

SPARTAKUS: KREW I ZDRADA

FAQ

Wyrocznia z Kapui wysłuchuje pytań wiernych i zgodnie z nakazami bogów przekazuje im wiedzę, posługując się kozimi wnętrznościami i tym podobnymi. Jej proklamacje zapisywane są przez wier- nego skrybę wyroczni Peteicusa Skrupulatnego. Niniejszy dokument, to repozytorium odpowiedzi, a także wyjaśnień do Spartakusa: Krwi i Zdrady, które może być od czasu do czasu aktualizowane, by odnieść się do wybranych przez Wyrocznię pytań. Wszystkie odpowiedzi w tym tekście uważane są za „oficjalne”.

Faza Utrzymania

Pytanie: Czy gra rozpoczyna się od Fazy Utrzymania i czy w pierwszej rundzie należy przeprowa- dzić Bilans? Jeśli tak, to dlaczego?

Odpowiedź: Tak, gra rozpoczyna się od Fazy Utrzymania i w pierwszej rundzie należy normalnie przeprowadzić Bilans. To ważne, bo od samego początku przyzwyczajają do ekonomii występującej w grze. Zrozumienie wpływu Gladiatorów i Niewolników na skarbiec jest niezbędne do podejmowa- nia ważnych decyzji w czasie rozgrywki.

Pytanie: Czy moje Wpływy mogą spaść poniżej 1 albo wzrosnąć powyżej 12?

Odpowiedź: Nie, Wpływy Dominusa nie mogą nigdy spaść poniżej 1 albo wzrosnąć powyżej 12.

Pytanie: Czy gdy Gotowy (leżący awersem do góry) Gladiator otrzymuje żeton Obrażeń, to kartę należy Wyczerpać (odwrócić awersem do dołu)? Czy Gladiator z żetonem Obrażeń normalnie Od- świeża się podczas fazy Utrzymania?

Odpowiedź: Każdy Gladiator lub Niewolnik, który otrzyma żeton Obrażeń (z dowolnego źródła) zo- staje natychmiast Wyczerpany (odwrócony awersem do dołu). Gladiatorzy i Niewolnicy pozostają Wyczerpani, dopóki nie zostaną uleczeni podczas Fazy Utrzymania. Szczegółowe informacje na temat Wyczerpanych kart znajdują się na 17 stronie instrukcji gry podstawowej.

Pytanie: Czy Gladiatorzy lub Niewolnicy z żetonami Obrażeń (tym samym Wyczerpani) są brani pod uwagę podczas Bilansu?

Odpowiedź: Nie, Gladiator lub Niewolnik z żetonem Obrażeń jest Wyczerpany, przez co jest igno- rowany podczas Bilansu.

Faza Intrygi

Pytanie: Czy celem Zasady Specjalnej Rodu Soloniusa - Łapówki i fanaberie – może być Plan in- nego Dominusa? Co dzieje się z zapłaconym Złotem, gdy Plan zostanie Udaremiony?

Odpowiedź: Solonius może używać Łapówek i fanaberii tylko na zagrywanych przez siebie Planach podczas własnej Fazy Intrygi. Nie może użyć Zasady Specjalnej, by obniżyć Wpływy wymagane do zagrania Planu przez innego Dominusa. Wykorzystanie Łapówek i fanaberii jest osobną akcją, inną od zagrania Planu. Jeśli Plan, którego wymagania zostały obniżone za pomocą Łapówek i fanaberii, zostanie Udaremiony, to złoto wydane na użycie Zasady Specjalnej Rodu NIE jest zwracane.

Pytanie: Kiedy podczas zagrywania Planu można zawierać umowy z innymi graczami? Kiedy jest już za późno, by zmienić cel Planu? Kiedy jest za późno, by w ogóle zrezygnować z zagrania Planu?

Odpowiedź: Wszystkie te pytania wpisują się w kategorię etykiety gry i w dużej mierze zależą od postawy graczy. Jeśli twoja grupa wymaga bardziej sprecyzowanego podejścia do zagrywania Planów, polecamy korzystanie z poniższych wytycznych.

Podczas rozważania zagrania Planu masz pełną swobodę do dyskusowania i zawierania lub przyjmowania dowolnej liczby umów, łapówek i obietnic. Jeśli chcesz, możesz pokazywać swoje karty innym graczom. Gdy zbierzesz potrzebne poparcie umieść kartę Planu awerssem do góry na stole. Po jej wyłożeniu jesteś już zobowiązany do jej zagrania i nie możesz wziąć jej z powrotem na rękę, chyba że jakiś efekt gry wyraźnie to nakáže. Po zagraniu Planu wskaż Dominusa będącego jego celem. W tym momencie cel może wciąż zostać zmieniony, a inni gracze mogą próbować wpływać na twoją decyzję. Gdy ktokolwiek spróbuje Udaremnić ten Plan, za pomocą Reakcji lub Strażnika, Dominus będący celem Planu nie może zostać już zmieniony.

Pytanie: Czy mogę Udaremnić własny Plan?

Odpowiedź: Nie, Dominus nie może zagrać Reakcji, by Udaremnić zagrany przez siebie Plan.

Pytanie: Kiedy mija czas na zagranie Reakcji w odpowiedzi na inną kartę albo zdarzenie w grze? Co w przypadku, gdy dwóch graczy chce zagrać Reakcję w tym samym momencie?

Odpowiedź: Na 8 stronie instrukcji gry podstawowej zaznaczono, że: Niektóre Karty Reakcji pozwalają Udaremnić Plan. Można je zagrać natychmiast po tym, jak inny Dominus spróbuje przeprowadzić Plan w swojej turze podczas Fazy Intrygi.

W tym przypadku „natychmiast po tym” odnosi się do momentu między zagraniem Planu, a rozpatrzeniem jego efektu. Wówczas można zagrywać Karty Reakcji. Na przykład: Janek wskazuje Olę jako cel Planu. Ola Udaremnia Plan Janka. Janek zagrywa kartę Kutas Jowisza, by Udaremnić Reakcję Oli. Ola mogłaby zagrać kolejną Reakcję z ręki lub użyć Strażnika, by Udaremnić pierwotnie zagrany Plan Janka. Gdy wszyscy gracze skończą reagować na zagrany Plan, rozgrywka toczy się dalej.

Zagrywanie Reakcji to nie wyścig. Jeśli dwóch graczy chce zagrać Reakcję na ten sam Plan (powiedzmy, że obaj chcą użyć kart Posiłki z Rzymu, by wziąć Strażnika ze stosu kart odrzuconych), rzućcie kośćmi, aby zobaczyć, kto może zareagować pierwszy. Każdy gracz musi mieć szansę, by zareagować na każdy Plan. Nie można jak najszybciej rozpatrywać Planów, licząc że pozbawi się w ten sposób innych możliwości zagrania Reakcji.

Niektóre Reakcje mogą być zagrywane wielokrotnie w odpowiedzi na jakieś zdarzenie w grze. Na przykład Dominus niemający złota w skarbcu może narazić się na efekt więcej niż jednej Karty Reakcji **Nędzarz!**. Dominus, który stracił Gladiatora na arenie, może natomiast skorzystać z więcej niż jednej Karty Reakcji **Krew na piasku**.

Faza Targu

Pytanie: Co się stanie, gdy wyczerpie się talia Targu? Czy należy wówczas przetasować stos kart odrzuconych?

Odpowiedź: Nie, nie tasuje się stosu kart odrzuconych. Jeśli w czasie gry talia Targu skończy się, to w Fazie Targu pomija się Aukcję. Po wymianie między graczami, w ramach Wolnego Rynku, należy od razu przejść do Licytowania Znacznika Gospodarza. Nie ma już po prostu nowych Kart Dóbr. Dzięki temu nie dojdzie do sytuacji, w której zabici Gladiatorzy powrócą do życia, rozwiązanie to przyspiesza też koniec gry.

Pytanie: Czy jeśli mam 11 punktów Wpływów i wygram Licytację Znacznika Gospodarza, to zostanę zwycięzcą gry wraz z końcem Fazy Targu?

Odpowiedź: Nie. Wpływy za Znacznik Gospodarza dostajesz dopiero na początku Fazy Areny. Musisz więc utrzymać swoich 12 punktów Wpływów przez całą Fazę Areny (i być jedynym Dominusem mającym 12 punktów Wpływów na jej koniec).

Faza Areny

Pytanie: Co dzieje się w sytuacji, gdy jeden lub dwóch graczy walczących na Arenie zachowuje się tchórzliwie i odmawia walki, biegnąc po planszy i unikając starcia?

Odpowiedź: Walki na Arenie są dynamiczne, krwawe i brutalne. Na uświęconych piaskach nie ma miejsca na tchórzostwo. Jeśli gracz lub gracze, z jakiegokolwiek powodu, odmawiają starcia, należy im przypomnieć o tym, że brutalne walki są częścią gry, a ich opóźnianie niewiele zmienia. Celowe spowalnianie gry, bez szansy na uzyskanie taktycznej przewagi, jest po prostu niesportowe i nieuprzejme wobec innych graczy. Takie zachowanie nie jest zgodne z duchem gry.

Pytanie: Czy rzucając kośćmi podczas walki na Arenie mogę zdecydować się na rzut mniejszą liczbą kości, niż wszystkie, które przysługują mojemu Wojownikowi, by celowo przegrać walkę? Czy mogę zdecydować, by w ogóle nie rzucać?

Odpowiedź: Na Arenie Wojownicy walczą o swoje życie, niezależnie od tego jakie cele i plany ma ich Dominus. Rzucając kośćmi musisz zawsze wykorzystać wszystkie dostępne. Podczas ataku rzucasz wszystkimi Kośćmi Ataku, podczas obrony wszystkimi Kośćmi Obrony, podczas rzutu na inicjatywę rzucasz wszystkimi Kośćmi Szybkości.

Pytanie: Kilka pytań o kartę Ustawianie Wyników. Czy Ustawianie Wyników może zostać użyte do zamiany Gladiatora na Niewolnika? Czy mogę użyć Ustawiania Wyników na swoim Gladiatorze? Co dzieje się z Trybutem wypłaconym za Gladiatora, gdy zostaje on wymieniony kartą Ustawiania Wyników?

Odpowiedź: Postacie walczące na Arenie nazywane są Wojownikami. Karty i efekty, które odnoszą się do Wojowników działają na dowolną postać walczącą na Arenie. Karty, które odnoszą się do Gladiatorów działają tylko na Gladiatorów, podczas gdy karty odnoszące się do Niewolników działają tylko na Niewolników. W tym przypadku Ustawianie Wyników pozwala zamienić Gladiatora na innego Gladiatora. Jeśli Dominus będący celem karty nie ma Gotowych Gladiatorów, to Ustawianie Wyników nie może zostać zagrane.

Dominus, który zagrał Ustawianie Wyników decyduje, który Gladiator zastąpi tego wystawionego. Można zagrać tę kartę także na swojego Gladiatora. Dowolny Dominus biorący udział w walce może być celem tej karty, nawet Gospodarz Igrzysk.

Ustawianie Wyników zagrywa się po wypłaceniu Trybutu, więc Dominus zatrzymuje wypłacone z Banku złoto. Jeśli nowy Gladiator posiada żeton Zaszczytu lub Mistrza Trybut NIE jest już wypłacany.

Karty Ekwipunku wystawione do walki są przenoszone na nowego Gladiatora. Raz wybrany Ekwipunek nie może zostać już zmieniony.

Jeśli w tej samej Fazie Areny zostanie zagrana druga karta Ustawiania Wyników, można ją wykorzystać do przywrócenia do walki pierwotnie wystawionego Gladiatora.

Pytanie: Co dzieje się w sytuacji, gdy jeden lub dwóch uczestników nie jest w stanie wystawić Wojowników podczas Turnieju o zwycięstwo?

Odpowiedź: Jeśli któryś z remisujących Dominusów nie jest w stanie wystawić Wojownika, traci jeden punkt Wpływów i nie bierze udziału w Turnieju o zwycięstwo. Jeśli żaden z remisujących graczy nie może wystawić Wojownika, to każdy z nich traci punkt Wpływów, Turniej o zwycięstwo jest anulowany, a gra toczy się dalej. Jeśli tylko jeden z remisujących Dominusów jest w stanie wystawić Wojownika, automatycznie wygrywa grę.

Pytanie: Czy mogę zagrywać Reakcje (Ustawianie wyników, Krew na piasku itd.) podczas Turnieju o zwycięstwo?

Odpowiedź: Nie, obecnie żadne Reakcje nie mogą być zagrywane podczas Turnieju o zwycięstwo. Odbywa się on poza normalnym przebiegiem gry, nie jest prawdziwą Fazą Areny. Nie ma Gospodarka, nie wypłaca się Trybutu, nie obstawia się wyników ani nie otrzymuje Żetonów Zaszczytu.

Pytanie: Czy automatyczne bloki ze zdolności Kriksosa (Nie do przejścia) blokują automatyczne rany ze zdolności Spartakusa (Żądny zemsty)? Co z ranami zadanyymi przez Topór (Kartę Ekwipunku)?

Odpowiedź: Automatyczne bloki blokują automatyczne rany: obie Umiejętności Specjalne rozpatruje się po porównaniu kości. W sytuacjach tego typu przewaga jest po stronie obrońcy. Każda automatyczna rana może być traktowana jako dodatkowa rana. Tak samo każdy automatyczny blok może być traktowany jako zignorowanie rany. Dlatego automatyczne bloki mogą być używane do blokowania ran zadanych przez Topór (i inne podobne Karty Ekwipunku). Ignorowanie Ran oraz Dodatkowe Rany opisano na 18 stronie instrukcji gry podstawowej.