue e scarta la carta usata.

CERCARE SUPPORTO: Se non hai abbastanza influenza per ordire il tuo piano da solo, puoi chiedere agli altri giocatori di supportarti. Se accetteranno di farlo, dovrai portare a termine il piano come se il tuo livello di influenza fosse la somma di tutta l'influenza che sei riuscito ad accaparrarti (inclusa la tua). Una volta che un altro Dominus ha accettato di supportarti, questo NON PUO' essere ritirato: il supporto sarà fino in fondo. Puoi richiedere supporto anche a più giocatori. Il loro supporto non cambia la tua attuale influenza o altro all'infuori della possibilità di giocare QUEL piano che hai in mente.

Suggerimento: *Non sei tenuto a mostrare agli altri il tuo piano prima di chiedere loro supporto. Così come non sei tenuto a dire la verità riguardo ai tuoi piani...*

ESEMPIO 2 (fase Intrigo)

John ha 6 punti influenza, ma vorrebbe ordire un piano per cui ne sono richiesti 9. Chiede supporto agli altri e convince Liz (che ha 4 punti influenza) a supportarlo in cambio di un po' d'oro. Per il conteggio dei punti influenza necessari a portare a termine il piano (e solo per quello) John ha adesso 10 punti influenza, abbastanza per farlo. Il livello di influenza di John e Liz resta, comunque, immutato.

e. PIANI ANDATI A BUON FINE

Se hai abbastanza influenza per portare a termine il tuo piano e questo non viene sventato (vedere come poterli sventare nei paragrafi successivi), allora il tuo piano andrà in porto! Gli effetti della carta avranno luogo immediatamente e ogni costo necessario viene pagato. Quindi la carta viene scartata.

ESEMPIO 3 (fase Intrigo)

Pete ha 4 punti influenza e possiede la carta "**Black market profits**" che richiede di averne 7 e ha potere di far prendere 5 monete d'oro dalla banca. Pete chiede supporto a Liz, che ha 3 punti influenza e che acconsente in cambio di 2 monete d'oro. Pete accetta e porta a termine il suo piano. Nessuno sventa il piano di Pete con una Reaction e Pete prende 5 monete dalla banca. Tenere fede alla parola data a Liz, o meno, dipende solo da lui...

Nota: Le carte Intrigue non possono mai cambiare di mano tra i giocatori. Il denaro può farlo in ogni momento. Sei libero di sollecitare accordi e ricompensare gli altri giocatori in cambio del loro supporto.

f. REACTIONS

Le **Reactions** sono potenti manovre contrastanti, da giocare in risposta ad altri eventi. Al contrario di come accade per ordire un piano, le Reactions non vengono sempre giocate durante il proprio turno. Ognuna di esse indicherà quando sarà possibile giocarla, non essendo limitate alla fase Intrigo.

Anche le Reactions richiedono un minimo di punti influenza per essere giocate, ma in questo caso non potrai ricevere supporto per poterle giocare. Questo perché rappresentano risposte veloci e, semplicemente, non c'è tempo per cercare supporto in giro. Una volta giocata, scarta la carta.

ESEMPIO 4 (fase Intrigo)

Durante il Mantenimento Sally ha 2 monete d'oro che deve spendere per far quadrare i conti, lasciandola a zero. John può giocare la carta Reaction "**Destitute!**" che recita: "-1 punto influenza al giocatore indicato, se non ha monete d'oro". Sally perde così 1 punto influenza e John scarta quindi la carta.

g. SVENTARE UN PIANO

Alcune carte Reaction recitano: "Sventa un piano" (**Foil a scheme**). Queste devono essere giocate immediatamente in seguito al tentativo di un altro Dominus di portare a termine il suo piano durante il proprio turno Intrigo. Puoi sventare ogni tipo di piano, non solo quelli che riguardano te stesso. Puoi ovviamente sventare un piano, ma non una Reactions (a meno che la carta non dica il contrario).

ESEMPIO 5 (fase Intrigo)

Con influenza pari a 10, John gioca la carta "**A visitor from Rome**" che gli consente di aumentare il proprio livello di influenza di 1. Liz decide di giocare "**Whispered rumors**", sventando il piano di John. Quindi entrambi scartano le carte usate.

h. LE CARTE GUARDS (GUARDIE)

Le carte Guards (guardia) sono delle speciali Reactions (reazioni) che possono essere usate solo per sventare piani che abbiano come obiettivo la casata del Dominus che li controlla. Tuttavia, il tentativo della guardia non è detto che vada a buon fine...

Per verificarne l'esito lancia un dado: se il risultato è 4, 5 o 6 allora il piano è sventato. Con 1, 2 o 3 allora la guardia non è riuscita nel suo intento. Puoi giocare tante guardie quante ne possiedi. Dopo un tentativo di difesa fallito da parte di una guardia puoi, in alternativa, sventare il piano con una carta Reaction.

Nota: La guardia verrà scartata anche se fallirà il suo tentativo di sventare il piano!

Le carte Guards possono essere tenute nella propria mano o poggiate sul tavolo come un bene (**asset**). Possono essere spostate dalla mano al tavolo in ogni momento. Una volta poggiate sul tavolo, non possono però far ritorno nella tua mano. Le guardie sul tavolo diventano beni della propria casata e possono essere vendute o scambiate durante la fase di mercato libero.

Suggerimento: Le guardie possono essere usate per sventare un complotto contro di te, sia che siano nella tua mano, sia che si trovino sul tavolo. Avere guardie nella propria mano ti consente di tenere nascoste le tue difese agli avversari (ma occupano degli spazi che sono limitati).

ESEMPIO 6 (fase Intrigo)

Pete ha 4 punti influenza e possiede la carta "**Black market profits**" che richiede di averne 7 e ha potere di far prendere 5 monete d'oro dalla banca. Pete chiede supporto a Liz, che ha 3 punti influenza e che acconsente in cambio di 2 monete d'oro. Pete accetta e porta a termine il suo piano. Nessuno sventa il piano di Pete con una Reaction e Pete prende 5 monete dalla banca. Tenere fede alla parola data a Liz, o meno, dipende solo da lui...

Suggerimento: Anche se un Dominus possiede molte guardie, può valere comunque la pena tramare un piano contro di lui. Se pure dovesse riuscire a sventarlo, dovrebbe scartare la carta ed abbassare così le proprie difese.

i. PIANI SVENTATI

Quando un piano è sventato, nessun effetto previsto viene messo in atto, inclusi eventuali costi associati. Scarta ad ogni modo la carta, a faccia in su, nella pila apposita.

ESEMPIO 7 (fase Intrigo)

Liz prova a giocare la carta "**Grand feast**" che avrebbe come effetto: "Paga 2 monete ad ogni giocatore, il Dominus obiettivo guadagna 1 punto influenza". John sventa il piano, la carta viene scartata e Liz non deve pagare nulla.

j. FINE DEL TURNO

Dopo aver giocato le tue carte, ordendo complotti e/o scambiandole con delle monete d'oro, non puoi avere in mano più carte di quelle consentite (come specificato nel paragrafo Hand size). Quando hai finito il tuo turno, tocca al giocatore alla tua sinistra continuare. Quando tutti i giocatori hanno terminato la propria fase Intrigo, si passa alla fase Mercato.

FASE MERCATO

Durante questa fase i giocatori hanno l'opportunità di comprare e vendere le carte beni (guardie, gladiatori, schiavi ed equipaggiamenti) gli uni con gli altri; potranno inoltre comprare nuovi gladiatori, schiavi ed equipaggiamenti durante la fase di asta.

Queste le tre sottofasi di questo turno:

- i. Mercato libero;
- ii. Asta;
- iii. Diritto di ospitare i giochi

1. MERCATO LIBERO

Durante il mercato libero i giocatori hanno l'opportunità di comprare, vendere e scambiare i beni (**asset cards**) con gli altri giocatori e/o venderli alla banca. Non c'è un ordine di turno durante il mercato libero. I giocatori sono liberi di fare affari a volontà.

Nota: SOLAMENTE durante il mercato libero i gladiatori, gli schiavi, le guardie e gli equipaggiamenti potranno cambiare di mano tra i vari giocatori.

Il valore monetario delle carte non avrà rilevanza durante il baratto con gli altri giocatori. E' permesso ogni genere di affare, inerente alle carte dei beni e le monete d'oro. Ricorda, le carte Intrigue non possono MAI essere scambiate o vendute tra i vari giocatori. Le carte Intrigue non possono MAI essere scartate in cambio di denaro durante il mercato libero.

✓ Vendere alla banca

Durante il mercato libero, le carte dei beni possono anche essere vendute alla banca. Per fare ciò, scarta la carta e ricevi il valore indicato su di essa, dalla banca.

Suggerimento: Spesso il vero valore di una carta è molto più alto di quello indicato su di essa. Gli altri giocatori potrebbero pagare più della banca stessa per averla.

✓ Fine del mercato libero

Quando hai completato i tuoi affari e non hai più scambi da condurre, raccogli il tuo denaro e nascondilo. Il segnale di raccogliere il proprio denaro indica che la tua fase di mercato libero è conclusa. Quando tutti avranno raccolto il proprio denaro, il mercato libero termina e ha inizio l'asta. Questo è l'unico momento in cui il denaro deve essere nascosto.

Suggerimento: Ricorda di tenere il tuo denaro nascosto fino a dopo aver puntato per l'asta che dà diritto ad ospitare i prossimi giochi! Rivelare il tuo stato prima, avvantaggia i tuoi avversari.

ESEMPIO 1 (fase Mercato)

Durante il mercato libero, Sally decide di avere un gladiatore di troppo così chiede agli altri se vi sia qualcuno interessato a comprarlo o scambiarlo. Pete le offre 3 monete, ma Sally realizza che è più conveniente scartarlo e prendere 2 monete dalla banca piuttosto che darlo a Pete: Pete ha solo una guardia, così chiede se vi sia qualcuno disposto a vendergliene un'altra per 3 monete. Essendo rimasto senza denaro, John accetta subito lo scambio e passa a Pete una guardia. Gli affari sono conclusi, i giocatori nascondono i propri soldi e l'asta ha inizio.

2. ASTA

Per iniziare l'asta piazza un numero di carte dal mazzo Market, uguale al numero di giocatori, a faccia in giù in una riga al centro della plancia. Rivela la prima carta: questo sarà il primo bene ad essere messo all'asta. Tutti i giocatori faranno le proprie offerte, nascoste (come vedremo meglio in seguito). Il vincitore dell'asta aggiungerà la carta alla propria casata e la carta successiva, nella riga, verrà rivelata e messa all'asta.

✓ Offerte nascoste

Per fare la tua offerta prendi i soldi in mano (tenendo nascosto agli altri giocatori l'esatto ammontare della cifra che intendi offrire). Una volta che hai nella tua mano la cifra da offrire, stendi il braccio sulla plancia (tenendo ancora nascosto il denaro). Una volta che tutti avranno effettuato questa azione, ognuno apre la mano e rivela l'ammontare di monete offerte per la carta messa all'asta. Il maggiore offerente aggiunge la carta alla propria casata e paga quanto dovuto alla banca. Gli altri riprendono in mano i loro soldi.

✓ Come risolvere offerte identiche

Se due o più giocatori si trovano ad essere maggiori offerenti in un'asta, posizionano dapprima il denaro offerto sul tavolo e poi ripetono un altro round di offerte nascoste (a cui partecipano solo i giocatori che si trovano in questa situazione). Le seconde offerte saranno aggiunte a quelle iniziali e così via, finché un giocatore non diventerà il maggior offerente.

✓ Aste andate deserte (failed auctions)

Se tutti offrono zero, nel primo o nel successivo round di offerte nascoste, l'asta andrà deserta: nessuno prenderà la carta (che verrà scartata) ed eventuali offerte derivanti da round precedenti, presenti sul tavolo, torneranno di proprietà degli offerenti.



ESEMPIO 2 (fase Mercato)

La carta messa all'asta è "Agron". Ognuno stende il braccio con le offerte nascoste nelle proprie mani sul tavolo, queste si rivelano e si ha che: Pete offre 0, Sally 2, John 3 e Liz 3. Maggiori offerenti sono John e Liz che piazzano la cifra offerta sul tavolo, dinanzi a sé e fanno un nuovo round di offerte nascoste (solo loro due). Offrono entrambi 1 ed essendo di nuovo in parità lasciano anche quelle monete sul tavolo e continuano con una terza offerta. Questa volta offrono zero entrambi, quindi l'asta andrà deserta e nessuno prenderà la carta, che verrà scartata. Potranno però riprendere i soldi offerti nei round precedenti.

3. DIRITTO DI OSPITARE I GIOCHI

Finita la fase d'asta delle carte Market, i giocatori parteciperanno ad un'asta aggiuntiva per contendersi il diritto di ospitare i giochi che si terranno nella successiva fase Arena.

Suggerimento: Ospitare i giochi sarà fondamentale per il successo. Questo infatti non solo accrescerà la propria influenza ma vi darà anche il controllo sui combattimenti che si terranno nell'arena – permettendovi di guadagnare, potenzialmente, ancora più influenza e denaro.

Come nella fase precedente, i giocatori scommettono offrendo cifre nascoste ed il vincitore verserà quella quota, poi, alla banca. Riceverà inoltre l'Host marker e sarà l'ospite dei prossimi giochi!

Nota: L'Host marker può cambiare di mano SOLO in questo momento. Il vincitore di quest'asta ospiterà i prossimi giochi in questo turno e sarà il primo a giocare durante la successiva fase Intrigo.

Vengono applicate tutte le normali regole per l'asta, con una eccezione. In caso di "asta deserta", tutti i partecipanti lanceranno un dado. Chi otterrà il numero più alto sarà il vincitore.

ESEMPIO 3 (fase Mercato)

La scommessa per la concessione dei diritti ad ospitare i prossimi giochi dà questi risultati: Pete offre 8, John 6, Sally 5 e Liz 8. Pete e Liz sono i maggiori offerenti, mentre John e Sally sono tagliati fuori dall'asta. Pete e Liz posizionano le 8 monete d'oro dinanzi a se e cominciano un nuovo round di offerte, tuttavia entrambi non possono offrire più denaro perché non hanno e quindi le loro offerte, di nuovo uguali, varranno stavolta zero. Ci troviamo nella condizione di asta deserta, Pete e Liz lanciano il loro dado che vedrà vincitrice Liz che quindi prenderà l'Host marker e diventerà l'ospite dei prossimi giochi.

4. FINE DELLA FASE MERCATO

Una volta che è stato assegnato l'Host marker, i giocatori riposizionano il loro denaro sulla propria carta della Casata e può avere inizio la fase Arena.

FASE ARENA

Durante questa fase i gladiatori combattono per conquistare gloria per sé ed accrescere l'influenza dei loro Dominus. Ospitare i giochi permette di incrementare l'influenza del Dominus ospitante e dona ricchezza e potere.

Queste le sottofasi di questo turno:

- i. Onore all'ospite;
- ii. Ospitare l'evento;
- iii. Tributo;
- iv. Piazzare le scommesse;
- v. Combattimento!
- iv. Vittoria e sconfitta

1. ONORE ALL'OSPITE

Il Dominus che ha vinto precedentemente l'Host marker è l'ospite in questo turno e riceve 1 punto influenza per presiedere i giochi.

2. OSPITARE L'EVENTO

E' dovere dell'ospite riempire l'arena durante i giochi con due degni combattenti. I giocatori riceveranno un invito a partecipare al combattimento, uno per volta. L'ospite potrà anche invitare se stesso.

Nota: In questo regolamento "combattenti" verrà usato per riferirsi a gladiatori o schiavi scelti per combattere nell'arena. Le stesse regole sono applicate sia per i gladiatori che per gli schiavi.

✓ Invito a partecipare al combattimento

Quando il primo Dominus accetta l'invito, sceglie un gladiatore o uno schiavo dalla sua casata e piazza la miniatura sulla plancia, sull'esagono indicato con "I". Il Dominus piazza inoltre la carta del proprio combattente sul bordo dell'arena, assieme ad eventuali carte equipaggiamento che voglia usare (al massimo una per ogni tipo: **Arma**, **Armatura** ed **Equipaggiamento speciale**).

L'ospite quindi invita un secondo Dominus. Questi procede nella preparazione per il combattimento allo stesso modo del precedente, posizionando però la propria miniatura sull'esagono indicato con "II".

Nota: Le monete d'oro possono cambiare di mano in ogni momento, ma le carte beni non possono farlo durante la fase Arena.



✓ Declinare un invito (Booooo! Hissss!)

Se un Dominus non può o non vuole accettare un invito a combattere, perde immediatamente 1 punto influenza. L'ospite quindi invita un altro Dominus. Se, dopo che tutti i giocatori sono stati invitati, c'è ancora un posto libero nell'arena, l'ospite deve invitare se stesso. Nel caso sfortunato che solo un Dominus accetti l'invito, non si avrà nessun combattimento, la fase Arena termina e il gioco prosegue.

Suggerimento: Agli ospiti è concesso di sollecitare ricatti, affari e promesse verso gli altri giocatori per garantirgli un invito (o al contrario lasciarli tranquilli!). Questo permette all'ospite di trarre benefici politici e finanziari dalla sua temporanea posizione di autorità.

ESEMPIO 1 (fase Arena)

John possiede l'Host marker e sta decidendo chi invitare a combattere. Ha già deciso di voler invitare se stesso come secondo, visto che possiede "Theokeles", un gladiatore molto potente.

Per assicurarsi la vittoria invita Liz, il cui unico gladiatore è un debole "Thracian warrior". Liz non vuole essere massacrata di botte e perdere anche il proprio gladiatore e quindi decide di declinare l'invito, pur perdendo 1 punto influenza.

John chiede chi possa essere interessato a combattere, pagando. Pete offre 3 monete d'oro a John, che accetta e lo invita nell'arena. Pete porta il suo combattente nell'arena, con un tridente come arma, un elmetto come armatura ed un giavellotto come equipaggiamento speciale. John quindi invita se stesso e porta Theokeles a combattere.

3. TRIBUTO

Il tributo è pagato ai padroni dei combattenti favoriti. I giocatori invitati al combattimento ricevono 2 monete d'oro ogni **Favor token** o 6 monete d'oro per il **Champion token** associati ai loro combattenti. Il tributo verrà pagato dopo che i giocatori avranno scelto chi far combattere, posizionandoli sulla plancia, ma

prima che vengano effettuate le scommesse. Vedere il paragrafo “Vittoria e sconfitta” per maggiori dettagli sui token sopracitati.

4. PIAZZARE LE SCOMMESSE

Dopo che i combattenti sono stati fatti entrare nell’arena, tutti i giocatori possono piazzare scommesse sull’esito della sfida. Le scommesse verranno piazzate posizionando da 1 a 3 monete sull’angolo della plancia desiderato, coprendo quindi la pila di denaro con un House token. I giocatori non possono piazzare più di 3 monete per ogni scommessa.

Nota: Le scommesse si piazzano contemporaneamente, tutti piazzano la propria allo stesso momento. Se questo dovesse però richiedere troppo tempo, inizia dall’ospite e procedi in senso orario a piazzarle.

➤ LE SCOMMESSE POSSIBILI

✓ Vittoria → Paga 1 a 1

Una scommessa piazzata sulla vittoria viene vinta se il combattente selezionato vince la sfida nell’arena. In tal caso la banca paga 1 moneta d’oro per ogni moneta scommessa. I giocatori che partecipano al combattimento non possono scommettere contro il proprio combattente... altrimenti questo potrebbe scatenare l’ira degli dei!

✓ Ferita grave → Paga 2 a 1

Una scommessa piazzata su “ferita grave” viene vinta se sarà proprio questa la causa della fine della sfida. Se uno dei combattenti termina l’incontro ferito, la banca paga 2 monete d’oro per ogni moneta scommessa. Per maggiori dettagli sui ferimenti vedere in fondo a questo regolamento.

✓ Decapitazione → Paga 2 a 1

Una scommessa piazzata sulla decapitazione viene vinta se sarà proprio una decapitazione a decretare l’esito della sfida nell’arena. Se uno dei combattenti viene decapitato, la banca paga 2 monete d’oro per ogni moneta scommessa. Per maggiori dettagli sulla decapitazione vedere in fondo a questo regolamento.

Nota: Quando vinci una scommessa, riprendi il denaro posizionato sulla plancia ed in aggiunta ritira quanto dovuto dalla banca. Le scommesse perse finiranno alla banca.

ESEMPIO 2 (fase Arena)

Sally vuole scommettere 3 monete d’oro sulla decapitazione e altre 3 su Theokeles vincitore. Posiziona le tre monete coperte dal token su entrambi gli angoli: Decapitaton e Victory II.

5. COMBATTIMENTO!

Quando tutte le eventuali scommesse sono state piazzate, ha inizio il combattimento. Tutte le regole relative al combattimento saranno spiegate tra poco.

6. VITTORIA E SCONFITTA

Quando il combattimento è terminato, il Dominus che ne sarà uscito vincitore guadagnerà 1 punto influenza, mentre il combattente riceverà un Favor token, da posizionare sulla carta del combattente.

✓ Incoronazione di un campione

I campioni sono amati dalla folla e donano gloria alla propria casata. Al contempo, perdere un campione può essere devastante per le sorti della casata stessa.

Quando un combattente riceve il suo terzo Favor token, allora diventa un campione. Restituisci tutti i Favor token precedentemente accumulati dal combattente e rimpiazzali con un Champion token., che rimarrà su questa carta per tutta la partita (o fino alla morte del combattente).

Quando un Dominus si procura un campione attraverso le vittorie nell’arena oppure da un altro giocatore, incrementa di 1 la propria influenza. Se invece perde per qualche motivo il proprio campione, l’influenza diminuirà di 1.

✓ Esito delle scommesse

Dopo che il combattente vittorioso abbia ricevuto il proprio Favor token, i giocatori potranno: ritirare il denaro dalla banca in caso di scommessa vinta; posizionare il denaro scommesso in banca, invece, in caso di scommessa persa.

ESEMPIO 3 (fase Arena)

Sally scommette 3 monete d'oro su Theokeles vincente e 3 sulla decapitazione. John perde l'incontro per la decapitazione di Theokeles! Sally quindi perde le 3 monete scommesse su Theokeles ma ne riceve 6 perché la sfida è terminata per decapitazione (oltre a riprendersi i tre scommessi, in questo caso). In definitiva Sally ha portato a casa 3 monete d'oro.

✓ Potere di vita o di morte

L'ospite deve decidere se il combattente sconfitto merita di vivere o debba morire, con il tradizionale gesto del "pollice verso o pollice su".

POLLICE SU: I combattenti che riceveranno un "pollice su" potranno tornare alle proprie casate con le rispettive carte equipaggiamento.

POLLICE VERSO: I combattenti che riceveranno un "pollice verso" verranno giustiziati: piazza quindi la carta combattente nella pila degli scarti del mazzo Market. Le carte equipaggiamento tornano al proprietario.

Alcuni combattenti hanno il favore del pubblico grazie alle vittorie susseguitesesi nel corso della partita, nell'arena. Scegliendo di dare "pollice verso" ad un combattente in possesso di Favor token su di esso, l'ospite perderà 1 punto influenza per ogni Favor token presente. Dare "pollice verso" ad un campione, semplicemente, non è permesso. L'ira della folla potrebbe essere troppo grande!

Suggerimento: *Così come nella scelta su chi invitare a combattere, l'ospite può richiedere soldi o altri favori ai giocatori per "influenzare il proprio pollice"...*

Dopo che l'ospite abbia deciso il destino dei combattenti sconfitti, il gioco può continuare.

COMBATTIMENTO!

Nella sabbia dell'arena si è artefici del proprio destino, si cercherà la gloria e si faranno le proprie fortune, si costruiranno reputazioni e la sete di sangue della folla verrà saziata.

Suggerimento: *Prima di giocare la tua prima partita, sarebbe opportuno provare dei turni di combattimento per essere certo di aver appreso il meccanismo della lotta nell'area.*

1. ATTRIBUTI

Ogni gladiatore o schiavo, nel gioco, ha tre attributi segnati sulla sinistra della carta. Questi numeri determinano quanti dati saranno in dotazione del combattente per ogni attributo. Se un combattente, durante lo scontro, viene ferito, il numero di dadi utilizzabili diminuisce.

ATTACCO (ATK): I **dadi rossi** sono lanciati per attaccare. Più se ne hanno, più possibilità di vittoria ci sono.

DIFESA (DEF): I **dadi neri** sono usati per difendersi. Più se ne hanno, più possibilità di difendersi ci sono.

VELOCITA' (SPD): I **dadi blu** sono usati per decidere chi si muove prima durante il combattimento. Il numero di dadi blu in dotazione determina di quanti esagoni sarà possibile muoversi.

2. DADI COME SALUTE

Il numero totale di dadi disponibili, per tutti e tre gli attributi, rappresentano lo stato di salute totale del combattente. Quando un dado viene perso, per un qualsiasi attributo, durante il combattimento, l'abilità del combattente immediatamente decresce. Questa riduzione delle capacità imitala perdita di potenza nel corso di una lotta lunga e faticosa.

3. LE BASI DEL COMBATTIMENTO

Ogni round di lotta inizia con i combattenti che lanciano il dado per l'iniziativa. Il vincitore sceglierà se agire per primo o secondo. Il primo combattente quindi muoverà ed attaccherà, seguito dal secondo che a sua volta muoverà e attaccherà. Questo sarà lo svolgimento di un singolo round di lotta.

4. PRENDERE L'INIZIATIVA

Per determinare chi prenderà l'iniziativa, ogni giocatore lancerà tutti i dadi velocità associati al proprio combattente e sommerà i valori ottenuti. Il giocatore col totale maggiore vincerà l'iniziativa e può scegliere di agire per primo o secondo durante il round. In caso di parità, rilanciare i dadi.

ESEMPIO 1 (combattimento)

Il gladiatore di John ha 3 dadi velocità, quello di Sally 4. Lanciano questi dadi in loro possesso e totalizzano: John 8, mentre Sally 11. Sally quindi decide di muovere ed attaccare per seconda, in questo round. John quindi muoverà ed attaccherà per primo.

5. ROUND DI COMBATTIMENTO

Durante il loro round di combattimento ogni giocatore muove ed attacca nell'ordine scelto (muove-quindi-attacca, attacca-quindi-muove). In alcuni casi un giocatore sceglierà di entrare in contatto con l'avversario e quindi attaccare. Altre volte potrebbe essere più vantaggioso prima attaccare e quindi muoversi per prevenire l'attacco dell'avversario.

6. MUOVERSI

Un combattente può muoversi di un numero di esagoni uguale o inferiore al numero di dadi velocità presenti tra i proprio attributi.

Suggerimento: *Se sei molto più lento del tuo avversario, ti troverai costantemente messo alle corde.*



7. ATTACCARE

I combattenti possono attaccare gli avversari da esagoni adiacenti. Gli attacchi sono risolti attraverso lanci di dadi opposti che verranno messi a confronto. Il giocatore che attacca lancia i dadi disponibili secondo l'attuale valore **ATK** tra gli attributi del proprio combattente mentre, contemporaneamente, colui che si difende lancia il numero di dadi disponibili secondo il valore **DEF** tra gli attributi del proprio combattente. Ogni giocatore ordinerà quindi i proprio dadi in ordine decrescente e questi verranno quindi confrontati: il più alto col più alto, il più basso col più basso.

Una ferita (**Wound**) sarà inflitta se il dado d'attacco lanciato mostra un valore più alto del corrispettivo dado di difesa. In caso di parità vince il difensore.

✓ Dadi d'attacco incontrastati

Nel caso in cui l'attaccante si ritrovi a lanciare più dadi del difensore, ogni dado d'attacco incontrastato causerà una ferita se avrà valore uguale o maggiore di 3. In caso di risultato più basso, non saranno inflitte ferite all'avversario.

✓ Dadi di difesa incontrastati

Nel caso vengano lanciati più dadi difesa che d'attacco, invece, i dadi di difesa incontrastati sono ignorati; verranno usati solo i dadi difesa col valore più alto.

8. SUBIRE FERITE

Ogni ferita subita viene conteggiata immediatamente. Il combattente ferito deve rinunciare ad un numero di dadi uguale al numero di ferite subite. Potrà scegliere indifferentemente da quale attributo togliere i

dadi: attacco, difesa o velocità. I dadi persi a causa delle ferite non saranno più disponibili durante il combattimento.

ESEMPIO 2 (combattimento)

Pete ha un gladiatore con attributi: 3 ATK, 3 DEF, 3 SPD. Deve rinunciare a due dadi. Sperando di controbattere con un attacco devastante, Pete consegna 1 dado DEF ed un dado SPD. Questa mossa ha reso il suo combattente più vulnerabile e lento, ma ancora capace di attacchi pericolosi.

9. LA REGOLA DELL'UNO

Nessun set di dadi può essere ridotto a meno di 1 dado fino a quando tutti gli attributi avranno un solo dado disponibile. Ridurre 1 o più set di dadi a zero, a quel punto, fa terminare la sfida con una sconfitta.

ESEMPIO 3 (combattimento)

Per esempio, Sally ha un gladiatore che ha già visto ridursi gli attributi a 2 ATK, 2 DEF, 1 SPD. Subisce altre due ferite. Sally non può rinunciare al suo ultimo dado SPD (per la regola dell'uno). Consegna quindi 1 dado ATK ed 1 DEF, lasciando il proprio gladiatore con 1 solo dado per ogni colore. Se dovesse subire anche solo un'altra ferita, il gladiatore verrebbe sconfitto.

10. SCONFITTA

Quando almeno uno dei set di dadi corrispondenti ai relativi attributi è stato esaurito, il combattente viene ritenuto sconfitto. Ci sono 3 differenti livelli di sconfitta:

RESA: Se uno solo dei set di dadi-attributo è ridotto a zero, il tuo combattente viene sconfitto. E' quindi alla mercé dell'ospite, ma non patirà nessuna sofferenza aggiuntiva.

FERIMENTO GRAVE (INJURY): Se il match termina con 2 set di dadi-attributo ridotti a zero, il tuo combattente viene ferito gravemente. Rendi "esausta" la carta (girala a faccia in giù) e posiziona sopra di essa un Injury token. Il combattente resterà esausto fin quando la ferita non sarà guarita. Se l'ospite sarà misericordioso abbastanza da lasciarlo vivo, potrai provare a guarire le sue ferite durante la successiva fase di mantenimento. Per maggiori dettagli sulle carte "esauste" vedere tra qualche pagina.

DECAPITAZIONE: Se tutti i set di dadi-attributo vengono ridotti a zero, il combattente viene decapitato. La carta relativa viene scartata nella pila apposita mentre gli equipaggiamenti tornano al proprietario.

VINCERE LA PARTITA

L'obiettivo del gioco è raggiungere i 12 punti influenza. Se, alla fine di una fase (Intrigo, Mercato o Arena) c'è un solo Dominus che abbia raggiunto i 12 punti influenza, questi sarà il vincitore. Per vincere, quindi, serve terminare una fase con 12 punti influenza, ed essere il solo Dominus a farlo!

Nota: Raggiungere 12 punti influenza durante una fase non significa aver già vinto! Potrebbe ancora esserci tempo per gli altri giocatori di farti perdere punti influenza o raggiungerne 12 essi stessi.

Se, alla fine di una fase, 2 o più giocatori hanno raggiunto questo obiettivo, il vincitore del gioco sarà deciso tra le sabbie dell'arena! I giocatori che hanno terminato la partita a 12 punti influenza inizieranno un torneo per determinare il vincitore.

✓ Torneo a 2 giocatori

I 2 giocatori con 12 punti influenza ciascuno selezionano ed equipaggiano un combattente ed avrà inizio uno scontro nell'arena (seguendo le normali regole del combattimento). Il vincitore della sfida sarà il vincitore del gioco!

✓ Torneo a 3 giocatori

I 3 giocatori con 12 punti influenza ciascuno sommano il valore monetario di tutti i propri gladiatori ed equipaggiamenti. Se ci dovesse essere parità, tirate i dadi. I 2 giocatori col punteggio più basso dovranno sfidarsi nell'arena. Il vincitore di questa sfida allora combatterà con l'altro giocatore rimasto. Il vincitore di questa seconda sfida sarà il vincitore del gioco!

✓ Sfida finale per 4 giocatori

Nel caso, estremamente raro, che tutti e quattro i giocatori finiscano una fase con 12 punti influenza, tutti dovranno sommare il valore monetario dei propri gladiatori ed equipaggiamenti. In caso di parità, tirate i dadi. I giocatori con i due punteggi più bassi si sfideranno nell'arena. Poi, i giocatori con i due punteggi più alti si sfideranno a loro volta. Alla fine, i vincitori di questi primi due combattimenti si sfideranno tra loro per decretare il vincitore del gioco!

ABILITA' SPECIALI

Alcuni gladiatori e schiavi posseggono delle abilità speciali, scritte sulle carte. Queste potrebbero andare contro le regole standard del gioco, in tal caso, le regole sulle carte hanno la precedenza.

1. "ESAURIRE" UNA CARTA (EXHAUSTING)

Abilità particolari di alcune carte reciteranno "**Exhaust to...**" (esaurire questa carta affinché...) e questo sarà spesso preceduto dall'indicazione su quando l'abilità speciale potrà essere usata. Quando richiesto, quindi, la carta per essere "esaurita", va girata a faccia in giù sul tavolo; a quel punto si possono applicare gli effetti che scatena. Le carte a faccia in su sono considerate abili (**Ready**).

ESEMPIO 1 (abilità speciali)

*Liz possiede **Pietros**, la cui abilità speciale recita: "Durante la fase Intrigo, esaurisci la carta per ricevere 1 moneta d'oro". Durante la fase intrigo quindi Liz gira la carta a faccia in giù e prende 1 moneta dalla banca.*

✓ Carte esaurite (exhausted)

Le carte "esaurite" (quindi poste a faccia in giù) non possono essere usate in alcun modo – sono a tutti gli effetti fuori dal gioco fino a quando non saranno riattivate nella successiva fase di Mantenimento. Queste carte, quindi, non avranno importanza quando si ordiranno complotti, né conteranno alcunché al momento di sistemare i bilanci della casata, non possono essere usate per i combattimenti nell'arena, non possono essere acquistate, vendute o scambiate e non potranno essere scartate per nessuna ragione.

ESEMPIO 2 (abilità speciali)

Pete ha un gladiatore con attributi: 3 ATK, 3 DEF, 3 SPD. Deve rinunciare a due dadi. Sperando di controbattere con un attacco devastante, Pete consegna 1 dado DEF ed un dado SPD. Questa mossa ha reso il suo combattente più vulnerabile e lento, ma ancora capace di attacchi pericolosi.

2. LANCIARE NUOVAMENTE I DADI

Alcuni equipaggiamenti o abilità speciali ti permettono di lanciare nuovamente un dado. Quando hai la possibilità di sfruttare questa opzione, sei tu a decidere quale dado vuoi rilanciare. Il risultato finale sarà quello definitivo.

Suggerimento: Solo perché hai la possibilità di lanciare nuovamente il dado, non è detto che tu lo debba fare per forza. Potrebbe essere tuo interesse lasciare le cose come stanno!

A meno che non sia scritto esplicitamente il contrario, sarà possibile modificare il valore solamente di un dado di tua proprietà. Non puoi usare, ad esempio, un elmetto, che ti permette di rilanciare un dado DEF (difesa, nero), per cambiare il valore di un dado DEF del tuo avversario.

ESEMPIO 3 (abilità speciali)

Sally ha una carta spada (Sword), che le permette di ritirare un dado ATK (attacco, rosso). Durante il combattimento, la sua serie di dadi è: 6-4-3. Il suo avversario invece ha: 6-4-2. Allo stato attuale lei avrebbe la meglio in un solo confronto. Decide quindi di ritirare il "3". Il nuovo lancio le fa uscire un "5" quindi la serie viene modificata come segue: 6-5-4. Così facendo è in grado di infliggere 2 perdite all'avversario.

3. DOPPIE E TRIPLE

Alcuni gladiatori hanno abilità speciali che possono essere sfruttate quando si hanno doppie o triple nel lancio di dadi di quel gladiatore. Il lancio, eventuale, di un nuovo dado, vale nel conteggio di doppie e triple.

Nota: Ogni dado può valere una sola volta nel conteggio di doppie e triple. Fare tre "5" può valere come doppia o tripla, ma non come più doppie.

ESEMPIO 4 (abilità speciali)

1 **Agron** sta combattendo nell'arena. La sua abilità speciale recita: "Una tripla effettuata con i dadi di difesa, causa una ferita automatica all'avversario". Quando lancia i suoi 4 dadi di difesa ottiene: 4-3-3-2. Avendo l'elmetto decide di rilanciare il "2" e stavolta ottiene "3". La serie adesso è: 4-3-3-3: Woo-Hoo! Tripla! A prescindere dal risultato dei dadi di attacco dell'avversario, Agron gli infliggerà una ferita.

2 L'abilità speciale di "Spartacus" recita: "Una doppia effettuata con i dadi di attacco, causa una ferita automatica all'avversario". Attacca e ottiene: 2-2-1-1: di solito, un risultato orribile. Tuttavia, la sua abilità speciale gli permette di infliggere 2 ferite all'avversario, a prescindere dal risultato dei suoi dadi di difesa.

4. ABILITA' DEGLI EQUIPAGGIAMENTI

Il mazzo di carte Market contiene una vasta gamma di armi, armature e carte equipaggiamento speciale. Ogni pezzo di equipaggiamento dà al tuo combattente un vantaggio nell'arena. Alcuni tipi di equipaggiamento possono essere usati ad ogni round di combattimento, altri invece una sola volta durante tutta la lotta.

Le carte equipaggiamento rappresentano denaro ed allenamento investiti dalle casate, per preparare i gladiatori ai combattimenti nell'arena, più che essere solo delle spade o degli elmetti.

✓ "Equipaggiare" il proprio gladiatore

Dopo aver selezionato un gladiatore o uno schiavo per il combattimento nell'arena, puoi equipaggiarlo con al massimo 1 per ogni tipo di equipaggiamento: 1 carta arma, 1 carta armatura, 1 carta speciale.

✓ Ritirare dadi di attacco

Alcuni equipaggiamenti ti consentono di lanciare nuovamente un dado di attacco. Questo può essere fatto ogni volta che attacchi.

✓ Ritirare dadi di difesa

Alcuni equipaggiamenti ti consentono di lanciare nuovamente un dado di difesa. Questo può essere fatto ogni volta che lanci i tuoi dadi di difesa.

✓ Raggio d'attacco

Alcuni equipaggiamenti ti permettono di attaccare da una distanza maggiore. Normalmente gli attacchi dovrebbero altrimenti essere effettuati da un esagono adiacente. Per esempio un tridente è un'arma con raggio d'azione "2" quindi può essere usato per attaccare avversari entro 2 esagoni di distanza.

✓ Attacchi "veloci"

Alcuni attacchi (come accade usando il giavellotto) possono essere realizzati usando i tuoi dadi velocità in luogo di quelli di attacco. L'attacco viene poi risolto seguendo le normali regole. L'attacco "veloce" viene eseguito al posto di un normale attacco, non in aggiunta ad esso.

✓ **Ignorare una ferita**

Alcuni equipaggiamenti ti permettono di ignorare una ferita. Dopo che i valori dei dadi di attacco e difesa vengono messi a confronto, ma prima di rinunciare, eventualmente, ai dadi persi, potrai ignorare una delle ferite subite.

✓ **Ferite aggiuntive**

Alcuni equipaggiamenti ti consentono di arrecare una ferita ulteriore. Dopo che i valori dei dadi di attacco e difesa vengono messi a confronto, ma prima di rinunciare, eventualmente, ai dadi persi, potrai aggiungere una ferita al numero di ferite inferte all'avversario.

✓ **Rete**

La rete è un particolare pezzo dell'equipaggiamento che permette al combattente di prendere l'iniziativa in un momento cruciale. Prima di lanciare i dadi velocità per definire il controllo dell'iniziativa nel combattimento, potrai "esaurire" la rete del tuo combattente per vincere automaticamente l'iniziativa. Non ci saranno lanci di dadi per l'iniziativa nei round di combattimento laddove venga usata una rete.