# ЗМЕЯ И ВОЛК

# СПАРТАК

## КРОВЬ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО

## КНИГА ПРАВИЛ

*Тень Рима пала на город Капую. Влиятельные дома Сульпиции и Вариния соперничают за власть! Поднимите уровень интриг на новую высоту и погрузитесь в бездну предательства.*

# СОСТАВ ИГРЫ

**КНИГА ПРАВИЛ**
**КАРТЫ РЫНКА — 31 ШТ.**
**КАРТЫ ИНТРИГ — 55 ШТ.**
**ПЛАНШЕТЫ ДОМОВ — 2 ШТ.**
**ЖЕТОНЫ — 46 ШТ.**
**КУБИКИ — 26 ШТ.**
**ФИГУРКИ ГЛАДИАТОРОВ — 2 ШТ.**

## НОВЫЕ КАРТЫ ИНТРИГ И РЫНКА

Дополнение ***«Спартак. Кровь и предательство. Змея и Волк»*** включает в себя новые карты интриг и рынка. На каждой новой карте есть отметка — голова змеи.

*Символ дополнения*

Чтобы добавить новые карты интриг и рынка в игру, их необходимо замешать в соответствующие колоды базовой игры. Эти карты можно (и нужно!) использовать в игре независимо от того, сколько игроков будет участвовать.

## НОВЫЕ ПЛАНШЕТЫ ДОМОВ

В этом дополнении вы познакомитесь с двумя новыми домами, которые можно использовать как для игры с 3–4 участниками, так и для расширения игры до 5–6 игроков.

## ИГРА ДЛЯ 5–6 ИГРОКОВ

Основные правила при игре впятером или вшестером не изменяются. Увеличивается только продолжительность партии. Дополнительных компонентов достаточно для комфортной игры вшестером.

## ПРИМ

Используя это дополнение, вы сможете выставить на арену 4 бойцов, удвоив количество крови и славы!

# ВРАЖДЕБНОЕ ВЛИЯНИЕ

На некоторых новых картах интриг вместо требований к очкам влияния нарисованы стрелки.

## БОЛЬШЕЕ ВЛИЯНИЕ

Если стрелка направлена вверх, то у вас должно быть больше очков влияния, чем у доминуса, против которого вы разыгрываете карту интриг.

## МЕНЬШЕЕ ВЛИЯНИЕ

Если стрелка направлена вниз, то у вас должно быть меньше очков влияния, чем у доминуса, против которого вы разыгрываете карту интриг.

В обоих случаях вы не можете разыграть карту с враждебным влиянием против доминуса, если у вас и этого доминуса равное количество очков влияния. Вы, как обычно, не можете просить поддержки ответных действий.

## ПРИМЕР

*Во время аукциона у Аллы было 9 очков влияния, а у Ивана — 8. В данный момент торги идут за гладиатора **Спартака**, и ставки очень высоки: Алла поставила 8 монет, а Иван — 9. Увидев результат ставок, Алла решает разыграть карту ответных действий **«Подчинись достойнейшему»**, для которой требуется иметь больше очков влияния, чем есть у доминуса, против которого разыгрывается карта. Иван уменьшает свою ставку на 2 монеты и проигрывает аукцион — Алла забирает **Спартака**!*

# ДОМ СУЛЬПИЦИИ

***Вдовствующая глава могущественного и благородного римского рода, Сульпиция, железной рукой управляет своим домом и сыновьями. Семейное влияние позволяет ей продвигать интересы Рима за счёт остальных гладиаторских домов.***

***НАВЯЗЧИВОСТЬ:*** эта специальная возможность позволяет Сульпиции увеличить требования карты интриг к количеству очков влияния, необходимых для её розыгрыша. Карта, которая стала целью специальной возможности «Навязчивость» и не может быть разыграна, возвращается на руку владельцу. Если в игре присутствуют 2 одинаковые карты, то действие специальной возможности «Навязчивость» распространяется только на одну из них. Доминус может несколько раз воспользоваться специальной возможностью «Навязчивость», чтобы значительно увеличить требования карты, если у противников много очков влияния. Новые требования к количеству очков влияния для розыгрыша карты сохраняются до конца текущей фазы игры (интриг, рынка или арены). «Навязчивость» нельзя использовать против карт с враждебным влиянием.

## ПРИМЕР

*У Петра 7 очков влияния, и он разыгрывает карту заговора **«Гость из Рима»**, которая требует 6 очков влияния. Лиза играет за дом **Сульпиции** и решает использовать специальную возможность своего дома — «Навязчивость». Она истощает 2 стражей и повышает требования карты «Гость из Рима» до 8 очков влияния. Теперь Петру надо либо забрать карту на руку, либо просить поддержки у других доминусов.*

***ОТЛИЧНЫЕ СВЯЗИ:*** дом Сульпиции давно укоренился в Капуе и судьба города тесно связана с этим домом. Каждый раз, когда другой доминус успешно разыгрывает заговор, позволяющий взять монеты из банка, Сульпиция тоже получает 1 монету из банка (эта монета НЕ вычитается из суммы, получаемой доминусом в результате розыгрыша заговора).

# ДОМ ВАРИНИЯ

***Вариний — претор Рима и любимчик Сената. Опираясь на его поддержку и мощь легионов Рима, Вариний продвигает свои интересы в Капуе. И любого, кто откажется преклонить колени, ждёт незавидная участь.***

***ВОЛЯ СЕНАТА:*** один раз за фазу интриг Вариний может потребовать от любого из доминусов поддержать его заговор. Но он не обязан раскрывать другим игрокам, какую карту он собирается разыграть. Выбранный доминус имеет право отказаться, но в этом случае он теряет 1 очко влияния. Вариний также может потребовать поддержки не только своей карты заговора, но и любой другой карты заговора любого из доминусов.

***ПРЕТОР РИМА:*** Вариний может попросить поддержки Рима для пополнения своих легионов. Игрок не может использовать эту специальную возможность, если в сбросе нет ни одной карты стражей. Из сброса карта стража помещается на стол лицевой стороной вниз, как истощённое имущество. Возможность можно использовать несколько раз за ход. Если вы используете в игре дом Вариния, можете сбрасывать карты стражей в отдельную стопку, чтобы игрокам было проще определять, может ли Вариний использовать возможность «Претор Рима».

# ПРИМ

***Прим — это важнейшее событие — завершающий бой игр. На арене лицом к лицу встречаются 2 команды по 2 гладиатора в каждой. А влиятельные доминусы делают всё, чтобы насытить кровожадную толпу и удовлетворить собственные амбиции.***

## ОБЪЯВЛЕНИЕ ПРИМА

В начале фазы арены, после того как распорядитель игр получит очки влияния, он может объявить о начале прима, но только в том случае, если у него не меньше 10 очков влияния.

**Примечание: прим также может быть объявлен, когда разыграна карта «Спектакль крови и смерти». В этом случае распорядитель игр обязан объявить прим. Эта карта может быть разыграна в том числе на распорядителя игр, у которого 10 или больше очков влияния, чтобы заставить его объявить прим.**

## ПРИГЛАШЕНИЕ НА ПРИМ

Распорядитель игр должен сделать 4 приглашения для участия в приме. Никто из доминусов не может получить второе приглашение, пока каждому не было предложено выставить своего бойца на арену. Ни один из домов не может быть приглашён больше 2 раз. Распорядитель игр может приглашать игроков в любом порядке. Каждый доминус, который отклонил приглашение, теряет 1 очко влияния и больше не может быть приглашён в этот ход.

**Примечание: бойцы из одной команды не могут использовать экипировку друг друга.**

### ПРИМЕР

*Иван организовал прим. Первой он пригласил Аллу, она приняла приглашение. Затем он пригласил Петра, у которого нет ни одного гладиатора. Пётр отказывается и теряет 1 очко влияния, вместо того чтобы выставить своего раба. Следующее приглашение получает Лиза, и она выставляет своего единственного гладиатора. Последним Иван приглашает самого себя и принимает приглашение.*

*Иван уже пригласил всех игроков по 1 разу, но для прима ему всё ещё нужен 1 боец. Он больше не может пригласить Петра, так как тот уже отказался. Иван второй раз приглашает Лизу, у которой больше нет гладиаторов. И она решает, что послать одного из своих рабов на арену лучше, чем потерять влияние.*

# ПРОВАЛ ПРИМА

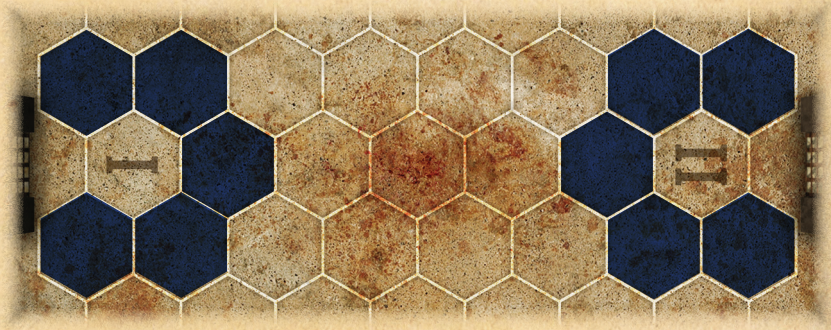
Если по любым причинам распорядитель игр не может предоставить 4 бойцов на арену, прим отменяется, и первые 2 принявших приглашение игрока сражаются друг с другом по обычным правилам.

**СОВЕТ** **Чем больше приглашений, тем больше возможностей заключить сделку! Распорядитель игр, объявивший прим, может сильно увеличить своё преимущество.**

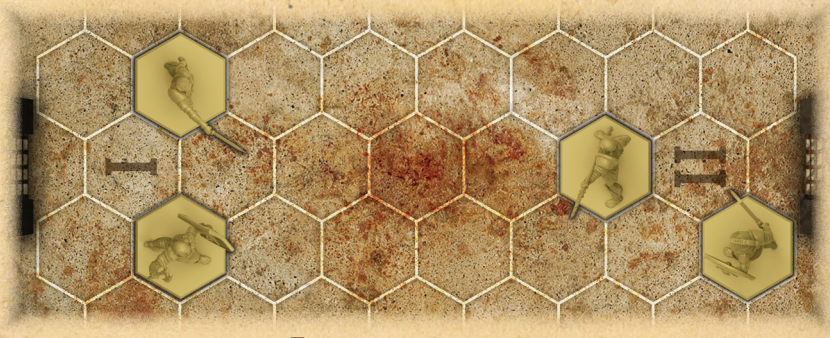
# ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНД

После того как все 4 приглашения были приняты и 4 бойца выставлены на арену, распорядитель игр должен создать 2 команды по 2 бойца в каждой. Если кто-то из доминусов выставил на арену 2 своих бойцов, то они автоматически становятся одной командой.

После того как были сформированы обе команды, игроки из команды «I» должны разместить своих гладиаторов на стартовые позиции на игровом поле (любые клетки, соседние с клеткой «I»). Игроки из команды «II» выставляют своих бойцов соответственно.




*Бойцы выставляются на синие клетки*




*Пример размещения*

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ ПАРИ ВО ВРЕМЯ ПРИМА

Ставки по любым пари производятся по обычным правилам с небольшими уточнениями. Выплаты за выигранное пари на победу осуществляются, если выигрывает команда, а не отдельный боец. Ставка на ранение сыграет, если кто-то из 4 бойцов получит ранение. На обезглавливание — если кто-то из 4 бойцов будет обезглавлен.

# БОЙ ВО ВРЕМЯ ПРИМА

## ИНИЦИАТИВА

Чтобы сделать бросок на инициативу, все бойцы бросают свои кубики скорости. Боец с наибольшей суммой результатов броска выбирает, будет ли его команда ходить первой или второй. В случае ничьей игроки должны сравнить результаты бросков вторых членов команды. Если по-прежнему ничья, то все игроки перебрасывают кубики.

### ПРИМЕР

*Гладиаторы Ивана и Аллы в команде «I». Бойцы Лизы — это команда «II». Чтобы определить инициативу, все бросают кубики скорости своих бойцов. Иван выбросил 13, Алла — 11, Лиза — 13 и 5. Так как наибольшие результаты бросков одинаковы у обеих команд, необходимо сравнить меньшие результаты: бросок Аллы 11 — и она выигрывает инициативу у Лизы с броском 5. Теперь Алла может решить, будет ли её команда действовать первой или второй.*

## СМЕНА БОЙЦОВ ВО ВРЕМЯ РАУНДА БОЯ

В свой ход команда должна выбрать бойца, который будет совершать свои действия (двигаться и атаковать или атаковать и двигаться) первым. После выполнения своих действий боец передаёт ход команде противника, и там тоже выбирают, кто из бойцов будет действовать первым. После того как все бойцы совершат свои действия, раунд боя считается оконченным. Если игроки, чьи бойцы находятся в одной команде, не могут договориться, кто из них будет действовать первым, бросьте кубик. Дальше бой проводится по обычным правилам.

**Примечание: Если у бойца на карте написано условие: «во время атаки» или «во время защиты», то оно распространяется только на этого бойца, но не на его партнёра по команде. Например, у Ганника есть специальная возможность «НЕПРЕКЛОННЫЙ: во время атаки выигрывает все ничьи» — его специальная возможность работает только во время его атаки, но никак не влияет на его партнёра по команде.**

## ПОРАЖЕНИЕ

Когда один из бойцов побеждён (уступка, ранение или обезглавливание), уберите его фигурку гладиатора с арены и продолжайте бой.

## ЧЕСТЬ

На священных песках арены гладиаторы придерживаются Кодекса Братства. Бойцам запрещено атаковать своих партнёров по команде.

## ВЕРОЛОМСТВО

Есть несколько карт гладиаторов, на которых обозначена специальная возможность «Вероломство». Она позволяет этим гладиаторам перейти в команду противника во время прима.

«Вероломные» гладиаторы могут менять команду в начале любого раунда боя до определения инициативы. Если гладиатор со специальной возможностью «Вероломство» остался один в своей команде, возможность больше нельзя использовать.

## ПОБЕДА

Команда объявляется победившей в приме, когда все бойцы другой команды побеждены. Доминусы, чьи гладиаторы были в команде, одержавшей победу, получают по 1 очку влияния, независимо от того, в каком состоянии закончил бой их боец. Выжившие бойцы победившей команды получают по 1 жетону славы. Доминус может получить только 1 очко влияния, даже если он выставлял на арену 2 бойцов.

## ВЛАСТЬ НАД ЖИЗНЬЮ И СМЕРТЬЮ ВО ВРЕМЯ ПРИМА

Жизнь обоих бойцов проигравшей команды находится в руках распорядителя игр. И может быть принято только одно решение. Либо оба бойца будут помилованы, либо оба будут преданы смерти по указанию пальца распорядителя игр. Хорошо быть распорядителем игр.

# УТОЧНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ

## СОБЛЮДЕНИЕ ЭТИКЕТА В ФАЗУ ИНТРИГ

Разыгрывая карту заговора, вы вольны предлагать, подкупать и вымогать, как вам вздумается. Вы можете показывать или не показывать свою карту (да и вообще все свои карты) другим игрокам. Но как только вы получили поддержку от других доминусов, вы обязаны показать всем свою карту, выложив её на стол лицевой стороной вверх. После этого вы не можете забрать её обратно на руку и должны разыграть. Выберите, кто из доминусов будет вашей целью. В этот момент цель ещё может быть изменена, другие доминусы могут повлиять на ваш выбор. Но как только кто-нибудь попытается раскрыть ваш заговор с помощью карт ответных действий или стражей, вы больше не имеете права менять цель вашей карты.

### ПРИМЕР

*У Ивана есть карта «**Отравленное вино**», которая может причинить вред одному из гладиаторов или рабов по его выбору. Перед тем как разыграть её, Иван громко заявляет, что гладиатор Лизы будет его целью. Пытаясь сберечь своего гладиатора, Лиза предлагает Ивану 1 монету, чтобы тот поменял цель, и Иван берёт взятку. Новой целью становится Пётр. В ответ на это Пётр предлагает Ивану 2 монеты, чтобы он нарушил слово, данное Лизе, и отравил её гладиатора. Но Иван решает сдержать слово и объявляет, что целью по-прежнему является гладиатор Петра. Раз так, Пётр заявляет, что будет пытаться раскрыть заговор, используя стражей. Теперь уже слишком поздно, и Иван не может менять цель, а гладиатору Петра придётся положиться на удачу.*




**Когда у вас есть карта, способная нанести вред вашим соперникам, вы можете извлечь из этого большую выгоду (монеты или обещания), даже не разыгрывая эту карту!**

## ИНСТИНКТ САМОСОХРАНЕНИЯ

На арене бойцы сражаются за свою жизнь, независимо от ожиданий и целей своих доминусов. Когда игрок бросает кубики во время боя на арене, он должен бросать все доступные кубики. Когда его боец атакует, защищается или определяет инициативу, игрок должен бросать все кубики атаки, защиты и скорости соответственно.

## СОРЕВНОВАНИЕ ПРИ НИЧЬЕЙ

Если в конце любой фазы 2 или больше игроков набрали по 12 очков влияния, победитель определится на арене! Игроки, закончившие фазу с 12 очками влияния, переходят к соревнованию, которое определит победителя. Подробное описание см. на с. 17 основных правил.

Если кто-то из доминусов не может выставить бойца, он теряет 1 очко влияния и не принимает участия в соревновании. Если никто из доминусов не может выставить бойца, то они все теряют очки влияния, соревнование отменяется и игра продолжается. Если только один доминус может выставить бойца для соревнования, то он становится победителем в игре.

**Примечание: между боями на определение победителя при ничьей боец восстанавливает все свои потерянные кубики, если только он не получил ранение или не был обезглавлен.**

## СОРЕВНОВАНИЕ ДЛЯ 5–6 ИГРОКОВ

Если 5 или 6 игроков набрали по 12 очков влияния, а стоимость всех их гладиаторов и экипировки также равны, они бросают кубик. Затем 4 игрока с наибольшими выпавшими значениями участвуют в соревновании для 4 игроков, как указано на с. 17 основных правил. Оставшиеся игроки не принимают участия в соревновании.

# НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

**РАЗРАБОТКА**
**Gale Force Nine Studio**

**ПРОДЮСЕРЫ**
**Питер Симунович**
**Жан-Поль Бризиготти**

**ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН**
**Виктор Пеш**

**ИССЛЕДОВАНИЯ**
**Кэмерон Браун**

**ДИЗАЙН МИНИАТЮР**
**Алесь Поточник**

**КОРРЕКТУРА**
Дэвид Адам, Том Кулпеппер, Майкл Максвини, Люк Парсонэдж

**РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ»**

**Особая благодарность всем сотрудникам американского, британского и новозеландского офисов Battlefront.**

Gale Force Nine и GF9 TM Gale Force Nine LLC.
Game Design © Gale Force Nine 2025.
Компания Gale Force Nine принадлежит к Battlefront Group.
Патент на механику боя на кубиках заявлен в 2012 г.

**www.GF9.com**