

КРОВУС МАКСИМУС

ПРАВИЛА ИГРЫ

66 ГОД ДО Н. Э.

Твоя жизнь скучна и однообразна? Устал без хлеба и зрелищ? Тогда добро пожаловать на нашу арену! На легендарном турнире «Кровус Максимус» ждут самых отбитых и жёстких бойцов на самые кишковыдирательные бои. Готовь свою команду, и пусть они нас повеселят, а радостная толпа обессмертит твоё имя громогласными выкриками!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Тебе и твоим гладиаторам предстоит провести несколько кровавых раундов, состоящих из 10 (или 15 при игре вдвоём) боёв каждый. Побеждай в боях и получай за это очки в конце раунда или устраивай подлнки соперникам, если сам выиграть не в силах. Наберёшь больше всех очков — станешь победителем раунда, а победа в трёх раундах — это победа в игре и на турнире «Кровус Максимус»!

Состав игры

- 80 карт гладиаторов
- 8 жетонов славы
- 1 карта рейтинга школ
- 1 скрепка-маркер
- Правила



КРАТКИЙ ОБЗОР ИГРЫ



Всего в игре 80 гладиаторов: 16 в каждой из 5 школ. На карте каждого из них указано его значение силы (от 0 до 15). В бою гладиатор с большим значением силы всегда побеждает гладиатора с меньшим значением силы из своей школы.

Каждый игрок получает на руку 10 гладиаторов из заранее сформированной колоды. Затем игроки один за другим выкладывают по 1 гладиатору с руки, таким образом разыгрывая бой.

Побеждать выгоднее всего в боях с такими гладиаторами, которые приносят очки поддержки толпы (ПТ), а вот в боях с гладиаторами с отрицательными очками ПТ лучше оказаться проигравшим. В конце раунда каждый игрок подсчитывает количество очков ПТ на всех картах, которые он выиграл за раунд. Игрок с наибольшим количеством очков ПТ получает 1 жетон славы и считается победителем раунда.

Игра заканчивается, как только один из игроков побеждает в трёх раундах — это значит, что народ вдоволь насладился зрелищами.



СТРОЕНИЕ КАРТЫ

А – значение силы гладиатора (от 0 до 15). В каждой школе есть только 1 гладиатор с каждым из этих значений.

Б – школа гладиатора, обозначенная цветом и символом («Синие кулаки», «Коричневые мечи», «Зелёные стрелы», «Розовые топоры», «Жёлтые щиты»).

В – очки поддержки толпы (ПТ).

Это показатель того, насколько зрители благоволят этому гладиатору. Обрати внимание, что не все гладиаторы приносят очки ПТ, а некоторые приносят отрицательные очки ПТ.



Г

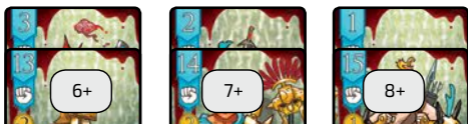
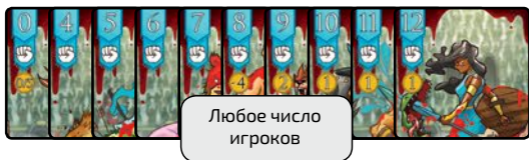
Г — число игроков, при котором карта участвует в игре. Карты, на которых не указано число игроков, используются в любой партии, если используется их школа.

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ

В правом нижнем углу некоторых карт указано число игроков, при котором они участвуют в игре. Карты без таких номеров будут участвовать в партии при любом числе игроков (если школа, к которой относится эта карта, используется в игре).

Число игроков	Число участвующих школ	Число гладиаторов в школе	Всего карт в колоде
1–3	3 (любые)	10 (с силами 0, 4–12)	30
4	4 (любые)	10 (с силами 0, 4–12)	40
5	5	10 (с силами 0, 4–12)	50
6	5	12 (с силами 0, 3–13)	60
7	5	14 (с силами 0, 2–14)	70
8	5	16 (с силами 0–15)	80

Например, в партии на семерых игроков используются гладиаторы всех 5 школ: отбери для игры все карты без числа игроков и все карты, на которых указано «6+» и «7+».



В партиях для 1–5 игроков используются только гладиаторы без числа игроков, но количество школ будет разным: 3 школы для 1–3 игроков, 4 школы для 4 игроков и 5 школ — для 5 игроков.

Дополнительные правила подготовки для игры вдвоём или в одиночку см. на стр. 9.

ПОДГОТОВКА РУКИ

Перемешай колоду и раздай каждому игроку 10 карт. Каждый игрок упорядочивает карты на руке по школам и значениям силы — так будет проще выбрать нужного в каждом бою.

ХОД ИГРЫ

Бои гладиаторов

Первый бой начинает игрок слева от раздающего: он выбирает любого гладиатора с руки и выкладывает его в центр стола (**на арену**) лицевой стороной вверх. Школа этого гладиатора (первого сыгранного в первом раунде) становится и **стартовой**, и **сильнейшей школой**.

Одна из школ всегда будет иметь приоритет над другими. Любой гладиатор этой **сильнейшей школы** будет побеждать любого гладиатора любой другой школы. Сильнейшую школу можно изменить в ходе боя, бросив вызов (см. стр. 5).

Важно: в последующих боях первый сыгранный гладиатор будет определять только **стартовую школу**. Сильнейшей школой продолжит считаться сильнейшая школа прошлого боя.

Затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если у него на руке есть хотя бы 1 гладиатор стартовой школы, то он **должен** либо сыграть одного из них, либо **бросить вызов**.

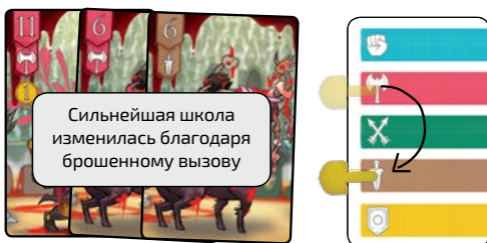
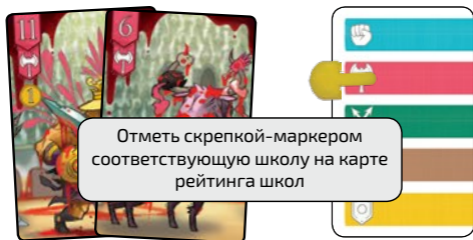
Если у игрока нет гладиатора стартовой школы, то он может либо бросить вызов, либо сыграть с руки **любого гладиатора**, включая гладиатора сильнейшей школы.



Как бросить вызов: для этого сыграй гладиатора с тем же значением силы, что и последний сыгранный. Сильнейшей школой становится школа сыгранного тобой гладиатора. В дальнейшем сильнейшая школа может измениться только в двух случаях:

- если в ходе боёв любой игрок вновь бросит вызов;
- в начале следующего раунда (не боя!).

Для того чтобы отслеживать эти изменения, необходимо отмечать нужную школу на **карте рейтинга школ** при помощи скрепки-маркера. Не используйте эту карту для отслеживания стартовой школы — её легко определить по первому сыгранному в этом бою гладиатору.



Важно: даже если сильнейшая школа изменилась, следующие по порядку хода игроки должны играть с руки гладиаторов стартовой школы (если есть), как обычно, — если, конечно, не собираются сами бросить вызов.




Конец боя

Когда все игроки выложили на арену по 1 гладиатору, бой завершается и определяется победитель боя — им становится **владелец гладиатора сильнейшей школы с самым высоким значением силы**. Если на арене нет гладиаторов сильнейшей школы, то побеждает сильнейший из гладиаторов стартовой школы.

Игрок, выложивший гладиатора-победителя, берёт в плен всех гладиаторов с арены и складывает их вместе с гладиатором-победителем перед собой в стопку лицевой стороной вниз. В ходе игры **любой игрок** может посмотреть, какие гладиаторы участвовали в предыдущем бою (но не в боях, происходивших до этого).

Затем начинается следующий бой: победитель прошедшего боя играет с руки 1 **гладиатора любой школы**. Школа этого гладиатора станет **стартовой, но необязательно сильнейшей**.

В начале следующего боя сильнейшей школой останется та, которая является сильнейшей на конец текущего боя.

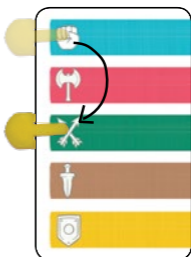
Пример: Анна начинает первый бой. Она выкладывает на арену гладиатора 4 , что делает эту школу и **стартовой, и сильнейшей школой**. Пётр играет гладиатора 10  (так как эта школа стартовая, и у него есть на руке относящийся к ней гладиатор), и теперь его гладиатор — сильнейший на арене. У Марины есть гладиатор этой школы, но его сила равна всего 9, поэтому она бросает вызов и выкладывает гладиатора 10 , немедленно изменяя **сильнейшую школу**, — и побеждает в бою! Теперь у неё есть 2 очка ПТ. После этого Марина собирает всех гладиаторов с арены, кладёт их в стопку перед собой и начинает второй бой (**сильнейшая школа не меняется**).



Анна

Пётр

Марина



КОНЕЦ РАУНДА

Как только все игроки сыграют все карты с руки, раунд заканчивается и происходит подсчёт очков ПТ (см. «**Строение карты**» на стр. 2).

Игрок, у которого больше всего очков ПТ, получает 1 жетон славы и кладёт его перед собой стороной «I» вверх. В случае ничьей все игроки с одинаковым наибольшим количеством очков ПТ получают по 1 такому жетону.

Во время боя **гладиаторы с силой 0** не приносят очков ПТ. При подсчёте очков ПТ в конце раунда следует обратить внимание на сильнейшую школу: **гладиатор с силой 0, относящийся к сильнейшей школе** (и только он), **приносит 5 очков ПТ**. Все остальные гладиаторы с силой 0 не приносят очков ПТ.



Очки поддержки толпы

$$1 + 1 + 2 + 1 + 2 + 1 = 8$$

$$8 - 4 = 4$$

В следующий раз, когда игрок с жетоном славы станет победителем раунда, он не берёт новый жетон, а переворачивает свой жетон стороной «II» вверх.



Двусторонние
жетоны славы

НОВЫЙ РАУНД

Игрок, начинавший первый бой в прошлом раунде, становится новым раздающим: он собирает все карты гладиаторов, лежащие перед игроками, в колоду, перемешивает её и снова раздаёт игрокам по 10 гладиаторов. Сними скрепку-маркер с карты рейтинга школ: в новом раунде сильнейшая школа будет определяться заново (по школе, к которой относится первый сыгранный в раунде гладиатор).

Затем новый раунд проходит по тем же правилам, что и предыдущий.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков трижды становится победителем раунда. Если этому условию удовлетворяют одновременно несколько игроков, то побеждает тот из них, у кого в стопке лежит гладиатор с силой 0, относящийся к сильнейшей на конец раунда школе. Если в стопках претендентов нет такого гладиатора, то победителем становится тот из них, в стопке которого на конец игры оказалось меньше всего гладиаторов.

Примечание: чтобы увеличить или уменьшить длительность партии, игроки могут договориться о меньшем или большем числе выигранных раундов, необходимом для победы.



ИГРА НА ДВОИХ

Подготовь колоду в соответствии с таблицей на стр. 3, перемешай карты и раздай по 10 гладиаторов обоим игрокам. Оставшихся гладиаторов сложи в колоду лицевой стороной вниз. Каждый раз, когда любой игрок играет гладиатора с руки, он берёт 1 карту из колоды. Когда колода закончится, игра продолжается, пока у участников не кончатся карты на руках. В такой игре будет 15 боёв вместо 10. В остальном игра ведётся по обычным правилам.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Подготовь колоду в соответствии с таблицей на стр. 3, перемешай карты и возьми себе 10 гладиаторов. Оставшихся гладиаторов сложи в колоду лицевой стороной вниз — **это колода странствующих гладиаторов**. Бой **всегда** начинается странствующий гладиатор вне зависимости от того, кто победил в предыдущем бою. После того как ты сыграешь гладиатора, в текущий бой вступает второй странствующий гладиатор (т. е. для победы в бою ты должен одолеть **двух** странствующих гладиаторов).

Победитель боя определяется по обычным правилам. Если победили странствующие гладиаторы — сложи все карты гладиаторов с арены стопкой (лицевой стороной вверх) рядом с колодой странствующих гладиаторов.

В конце раунда подсчёт очков для странствующих гладиаторов производится по тем же правилам, что и для игрока.

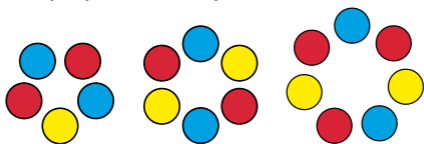
Важно: в каждом раунде ты **должен** выиграть хотя бы один бой, где участвовал гладиатор с силой 8 (приносящий -4 очка ПТ), иначе толпа посчитает, что бои подстроены и ты немедленно проиграешь текущий раунд, а странствующие гладиаторы получают жетон славы.

КОМАНДНАЯ ИГРА

Если игроков 4 или более, они могут разделить-ся на команды. В таком случае при подготовке к партии игроки должны сесть так, чтобы участники команд чередовались между собой. Затем в каждой команде участники выбирают того, кто будет хранить все карты, получаемые членами команды при победе в бою. В конце раунда команда с наибольшим количеством очков ПТ получает 1 жетон славы.

Рекомендуем установить новое условие победы: команда должна победить в стольких раундах, сколько участников в неё входит, + 1.

Примеры рассадки игроков:



8 игроков = 4 команды по 2 игрока **или** 2 команды по 4 игрока

7 игроков = 3 команды по 2 игрока и 1 команда из 1 игрока **или**

2 команды по 2 игрока и 1 команда из 3 игроков

6 игроков = 3 команды по 2 игрока **или** 2 команды по 3 игрока

5 игроков = 2 команды по 2 игрока и 1 команда из 1 игрока **или**




1 команда из 2 игроков и 1 команда из 3 игроков

4 игрока = 2 команды по 2 игрока



ПРИМЕРЫ БОЯ

Игра втроём



Удачный ход. В этом бою сильнейшая школа — «Жёлтые щиты». Пётр победил в предыдущем бою и решает сыграть гладиатора 5 . У Марины нет карт этой школы и она не хочет бросать вызов, так что она выкладывает на арену гладиатора 8 , чтобы противнику досталось -4 очка ПТ. Анна не хочет получать отрицательные очки и играет гладиатора с силой 4 . Неудачливым победителем становится Пётр!




Пётр побеждает в бою и получает -4 ПТ



Анна побеждает в бою и получает -8 очков ПТ

Плохая идея. «Жёлтые щиты» — всё ещё сильнейшая школа. Пётр победил в предыдущем бою и решает начать этой бой с гладиатора 6 . У Марины нет карт синей школы, так что она выкладывает на арену гладиатора 8 . Анна слишком увлеклась и сразу же выложила арену

гладиатора 8 , надеясь заставить Петра получить ещё -4 очка ПТ. К сожалению, выложив гладиатора с силой, равной силе предыдущего сыгранного гладиатора, Анна бросает ему вызов: сильнейшая школа меняется на школу «Коричневых мечей», и Анна оказывается победителем в этом бою!



Игра вчетвером

Хитрый план. В этом бою сильнейшая школа — «Зелёные стрелы». Марина победила в прошлом бою и решает начать этот с гладиатора 9. Станислав, у которого нет карт синей школы, рад избавиться от гладиатора 8. Следуя правилу стартовой школы, Анна выкладывает гладиатора 5. У Петра есть карты синей школы, но он видит способ навредить Станиславу, у которого уже есть жетон славы, и выкладывает карту 5. Так как у этого гладиатора то же значение силы, что и у предыдущего сыгранного гладиатора, сильнейшая школа меняется на школу «Розовых топоров». Это означает, что сильнейший гладиатор сильнейшей школы был сыгран Станиславом и тот выигрывает бой.



Грандиозный финал.

В этом бою сильнейшая школа — «Синие кулаки», и у всех игроков осталось по одному гладиатору на руке. Станислав начинает бой с гладиатора 12. Анна выкладывает на арену гладиатора 7. Пётр выкладывает гладиатора 0, который в конце раунда при текущей сильнейшей школе принесёт 5 очков ПТ. Однако Марина выкладывает карту 0 и меняет сильнейшую школу на школу «Коричневых мечей». В этом бою победила Марина. Раунд завершён, так что сильнейшая школа уже не изменится, и карта Марины принесёт 5 очков ПТ, в то время как карта Петра теперь не стоит ничего.



Командная игра

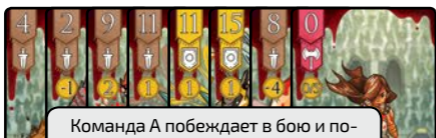
Трое на троё: украденная победа.

В этом бою сильнейшая школа — «Розовые топоры». Марина играет гладиатора 10. Станислав продолжает бой картой 7. Денис, состоящий в одной команде с Мариной, решает добавить своей команде 2 очка ПТ и выкладывает на арену гладиатора 9. Анна следует правилу стартовой школы и добавляет карту 4, Пётр делает то же самое и играет карту 6. Глеб хочет получить очки ПТ, так что он выкладывает карту с тем же значением, что и у Петра, меняет сильнейшую школу и побеждает в бою.



Четыре на четыре: тонкий расчёт. Глеб начинает бой с гладиатора 4 (из сильнейшей школы). София продолжает бой картой 2, а она приносит -1 очко ПТ. Пётр выкладывает на арену гладиатора 9, но Марина обходит его картой 11. Анна бросает вызов картой 11, меняя сильнейшую школу на «Жёлтые щиты». У Дениса нет карт стартовой школы, так что он выкладывает гладиатора 15. У Анны нет гладиатора, который бы помог ей победить в этом бою, но она может выложить гладиатора 8, приносящего -4 очка ПТ. Даниил, у которого нет карт, относящихся к коричневой школе, выкладывает гладиатора 0, чтобы в стопке его команды было как можно больше карт с силой 0! Денис, выложивший гладиатора сильнейшей школы с силой 15, побеждает в бою.

Б А Б А Б А Б А



Команда А против команды Б

ГЛОССАРИЙ

Арена: центр стола.

Бой: часть раунда, в которой каждый игрок в порядке хода выкладывает на арену 1 гладиатора с руки (для одиночной игры есть особые правила, см. стр. 9).

Бросить вызов: выложить гладиатора с тем же значением силы, что и предыдущий сыгранный. Таким образом текущая сильнейшая школа немедленно меняется: новой сильнейшей школой становится школа гладиатора, бросившего вызов. Бросать вызов можно даже тогда, когда школа гладиатора, при помощи которого игрок собирается бросить вызов, уже является сильнейшей школой.

Гладиатор: любая карта, относящаяся к любой школе.

Жетон славы: награда для игрока с наибольшим количеством очков ПТ на конец раунда.

Очки поддержки толпы: ценность некоторых гладиаторов в глазах кровожадной толпы. Игрок с наибольшим суммарным количеством очков ПТ на конец раунда получает 1 жетон славы.

Раунд: 1 раунд состоит из 10 боёв (15 боёв при игре вдвоём).

Сильнейшая школа: в бою гладиаторы этой школы побеждают гладиаторов любой другой. В начале раунда определяется первым гладиатором первого боя. Изменить её можно, только бросив вызов.

Стартовая школа: школа первого гладиатора боя. В ходе этого боя игроки должны либо выкладывать с руки гладиаторов этой школы, либо бросать вызов. Если игрок не может сделать ни то ни другое, он выкладывает на арену гладиатора любой школы.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Конор и Доминик Макгоуи

Художник: Кванчай Мория

Редактор: Даниэль Мансфилд

Правила одиночной игры: Тимоти Гей

© 2020 Inside Up Games

P.O.Box 26033 Memorial PO

Thunder Bay, Ontario P7B 0B2 Canada

InsideUP
GAMES

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Станислав Загородный

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Редакция благодарит Юлию Колесникову, Андрея Ага-нова и Юрия Тапилина за помощь в подготовке игры к изданию.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

HOBBY
WORLD

Играть интересно

hobbyworld.ru



ПАМЯТКА

Сформируй колоду, раздай игрокам по 10 карт.

Число игроков	Число участвующих школ	Число гладиаторов в школе	Всего карт в колоде
1–3	3 (любые)	10 (с силами 0, 4–12)	30
4	4 (любые)	10 (с силами 0, 4–12)	40
5	5	10 (с силами 0, 4–12)	50
6	5	12 (с силами 0, 3–13)	60
7	5	14 (с силами 0, 2–14)	70
8	5	16 (с силами 0–15)	80

Каждый игрок по часовой стрелке выкладывает 1 гладиатора стартовой школы или бросает вызов, свергая сильнейшую школу.

Первая карта первого боя определяет и **стартовую**, и **сильнейшую** школы.

В бою побеждает сильнейший гладиатор сильнейшей школы.

Если гладиаторы сильнейшей школы не участвуют в бою, то побеждает сильнейший гладиатор стартовой школы.

Победитель забирает **всех** гладиаторов с арены и кладёт перед собой в стопку лицевой стороной вниз.

Победитель боя начинает следующий бой любым гладиатором, определяя таким образом стартовую школу.

Тот, у кого больше всех очков ПТ в конце раунда, получает 1 жетон славы.

Гладиаторы с силой 0 приносят 5 очков ПТ, только если на конец раунда они принадлежат к сильнейшей школе.

Игрок, первым ставший победителем в трёх раундах, побеждает в игре.