

SPARTAGUS™

UM JOGO DE SANGUE E TRAIÇÕES

MANUAL

EDIÇÃO PRIMUS



COMPÊNDIO DE REGRAS + GUIA ESTRATÉGICO

Versão 1.2

SPARTACUS: UM JOGO DE SANGUE E TRAIÇÕES

Em Spartacus, cada jogador assume o papel de um Dominus: o chefe de uma Casa Patrícia em Cápua, cidade da Antiga Roma. Na feroz batalha da influência, lute por domínio usando uma combinação de conspirações políticas e gloriosas batalhas sobre as areias da arena.

Como Dominus, você possui uma variedade de recursos à sua disposição. Guardas o protegem das conspirações lançadas por seus rivais. Escravos administram a sua propriedade e lhe rendem Denários. Você também controla um Ludus, uma escola de treinamento para gladiadores. Gladiadores, por sua vez, competem para trazer glória para si e influência para seu Dominus.



CONTEÚDO DA CAIXA

Livro de Regras

Baralho de Mercado (104 cartas)

Baralho de Intriga (80 cartas)

Tabuleiro de Casas (4)

Marcadores (148)

Dados de seis faces (26)

Miniaturas de Gladiadores (4)

Tabuleiro-Arena



BARALHO DE MERCADO

O Baralho de Mercado contém Recursos que podem ser adquiridos para aumentar a posição de um Dominus na sociedade romana. Recursos incluem Gladiadores, Escravos e Equipamento.



GLADIADORES

Gladiadores são escravos excepcionais, treinados para lutar na arena de modo a trazer Influência e Glória para sua Casa. Manter o seu Ludus repleto de gladiadores é um modo de ganhar influência.



ESCRAVOS

Escravos são os servos do Dominus, realizando diversos serviços. Escravos aumentam a riqueza da Casa.



EQUIPAMENTO

Cartas de Equipamento representam as armas e treinamento que os gladiadores recebem no uso de itens especiais (como redes no lugar de simples gládios). Existem 3 tipos de equipamento: Armas, Armaduras e Especiais. Só uma carta de cada tipo pode ser usada por luta na Arena.



BARALHO DE INTRIGA

O Baralho de Intriga inclui todos os tipos de planos e maquinações que os Domini (plural de Dominus) podem lançar sobre seus rivais. O Baralho de Intriga inclui Esquemas, Reações e Guardas.



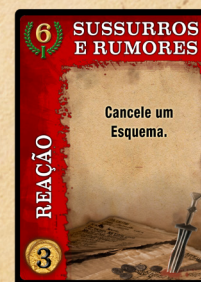
ESQUEMAS

Esquemas detalham uma variedade de manobras de dissimulação. Você também pode trocar esquemas por Denários. Todos os esquemas requerem um valor mínimo de Influência.



REAÇÕES

Reações são poderosas contramedidas jogadas em resposta a outros eventos no jogo. Algumas Reações são defesas usadas para neutralizar os esquemas das outras Casas.



GUARDAS

Guardas representam um tipo especial de Reação que só pode ser usada para evitar Esquemas que tenham você como alvo. Há uma chance de os Guardas falharem. Caso isso aconteça, você pode usar Guardas adicionais. Guardas podem ser mantidos na sua mão ou postos na mesa como Recursos.



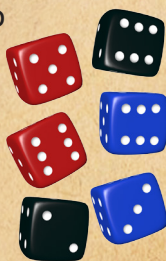
TABULEIRO DE CASAS



Tabuleiros de Casas são o centro da sua área de jogo e marcam seu nível de Influência na partida. Também detalham seus Recursos Iniciais: Gladiadores, Escravos, Guardas e Denários. Cada Casa possui Regras Especiais e Recursos Iniciais próprios.

DADOS

Há três cores de dados no jogo: vermelhos, pretos e azuis. Cada cor é usada por um atributo diferente: vermelho para Ataque, preto para Defesa e azul para Velocidade. No combate, o número total de dados que você possui determina a Saúde de seu Combatente.



MARCADORES



Marcador de Ferimento



Marcador de Favor



Marcador de Campeão



Marcador De Anfitrião



Marcadores de Casas

Denários

TABULEIRO-ARENA



O Tabuleiro-Arena serve como a Grande Arena onde os gladiadores apresentam sua arte sangrenta. Apostas são colocadas nos cantos do Tabuleiro-Arena.

MINIATURAS DE GLADIADORES

Estas figuras representam o combatente de sua escolha na arena. Cada jogador usará a mesma miniatura por todo o jogo.



VISÃO GERAL DO JOGO

Cada turno inicia com a fase de Manutenção, a qual se seguem três fases:

- 1) Fase de Intriga
- 2) Fase de Mercado
- 3) Fase de Arena

A **Fase de Intriga** é aquela em que as Casas fazem seus Esquemas, na esperança de acumular fortuna enquanto destroem a dos seus rivais.

A **Fase de Mercado** ocorre quando os jogadores negociam Recursos (Gladiadores, Escravos e Guardas). Jogadores também competem com lances para a aquisição de novos Recursos em Leilão.

A **Fase de Arena** ocorre quando os jogos sangrentos têm lugar. Os Gladiadores de duas Casas são lançados um contra o outro numa luta brutal por Favores e Influência.

O objetivo do jogo é se tornar a Casa Patrícia mais influente em Cápuia, assegurando o poder de sua família no futuro.

ESPÍRITO DO JOGO

Durante uma partida os jogadores se engajarão em suborno, envenenamento, traição, roubo e chantagem. Denários mudarão de mãos a todo momento para a compra de apoio e influência. Você será o jogador de palavra ou o conspirador traiçoeiro cuja aliança muda com o vento?

CONTUDO – não leve nada disso ao pé da letra. No final você está jogando para se divertir com seus amigos – tenha isso em mente enquanto conspira para destruir suas Casas.



PREPARAÇÃO

Cada Casa Patrícia tem suas forças e fraquezas. Algumas contam com os Gladiadores do seu Ludus para levá-las à vitória. Outras dependem de uma forte defesa. Utilizar bem suas forças pode ser a chave para a vitória.

ESCOLHA DAS CASAS

Cada Dominus lança um dado. Aquele com o maior resultado escolhe um Tabuleiro de Casa, uma Miniatura de Gladiador e recebe o Marcador de Anfitrião. Em sentido horário, cada jogador restante escolhe um Tabuleiro de Casa, uma Miniatura de Gladiador e recebe o Marcador de Casa correspondente.

Na Fase de Intriga, o jogo inicia com o portador do Marcador de Anfitrião.

RECURSOS INICIAIS

Cada Dominus recebe os Recursos Iniciais listados no seu Tabuleiro de Casa.

GLADIADORES & ESCRAVOS

Separe, do Baralho de Mercado, as cartas com bordas brancas contendo os “Gladiadores e Escravos Iniciais”. Há 8 de cada. Embaralhe os Gladiadores Iniciais e dê a cada Dominus sua quantidade inicial de Gladiadores. Faça o mesmo com os Escravos Iniciais. Gladiadores e Escravos restantes são devolvidos ao Baralho de Mercado.

GUARDAS

Dê a cada Dominus sua quantidade inicial de Guardas, do Baralho de Intrigas. Todas as Cartas de Guardas recebidas inicialmente por um Dominus devem ser colocadas na mesa (em vez de na sua mão) com as faces viradas para cima.

Preparação da Casa

Marque a Influência inicial com o Marcador de Casa (quadrado)



DENÁRIOS

Dê a cada Dominus seus denários iniciais. Os denários restantes ficam no Banco. Você pode ter um jogador atuando como banqueiro ou todos os jogadores podem compartilhar essa responsabilidade.

Obs.: Denários podem mudar de mãos entre os jogadores a qualquer momento! Não existem restrições quanto a isso.

DEFINA O TIPO DE JOGO

Rápido: Jogadores iniciam com Influência 7. Jogos rápidos duram menos de duas horas. São recomendados para as suas primeiras partidas.

Padrão: Jogadores iniciam com Influência 4. Jogos padrão duram de duas a 3 horas.

Avançado: Jogadores iniciam com Influência 1. Jogos avançados duram mais do que 3 horas conforme cada

Dominus progride da obscuridade à supremacia.

CARTAS E BARALHOS

Embaralhe completamente os baralhos de Mercado e de Intriga. Coloque os baralhos na mesa com as faces das cartas viradas para baixo. Cartas descartadas devem ser colocadas com as faces viradas para cima ao lado dos seus respectivos baralhos.

PRONTO PARA JOGAR!

Agora você está pronto para jogar! Que as negociações e maquinações comecem!

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é aumentar a Influência da sua Casa até impressionantes 12 pontos. Para condições de vitória detalhadas, consulte “VENCENDO O JOGO” à página 17.

MANUTENÇÃO

Durante a Manutenção ocorrem as preliminares das 3 principais fases do jogo. Cada turno inicia com a Manutenção.

RESUMO

- 1) Ativação de cartas
- 2) Recuperação de Ferimentos
- 3) Balanço Geral

Obs.: Durante cada estágio da Manutenção os jogadores podem realizar suas ações ao mesmo tempo.

ATIVACÃO DE CARTAS

No início da Manutenção, os jogadores **Ativam** (viram para cima as faces ou partes frontais de) todas as Cartas de Recursos “Esgotadas” (com as faces escondidas ou viradas para baixo), exceto aquelas com o Marcador de ferimento. Para detalhes sobre Cartas Esgotadas, veja as regras especiais na pág. 17. Após a Ativação de Cartas, prossiga para Recuperação de Ferimentos.

RECUPERAÇÃO DE FERIMENTOS

Para cada Gladiador ou Escravo com um Marcador de Ferido, lance um dado para realizar um Teste de Recuperação. Com um resultado de 4, 5 ou 6, remova o Marcador de Ferido e reponha a carta. Com um resultado de 2 ou 3 o Gladiador ou Escravo permanece ferido neste turno. Você pode tentar recuperar o ferimento outra vez no próximo turno. Se os Deuses te castigarem com uma rolagem de 1, o Gladiador ou Escravo morreu e deve ser colocado com a face virada para cima na pilha de descarte de Mercado. Para detalhes sobre Dano e Ferimentos, consulte a

pág. 16. Após este estágio, prossiga para Balanço Geral.

Obs.: Certas cartas, como o Medicus, permitem que você rerole um Teste de Recuperação malsucedido.

BALANÇO GERAL

Treinar, alimentar e equipar Gladiadores de elite custa caro. A propriedade de Escravos ajuda a diminuir esse custo. Você recebe 1 denário para cada Escravo Ativo que possua. Você paga 1 denário para cada Gladiador Ativo.

Se um jogador não deseja ou não pode pagar por seus Gladiadores, ele deve descartar aqueles pelos quais não pode pagar, libertando-os.

EXEMPLO

Pete possui 3 Gladiadores e 2 Escravos, logo deve pagar ao Banco 1 denário.

Sally tem 2 Gladiadores, um Ativo, o outro Ferido. Além disso ela possui 4 Escravos, logo ela recebe 3 denários do Banco.

John tem 1 Gladiador e 1 Escravo; ele não recebe nem paga nada.

Liz tem 3 Gladiadores, nenhum Escravo e apenas 2 denários. Ela deve pagar ao Banco 2 denários e escolher um dos seus Gladiadores para descartar.

MANUTENÇÃO:

1) Pete inicia a Manutenção com 1 Gladiador Ativo (com a face virada para cima), 2 Gladiadores Feridos e 2 Escravos Esgotados (com as faces viradas para baixo). Pete desvira os dois Escravos. Eles agora estão disponíveis para uso neste turno.

2) Pete faz uma Teste de Recuperação para cada um dos seus Gladiadores Feridos. Ele indica qual Gladiador está tentando curar primeiro e rola um 3: este Gladiador continua ferido e sua carta permanece com a face virada para baixo. Ele aponta o segundo Gladiador e tira um 5: sucesso! Ele remove o marcador de ferido e desvira a carta.

3) Agora Pete possui dois Gladiadores e dois Escravos Ativos. O custo de seus Gladiadores iguala o rendimento de seus Escravos, logo Pete não deve nada ao Banco nesta Manutenção.

4) Pete acabou – assim que todos os jogadores tenham terminado suas Manutenções, o jogo prossegue para a Fase de Intriga.



Gannicus, Oenomaus, Quintius & Lucretia Batiatus

INTRIGA

Durante esta fase você usará cartas da sua mão para alterar a fortuna e influência da sua Casa – ou trazer desonra e ruína aos seus rivais. Realize Esquemas, defenda sua Casa e colha os lucros!

RESUMO DA FASE

- 1) Receba Cartas
- 2) Monte Esquemas / Troque Cartas por Denários

RECEBA CARTAS

No início da Fase de Intriga, cada jogador recebe 3 Cartas de intriga e adiciona à sua mão (ocasionalmente ultrapassando o limite da Mão Máxima). Se o Baralho de Intriga acabar, embaralhe a pilha de descarte e forme um novo.

Exemplo: Cartas de Intriga

Influência Requerida



Valores em Denários



Quintus Lentulus Batiatus planeja e conspira

MÃO MÁXIMA

Sua Mão Máxima encontra-se listada abaixo da sua Influência atual. Você não pode terminar seu Turno de Intriga com mais cartas em sua mão do que as indicadas. Você pode ter mais cartas durante o turno, mas ao final deste precisa descartar até que a sua mão fique com pelo menos o número indicado na Mão Máxima.



Acima, Solonius possui Influência 5, o que lhe confere uma Mão Máxima de 4.

DICA Não raro, para manter-se no limite da Mão Máxima, você terá que usar uma carta que preferiria manter. Decida cuidadosamente: algumas cartas são mais valiosas mais tarde no jogo!

ORDEM DO TURNO

Depois que todos tiverem recebido 3 cartas, o jogo tem início com o Dominus portador do Marcador de Anfitrião. Depois dele o jogo prossegue em sentido horário.



ANFITRIÃO: o Marcador de Anfitrião pertence ao Dominus que hospedou a Fase de Arena anterior

Durante a Fase de Intriga, os jogadores têm liberdade para discutir as cartas que desejam jogar, barganhar por favores e até mesmo pagar em denários uns aos outros por assistência. Contudo, Cartas de Recursos NÃO podem mudar de mãos durante esta fase.

SEU TURNO DE INTRIGA

Durante seu Turno de Intriga, você pode trocar cartas por denários, usar Habilidades Especiais e montar Esquemas, em qualquer ordem.

CARTAS POR DENÁRIOS

Cartas de Intriga podem ser trocadas pelo valor em denários indicado na sua parte inferior. Para tanto, coloque a carta com a face virada para cima na pilha de descarte do Baralho de Intriga, retire a quantidade indicada de denários do Banco e a acrescente ao seu Tesouro.



Valor em
Denários

REGRAS ESPECIAIS DAS CASAS

Cada Casa possui Regras Especiais que só podem ser usadas na Fase de Intriga. Todas as Regras Especiais encontram-se detalhadas nos Tabuleiros de Casas.

HABILIDADES ESPECIAIS DAS CARTAS

Muitos Escravos e alguns Gladiadores possuem Habilidades Especiais de “Intriga”, muitas das quais requerem que você “Esgote” a carta. Elas devem ser usadas na sua Fase de Intriga. Quaisquer exceções aparecerão nas cartas.



A Habilidade Especial de Indus deixa você espionar uma carta da mão do Oponente durante seu Turno de Intriga

MONTANDO ESQUEMAS

Cada Carta de Esquema requer um determinado nível de Influência para ser jogada. Se o seu nível de Influência atual é igual ou maior do que o requerido, você pode lançar o Esquema. Ao fazê-lo, declare qual Dominus é o alvo, que pode ser você mesmo.



Influência
Requerida

EXEMPLO

Sally possui “Informação Privilegiada” na sua mão, um Esquema que requer Influência 6 para ser lançado e permite que o Dominus alvo compre duas cartas extras. Sally possui Influência 7, sendo assim capaz de jogar a carta. Ela coloca a carta na mesa e declara ser ela mesma o alvo. O Esquema tem sucesso: Sally compra duas cartas do Baralho de Intriga e coloca “Informação Privilegiada” com a face virada para cima na pilha de descarte do Baralho de Intriga.

EM BUSCA DE APOIO

Se você não possui Influência suficiente para lançar um Esquema sozinho, você pode pedir o apoio de outros jogadores. Se eles concordarem, você pode realizar o Esquema como se sua Influência fosse igual à soma da Influência de todas as Casas mancomunadas. Uma vez que um Dominus tenha concordado em apoiar um Esquema, seu suporte não pode ser retirado: a concessão de apoio é definitiva.

Um Esquema pode ser apoiado por qualquer número de Casas. Esse apoio não altera sua quantidade atual de Influência ou afeta qualquer outra coisa que não seja sua habilidade em realizar o Esquema – não altere a posição dos marcadores de Influência de ninguém.

DICA Não é necessário mostrar aos seus oponentes seu Esquema antes de pedir o apoio deles. Tampouco é necessário dizer a verdade sobre seu Esquema...



Claudius Glaber enfurecido

EXEMPLO

John tem Influência 6 e um Esquema na sua mão que requer Influência 9. Ao pedir apoio aos outros jogadores, ele convence Liz (que tem Influência 4) a apoiá-lo em troca de alguns denários. Para efeitos de realização deste Esquema (e apenas para isso), John tem agora Influência 10, mais do que suficiente. Nem a Influência de John nem a de Liz sofrem alterações.

ESQUEMAS BEM-SUCEDIDOS

Se você tiver Influência suficiente para montar um Esquema e ele não for cancelado (veja Cancelando um Esquema, à pág. 8), então o Esquema tem sucesso. Os efeitos da carta ocorrem imediatamente e todos os custos são pagos. Em seguida o Esquema bem-sucedido é colocado com a face virada para cima na pilha de descarte do Baralho de Intriga.

EXEMPLO

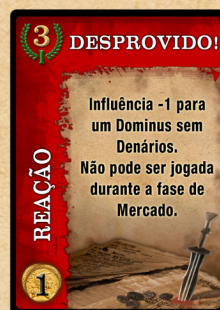
Pete tem Influência 4 e possui a carta “Lucrando no Mercado Negro”, que requer Influência 7 e tem o efeito “Ganhe 5 Denários”. Pete pede a Liz, que tem Influência 3, que o apoie. “Claro”, declara Liz, “por 2 denários”. Pete concorda e lança seu Esquema. Ninguém o cancela com uma Reação, de modo que o Esquema tem sucesso e Pete ganha 5 denários. Se ele honrará ou não sua parte no trato com Liz depende apenas dele...

Obs.: Cartas de Intriga jamais podem mudar de mãos. Denários, por outro lado, podem e a qualquer momento. Você é livre para negociar acordos e pagamentos com os outros jogadores em troca do seu apoio – ou para que não apoiem outro jogador!

REAÇÕES

Trata-se de poderosas contramedidas tomadas em resposta a outros eventos. Diferente dos Esquemas, Reações nem sempre são usadas no seu turno.

Cada Reação indica quando pode ser jogada. Reações não estão limitadas



à Fase de Intriga.

Reações também possuem um nível de Influência Requerida para serem jogadas. Contudo, você não poderá receber apoio para jogar uma Reação. Reações representam respostas rápidas e simplesmente não há tempo para angariar apoio de outras Casas. Depois de jogar uma Reação, coloque-a na pilha de descarte do Baralho de Intriga.



Iliythia desconfiada das conspirações de Lucretia

EXEMPLO

Durante a Manutenção, Sally possui 2 denários, os quais tem que gastar para “Equilibrar a Contabilidade”, ficando no zero. John pode jogar a Carta de Reação “Desprovido!”, “Influência -1 para um Dominus sem denários”. Caso ele o faça, Sally perde 1 de Influência e John coloca sua carta na pilha de descarte.

CANCELANDO UM ESQUEMA

Algumas Cartas de Reação declaram “Cancela um Esquema”. Estas podem ser jogadas imediatamente após a tentativa, por outro Dominus, de lançar um Esquema em sua Fase de Intriga.

Você pode cancelar qualquer Esquema – mesmo que o alvo não seja você. Mas você só pode cancelar Esquemas – você não pode cancelar uma Reação (a menos que uma carta diga o contrário).

EXEMPLO

Com Influência 10, John lança o Esquema “Uma Visita de Roma”, que resultaria para ele no ganho de 1 de Influência. Liz decide jogar “Sussurros e Rumores”, cancelando o Esquema de John, de modo que ele e Liz devolvem suas cartas à pilha de descarte do Baralho de Intriga.

GUARDAS

Cartas de Guardas são um tipo especial de Reação que só pode ser usado para cancelar Esquemas contra o próprio Dominus. Porém, a tentativa de cancelamento não é garantida. Para realiza-la, descarte um Guarda e role



um dado: com um resultado de 4, 5 ou 6, o Esquema é cancelado. Com um resultado de 1, 2 ou 3, o Guarda falhou. Você pode fazer tantas tentativas de Reação com Guardas quantas desejar. Depois de uma falha com um Guarda, você pode usar outra Reação da sua mão.

Obs.: Mesmo que seu Guarda falhe, ele ainda deve ser descartado!

Guardas podem ser mantidos na sua mão ou colocados na mesa como Recursos. Eles podem ser movidos da sua mão para a mesa a qualquer momento. Uma vez na mesa, contudo, eles não podem voltar para a sua mão. Guardas na mesa tornam-se Recursos da sua Casa e podem ser vendidos ou negociados durante o Mercado Aberto.



Guardas podem ser usados para cancelar um Esquema contra você, estejam eles na sua mão ou na mesa. Tê-los na sua mão permite que você mantenha suas defesas escondidas de seus oponentes (mas usa o espaço limitado da Mão Máxima).

EXEMPLO

Pete tem um Guarda na mesa e outros dois na mão. Achando que ele parece um alvo fácil, Sally usa “Incitar Rebeliões” contra ele. Em caso de sucesso, esse Esquema fará com que Pete perca um Gladiador.

Não desejando perder um Gladiador, Pete descarta seu Guarda para tentar cancelar o Esquema. Ele rola um dado e tira 2. Falha! Pete então descarta um segundo Guarda da sua mão e rola outra vez. Ele tira 5. Sucesso! O Esquema de Sally é cancelado; sua carta “Incitar Rebeliões” é colocada na pilha de descarte do Baralho de Intriga sobre os dois Guardas de Pete.

DICA Mesmo que um Dominus tenha um monte de Guardas, ele ainda pode ser um bom alvo de Esquemas. Se ele descartar um Guarda para cancelar um Esquema, você terá pelo menos enfraquecido suas defesas!

ESQUEMAS CANCELADOS

Quando um Esquema é cancelado, ele não surte efeito – incluindo quaisquer custos para lança-lo. Descarte-o na pilha de descarte do Baralho de Intriga.

EXEMPLO

Liz tenta jogar “Banquete Divino”, que tem como efeito “Pague 2 denários para cada Dominus. Influência +1 para o Dominus Alvo”. John cancela o Esquema. “Banquete Divino” é descartado e Liz não paga denário algum.

FIM DO SEU TURNO

Depois de fazer Conspirações e trocar Cartas por Denários, você não pode ter mais cartas do que a Mão Máxima indicada abaixo do seu nível atual de Influência. Quando você terminar o seu turno de Intriga, será a vez do jogador à sua esquerda.

Depois que todos os jogadores tiverem terminado seus Turnos de Intriga, o jogo prossegue para a Fase de Mercado.



Marcus Decius Solonius

MERCADO

Durante a Fase de Mercado, os jogadores têm a oportunidade de comprar e vender Cartas de Recursos entre si e de adquirir novos Gladiadores, Escravos e Equipamentos durante o Leilão.

RESUMO DA FASE

- 1) Mercado Aberto
- 2) Leilão
- 3) Disputa pelo Título de Anfitrião

MERCADO ABERTO

Durante o Mercado Aberto os jogadores têm a oportunidade de comprar, vender e negociar Cartas de Recursos com outros jogadores e vender Recursos ao Banco. Não é preciso que os jogadores ajam em ordem durante o Mercado Aberto. Eles podem negociar à vontade.

Obs.: O Mercado Aberto é o ÚNICO MOMENTO em que Gladiadores, Escravos, Equipamentos e Guardas podem mudar de mãos entre os jogadores!

O valor em denários das Cartas de Recursos não tem influência na negociação entre jogadores. Todos os tipos de acordos são permitidos na troca de Recursos por Denários. Lembre-se: Cartas de Intriga JAMAIS podem ser trocadas ou vendidas entre jogadores. Cartas de Intriga NÃO PODEM ser descartadas por denários durante o Mercado Aberto.

VENDENDO PARA O BANCO

Durante o Mercado Aberto, Cartas de Recursos também podem ser vendidas para o Banco. Para fazê-lo, descarte o Recurso e receba seu valor em denários do Banco.

DICA O verdadeiro valor de uma carta geralmente é maior do que seu valor em denários. Outros jogadores podem pagar mais por uma carta do que o Banco.

FECHANDO O MERCADO ABERTO

Quando você tiver completado suas negociações, pegue e esconda seus denários. Pegar os seus denários sinaliza que os seus negócios no Mercado Aberto estão encerrados. Uma vez que todos os jogadores tenham pegado seus denários, o Mercado Aberto termina e tem início o Leilão. Este é o único momento em que denários podem ser escondidos.

DICA Lembre-se de manter seus denários escondidos até que você tenha concluído os lances pela honra de ser Anfitrião! Revelar sua riqueza antes disso pode dar vantagem aos seus rivais.

EXEMPLO

No Mercado Aberto, Sally decide que ela possui um Gladiador a mais do que ela gostaria, então pergunta aos outros jogadores se ninguém estaria interessado em compra-lo ou troca-lo. Pete oferece a Sally 3 denários por seu Gladiador, mas Sally prefere vendê-lo ao Banco por 2 denários do que a Pete por 3. Pete, do seu lado, tem apenas 1 Guarda, o que o motiva a oferecer aos demais jogadores 3 denários por um Guarda extra. Estando



Denários

sem denários, mais do que rapidamente John concorda e entrega um Guarda a Pete. Negócios fechados, todos os jogadores pegam seus denários e tem início o Leilão.

LEILÃO

Para começar o Leilão, coloque em fila sobre o Tabuleiro-Arena, com as faces viradas para baixo, um número de cartas do Baralho de Mercado igual ao número de jogadores. Revele a primeira carta: este será o primeiro Recurso a ser leiloadado. Todos os jogadores darão lances ocultos (como descrito abaixo). O vencedor adiciona a carta à sua Casa e a próxima carta a ser leiloadada é revelada.



LANCES OCULTOS

Para disputar um Recurso, mantenha a quantidade de denários escolhida oculta em sua mão. Com seu lance escondido dessa forma, estenda seu punho sobre o Tabuleiro-Arena. Uma vez que todos os jogadores tenham feito o mesmo, todos abrem as mãos, revelando seus lances. O licitante com o maior lance vence o leilão, paga ao Banco e recebe o Recurso disputado. Os demais licitantes mantêm seus denários.

RESOLVENDO EMPATES

Se dois ou mais jogadores estiverem

empatados pelo maior lance, ambos colocam os denários de seus lances sobre a mesa. Então ocorre outra rodada de lances ocultos – com a participação apenas dos jogadores empatados. Seus segundos lances são adicionados aos primeiros e assim por diante, até que um jogador tenha um lance total maior do que os demais.

LEILÕES CANCELADOS

Se, na primeira rodada ou nas subsequentes, todos os licitantes fizerem lances nulos (com nenhum denário), o leilão é cancelado: ninguém recebe o prêmio e a carta é descartada. Quaisquer lances das rodadas anteriores na mesa são devolvidos às mãos dos respectivos jogadores.

EXEMPLO

Agron está pronto para ser leiloado. Todos estendem suas mãos fechadas contendo seus lances. Pete aposta 0, Sally 2, John e Liz 3 cada – John e Liz estão empatados com o maior lance, Sally e John estão fora do Leilão. John e Liz colocam seus lances iniciais na mesa em frente a eles. Na segunda rodada de lances ambos adicionam 1 denário aos seus lances sobre a mesa. Na terceira rodada apostam zero. Cada um colocou um total de 4 denários na mesa por Agron, mas porque ambos não apostaram nada na terceira rodada, o que temos é um Leilão Cancelado e nenhum jogador recebe a carta. Agron é descartado e ambos recebem de volta seus lances.

AS HONRAS DE ANFITRIÃO

Depois que todas as Cartas de Recursos tiverem sido leiloadas, os jogadores disputam quem será o Anfitrião na próxima Fase de Arena.



Solonius e Batiatus no mercado

DICA Hospedar os jogos pode ser crítico para o sucesso. Hospedar não só aumenta sua Influência, mas também lhe dá o controle de quem luta nos Jogos – potencialmente lhe garantindo mais Influência e denários!

Assim como no Leilão, os jogadores disputam via Lances Ocultos e quem vencer paga o lance para o Banco. O jogador com o lance vencedor recebe o Marcador de Anfitrião e será o Anfitrião dos próximos jogos.

Obs.: A disputa pelo Título de Anfitrião é o único momento em que o Marcador de Anfitrião muda de mãos. O licitante vencedor hospedará os Jogos neste turno e será o primeiro na próxima Fase de Intriga.

Todas as regras de Leilão se aplicam, com uma exceção. No caso de um Leilão Cancelado, todos os licitantes na disputa rolam um dado. O Dominus com o maior resultado ganha as Honras de Anfitrião.

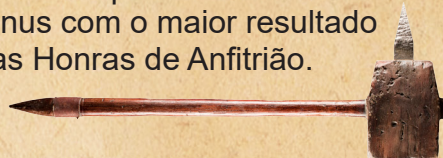
EXEMPLO

Quando disputando as Honras de Anfitrião, Pete aposta 8, John 6, Sally 5 e Liz 8. Pete e Liz estão empatados com os maiores lances; John e Sally não estão mais no páreo. Estando empatados, Pete e Liz colocam seus 8 denários cada sobre a mesa e iniciam a segunda rodada de lances. Contudo, ambos estão sem denários, não podendo apostar novamente. Os dois esticam seus punhos vazios sobre a mesa, nada apostando.

Neste ponto, o que teríamos normalmente seria um Leilão Cancelado. Mas alguém precisa ser o Anfitrião, então tanto Liz quanto Pete rolam um dado. Liz vence com o maior resultado, reivindica o Marcador de Anfitrião e assim vindo a hospedar a próxima Fase da Arena.

TERMINANDO A FASE DE MERCADO

Tão logo um Dominus tenha ganhado as Honras de Anfitrião, os jogadores devolvem o seus denários restantes para o Tesouro em seus Tabuleiros de Casas e a fase da Arena começa.



ARENA

Na Fase de Arena, Gladiadores lutam para trazer Glória para si mesmos e Influência para seus Domini. Hospedar os Jogos gera Influência para o Anfitrião ao demonstrar sua riqueza e poder.

RESUMO

- 1) Honra ao Anfitrião
- 2) Hospedando o Evento
- 3) Tributo
- 4) Fazendo Apostas
- 5) Combate!
- 6) Vitória e Derrota

HONRA AO ANFITRIÃO

O Dominus que ganhou o Marcador de Anfitrião na Fase de Mercado anterior é o Anfitrião neste turno e recebe 1 ponto de Influência por presidir os Jogos.



HOSPEDANDO O EVENTO

É dever do Anfitrião prover duas vagas nos Jogos com combatentes dignos. Aos jogadores deve ser oferecido um convite por vez. O Anfitrião pode convidar a si próprio.

Obs.: No decorrer do Livro de Regras, “Combatente” é usado para referir-se ao Gladiador ou Escravo selecionado para lutar na Arena. As mesmas regras aplicam-se a ambos.

CONVITES

Quando o primeiro Dominus aceita um Convite, ele escolhe um Gladiador ou Escravo da sua Casa e coloca a Miniatura de Gladiador no Tabuleiro-

Arena, no hexágono marcado com “I”. Então o Dominus coloca sua Carta de Combatente na borda da Arena, junto com quaisquer Cartas de Equipamento usadas pelo Combatente (até uma de cada tipo: Arma, Armadura e Equipamento Especial). Feitas essas seleções de cartas, elas não podem mais ser alteradas.

Agora o Anfitrião oferece um Convite a um segundo Dominus, como acima. Esse Dominus escolhe seu Combatente, Equipamento e posiciona a sua Miniatura de Gladiador no hexágono marcado com “II”.



Combatente com Equipamento & Dados

Obs.: Os Denários podem mudar de mãos a qualquer momento, porém durante a fase de Arena não é permitido trocar as Cartas de Recursos entre os Domini.

RECUSANDO UM CONVITE

(Uuuuuuuu! Foraaaaaaa!)

Se um Dominus não pode ou não quer aceitar um Convite, ele perde 1 de Influência. O Anfitrião então convida outro Dominus. Se, depois de todos os jogadores terem sido convidados, ainda houver uma vaga nos Jogos, o Anfitrião deve convidar a si mesmo.

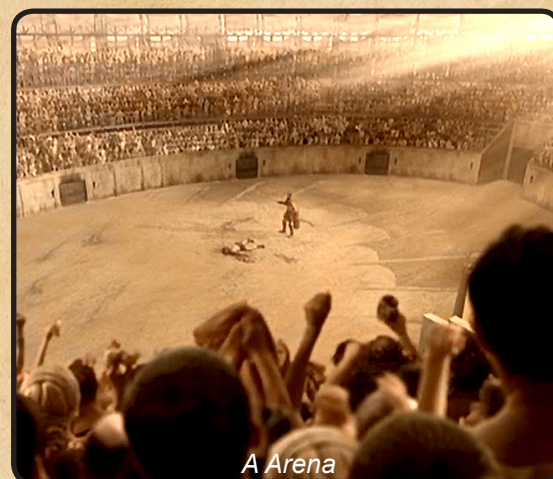
No improvável caso de apenas um Dominus aceitar um Convite, nenhuma luta ocorre, a Fase da Arena termina e a próxima rodada começa.

DICA Jogadores Anfitriões podem pedir subornos, acordos e promessas dos outros jogadores em troca de assegurar um Convite (ou evita-lo!). Isso permite ao Anfitrião converter sua posição de autoridade temporária em ganho financeiro e político.

EXEMPLO

John tem o Marcador de Anfitrião e decide a quem oferecer um Convite. Ele já decidiu convidar a si mesmo em segundo lugar, já que tem Theokeles, um Gladiador poderoso.

Tentando assegurar sua vitória na Arena, ele convida Liz – cujo único Gladiador é um fraco Guerreiro Trácio. Liz não quer ser destruída e perder seu único Gladiador, então ela recusa o Convite e perde 1 de Influência. John pergunta se alguém deseja pagar por um Convite. Pete oferece a John 3 denários. Pete coloca sua Carta de Combatente na borda do Tabuleiro-Arena junto com as cartas Tridente (Arma), Elmo (Armadura) e Javelin (Especial). Então John convida a si mesmo e envia Theokeles para os Jogos.



A Arena

TRIBUTO

O Tributo é pago pelo Banco aos proprietários dos Combatentes favorecidos. Jogadores convidados recebem 2 denários por Marcador de Favor e 6 denários por Marcador de Campeão possuídos por seus Combatentes.

O Tributo é pago depois que ambos os jogadores convidados tenham escolhido seus Combatentes e antes que as Apostas sejam feitas. Veja “Vitória e Derrota” na pág. 13 para detalhes sobre o recebimento de Marcadores de Favor e de Campeão.

Cada Marcador de Favor



Paga



2 Denários

Cada Marcador de Campeão



Paga



6 Denários

Pagando Tributo

FAZENDO APOSTAS

Depois que os Combatentes tiverem sido escolhidos, os jogadores apostam no resultado dos Jogos. Apostas são indicadas colocando-se de um a três denários no canto desejado do Tabuleiro-Arena e



Façam suas apostas!



Batiatus preside os Jogos

cobrindo a pilha de moedas com seu Marcador de Casa. É proibido apostar mais do que 3 denários por vez.

Obs.: Apostas devem ser feitas simultaneamente. Se isto causar disputas ou levar tempo demais, você pode começar com o Anfitrião, seguido de um jogador por vez.

AS APOSTAS

VITÓRIA (Paga 1 para 1): Optar por vitória significa apostar que o Combatente escolhido vencerá a luta. Se isto ocorrer, o Banco paga 1 denário por denário apostado. Jogadores participando dos Jogos não têm permissão para apostar contra seu próprio Combatente, pois isso provocaria a ira dos deuses!

FERIMENTO (Paga 2 para 1): Neste caso aposta-se que um ferimento colocará fim à luta. Se qualquer um dos Combatentes sofrer um ferimento, o Banco paga 2 denários por denário apostado. Para detalhes sobre ferimentos, veja a pág. 16.

DECAPITAÇÃO (Paga 2 para 1):

Trata-se de apostar que uma decapitação finalizará a luta. No caso de qualquer Combatente ser decapitado, o Banco paga 2 denários por denário apostado. Para detalhes sobre Decapitação, vá à pág. 16.

Obs.: Quando você vence uma aposta, você recupera os denários que apostou sobre a mesa, além de receber o que o Banco lhe deve. Apostas perdidas são recolhidas ao Banco.

EXEMPLO

Sally deseja apostar 3 denários em Decapitação e mais 3 denários na vitória de Theokeles. Ela coloca duas pilhas de 3 denários e um Marcador da sua Casa no topo de cada, uma no canto do Tabuleiro-Arena para “Decapitação” e outra no canto “Vitória II”.

COMBATE!

Assim que todos os jogadores tiverem terminado de apostar, o combate tem início. Veja as regras completas de Combate nas páginas 14-16.



Varinius realiza um julgamento

VITÓRIA E DERROTA

Após o combate ter sido decidido, o Dominus vitorioso ganha 1 de Influência. O Combatente vitorioso recebe um Marcador de Favor, que deve ser mantido na sua Carta.

COROANDO UM CAMPEÃO

Campeões são amados pela multidão e trazem glória para suas Casas. Contudo, perder um campeão pode devastar a fortuna de uma Casa.

Quando um combatente recebe seu terceiro Marcador de Favor, ele se torna um Campeão. Devolva todos os Marcadores de Favor do Combatente e substitua-os por um Marcador de Campeão, que permanecerá com ele até o final do jogo (ou até o final da sua vida).

Quando um Dominus adquire um Campeão por meio de vitórias na Arena ou de outro jogador, ele ganha 1 de Influência. Quando um Dominus perde um Campeão por qualquer motivo, ele perde 1 de Influência.

RESOLVENDO APOSTAS

Depois que o Combatente vencedor receber seu Marcador de Favor, os jogadores resolvem suas apostas com o Banco.

Apostas perdidas são pagas ao Banco. Apostas ganhas são devolvidas aos seus proprietários junto com os ganhos.

EXEMPLO

Sally apostou 3 denários na vitória de Theokeles e 3 denários em Decapitação. John perde a luta quando Theokeles é decapitado! Sally perde os 3 denários que ela apostou na vitória de Theokeles e recebe 6 do Banco porque a luta terminou em Decapitação (além de pegar de volta os 3 que apostou em Decapitação). No final Sally termina com vantagem de 3 denários.

O PODER DE VIDA & MORTE

O Anfitrião pode escolher se o Combatente derrotado vive ou morre com o tradicional gesto de “polegar para cima ou polegar para baixo”.

POLEGAR PARA CIMA: Jogadores que recebem um “polegar para cima” retornam para suas Casas junto com todas as Cartas de Equipamento.

POLEGAR PARA BAIXO: Jogadores que recebem um “polegar para baixo” são executados: coloque o Combatente derrotado na pilha de descarte do Baralho de Mercado. Todas as Cartas de Equipamento são devolvidas ao seu proprietário.

Alguns Combatentes contam com o favor da Multidão devido a vitórias passadas. Escolher “polegar para baixo” para um Combatente com Marcadores de Favor resulta na perda para o Anfitrião de 1 ponto de Influência por Marcador de Favor. Escolher “polegar para baixo” para um Campeão não é permitido: a ira da multidão seria devastadora!

DICA Como no caso dos Convites, o Anfitrião pode solicitar subornos e outros favores de jogadores desejosos de influenciar seu polegar.

O JOGO CONTINUA...

Depois que o Anfitrião tiver decidido o destino do Combatente derrotado, o próximo turno do jogo começa.



Gannicus aguarda o sinal do anfitrião

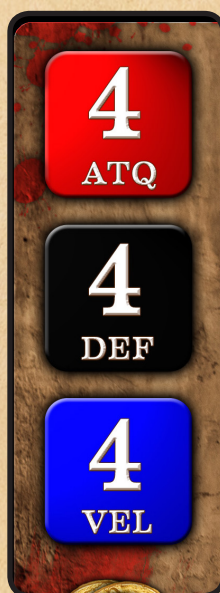
COMBATE!

É nas areias da Arena que fortunas são feitas, reputações são construídas e o apetite das multidões saciado.

DICA Antes de jogar pela primeira vez, pode ser útil praticar umas poucas lutas para ter certeza de que você compreende o fluxo do combate.

ATRIBUTOS

Cada Gladiador e Escravo possui 3 Atributos no lado esquerdo de sua carta. Os números determinam quantos dados formam as Pilhas de Dados de cada Atributo. Conforme um Combatente luta e recebe dano, o número de dados disponível diminui.



ATAQUE (ATQ): Os dados vermelhos são rolados para ataque. Quanto mais você tem, mais provavelmente você ferirá seu oponente.



DEFESA (DEF): Os dados pretos são usados para defesa. Quanto mais você tem, mais provavelmente você bloqueará os ataques do seu oponente.



VELOCIDADE (VEL): Os dados azuis são usados para determinar quem age primeiro no Combate. O número de dados azuis em sua Pilha de Dados determina quantos hexágonos você pode percorrer.



DADOS COMO SAÚDE

A soma das Pilhas de Dados dos três Atributos representa a Saúde do Combatente. A perda de dados em cada Pilha como resultado de dano sofrido simula primariamente os efeitos de ferimentos e de forma secundária o cansaço ao longo de uma luta extenuante.

Dados Como Saúde



Spartacus começa com 4 de cada tipo de dado. Logo sua saúde total é 12.

NOÇÕES BÁSICAS DE COMBATE

Cada rodada de Combate inicia com os Combatentes fazendo um Teste de Iniciativa. O ganhador desse teste

escolhe quem age primeiro: ele ou seu oponente. O primeiro combatente movimenta-se e ataca (ou vice-versa), seguido pelo segundo, que tem as mesmas opções. Eis resumida uma rodada de Combate.

INICIATIVA

Para determinar a Iniciativa, cada Combatente rola os seus dados de Velocidade disponíveis e soma os resultados obtidos. O jogador com o maior total vence a Iniciativa e pode optar entre ser o primeiro ou o segundo nesta rodada. Em caso de empates, continue rolando.

EXEMPLO

O Gladiador de John tem 3 dados de Velocidade, o de Sally, 4. Ambos rolam seus dados e comparam os totais. O de John é 8; o de Sally, 11. Sally opta por agir em segundo nesta rodada. John deve mover e atacar (ou vice-versa) em primeiro lugar.



Gannicus e Crixus treinando

A RODADA DE COMBATE

Durante sua Rodada de Combate, cada jogador move e ataca na ordem que desejar (move e depois ataca, ataca e depois move). Em alguns casos, um jogador escolherá mover-se até engajar seu oponente e então ataca-lo. Em outros será mais vantajoso atacar primeiro e depois se mover para evitar o contra-ataque do oponente.

MOVENDO-SE

Um Combatente pode mover-se um número de hexágonos igual ou menor do que o número de dados atualmente disponíveis em sua Pilha de Velocidade.



DICA Se você for muito mais lento do que seu oponente, você será constantemente encurralado!



Spartacus pronto para a luta

FAZENDO UM ATAQUE

Combatentes só podem atacar oponentes em hexágonos adjacentes. Ataques são resolvidos com uma Disputa de Rolagens. Atacante e defensor rolam ao mesmo tempo: respectivamente suas atuais Pilhas de Ataque e Defesa. Cada um faz uma fila com seus dados, do maior para o menor. Então comparam-se os dados: primeiro dado de ataque com primeiro de defesa, segundo de ataque com segundo de defesa, e assim por diante.



Um Ponto de Dano é infligido quando um Dado de ATQ é maior do que um Dado de DEF, com empate indo para o defensor.



ATAQUE NÃO DISPUTADO

Quando ocorrer de o atacante rolar mais dados do que o defensor, qualquer Dado de Ataque não disputado que mostre 3 ou mais resulta em Dano. Dados não

disputados que resultem em 1 ou 2 são tratados como ataques malsucedidos que não resultaram em dano.



No exemplo acima, o atacante inflige um total de dois pontos de Dano.

DEFESA NÃO DISPUTADA

Se forem rolados mais Dados de Defesa do que Dados de Ataque, os Dados de Defesa com menores resultados são ignorados, só os maiores são usados.

RECEBENDO DANO

Qualquer dano tomado é resolvido imediatamente. O Combatente ferido perde um número de dados igual à quantidade de Pontos de Dano sofrida. Você pode escolher de quais Pilhas os dados serão retirados: de Ataque, Defesa ou Velocidade. Dados perdidos não fazem mais parte das Pilhas de seu Combatente, não podendo mais ser usados.



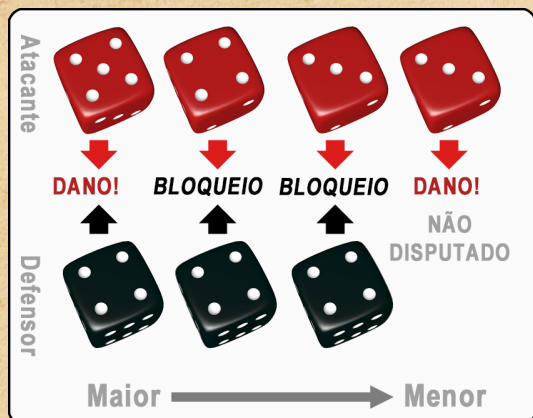
EXEMPLO

Pete tem um Gladiador com ATQ 3, DEF 3 e VEL 3 que toma 2 pontos de dano. Pete deve perder 2 dados. Esperando responder com um ataque devastador, escolhe perder 1 dado em DEF e outro em VEL. Isso o deixa mais vulnerável e lento, mas ainda capaz de atacar com força total.

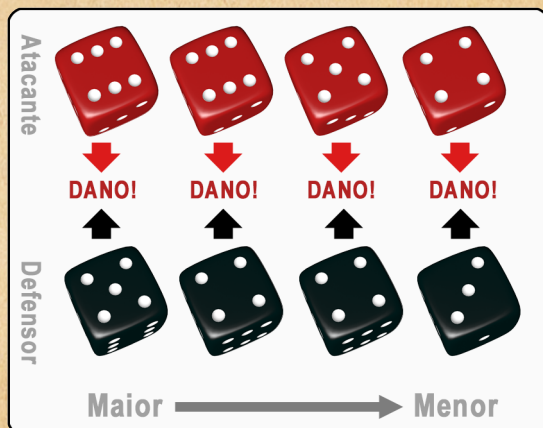
EXEMPLOS ADICIONAIS



O atacante inflige 2 pontos de dano. Mesmo com o Duplo em DEF, você ainda pode rolar baixo!



O atacante inflige 2 pontos de dano. Ao comparar as Filas de Dados, você sempre começa com o maior dado. Neste exemplo, você não pode deixar o "5" de ataque não disputado.



O defensor rolou bem, mas o atacante detonou!



A REGRA DO UM

Nenhuma Pilha de Dados pode ser reduzida a menos de 1 até que todas as outras Pilhas tenham apenas 1 dado restante. A derrota ocorre quando uma ou mais Pilhas são reduzidas a zero.

EXEMPLO

Sally tem um Gladiador cujos Atributos foram reduzidos a ATQ 2, DEF 2 e VEL 1. O Gladiador toma 2 pontos de dano. Sally não pode perder seu último ponto de VEL (devido à Regra do Um). Ela escolhe perder 1 em ATQ e 1 em DEF, o que deixa seu Gladiador com 1 em cada Atributo. Se o Gladiador de Sally tomar apenas mais 1 ponto de dano, ele será derrotado.

DERROTA

Quando uma ou mais das Pilhas de Dados de um Combatente são reduzidas a zero, ele é derrotado. Há 3 níveis de derrota:

RENDIÇÃO: Se uma única Pilha/Atributo for reduzido a zero, o

Combatente está à mercê do Anfitrião, porém mais nenhum efeito é sofrido.

FERIMENTO: Se a luta terminar com dois Atributos reduzidos a zero, o Combatente estará ferido. Esgote a carta e coloque sobre ela um Marcador de Ferido. O Combatente permanecerá Esgotado até que o Ferimento seja Recuperado. Se o Anfitrião for misericordioso e deixar o Combatente viver, você poderá tentar Recuperar o ferimento na próxima Manutenção. Para detalhes sobre Cartas Esgotadas, veja a pág. 17.



DECAPITAÇÃO: Se todos os três Atributos forem reduzidos a zero, o Combatente foi Decapitado. A sua carta é colocada na pilha de descarte do Baralho de Recursos e suas Cartas de Equipamento são devolvidas ao seu Dominus.



VENCENDO O JOGO

A meta do jogo é alcançar Influência 12. Se, no final de uma Fase (Intriga, Mercado ou Arena), apenas um Dominus tiver Influência 12, ele vence o jogo. Para vencer, você precisa terminar uma Fase com Influência 12 e ser o único Dominus a fazê-lo!

Obs.: Alcançar Influência 12 numa Fase não significa que você já venceu! Ainda pode restar tempo para outros jogadores diminuírem a sua Influência ou alcançarem eles mesmos Influência 12.

Se, ao final de uma Fase, 2 ou mais jogadores possuírem Influência 12, o vencedor deve ser decidido na Arena! Jogadores que terminaram uma Fase com Influência 12 imediatamente realizam um Torneio para determinar o vencedor.

HABILIDADES ESPECIAIS

Alguns Gladiadores e Escravos possuem Habilidades Especiais em suas cartas. Algumas delas podem contradizer as regras padrão. Em todos os casos regras nas cartas têm precedência sobre as do livro de regras.

ESGOTANDO UMA CARTA

Muitas das Habilidades Especiais dirão “Esgote para...”. Geralmente isso será precedido pelo momento em que a Habilidade Especial pode ser usada. Ao ser instruído por uma carta a Esgotar, vire sua face (a parte frontal) para baixo e então aplique a regra. Cartas com as faces viradas para cima são consideradas Ativas.

EXEMPLO

Liz possui Pietros, cuja Habilidade Especial é “PERITO: (Intriga) Esgote

TORNEIO DE DOIS JOGADORES

Cada um dos 2 jogadores com Influência 12 escolhe um Combatente e o equipa para uma luta na Arena usando as regras normais. O vencedor da luta vence o jogo!

TORNEIO DE TRÊS JOGADORES

Cada um dos 3 jogadores com Influência 12 soma o valor em denários de todos os seus Gladiadores e Equipamento. Se houver empate, role dados. Os 2 jogadores com os menores totais lutam na Arena. O vitorioso então luta com o jogador restante. O vencedor da segunda luta ganha o jogo!

BATALHA FINAL COM QUATRO JOGADORES

No excepcional caso de 4 jogadores terminarem uma Fase com Influência 12, cada um soma o valor em denários de todos os seus Gladiadores e Equipamento. Se houver empate, role dados. Os jogadores com os 2 menores totais lutam na Arena. Em seguida, lutam os 2 com os 2 maiores totais. Finalmente, os vencedores dessas duas lutas combatem entre si para determinar o vencedor do jogo!



para ganhar 1 denário”. Na Fase de Intriga, Liz esgota Pietros, vira a face da sua carta para baixo e ganha 1 denário do Banco.

CARTAS ESGOTADAS

Cartas Esgotadas não podem ser usadas de modo algum – elas estão efetivamente fora do jogo até que sejam recuperadas (ativadas) na próxima Manutenção. Cartas Esgotadas não podem ser usadas na realização de Esquemas; não são contadas durante o Balanço Geral; não podem lutar na Arena; não podem ser contadas, vendidas ou negociadas, e não podem ser descartadas por nenhuma razão.

EXEMPLO

Sally tem 3 Escravos na sua Casa, 2 dos quais estão Esgotados. Ela joga o Esquema “Serviços Ilícitos”, que paga

2 denários por Escravo Ativo. Sally tem 1 Escravo Ativo, então ela recebe 2 denários: seus 2 Escravos Esgotados não valem para este Esquema. Pete então joga “Incitar Rebeliões” contra Sally, forçando-a a descartar um escravo. Ela deve descartar seu Escravo Ativo, uma vez que Cartas Esgotadas não contam para a realização de Esquemas.

REROLANDO DADOS

Alguns Equipamentos e Regras Especiais permitem que você rerole dados. Quando você puder fazê-lo, é sua escolha quais dados rerolar. Apenas os resultados finais valem.



Só porque você tem a habilidade de rerolar dados, não quer dizer que você tenha que usá-la. Algumas vezes é do seu interesse manter os resultados originais!

A não ser que especificado o contrário, rerolagens só se aplicam às suas rolagens. Você não pode usar um Elmo, que lhe permite rerolar DEF, para fazer com que seu oponente rerole um dos seus dados de DEF!

No caso de ambos os jogadores tiverem rerolagens, estas devem ser simultâneas.



EXEMPLO

Sally tem um gládio, que lhe permite fazer uma rerolagem de ATQ. No Combate, sua fila de Dados de Ataque é: 6-4-3. A de DEF de seu oponente é: 6-4-2. Sem a rerolagem, ela causaria 1 ponto de Dano. Ela decide rerolar o 4 e consegue um 5, tornando sua fila de dados em 6-5-3, o que resulta em 2 pontos de Dano!

DUPLOS & TRIOS

Muitos Gladiadores possuem Habilidades Especiais que são ativadas quando eles rolam Duplos e Trios (dois ou três números iguais). Rerolagens podem resultar em Duplos e Trios.

Obs.: Cada dado só pode contar para um conjunto de Duplos e Trios. Rolar três 5 conta ou para um Duplo ou para um Trio, mas não para múltiplos Duplos.



EXEMPLO

1) Agron está lutando na Arena. Sua Habilidade Especial diz “Trios em DEF causam 1 ponto de dano automático no atacante”. Ao rolar sua DEF 4, ele rola 4, 3, 3, 2. Com seu Elmo, Agron então rerola o 2 e consegue um 3. Agora sua fila de defesa é 4, 3, 3, 3. U-hu! Um trio! Independente do resultado de ATQ do seu oponente, Agron causa automaticamente 1 ponto de Dano.

2) A Habilidade Especial de Spartacus é “Duplos em ATQ causam 1 ponto

de dano automático”. Ele ataca e rola 2-2-1-1: normalmente um ataque ruim. Contudo, sua Habilidade Especial causa 2 pontos de Dano ao defensor, um para cada Duplo (1 para 2-2, outro para 1-1), independente da fila de DEF deste.

HABILIDADES DE EQUIPAMENTO

O Baralho de Mercado contém uma variedade de Armas, Armaduras e Cartas de Equipamento Especial. Cada peça de Equipamento confere ao seu Combatente uma vantagem na Arena. Alguns tipos de Equipamento podem ser usados em todas as rodadas de Combate, outros só podem ser usados uma vez por Combate.

Mais do que uma única espada ou elmo, cartas de Equipamento representam dinheiro e treinamento investidos pelas Casas na preparação dos seus Gladiadores para a Arena.

EQUIPANDO SEU GLADIADOR

Depois de selecionar um Gladiador ou Escravo para lutar na Arena, você pode equipá-lo com até um Equipamento de cada tipo: uma Carta de Arma, uma de Armadura e uma Especial.

REROLAGENS DE ATAQUE

Alguns Equipamentos permitem que você rerole um dado de ataque, o que pode ser feito toda vez que você ataca.

REROLAGENS DE DEFESA

Alguns Equipamentos permitem que você rerole um dado de defesa. Isso pode ser feito todas as vezes que você rola seus dados de Defesa.

ALCANCE DE ATAQUE

Ataques comuns só podem ser feitos a partir de hexágonos adjacentes. Alguns Equipamentos permitem que você ataque à longa distância. Por

exemplo, o tridente tem “Alcance 2”. Essa arma permite que se ataquem oponentes a até 2 hexágonos de distância.

ATAQUES RÁPIDOS

Alguns ataques (como aqueles feitos com um javelin) usam os dados de VEL do Gladiador no lugar dos de ATQ. O ataque é resolvido usando-se as regras normais de Combate: simplesmente use sua Pilha atual de VEL no lugar da de ATQ. Este Ataque Rápido é feito no lugar do seu ataque normal, não se trata de um ataque extra.

IGNORAR DANO

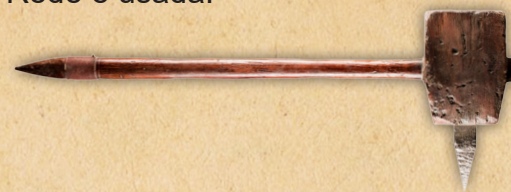
Alguns Equipamentos permitem que você ignore 1 Ponto de Dano. Depois que as filas de Ataque e de Defesa tiverem sido comparadas, mas antes de descartar qualquer dado, você pode ignorar 1 ponto de dano.

DANO EXTRA

Alguns Equipamentos permitem que você cause 1 ponto de dano extra. Depois de comparadas as filas de Ataque e Defesa, você pode somar 1 ponto de dano ao dano normalmente gerado.

REDE

A Rede é uma peça de Equipamento especializada que permite ao Combatente roubar a Iniciativa num momento crucial. Antes de rolar Dados de Velocidade para determinar a Iniciativa, você pode Esgotar a Rede do seu Combatente e automaticamente vencer a Iniciativa. A rolagem do Teste de Iniciativa nem sequer ocorre na rodada em que uma Rede é usada.



ENTRE O LOBO E AS SERPENTES CASA SEPPIUS

EXPANSÃO

A sombra de Roma recai sobre Cápua. As influentes Casas Patrícias de Seppius e Varinius agora competem por poder! Leve seus esquemas a novas alturas... e suas traições a novas profundezas!

NOVAS CARTAS DE MERCADO & INTRIGA

A expansão *Spartacus: Entre o Lobo e as Serpentes* inclui novas Cartas de Mercado e de Intriga para você adicionar à sua cópia de *Spartacus: Um Jogo de Sangue e Traições*. Cada nova carta está marcada com uma pequena cabeça de serpente. Para adicionar essas cartas ao seu jogo, basta misturá-las aos Baralhos de Mercado e Intriga originais. Você pode (e recomenda-se!) usar as novas cartas em todos os seus jogos, independente de quantas pessoas estejam jogando.



Símbolo da Expansão

JOGANDO COM 5 OU 6 JOGADORES

Jogar com 5 ou 6 jogadores não altera nenhuma das regras principais do jogo. Contudo, aumentar o número de jogadores aumenta o tempo de cada partida: esteja preparado para um jogo mais longo! Esta expansão inclui dados, marcadores e figuras suficientes para 6 jogadores.

NOVAS REGRAS

A PRIMUS

Esta expansão permite lutas na Arena com 4 Combatentes, dobrando o sangue e a glória!

INFLUÊNCIA OPOSTA

Algumas Cartas de Intriga na Expansão *Entre o Lobo e as Serpentes* possuem setas no lugar da Influência Requerida.

INFLUÊNCIA MAIOR



Se a seta aponta para cima, você deve ter mais Influência que o Dominus alvo para jogar a carta.

INFLUÊNCIA MENOR



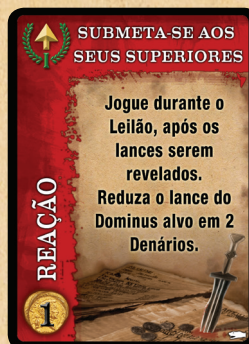
Se a seta aponta para baixo, você deve ter menos Influência que o Dominus alvo para jogar a carta.

Em ambos os casos você não pode jogar uma carta com uma Influência Requerida Oposta contra um Dominus cuja Influência seja igual à sua. Você também não pode receber apoio para lançar Reações, como de costume.

EXEMPLO

Durante o leilão, Sally possui Influência 9 e John Influência 8. Spartacus está sendo leiloado e todos dão lances altos: Sally oferece 8 denários, e John, 9. Tendo os lances em vista, Sally tem a chance de jogar sua Reação

"Submeta-se aos Seus Superiores", que requer que ela tenha Influência maior que a do seu alvo. Sally decide usar a carta contra John, reduzindo seu lance para 7 denários: Sally fica com Spartacus!



Seppius e sua irmã Seppia são os últimos sobreviventes de uma poderosa família patrícia da cidade de Cápua. Nascido em berço de ouro, Seppius procura obstinadamente alcançar seus objetivos: vingar o assassinato de seu primo Sextus e assegurar os favores de Roma.



Intromissão: Esta Regra Especial permite que Seppius aumente a Influência Requerida de uma única carta. Uma carta alvo que não possa mais ser jogada devido ao aumento na Influência Requerida é devolvida à mão do seu Dominus. Se ele possuir outra cópia da mesma carta, a Influência Requerida desta não é afetada. Um Dominus pode tentar usar uma carta que tenha sofrido intromissão se for capaz de reunir a nova Influência Requerida. A Influência Requerida ajustada de uma carta persiste até o final da atual Fase do jogo (Intriga, Mercado ou Arena).

EXEMPLO

Pete tem Influência 7 e joga o Esquema "Uma Visita de Roma", que requer Influência 6. Liz está jogando com Seppius e decide usar sua Regra Especial "Intromissão": ela esgota 2 de seus Guardas, mudando a Influência Requerida da carta para 8. Neste ponto Pete ou precisa tomar de volta a carta para uso futuro ou solicitar apoio de outro Dominus para obter mais Influência.

Bem Relacionados: A Casa Seppius tem raízes profundas na cidade

de Cápua e as fortunas da cidade estão ligadas a ela. Toda vez que um Dominus, exceto Seppius, tem sucesso ao lançar um Esquema que paga denários ao Banco, Seppius recebe 1 denário do Banco. Este denário NÃO é subtraído da quantidade gerada pelo Esquema.

CASA VARINIUS

Varinius é um Pretor de Roma e um filho favorito do Senado. Com as Legiões de Roma à sua disposição e a autoridade do Senado assegurando seus planos, as Parcas desfavorecem qualquer um que recuse curvar-se à sua vontade.



A Vontade do Senado: Uma vez por Fase de Intriga, Varinius pode exigir apoio de qualquer Dominus para um único Esquema. Como em qualquer negociação, Varinius não precisa revelar a carta de Esquema

para a qual está exigindo apoio. O Dominus alvo pode recusar curvar-se à exigência de Varinius, mas sofrerá a perda de 1 ponto de Influência. Varinius pode usar esta Regra Especial para exigir apoio para qualquer Esquema, pertença este a ele ou a qualquer outro Dominus.

Praetor de Roma: Varinius pode convocar o apoio das legiões de Roma. Varinius não pode usar esta Regra Especial caso não haja Guardas na pilha de descarte. Cartas de Guardas recuperadas da pilha de descarte são colocadas na mesa com as faces viradas para baixo, como Recursos Esgotados. Nos jogos que incluem a Casa Varinius você pode optar por manter uma pilha de descarte separada de Cartas de Guardas de modo a agilizar o uso desta Regra Especial.

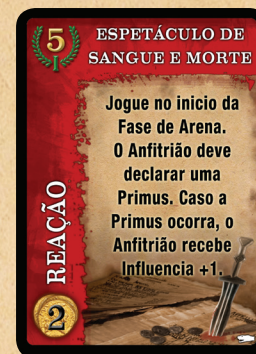
A PRIMUS

A Primus é a atração principal – a grande conclusão dos Jogos. Duas Equipes de 2 Gladiadores se enfrentam na Arena. Um Dominus influente lança mão de todos os seus recursos para saciar a sede de sangue da multidão e ver suas ambições realizadas.

DECLARANDO UMA PRIMUS

No começo da Fase de Arena, depois que a Honra ao Anfitrião (Influência + 1) tiver sido recebida, o Anfitrião **pode** declarar a Fase de Arena uma Primus caso ele possua uma Influência igual ou maior que 10.

Obs.: Uma Primus pode ocorrer quando uma carta de Reação “Um Espetáculo de Sangue & Morte” é jogada. Neste caso, o Anfitrião da rodada deve declarar uma Primus. Esta carta pode ser jogada contra um Anfitrião que já tenha Influência 10 ou mais, forçando-o a declarar uma Primus.



CONVITES PARA UMA PRIMUS

Em uma Primus, o Anfitrião deve fazer 4 convites. Nenhum Dominus pode receber um segundo convite até que todos os Domini tenham recebido ao menos um convite. Nenhuma Casa pode ser convidada mais do que duas vezes. O Anfitrião pode fazer os convites na ordem de sua preferência. Qualquer Dominus que rejeite um convite perde 1 ponto de Influência, como de costume, e não pode ser convidado novamente.

Obs.: Membros de uma equipe não compartilham equipamentos. Cada combatente deve entrar na arena com seus próprios equipamentos.



Seppia, Varinius & Cossutius

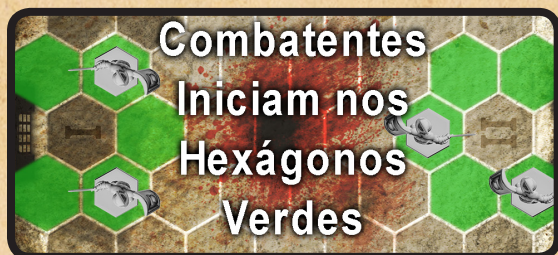
EXEMPLO

John está hospedando uma Primus. Em primeiro lugar ele convida Sally, que aceita. Ele então convida Pete, que não possui Gladiadores. Pete declina e prefere perder 1 de Influência em vez de enviar um dos seus Escravos. Em seguida John convida Liz, que aceita com seu único Gladiador. John convida a si mesmo e aceita.

John já convidou todo mundo uma vez e ainda possui um convite a fazer. Ele não pode convidar Pete outra vez porque este já declinou um convite. John faz o segundo convite a Liz, que não possui outro Gladiador. Por ela estar próxima da vitória, ela decide enviar um dos seus Escravos em vez de perder mais um ponto de Influência.

FORMANDO EQUIPES EM UMA PRIMUS

Uma vez que todos os 4 convites tenham sido feitos e 4 Combatentes os tenham aceitado, o Anfitrião deve criar duas Equipes de 2 Combatentes cada. Se um único Dominus está fornecendo 2 Combatentes, ambos devem permanecer na mesma Equipe.



Depois que as Equipes são anunciadas, os jogadores da Equipe "I" devem posicionar suas Miniaturas de Gladiadores adjacentes à posição "I" no Tabuleiro-Arena, seguidos pelos jogadores da Equipe "II".

DICA O dobro de convites significa o dobro de oportunidades de negócios! Um Anfitrião maquiavélico será capaz de dobrar as vantagens para si ao hospedar uma Primus.

PRIMUS MALSUCEDIDA

Se, por qualquer razão, o Anfitrião for incapaz de assegurar 4 Combatentes, a Primus é cancelada e os primeiros 2 jogadores que aceitaram um convite lutam usando as regras normais para 2 jogadores.

APOSTAS EM UMA PRIMUS

A administração de apostas numa Primus segue todas as regras normais com as seguintes modificações. Primeiro, apostas em Vitória pagam quando a Equipe, e não apenas um dos seus membros, vence. Apostas em Ferimento pagam se qualquer um dos 4 Combatentes for ferido. Apostas em Decapitação pagam se qualquer um dos 4 Combatentes for decapitado.

COMBATE EM UMA PRIMUS INICIATIVA

Para determinar a Iniciativa numa Primus, todos os Combatentes rolam seus dados de Velocidade, mantendo suas pilhas de dados separadas. O Combatente com o maior resultado pode escolher se sua Equipe age antes ou depois da Equipe adversária. No caso de um empate, compare os resultados dos 2 membros de cada Equipe com os menores resultados; o maior dentre estes pode escolher agir em primeiro ou em segundo lugar. Se o empate persistir, todo o mundo rerola.

EXEMPLO

John e Sally formam a Equipe I. Os Combatentes de Liz formam a Equipe II. Para determinar a Iniciativa, todos rolam os dados de VEL de seus Combatentes. John rola 13, Sally 11, Liz 13 e 5. Já que os maiores rolamentos das duas Equipes estão empatados, comparam-se seus 2 menores rolamentos: o 11 de Sally derrota o 5 de Liz. Sally então decide se sua Equipe age em primeiro ou segundo lugar.

ALTERNANDO TURNOS DE COMBATE

Chegada a vez de uma Equipe na Rodada, um dos seus Combatentes deve ser escolhido para agir (mover/ atacar ou atacar/mover), depois do que é a vez da outra Equipe, que tem as mesmas opções. O jogo então alterna entre as Equipes até que todos os Combatentes de ambas as Equipes tenham agido uma vez, ponto em que a Rodada de Combate atual termina e tem início uma nova. A ordem na qual os Combatentes de uma Equipe agem é determinada pelos jogadores que a compõe. Se houver disputa, decida nos dados. As demais regras de Combate aplicam-se sem alterações.

Obs.: Quando a Habilidade Especial de um Combatente diz "Ao atacar" ou "Ao defender", ela se aplica apenas ao Combatente. Por exemplo, Gannicus tem a Habilidade Especial "IMPLACÁVEL: Ao atacar, vence empates." Esta Habilidade Especial aplica-se apenas aos ataques de Gannicus, não aos de sua Equipe.

DERROTA EM UMA PRIMUS

Quando um Combatente é vencido (Derrota, Ferimento ou Decapitação), remova sua miniatura da Arena. O jogo continua normalmente.

HONRA EM UMA PRIMUS

Sobre as areias sagradas da Arena, os Gladiadores seque o *Código da Irmandade*. Combatentes são proibidos de atacar um membro da própria Equipe.

TRAIÇÃO EM UMA PRIMUS

Uns poucos Gladiadores possuem a Habilidade Especial "Traíçoeiro". Ela permite que eles se juntem à Equipe adversária durante uma Primus. Gladiadores Traíçoeiros podem mudar de Equipe no início de qualquer Rodada de Combate, antes da determinação de Iniciativa,

possivelmente transformando a luta num 3 contra 1! “Traíçoeiro” não pode ser usada se o Gladiador Traíçoeiro for o único membro remanescente da sua Equipe.

VENCENDO UMA PRIMUS

Uma Equipe é declarada ganhadora da Primus quando todos os Combatentes da outra Equipe são derrotados. Todos os jogadores com Combatentes na Equipe vencedora recebem 1 ponto de Influência, independentemente da condição do Combatente. Cada Combatente da Equipe vencedora que esteja vivo recebe 1 marcador de Favor, como de costume. Você só recebe 1 ponto de Influência ao vencer uma Primus, ainda que seja dono dos 2 Combatentes da Equipe vencedora.

O PODER DE VIDA E MORTE: AO ESTILO PRIMUS

Ambos os Combatentes da Equipe derrotada estão sujeitos à vontade do Anfitrião. Um julgamento único deve ser feito: ao virar do polegar do Anfitrião, ou todos os Combatentes da Equipe derrotada são poupados, ou todos entram no fio da espada. Não é ótimo ser o Anfitrião?

SANGUE & TRAIÇÕES

A ETIQUETA DA INTRIGA

Ao considerar o uso de um Esquema, você está livre para solicitar quantos acordos/subornos/ofertas desejar. Você pode ou não mostrar sua(s) carta(s) aos demais jogadores. Uma vez que você tenha conseguido o apoio de que precisa, coloque a carta do Esquema na mesa com a face virada para cima. Feito isso, você se comprometeu em realizar o Esquema e não pode pegar de volta a carta a menos que seja obrigado

a fazê-lo devido a algum efeito do jogo. Depois de lançar o Esquema, anuncie o Dominus alvo. Neste ponto o Alvo ainda pode ser alterado; outros jogadores podem tentar influenciar sua escolha. Uma vez que alguém tente Cancelar o Esquema, seja com uma Reação ou com um Guarda, o Dominus Alvo não pode mais ser alterado.

EXEMPLO

John possui o Esquema “Vinho Envenenado”, que ferirá um Escravo ou Gladiador da sua escolha. Antes de jogar a carta, ele “deixa escapar” em voz alta que pretende jogá-la contra Liz, que possui um poderoso Gladiador. Liz oferece a John 1 denário para que ele mude de ideia; ele concorda e aceita o suborno. Com Influência suficiente para jogar a carta, John a coloca na mesa e anuncia que seu alvo será Pete. Pete responde oferecendo a John 2 denários para que ele descumpra sua palavra e volte a alvejar Liz, a despeito de sua promessa! Contudo John decide honrar seu acordo e reafirma Pete como seu alvo. Neste ponto Pete anuncia que tentará Cancelar a carta usando um dos seus Guardas. Agora é tarde demais para John mudar outra vez de alvo, e o destino do Gladiador de Pete é deixado à mercê do rolamento de um dado...



Ao portar uma carta com potencial para prejudicar os outros jogadores, você tem o poder de extorquir uma boa quantia de denários e favores deles em troca de não os alvejar... isso sem nem mesmo ter que usar a carta!



INSTINTO DE SOBREVIVÊNCIA

In the Arena, the Combatants are fighting for their lives: regardless of what their Dominus' intentions and goals may be. When rolling dice in the Arena, you must roll all your available dice. When attacking, defending or determining Initiative, you must roll all your Attack, Defense and Speed Dice, respectively.

TORNEIOS DE DESEMPATE

Quando uma Fase do Jogo termina com 2 ou mais jogadores com Influência 12, o vencedor do jogo é decidido num Torneio de Desempate. Para detalhes de como realizar um Torneio, consulte a página 17 do manual principal de *Spartacus: Um Jogo de Sangue e Traições*.

Se um dos Domini empatados for incapaz de prover um Combatente, ele perde 1 ponto de Influência e não pode participar do Torneio. Se ambos os Domini empatados forem incapazes de prover um Combatente, ambos perdem 1 ponto de Influência, o Torneio é cancelado e o jogo continua. Se apenas um dos Domini empatados é capaz de prover um Combatente para o Torneio, ele vence o jogo.

TORNEIOS COM 5 A 6 JOGADORES

Num Torneio de Desempate com 5 ou 6 jogadores, totalize os valores em denários dos Gladiadores e Equipamento de cada jogador (se esses valores empatarem, role dados). Os 4 jogadores com os maiores totais então participam de um Torneio com 4 jogadores, conforme explicado na pág. 17 do Manual Principal. Os jogadores restantes não participam do Torneio.

A SOMBRA DA MORTE EXPANSÃO

Seca sobreveio a Cápua, reduzindo plantações a palha nos campos. A população encontra-se desesperada por conforto, lançando olhares para a próxima Primus, a batalha onde o derramamento de sangue sobre as areias sagradas da arena servirá como oferta aos deuses, na esperança de que sua fúria seja aplacada!

NOVAS CARTAS DE INTRIGA

A expansão Spartacus: A Sombra da Morte inclui dois novos tipos de Cartas de Intriga, a serem adicionados à sua cópia de Spartacus: Um Jogo de Sangue e Traições: Festivais e Ostentações



Símbolo da
Expansão

Todas as cartas neste conjunto estão marcadas com uma pequena caveira e louros. Para adicionar estas cartas ao seu jogo, basta embaralha-las em seu Baralho de Intriga original.

NOVO TABULEIRO DE CASA

Spartacus: A Sombra da Morte introduz uma nova Casa: Calavius. Essa Casa pode ser usada com qualquer número de jogadores. Esta expansão possui marcadores suficientes para adicionar mais um jogador às suas partidas. Ao combiná-la à expansão Entre o Lobo e as Serpentes, você pode jogar com até 7 jogadores.

JOGANDO PARTIDAS MASSIVAS

Jogar com 5 ou mais jogadores não altera nenhuma das regras básicas do jogo. Naturalmente, partidas com 5 ou mais jogadores terão uma duração maior.

A PRIMUS

Muitas das cartas de A Sombra da Morte utilizam as regras da Primus introduzidas em Entre o Lobo e as Serpentes. As regras completas para lutas na Primus durante a Fase de Arena encontram-se na página 20 deste compêndio.

CASA CALAVIUS

“Em nome dos meus ancestrais, eu, Titus Calavius, concedo-lhes o evento final! Na tradição do combate gladiatorial, um espetáculo de sangue e morte, um sacrifício a Ceres, a grande deusa da renovação! Que ela umedeça nossas terras com seus lábios e nos banhe com um oceano de chuvas!”



Olho do Magistrado: Calavius é capaz de usar sua influência e poder políticos para impedir planos de rivais. Durante seu turno, ele pode escolher uma Regra Especial de uma Casa rival: essa Regra não pode ser usada pelo resto da atual Fase de Intriga. Isto se aplica a uma única Regra Especial; o Dominus afetado ainda pode usar outras Regras Especiais de sua Casa. Quanto mais cedo na Fase de Intriga ocorrer o turno de Calavius, mais útil esta Regra será.

Pondo Rivals de Joelhos: a outra Regra Especial de Calavius está sempre ativa. Assim que uma Casa rival dona do Marcador de Anfitrião perde qualquer quantidade de Influência, Calavius ganha 1 de Influência. Calavius pode usar esta Regra Especial múltiplas vezes por turno.

EXEMPLO

Na Fase de Intriga, Batiatus possui o Marcador de Anfitrião. Calavius alveja Batiatus com um Esquema que causa a Batiatus a perda de 2 de Influência, o que resulta no ganho de 1 de Influência para Calavius. Adiante, Solonius joga outro Esquema contra Batiatus, causando-lhe a perda de outro ponto de Influência e o ganho de 1 de Influência para Calavius. Solonius pega para si o Marcador de Anfitrião durante a Fase de Mercado. Na Fase de Arena, ele escolhe a difícil opção de apontar para baixo o polegar para um Gladiador favorecido: Solonius perde 1 de Influência e Calavius ganha outro ponto de Influência.

OSTENTAÇÕES

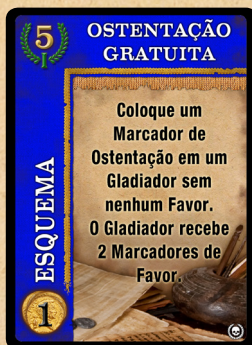
*“Escutem como o galo se vangloria...”
— Vettius para Batiatus*

Marcadores de Ostentação representam sua fanfarra, bazófia e alarde a respeito da força, velocidade e fodacidade geral dos seus gladiadores. Publicamente, alardear aos quatro ventos sobre o seu Ludus pode muito bem aumentar o número de cidadãos que costumam comparecer a uma luta, mas não sem um risco. Se um gladiador cuja reputação você tem promovido é derrotado, isso fará você parecer um idiota.

USANDO MARCADORES DE OSTENTAÇÃO

Uma variedade de cartas de Intriga e de Reação instruem-no a colocar um marcador de Ostentação em um dos seus Gladiadores. Algumas cartas terão instruções específicas sobre qual Gladiador poderá receber um Marcador de Ostentação. Um Gladiador não pode possuir mais do que um Marcador de ostentação.

Ao vangloriar-se por um Gladiador, você liga seu destino ao dele. Você não pode negociar, dar ou vender Gladiadores com Marcadores de Ostentação, seja a outros jogadores, seja ao Banco.



A AMBROSIA DA VITÓRIA

Não há nada mais doce do que ver suas palavras recaírem sobre o sangue dos seus rivais. Se um dos seus Gladiadores com Marcadores de Ostentação vencer na Arena, remova seu Marcador de Ostentação.

O PREÇO DA HÚBRIS

Os Deuses não favorecem mentirosos: se um Gladiador com um Marcador de Ostentação é derrotado na Arena, o seu proprietário atual perde 2 de Influência. Remova o Marcador de Ostentação do Gladiador derrotado.



FESTIVAIS

Spartacus: A Sombra da Morte inclui dez novas cartas de Intriga: os Festivais. Cartas de Festivais são um tipo novo e especial de Reação que é jogada no início de uma Fase de Arena, antes que quaisquer convites sejam oferecidos. Como com todas

as Reações, você não pode pedir o Suporte de outros jogadores. As demais regras para Reações se aplicam.

Apenas uma Carta de Festival pode ser jogada por Fase de Arena. Se mais do que um Dominus quiser jogar uma Carta de Festival, o Dominus com a maior Influência será o único a fazê-lo. No caso de Influência empatada, o Anfitrião pode escolher qual dos jogadores empatados jogará sua Carta de Festival. Quaisquer cartas não jogadas são mantidas nas mãos dos jogadores.

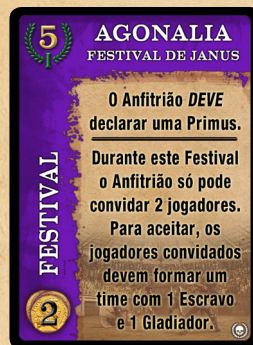
Cada Carta de Festival dirá se o Anfitrião “deve” ou “pode” declarar uma Primus. Festivais seguem todas as regras normais de uma Primus, com as exceções listadas em cada Carta de Festival.

Quando uma Carta de Festival é jogada, as regras que regulam a quantidade de Influência que um Anfitrião precisa ter para declarar uma Primus não se aplicam. Quando um Festival requer ou permite que o Anfitrião declare uma Primus, ele deve, ou pode fazê-lo a despeito da sua Influência atual.

FESTIVAIS FRACASSADOS

Em todo caso, se o Anfitrião fracassa em assegurar jogadores suficientes para uma Primus, a Carta de Festival é descartada e não surte efeito. Os primeiros dois jogadores a aceitarem um convite disputam uma luta de duas pessoas, como é costume.

Obs.: Festivais são Reações. Por conta disto o Anfitrião não pode usar seus Guardas para Cancelar uma Carta de Festival.



OS TITÃS RESSURGEM

Spartacus: A Sombra da Morte inclui novas versões de Spartacus, Crixus e Theokeles. Substitua as versões destas três Cartas de Mercado com as novas versões.

SPARTACUS - Portador da Chuva:

Quando a equipe de Spartacus vence na Arena, todos os jogadores que apostaram sabiamente lucrarão – contanto que Spartacus não esteja Ferido nem Decapitado.

CRIXUS - Luta como Um:

Crixus pode usar sua DEF para bloquear ataques contra um companheiro de Primus, no lugar de o companheiro usar sua própria DEF. O Dano resultante ainda é sofrido pelo companheiro; Crixus está colaborando com sua habilidade, não colocando a si mesmo em risco de morte.

THEOKELES - Sombra da Morte:

Quando engajado numa Primus, Theokeles é uma Equipe de Um. Nenhum outro gladiador pode fazer dupla com ele, e o Anfitrião tem um convite a menos para fazer. O quarto Dominus a aceitar um convite para uma Primus não pode engajar Theokeles. Um Gladiador Traíçoeiro NÃO PODE juntar-se a Theokeles numa Primus.

Eu Devo Começar?: Uma vez por Primus, Theokeles pode recarregar todas as suas pilhas de dados até seus valores iniciais. Isso é feito no turno de Theokeles, no lugar de um ataque; ele ainda pode se mover nesse turno. Se Theokeles se Rende, é Ferido ou Decapitado antes de ter uma chance de usar esta regra, ele é Derrotado e não pode usar “Eu Devo Começar?” para continuar lutando.

ARSENAL: ARMADURAS BÁSICAS

O peitoral nu, coberto por cicatrizes dos gladiadores é uma marca de honra dentro da Irmandade: ele mostra ao mundo que é a proficiência, não o aço, que os mantém vivos na Arena. Não que usar um elmo ou um escudo faça algum mal...

ESCUDO: PROFICIÊNCIA - SCUTUM



Funcionamento: Esgotar a carta Escudo permite ao Combatente IGNORAR (não bloquear) 1 ponto de Dano causado nessa rodada. A carta deve ser usada depois de calculado o Dano total, porém antes que quaisquer dados sejam sacrificados. Um escudo é capaz de ignorar dano automático causado por Habilidades Especiais tais como Vingativo, de Spartacus. Adicionalmente, a carta Escudo não exige ser usada durante uma Defesa. Ela permite que o Escudo seja usado para ignorar Dano causado por Habilidades Especiais como o Contra-ataque de Agron ou a Retaliador de Zephyro.

Tática: Usar o escudo para ignorar os primeiros pontos de dano sofridos costuma ser uma boa ideia. Dano evitado cedo pode virar uma luta difícil a seu favor. Contudo existem umas poucas situações em que poupar o Escudo para uso futuro pode ser vantajoso. Se você estiver em muita desvantagem e destinado a perder, reter o Escudo para o final da luta permitirá que você influencie o resultado e afete o pagamento das apostas. Um Dominus especialmente maquiavélico pode até se aproveitar disso para obter subornos das outras Casas e assim obter grandes lucros!

ELMO: PROFICIÊNCIA - GALEA



Funcionamento: A rerolagem da carta Elmo só pode ser aplicada a dados pretos de DEF quando defendendo. Ela não pode ser usada para rerolar um dado azul de VEL quando defendendo via outra Carta de Equipamento ou Habilidade Especial, tal como Ágil, de Barca. No caso de ambos Atacante e Defensor possuírem rerolagens graças a Cartas de Equipamento ou a Habilidades Especiais e houver disputa sobre quem rerola primeiro, o jogador Atacante deve realizar todas e quaisquer rerolagens primeiro. Rerolagens sempre são opcionais.

Tática: Os elmos gladiatoriais Galea foram criados com um olho na aparência e outro na utilidade. Muitos historiadores sustentam que o peso e o campo de visão restrito desses elmos tinham por intenção desfavorecer o usuário, tornando assim as lutas mais interessantes. Dependendo dos seus planos, um Dominus diabólico utilizará o Elmo a favor de ou contra seu Combatente. Pelo fato da rerolagem e da escolha de dados serem opcionais, você pode querer influenciar o resultado da luta guardando para depois uma rerolagem com potencial para transformar um Ferimento em Rendição. Do mesmo modo, um bloqueio bem-sucedido poderia ser rerolado de maneira a transformar um Ferimento em uma Decapitação – e um grande lucro.

ARSENAL: CINTURÃO REFORÇADO

Gladiadores relutam em diminuir sua velocidade com pesadas peças de armadura, ao invés disso usando peças escolhidas a dedo para proteger seus órgãos vitais.

CINTURÃO REFORÇADO: PROFICIÊNCIA - CINGULUM



Funcionamento: Num ataque contra seu Combatente todos os dados vermelhos de ATQ não disputados só causam dano com 4+ em vez de com o 3+ padrão. Esta é uma habilidade que está sempre ativa quando o Cinturão Reforçado está em uso e Ativo (com a face virada para cima) – a menos que anulado por uma Habilidade Especial como Destruidor, de Hadrianus. O Cinturão Reforçado não oferece proteção contra Ataques que empreguem dados azuis de VEL.

Tática: O Cinturão Reforçado aumenta significativamente sua eficiência em combate; ele faz com que sacrificar primeiro seus dados pretos de DEF seja uma opção tentadora, ao deixar suas pilhas de ATQ e VEL intactas. Equipado com um cinturão, a perda de dados de DEF afetam menos as chances de sobrevivência do seu Combatente. Esta tática é especialmente efetiva contra Habilidades Especiais como Implacável, de Gannicus, e o Martelo, que depende de dados de DEF empatados. Também tenha em mente que você sempre rolará ao menos 1 dado de DEF ao Defender-se. O maior dado de ATQ sempre será disputado. Desse modo, apenas os menores rolamentos ficarão sem disputa – tornando mais provável que esses ataques sejam bloqueados pelo Cinturão Reforçado.

RESUMO DE ESTATÍSTICAS

Título: Escudo
Categoria: Armaduras
Valor em Denários: 1



Título: Elmo (Galea)
Categoria: Armaduras
Valor em Denários: 1



Título: Cinturão Reforçado
Categoria: Armaduras
Valor em Denários: 2



ARSENAL: ARMAS BÁSICAS

Começando com os balanceados gládios e chegando aos mortais tridentes, a Arma que um Combatente leva à arena não raro define seu estilo de luta.

GLÁDIO: PROFICIÊNCIA - GLADIUS



Funcionamento: Rerolagens sempre são opcionais. A rerolagem do Gládio só pode ser usada com os dados vermelhos de ATQ, durante um ataque. Ela não pode ser usada para rerolar um dado azul de VEL usado em um Ataque via outra Carta de Equipamento ou Habilidade Especial. No caso de ambos, atacante e defensor, terem direito a rerolagens devido a Cartas de Equipamentos ou Habilidades Especiais, a vantagem vai para o Defensor. O jogador Atacante deve fazer todas as suas rerolagens primeiro, permitindo assim que o jogador Defensor reaja. O Gládio não é Esgotado ao ser usado, de modo que você possa rerolar um dado toda vez em que ataca.

Tática: À primeira vista a aplicação tática de uma rerolagem parece óbvia, mas um Dominus diabólico pode rapidamente descobrir modos de tirar grande vantagem disso. Uma vez que a rerolagem é opcional e a escolha do dado é feita pelo Dominus, você pode influenciar o resultado de uma luta retendo uma rerolagem que poderia ter transformado uma Rendição em um Ferimento – privando seus rivais de um pagamento muito esperado por uma aposta. Igualmente, uma rerolagem aplicada a um ataque que teria resultado em decapitação pode reduzir o resultado a um Ferimento. Um Dominus realmente infernal pode usar um Gládio para prejudicar seu próprio Combatente e forçar uma derrota, talvez ganhando Influência com a Reação Sangue na Areia ou algum outro Esquema igualmente pervertido. Pense nisso como o Dominus fornecendo equipamento sabotado aos seus Combatentes para influenciar o resultado da luta.

ELMO: PROFICIÊNCIA - FASCINA



Funcionamento: O Tridente aumenta o alcance de seu Ataque para 2 hexágonos. Isto significa que pode haver um hexágono entre você e seu oponente quando você Ataca. Você também pode atacar de um hexágono adjacente como sempre: você agora tem a opção de atacar próximo ou à distância. Diferente de outras armas de ataque à distância (Javelin), o Tridente não afeta o tipo de dados usados no Ataque: os dados de ATQ são usados normalmente, a não ser que outra Habilidade Especial diga o contrário. O Tridente não é Esgotado ao ser usado, assim o alcance estendido dura por toda a luta.

Tática: Ter alcance extra na Arena é uma enorme vantagem. Um Tridente nas mãos de um Combatente rápido não raro permitirá a um jogador habilidoso atacar e se afastar a uma distância segura, evitando um contra-ataque. Nas mãos de um Combatente lento, o Tridente com toda probabilidade compensará essa desvantagem.

ARSENAL: MARTELO

Martelos são armas brutais usadas nas arenas clandestinas de Cápuia. Um golpe esmagador de Martelo pode virar o jogo em qualquer luta.

MARTELO: PROFICIÊNCIA - MALLEUS



Funcionamento: Esgotar o Martelo representa a preparação para um poderoso Ataque esmagador, capaz de fazer o máximo dano possível num momento crítico. Esgotar o Martelo é a decisão final a ser feita depois que AMBOS Atacante e Defensor tiverem usado todas as outras rerolagens e Habilidades Especiais que poderiam ter alterado as filas de dados. O Martelo não tem efeito nas Mãos de Gannicus, que ao atacar sempre vence empates.

Tática: Ter a habilidade de vencer empates uma vez por rodada ao atacar dá aos Combatentes uma poderosa opção tática. Usado no momento certo, o Martelo pode transformar um golpe de Dano zero num de 3 pontos de Dano – a chave está em saber quando usar o Martelo! Em lutas entre oponentes equivalentes, um ponto de Dano extra logo no início pode fazer toda a diferença: o ganho de 1 ponto de Dano pode justificar o uso do Martelo. Esperar até o segundo ou terceiro golpe pode compensar, porém esperar mais do que isso provavelmente diminuirá o poder do Martelo conforme sua pilha de ATQ diminui. O Martelo não tem efeito quando seus dados de Ataque não são disputados: com a diminuição da pilha de DEF de seu oponente, também diminui o potencial do Martelo. Espere muito e você pode perder de uma vez a chance de usar o Martelo.

RESUMO DE ESTATÍSTICAS

Título: Gládio (espada)

Categoria: Armas

Valor em Denários: 1



Título: Tridente

Categoria: Armas

Valor em Denários: 1



Título: Martelo

Categoria: Armas

Valor em Denários: 2



ARSENAL: ESPECIAIS BÁSICOS

Começando com os balanceados gládios e chegando aos mortais tridentes, a Arma que um Combatente leva à arena não raro define seu estilo de luta.

JAVELIN: PROFICIÊNCIA - LANCEA



Funcionamento: Esgote o Javelin para substituir um dos seus Ataques normais com um Ataque de Alcance 4, usando os dados azuis de VEL no lugar dos dados vermelhos de ATQ. Não se trata de um Ataque extra, mas de um que substitui o seu ataque regular. O Defensor rola os dados pretos de DEF normalmente. Habilidades Especiais que se aplicam a ataques como Implacável, de Gannicus, ou o Machado aplicam-se sem alterações. Habilidades especiais que se aplicam especificamente aos dados de ATQ, tais como Vingativo, de Spartacus, ou a Espada, não têm efeito.

Tática: Um Javelin nas mãos de um Gladiador com 3 ou mais dados de VEL pode ser fatal. Armado com um Javelin, é praticamente garantido que você terá o primeiro golpe. Um Combatente mais fraco tem uma chance de virar a sorte a seu favor, manobrando até o limite da distância de ataque (4 hexágonos) e arremessando o Javelin no primeiro turno. Se seu oponente agir primeiro e vier direto sobre você considere fazer o mesmo e atacar normalmente – ainda mais se seu combatente tem mais dados de ATQ do que de VEL. Guardar o Javelin para uso posterior pode lhe dar uma vantagem tática.

REDE: PROFICIÊNCIA - IACULUM



Funcionamento: Antes de rolar Iniciativa, Esgote a Rede para automaticamente vencer a Iniciativa. Nenhum rolamento de Iniciativa é feito na rodada em que a Rede é usada. Habilidades Especiais que afetam os rolamentos de Iniciativa, como Estrategista, de Pericles, e Intimidação, de Dolor, não têm efeito. A Rede é a única peça de equipamento que anula a habilidade Enfurecido, de Rhaskos, permitindo que o portador da Rede aja primeiro. No caso de dois oponentes desejarem usar a Rede ao mesmo tempo, decida nos dados ou automaticamente pelo combatente com maior valor em VEL. O vencedor pode usar a Rede nesta rodada enquanto a Rede do perdedor permanece disponível para uso posterior.

Tática: Roubar a Iniciativa com a Rede é garantia de que você tenha a oportunidade de atacar num momento crítico. A Rede é um grande modo de Combatentes lentos equilibrarem as coisas na arena: Theokeles com uma Rede é intimidador, para dizer o mínimo. Quando você começa o Combate em contato hexágono-com-hexágono, você pode usar a Rede, tentar acertar seu oponente com tudo e então se afastar – para além do alcance do contra-ataque, é o que se espera! Se seu oponente possui uma significativa vantagem em velocidade, segure a Rede à procura de uma oportunidade de tomar a Iniciativa quando seu oponente estiver ao seu alcance.

ARSENAL: BOLA & CORRENTE

No mundo de Spartacus, o laço histórico foi substituído pela substancialmente mais brutal Bola & Corrente. Este implemento giratório é usado para amarrar e impedir os movimentos dos oponentes, com efeito devastador.

BOLA & CORRENTE: PROFICIÊNCIA - PILA VINCULUM



Funcionamento: A carta Bola & Corrente deve ser Esgotada para que um dos seus Ataques normais transforme-se num Ataque com Alcance 3, usando dados vermelhos de ATQ normalmente. O Defensor rola seus dados pretos de DEF, como de costume. Qualquer dano causado pelo Ataque com a Bola & Corrente deve primeiro ser deduzido dos dados azuis de VEL, até o mínimo de 1 dado conforme a “Regra do Um” (Spartacus: Um Jogo de Sangue e Traições, pág.16). Todo dano adicional após a pilha de VEL do oponente ter sido reduzida a 1 deve ser deduzido das demais pilhas (ATQ e DEF). Habilidades Especiais usadas em ataques, como Implacável, de Gannicus, e Habilidades Especiais exclusivas dos dados de ATQ, como Vingativo, de Spartacus, ou uma Espada, funcionam normalmente. Cartas tais como o Machado PODEM ser usadas para adicionar um ponto de Dano extra após o uso de Bola & Corrente – mas esse Dano não precisa ser deduzido de VEL, por ser causado pelo Machado e não pela Bola & Corrente.

Tática: Mesmo tendo o alcance ligeiramente mais curto que o do Javelin, a Bola & Corrente não garante o primeiro golpe ao seu usuário. Ainda assim, com ela você tem os benefícios de um ataque à distância baseado nos dados de ATQ e do efeito debilitante em VEL. É fácil ver porque a Bola & Corrente é a arma de escolha de Gladiadores como Sedullus e Theokoles. Coloque-as nas mãos de qualquer Combatente com 3 ou mais dados de ATQ e você verá a velocidade maior de seu oponente ser anulada pelo puxão de corrente!

RESUMO DE ESTATÍSTICAS

Título: Javelin (Dardo)
Categoria: Especiais
Valor em Denários: 1



Título: Rede
Categoria: Especiais
Valor em Denários: 1



Título: Bola & Corrente
Categoria: Especiais
Valor em Denários: 2



CASA BATIATUS: GUIA GERAL

Quintus Lentulus Batiatus é um Lanista (treinador de Gladiadores) e Dominus da Casa Batiatus: uma Casa Patrícia com um passado longo e célebre. Jamais satisfeito com a posição que herdou, Batiatus conspira incessantemente ao lado de sua esposa Lucretia para elevar sua posição e poder em Cápua e além. Batiatus sabe que inflamar as paixões da multidão é ver sua influência crescer. Para esse fim ele devota suas habilidades e recursos, assegurando os melhores Gladiadores: aqueles que elevarão a Casa Batiatus para o céu por meio de suas façanhas e sacrifícios na Arena. E que desgraça recaia sobre aqueles que se colocarem entre Batiatus e seus objetivos. As mãos de um Lanista são objetos sangrentos; quem poderá dizer se o sangue pertence aos seus escravos ou aos seus rivais.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MÃO MÁXIMA: 3			MÃO MÁXIMA: 4			MÃO MÁXIMA: 5			MÃO MÁXIMA: 6		

REGRAS ESPECIAIS

Combate de Exibição
Esgote 2 Gladiadores e ganhe 2 Denários.

Bucha para a Primus
Descarte 3 Gladiadores e ganhe 1 de Influência.

As Regras Especiais de cada Casa podem ser usadas múltiplas vezes durante a fase de intriga.

RECURSOS INICIAIS

GLADIADORES
3

ESCRAVOS
1

GUARDAS
2

DENÁRIOS
10



BATIATUS

TESOURO



▼ ESCRAVOS ▼

▼ GUARDAS ▼

▼ GLADIADORES ▼

*“A Casa Batiatus eleva-se até a p**ra dos céus!!” – Batiatus*

Combate de Exibição: Durante seu turno na Fase de Intriga, você pode Esgotar 2 de seus Gladiadores Ativos (com a face da carta virada para cima) em troca de 2 Denários. Você pode fazer isso quantas vezes quiser no mesmo turno, contanto que Esgote novos Gladiadores a cada vez, jamais os mesmos.

Bucha para a Primus: Durante seu turno na Fase de Intriga, você pode descartar 3 de seus Gladiadores Ativos (com a face da carta virada para cima) em troca de 1 ponto de Influência. Você pode fazer isso quantas vezes quiser no mesmo turno, contanto que Esgote novos Gladiadores a cada vez, jamais os mesmos.

ESTRATAGEMAS DE BATIATUS

Jogar bem com a Casa Batiatus requer um profundo entendimento dos ciclos econômicos do jogo, além de disciplina para angariar Denários suficientes para cobrir as despesas de seus Gladiadores. Por essa razão, Batiatus é recomendado a jogadores experientes.



*"Fo**se a honra. Isto são negócios." – Batiatus*

GLADIADORES COMO UM CAMINHO PARA A INFLUÊNCIA

Manter um grande Ludus repleto de Gladiadores é um desafio, mas fornece múltiplos caminhos para a Influência e a vitória. Gladiadores podem elevar a Influência da Casa Batiatus por meio de vitórias na Arena, sendo coroados Campeões, com o uso da Regra Especial Bucha para a Primus e com toda a variedade de cartas de Intriga que privilegiam um grande Ludus. Cartas como Sacular o Apetite Romano, Exibição Pública,

Espectáculo Épico e O Teste da Irmandade, todas recompensam um Ludus cheio com alguns dos maiores ganhos de Influência do jogo. Favores Políticos oferece a escolha entre descartar um precioso Escravo ou um Gladiador pelo ganho de 1 ponto de Influência: uma escolha fácil quando se tem gladiadores à vontade.

ECONOMIA DA CASA BATIATUS

Usar Combate de Exibição durante a Fase de Intriga pode engordar seus cofres com um olho na Fase de Mercado. Antes de apostar no Leilão, tenha em mente quantos Denários você precisará na sua próxima Manutenção: controle rígido sobre seus gastos lhe poupará tristeza futura. No Leilão certifique-se de valorizar Escravos: quanto mais Escravos você tem, mais fácil será equilibrar seu Balanço Geral.

BATIATUS NA FASE DE MERCADO

Procure por bons preços ao adquirir Gladiadores menores: muitas Casas não têm interesse em pagar seus custos de Manutenção. Combate de Exibição permite ao Batiatus mantê-los de graça. Esta é uma enorme vantagem de compra para Batiatus no caso de Gladiadores de níveis baixo e médio.

TROCANDO GLADIADORES POR INFLUÊNCIA

Todas as outras Casas esperam para usar sua Regra Especial de tipo descarte-por-Influência até a disparada final rumo à vitória. Esta é uma opção para Batiatus, mas você também deveria considerar usar Bucha para a Primus cedo caso o fardo da manutenção fique muito pesado. Se os deuses o abandonaram durante a Fase de Arena e você se encontrou com poucos Denários na Manutenção, engula seu orgulho e peça ajuda aos outros jogadores. Alianças são forjadas nesses tempos difíceis e você sempre pode pagar gentileza com a boa e velha traição. Afinal de contas este é um jogo de Sangue e Traições!

CASA GLABER: GUIA GERAL

As ambições de Gaius Claudius Glaber não têm limites. Manter o título de Praetor não é suficiente; seus olhos estão sempre fixados no próprio Senado. Comandar o poderio militar de Roma pode desencorajar os Esquemas de rivais menores, mas Guardas não são suficientes para assegurar o tipo de poder que ele almeja. Para alcançar seus objetivos, Glaber deve conspirar e trair com a mesma destreza que utiliza no comando das Legiões de Roma. Que todos aqueles que se oponham à vontade da Casa Glaber aprendam seu devido lugar: de joelhos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MÃO MÁXIMA: 3			MÃO MÁXIMA: 4			MÃO MÁXIMA: 5			MÃO MÁXIMA: 6		
REGRAS ESPECIAIS Patrulha Legionária: Esgote 3 Guardas e receba 1 Carta de Intriga. Despachar para Roma: Descarte 3 Guardas e ganhe 1 de Influência. <i>As Regras Especiais de cada Casa podem ser usadas múltiplas vezes durante a fase de intriga.</i>			RECURSOS INICIAIS GLADIADORES 1 ESCRAVOS 2 GUARDAS 3 DENÁRIOS 10			 GLABER			TESOURO 		
▼ ESCRAVOS ▼									▼ GUARDAS ▼		

“Você se aliou a Roma, eu sou seu corpo e voz.” – Glaber”

Patrulha Legionária: Durante seu turno na Fase de Intriga, você pode Esgotar 3 cartas de Guardas para pegar 1 nova Carta do Baralho de Intriga para sua mão. As limitações da Mão Máxima aplicam-se ao final do seu turno de Intriga como sempre. Você pode fazer isto múltiplas vezes no mesmo Turno. Se você conseguir reunir um grande batalhão de guardas, você se encontrará em grande vantagem!

Despachar para Roma: Durante seu turno na Fase de Intriga, você pode descartar 3 de seus Guardas Ativos (com a face da carta virada para cima) e ganhar 1 ponto de Influência. Você pode fazer isso quantas vezes quiser no mesmo turno, contanto que Esgote novos Guardas a cada vez, jamais os mesmos



ESTRATAGEMAS DE GLABER

As Regras Especiais da Casa Glaber concentram-se em Guardas, mas a vitória não será obtida apenas por meio de Guardas. Jogar com a Casa Glaber requer uma abordagem equilibrada quanto a aquisições no Leilão; você precisará assegurar ambos, Escravos e Gladiadores, para tomar a vitória para si.



Ilithya e Glaber avaliam seus rivais

ADQUIRINDO GUARDAS

Muitas vezes Guardas são adquiridos aleatoriamente por meio do Baralho de Intriga, sem o gasto de Denários. Para obter mais Guardas, você precisará compra-los dos demais jogadores. Tente comprar Guardas de outros jogadores cedo no jogo, quando você possui uma boa pilha de Denários no seu Tesouro e os outros jogadores ainda não estão tão na defensiva. Jogadores experientes relutarão em vender seus Guardas apenas por Ouro – mas você sempre pode fazer acordos. Tullius pode trocar com você 2 Guardas por um Escravo ou Batiatus pode considerar 3 Guardas por um Gladiador particularmente musculoso. Acordos astutos são um dos pilares do sucesso.

PATRULHA LEGIONÁRIA

Use sua Regra Especial Patrulha Legionária para aumentar sua chance de tirar mais Guardas – especialmente se você for o último na Fase de Intriga. Quando você é o último Dominus a jogar nessa Fase, Esgotar todas as suas defesas não gera desvantagens. Comprar Escravos com as habilidades *Ancila* ou *Escravo Pessoal* também aumentará seu fluxo de cartas.

A MELHOR DEFESA

Uma grande coleção de Guardas também age como forte desencorajamento. Muitos jogadores relutarão em alvejar um Dominus dono de uma enorme legião de Guardas. A realidade é o oposto: quando outras Casas usam um Guarda para impedir um Esquema, elas estão perdendo um recurso de 2 Denários. Quando a Casa Glaber usa um Guarda para impedir um Esquema, você está perdendo um recurso de 2 Denários, 1/3 de um ponto de Influência E 1/3 de uma nova carta para sua mão a cada turno! Como Glaber, você só deve usar Guardas para bloquear esquemas que sejam verdadeiramente devastadores para seus planos, preservando seus preciosos Guardas para tarefas mais importantes.

CASA SEPPIUS: GUIA GERAL

Seppius e sua irmã Seppia são os últimos sobreviventes de uma poderosa família patrícia da cidade de Cápua. Nascido em berço de ouro, Seppius procura obstinadamente alcançar seus objetivos: vingar o assassinato de seu primo Sextus e assegurar os favores de Roma.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MÃO MÁXIMA: 3			MÃO MÁXIMA: 4			MÃO MÁXIMA: 5			MÃO MÁXIMA: 6		
REGRAS ESPECIAIS Intromissão: Esgote X Guardas e aumente em X a Influência necessária para um Esquema ou Reação pelo resto da fase. Bem Relacionados: Quando outro Dominus receber Denários do banco como resultado de um Esquema, receba 1 Denário do Banco. <i>As Regras Especiais desta Casa podem ser usadas múltiplas vezes durante a fase de intriga.</i>			RECURSOS INICIAIS GLADIADORES 2 ESCRAVOS 2 GUARDAS 2 DENÁRIOS 10			 SEPPIUS			TESOURO  GLADIADORES 7 GUARDAS 7		

"Você se excede, e lágrimas queimam como resultado." – Seppius

Intromissão: Esta Regra Especial permite que Seppius aumente a Influência Requerida de uma única carta em um ponto para cada Guarda que Esgote. Uma carta alvejada por Intromissão que não possa mais ser usada devido ao aumento de sua Influência Requerida é devolvida à mão do seu Dominus. Caso ele possua outra cópia da mesma carta, a Influência Requerida desta não é afetada. Um Dominus pode tentar jogar novamente uma carta que tenha sofrido Intromissão caso seja capaz de reunir suficiente Influência para alcançar a Influência Requerida ajustada. A Influência Requerida ajustada persiste até o final da atual Fase do jogo (Intriga, Mercado ou Arena). Intromissão não pode ser usada em cartas que empreguem Influência Oposta.

Exemplo: Pete tem Influência 7 e joga o Esquema Uma Visita de Roma, que requer Influência 6. Liz está jogando com Seppius e decide usar Intromissão: ela Esgota 2 de seus Guardas, mudando a Influência Requerida da carta para 8. Neste ponto, Pete precisa devolver a carta à sua mão na esperança de usa-la no próximo turno ou solicitar o apoio de outro Dominus em busca de mais Influência.

ESTRATAGEMAS DE SEPPIUS

Seppius se beneficia de uma distribuição perfeitamente equilibrada de recursos iniciais: 2 de cada. Isto fornece uma excelente posição inicial, sem nenhum recurso em falta com que se preocupar.

COMEÇANDO O JOGO COMO SEPPIUS

Uma possível estratégia é vender seu Gladiador mais indesejado no primeiro Mercado Aberto. Diminuir seus Ludus lhe dará vantagem no primeiro Leilão e reduzirá seus custos durante sua próxima Manutenção.

INTROMETENDO-SE

A Regra Especial de Seppius, Intromissão, é uma poderosa habilidade que pode adiar o uso de cartas até momentos críticos. Mantenha em mente que usar Intromissão com uma carta simplesmente evita que seu oponente jogue-a neste momento: ele ainda a terá na mão no próximo turno.

INTIMIDANDO OPONENTES

Um Dominus sagaz pode tirar proveito de Intromissão sem nem mesmo usá-la. “Um Denário evitará que meus Guardas se intrometam em seu Esquema” muitas vezes pode bastar para fazer os Denários fluírem para dentro dos seus cofres sem ter que Esgotar um Guarda sequer! Quando chega a hora de interferir com cartas de Reação, nada se compara a Intromissão!

GUARDAS

Para usar Intromissão Seppius precisa de Guardas. Valorize Escravos com as Regras Especiais Ancila e Escravo Pessoal. Estas o ajudarão a circular mais cartas de Intriga em sua mão e aumentarão as suas chances de pegar Guardas. Tente também comprar Guardas no Mercado Aberto. Isto o colocará em franca competição com Glaber!

BEM RELACIONADO

Preste atenção aos turnos de Intriga de outros jogadores para ter certeza de que você está conseguindo todo o ouro que lhe é devido. Muitas vezes riqueza é a chave da vitória de Seppius. Ouro extorquido por meio de ameaças com Intromissão e de arrecadações com Bem Relacionado deveriam lhe dar vantagem em Leilões e disputas pelo título de Anfitrião. Seppius não dispõe das habilidades de descarte que muitas das outras Casas dispõem na disparada rumo à Vitória ao final do jogo. Vitória deve ser obtida por meio de riqueza e intimidação. Quando possível, considere guardar cartas que aumentem sua Influência para preparar uma surpresa ao final. Muita influência muito cedo só o tornará um alvo.



Seppius pondera sua resposta

CASA SOLONIUS: GUIA GERAL

Marcus Decius Solonius aprendeu bem as lições de Cápua. Não confie em nada – a não ser na cobiça e nas ambições dos seus rivais. Até mesmo amigos confiáveis trairão quando seus próprios interesses estiverem em jogo. Uma dura lição; ensinada pela mão do próprio Batiatius e dificilmente esquecida pelo bom Solonius. Solonius sabe que não há um único caminho para o poder. Esquemas e Escravos, Guardas e Gladiadores: todos são úteis quando aplicados apropriadamente. O futuro da Casa Solonius será construído sobre as ruínas de acordos quebrados e as amizades destruídas daqueles que se consideravam melhores do que ela. Não há vingança mais doce do que a vitória.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MÃO MÁXIMA: 3			MÃO MÁXIMA: 4			MÃO MÁXIMA: 5			MÃO MÁXIMA: 6		
REGRAS ESPECIAIS Subornos e Maquinações: Pague X Denários e reduza em X a Influência necessária para um Esquema. Um Dedo no Bolo Alheio: Descarte 1 Gladiador, 1 Escravo e 1 Guarda para ganhar 1 de influência. <i>As Regras Especiais de cada Casa podem ser usadas múltiplas vezes durante a fase de intriga.</i>			RECURSOS INICIAIS GLADIADORES 2 ESCRAVOS 2 GUARDAS 1 DENÁRIOS 12			 SOLONIUS			TESOURO  ▼ GUARDAS ▼		

▼ ESCRAVOS ▼

▼ GLADIADORES ▼

"Estamos o tempo todo tentando tocar o que está fora do nosso alcance, arrastando aqueles ao nosso redor para o abismo." – Solonius

Subornos e Maquinações: Pague X Denários para reduzir a Influência Requerida de qualquer Esquema de Solonius em X. Este poder permite a Solonius diminuir a Influência Requerida do Esquema alvo. Subornos e Maquinações pode ser usada múltiplas vezes sobre o mesmo Esquema alvo. Se o jogador tiver outra cópia da mesma carta de Esquema em sua mão, sua Influência Requerida não é afetada. A Influência Requerida ajustada de uma carta persiste até o final da atual Fase de Intriga. Se um Esquema afetado por Subornos e Maquinações for anulado, os Denários pagos por sua ativação NÃO são devolvidos. Subornos e Maquinações só pode ser usada nos Esquemas de Solonius, e durante o seu turno na Fase de Intriga. Subornos e Maquinações NÃO pode ser usada em Reações.

Um Dedo no Bolo Alheio: Durante seu turno na Fase de Intriga, você pode descartar 1 Escravo, 1 Gladiador e 1 Guarda que você possua em troca de 1 ponto de Influência. Todas as cartas devem estar Ativas (com a face virada para cima) para serem elegíveis ao descarte. Você pode fazer isso quantas vezes quiser no mesmo turno, contanto que Esgote novos Escravos, Gladiadores e Guardas a cada vez, jamais os mesmos.

ESTRATAGEMAS DE SOLONIUS

Com uma Regra Especial que lhe permite jogar Esquemas além de sua Influência e um conjunto equilibrado de recursos, Solonius é uma Casa estável que pode obter ganhos de quaisquer barganhas e oportunidades.

SUBORNOS E MAQUINAÇÕES

Não faça de Subornos e Maquinações sua primeira opção. Sempre tente primeiro barganhar com os outros jogadores para que apoiem seus Esquemas, guardando seus Denários para outros usos.

SUBORNOS E MAQUINAÇÕES: CEDO NO JOGO

Subornos e Maquinações decididamente confere a Solonius vantagem em jogos que iniciam com Influência 1 ou 4. Ser capaz de pagar uns poucos Denários para lançar um Esquema que de outro modo você não poderia lançar é indiscutivelmente uma grande vantagem.

SUBORNOS E MAQUINAÇÕES: TARDE NO JOGO

Subornos e Maquinações é matadora tarde no jogo. Quando você está perto da vitória e ninguém mais apoia seus Esquemas, Subornos e Maquinações pode salvar o dia! Solonius é a única Casa que pode jogar cartas como Colaboração (Influência 12), Seja Meus Ouvidos (Influência 12) e Parceria de Negócios (Influência 12) por si mesma. Quando todos os aliados abandonam Solonius, ele sempre pode contar com sua carteira para realizar o trabalho!

DESCARTE POR INFLUÊNCIA

Um Dedo no Bolo Alheio é discutivelmente a melhor habilidade do tipo Descarte-por-Influência. Ser capaz de descartar um Escravo, Gladiador e Guarda torna mais fácil tanto construir uma Casa bem equilibrada quanto ter recursos para descartar mais tarde no jogo. Casas que se concentram em um tipo de recurso tendem a estratégias unilaterais que são fáceis de bloquear. Solonius se beneficia igualmente de cada aquisição, o que torna mais difícil a interferência dos seus oponentes. Cada recurso também representa potencialmente 1/3 de um ponto de Influência para Solonius. Tente manter cartas de Guardas escondidas em sua Mão tanto quanto possível. Isto disfarçará a quantidade de Influência em sua posse e tornará muito mais difícil para seus oponentes medirem seu total de Influência em potencial.



Solonius calcula suas opções

CASA TULLIUS: GUIA GERAL

A Casa de Tullius é altamente respeitada, dirigindo boa parte dos negócios na antiga Cápua. Com seus muitos escravos, a Casa tem grande influência sobre o comércio da cidade. Foram os escravos, riqueza e influência de Tullius que tornaram possível a construção da grande Arena de Cápua; um feito que atíçou os ciúmes e a gratidão de seus rivais. Inteligente e implacável, com suas ambições Tullius despojou muitos dos seus competidores de riqueza, dignidade e status. Extorsão, intimidação e assassinato estão todos na ordem do dia do cidadão número um de Cápua.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MÃO MÁXIMA: 3			MÃO MÁXIMA: 4			MÃO MÁXIMA: 5			MÃO MÁXIMA: 6		
REGRAS ESPECIAIS Negócios Fraudulentos: Esgote 3 Escravos, descarte até 3 cartas da mão e reponha com novas. Enviar para as Minas: Descarte 3 Escravos e ganhe 1 de Influência. As Regras Especiais de cada Casa podem ser usadas múltiplas vezes durante a fase de intriga.			RECURSOS INICIAIS GLADIADORES 2 ESCRAVOS 3 GUARDAS 1 DENÁRIOS 9			 TULLIUS			TESOURO  ▼ GUARDAS ▼		

▶ ESCRAVOS ▶

▶ GLADIADORES ▶

“Reconsidere sua resposta, ou seja excluído dos jogos para sempre.” – Tullius

Negócios Fraudulentos: Durante seu turno na Fase de Intriga, você pode Esgotar 3 Escravos em troca do descarte de 3 cartas que serão repostas com cartas novas. Você pode fazer isso quantas vezes quiser no mesmo turno da Fase de Intriga, contanto que Esgote novos Escravos a cada vez, jamais os mesmos.

Enviar para as Minas: Durante seu turno na Fase de Intriga, você pode descartar 3 de seus Escravos Ativos (com a face das cartas virada para cima) em troca de um ponto de Influência. Você pode fazer isso quantas vezes quiser no mesmo turno da Fase de Intriga, contanto que Esgote novos Escravos a cada vez, jamais os mesmos.

ESTRATAGEMAS DE TULLIUS

O foco da Casa Tullius em Escravos torna-a uma excelente Casa para novos jogadores. As Regras Especiais da Casa influenciam os jogadores a possuir tantos Escravos quanto possível: possibilitando uma forte base financeira e tornando fácil a administração dos denários em seu tesouro.



As Minas

TULLIUS NO LEILÃO

Tullius deveria estar preparado para dar lances altos por Escravos no Leilão. Além de gerar Denários, cada Escravo também vale 1/3 de um ponto de Influência. Quanto mais Escravos Tullius for capaz de adquirir cedo no jogo, mais Denários ele terá para comprar mais Escravos posteriormente e mais Influência ele terá em sua disparada final rumo à vitória!

USANDO NEGÓCIOS FRAUDULENTOS

Não subestime o poder de Negócios Fraudulentos. Esta Regra Especial não gera novas cartas, mas a habilidade de colocar em circulação as cartas da sua mão é extremamente poderosa. Com esta regra, Tullius pode procurar as cartas de Intriga que mais beneficiam suas necessidades.

A ARRANCADA DE TULLIUS RUMO À VITÓRIA

Conforme você se aproxime de Influência 12, seus rivais estarão prontos para dar botes com cancelamentos de Esquemas e golpes em sua Influência para derrubá-lo. Antes de fazer seu movimento para alcançar os 12 pontos, esteja certo de que poderá manter sua nova Influência até o final da Fase. Se você descartar todos os seus Escravos em uma arrancada rumo aos 12 pontos mas for impedido de vencer por seus oponentes, você terá prejudicado economicamente suas chances de vencer em turnos subsequentes. Enviar para as Minas não pode ser cancelada – trata-se de ganho de Influência garantido. Só a use em último caso, quando todos os demais métodos tiverem se esgotado.



Vettius & Tullius negociam os termos

CASA VARINIUS: GUIA GERAL

Varinius é um Pretor de Roma e um filho favorito do Senado. Com as Legiões de Roma à sua disposição e a autoridade do Senado assegurando seus planos, as Parcas desfavorecem qualquer um que recuse curvar-se à sua vontade.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MÃO MÁXIMA: 3			MÃO MÁXIMA: 4			MÃO MÁXIMA: 5			MÃO MÁXIMA: 6		
REGRAS ESPECIAIS A Vontade do Senado: Uma vez por Fase de Intriga, exija o suporte de um Dominus para jogar um Esquema. Influencia -1 para recusar este pedido. Praetor de Roma: Esgote 3 Guardas e pegue um Guarda da Pilha de Descarte: coloque-o como um Recurso Esgotado. Pode ser utilizado múltiplas vezes por Fase de Intriga.			RECURSOS INICIAIS GLADIADORES 1 ESCRAVOS 2 GUARDAS 3 DENÁRIOS 10			 VARINIUS			TESOURO 		
▼ ESCRAVOS ▼									▼ GUARDAS ▼		

“Você joga um jogo perigoso.” – Varinius

A Vontade do Senado: Uma vez por Fase de Intriga, Varinius pode exigir apoio de qualquer Dominus para um único Esquema. Como em qualquer negociação, Varinius não precisa revelar a carta de Esquema para a qual está exigindo apoio. O Dominus alvo pode recusar curvar-se à exigência de Varinius, mas sofrerá a perda de 1 ponto de Influência. Varinius pode usar esta Habilidade Especial para exigir apoio para qualquer Esquema, pertença este a ele ou a qualquer outro Dominus.

Praetor de Roma: Varinius pode convocar o apoio das legiões de Roma. Varinius não pode usar esta Habilidade Especial caso não haja Guardas na pilha de descarte. Cartas de Guardas recuperadas da pilha de descarte são colocadas na mesa com as faces viradas para baixo, como Recursos Esgotados. Nos jogos que incluem a Casa Varinius você pode optar por manter uma pilha de descarte de Cartas de Guardas separada, de modo a agilizar o uso desta Habilidade Especial.

ESTRATAGEMAS DE VARINIUS

A Casa Varinius depende da politicagem com os outros jogadores. Use seu poder para promover seus Esquemas, ajudar seus aliados e intimidar seus rivais. Habilidade das manobras políticas serão a chave para a vitória.

USANDO A VONTADE DO SENADO

Há dois modos principais de colocar A Vontade do Senado em ação. O primeiro é óbvio: forçar o apoio a um Esquema que você deseja ver realizado. Pode ser tanto um dos seus próprios Esquemas quanto de outro Dominus. O segundo: de tempos em tempos exigir subornos para forçar o apoio aos Esquemas de outros jogadores. Especialmente brutal (e divertido) seria demandar apoio de um jogador para um Esquema e então usar esse mesmo Esquema contra ele.



BLEFANDO COMO VARINIUS

Pedir apoio para um Esquema e em seguida não o usar é totalmente permitido. Se o jogador cujo apoio você está pedindo suspeitar que você está prestes a alvejá-lo, ele pode recusar o apoio e tomar o golpe na Influência. Você terá acabado de causar uma perda de Influência sem ao menos ter usado uma carta!

FAZENDO NEGÓCIOS COMO UM PRAETOR DE ROMA

Ser capaz de recuperar mais Guardas obviamente melhora suas defesas – mas também pode ser muito lucrativo. Recuperar um Guarda da pilha de descarte soma um recurso com o valor de 2 Denários à sua Casa. Uma vez alcançado o total de 6 Guardas, você poderá tirar 2 da pilha de descarte a cada turno: num efeito bola de neve seu total de Guardas pode rapidamente virar um exército de recursos. Para Varinius, Guardas = Denários. Vender Guardas por 2 Denários cada durante o Mercado Aberto e em seguida recupera-los com Praetor de Roma é uma máquina econômica da Casa.



Ambos Glaber e Seppius estão todo o tempo desesperados por Guardas. É possível negociar consideráveis somas com esses jogadores por seus Guardas, aumentando ainda mais o Tesouro da sua Casa.

O FIM DO JOGO PRA VARINIUS

Apesar de não poder descartar cartas em troca de Influência, Varinius deve ter uma legião de Guardas para protegê-lo durante e depois da sua corrida pelos 12 pontos de Influência. A ascensão de Varinius ao poder pode ser mais lenta que a das demais Casas, porém as legiões de Roma a tornam mais segura.

CASA CALAVIUS: GUIA GERAL

Titus Calavius é um aclamado Magistrado Romano que tem o povo da Cápua sob sua autoridade. Calavius é um homem de negócios, mas leva a sério o seu título de magistrado. Entende perfeitamente sua posição e a constante vigilância que deve ser mantida para assegurá-la. Ama sua esposa e filho, Numerius, pelos quais é capaz de realizar quaisquer atos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MÃO MÁXIMA: 3			MÃO MÁXIMA: 4			MÃO MÁXIMA: 5			MÃO MÁXIMA: 6		
REGRAS ESPECIAIS Olho do Magistrado: Durante seu turno de Intriga você pode escolher e suspender uma Habilidade Especial de qualquer casa até o final da fase de Intriga.			RECURSOS INICIAIS GLADIADORES 1 ESCRAVOS 2 GUARDAS 3 DENÁRIOS 10						TESOURO 		
Pondo Rivals de Joelhos: Ganhe +1 de Influência toda vez que outro Dominus com o Marcador de Anfitrião perder Influência.			CALAVIUS								
▼ ESCRAVOS ▼									▼ GUARDAS ▼		

Spartacus TM and © Starz Entertainment, LLC.

“Pela graça de Marcus Decius Solonius... Contemplem Theokeles! A Sombra da Morte!” – Titius Calavius

Olho do Magistrado: Calavius é capaz de usar sua influência e poder políticos para impedir planos de rivais. Durante seu turno, ele pode escolher uma Regra Especial de uma Casa rival: essa Regra não pode ser usada pelo resto da atual Fase de Intriga. Isto se aplica a uma única Regra Especial; o Dominus afetado ainda pode usar outras Regras Especiais de sua Casa. Quanto mais cedo na Fase de Intriga ocorrer o turno de Calavius, mais útil esta Regra será.

Pondo Rivals de Joelhos: a outra Regra Especial de Calavius está sempre ativa. Assim que uma Casa rival dona do Marcador de Anfitrião perde qualquer quantidade de Influência, Calavius ganha 1 de Influência. Calavius pode usar esta Regra Especial múltiplas vezes por turno

ESTRATAGEMAS DE CALAVIUS

A Casa Calavius é uma verdadeira máquina de intrigas e extorção. O poder de Calavius reside fortemente em politicagem e estratégias que ameaçam os demais jogadores ou que deles obtenha vantagens para ficarem fora de suas guarras.

USANDO O OLHO DO MAGISTRADO

Calavius pode simplesmente eliminar completamente a ameaça de qualquer Casa durante todos os turnos de uma partida. Embora seja óbvio cancelar a habilidade de uma casa, o Dominus que joga com Calavius deve saber intercalar a utilidade estratégica da sua habilidade (tanto defensiva quando ofensiva) quanto o momento de extorquir vantagens para não utilizá-la. Atingir o equilíbrio de utilização da habilidade Olho do Magistrado garante a Calavius uma posição de poder privilegiada, onde todos o temem e poucos o desafiam.



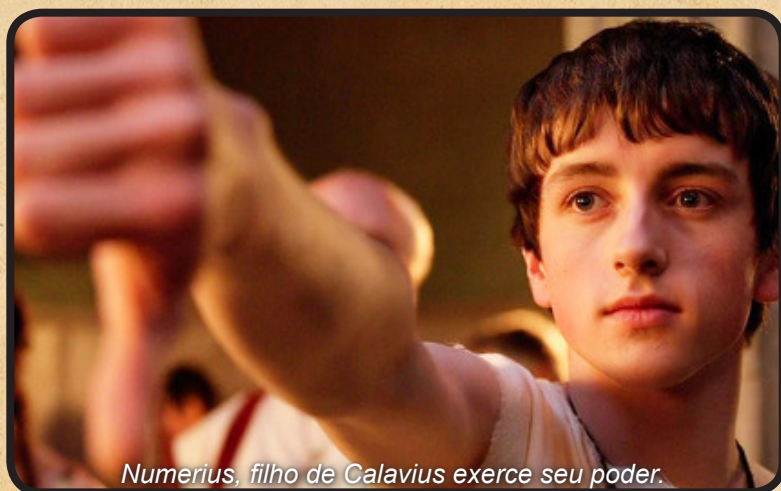
O Magistrado Calavius coloca Batiatus em seu devido lugar.

AMEAÇAS COMO CALAVIUS

A voz do magistrado Calavius não é facilmente ignorada. Pelo menos não sem riscos. Calavius sempre pode pedir apoio e alvejar os domini que se recusarem - tudo por mera vingança. Alternativamente ofereça a rivais o apoio de suas causas, utilizando sua habilidade contra a de seus inimigos e tire vantagens tanto em denários quanto no enfraquecimento de ambos.

ENCURTANDO O CABRESTO DOS RIVAIS

Pondo Rivais de Joelhos é a habilidade mais complexa da Casa Calavius. Isto porque apesar de ser uma habilidade passiva, ela tem alto potencial quando nas mãos de um dominus ardiloso. Esta habilidade poder se transformar em uma vantajosa forma de ganhar influência indiretamente. Você pode apoiar dominus fracos e exigir vantagens por isso. Seja ainda mais esperto e faça tudo sem que eles percebam que o seu suporte não veio por boa vontade, mas pelo simples fato da exploração de suas fraquezas.



Numerius, filho de Calavius exerce seu poder.

O FIM DO JOGO PRA CALAVIUS

Calavius exerce total controle no final do jogo. Sua habilidade Olho do Magistrado praticamente anula os planos de qualquer dominus que ouse arrancar muita influência rumo à vitória. Inversamente, apoiar Anfitriões que você possa facilmente manipular e derrubar é uma forma certa de elevar a influência da sua casa às custas da ruína de seus rivais.

ORÁCULO DE CÁPUA (F.A.Q.)

O Oráculo de Cápuia ouve as questões dos fiéis e distribui sabedoria conforme a vontade dos deuses, por meio das entranhas de cabras e similares. Suas proclamações são anotadas pelo fiel escriba do Oráculo – Peteicus, o Meticuloso. Este documento serve como repositório de respostas e esclarecimentos de *Spartacus: Um Jogo de Sangue e Traições*, podendo ser atualizado de tempos em tempos no interesse de endereçar questões tidas como dignas pelo Oráculo. Todas as respostas fornecidas no texto são consideradas “oficiais”.



“Não há mais necessidade de peregrinação a Delfos. Tudo o que aqueles que procuram pela consideração dos deuses precisam fazer é curvar-se perante o oráculo de Cápuia.” – Ilithya

MANUTENÇÃO

Pergunta: O jogo começa com a Manutenção e o Balanço Geral sendo feitos no primeiro turno? Em caso positivo, por quê?

Resposta: Sim, o jogo começa com a Manutenção no primeiro turno e o Balanço Geral deve ser realizado. Isso é importante para expor os jogadores à economia do jogo desde o começo. Entender como Escravos e Gladiadores afetam seu Tesouro é essencial para as decisões críticas que deverão ser tomadas no decorrer da partida.

Pergunta: Meu total de Influência pode descer além de 1 e aumentar além de 12?

Resposta: Não, a Influência de um Dominus jamais pode cair além de 1 ou aumentar além de 12.

Pergunta: Quando um Gladiador Ativo (com a face da carta virada para cima) é Ferido, sua carta é Esgotada (tem a face virada para baixo)? Um Gladiador com um Marcador de Ferido é Ativado durante a Manutenção?

Resposta: Qualquer Gladiador ou Escravo que receba um Marcador de Ferido é imediatamente Esgotado, a despeito da origem do Ferimento. Gladiadores e Escravos permanecem Esgotados até serem Recuperados durante a Manutenção. Para detalhes sobre cartas Esgotadas veja a pág. 17 do Livro de Regras Principal.

Pergunta: Gladiadores e Escravos Feridos (e portanto Esgotados) contam no Balanço Geral?

Resposta: Não, um Escravo ou Gladiador forçado a permanecer Esgotado devido a um Marcador de Ferido é ignorado durante o Balanço Geral.

FASE DE INTRIGA

Pergunta: A Regra Especial de Solonius, Subornos e Maquinações, pode ser usada no Esquema de outro Dominus? O que acontece com os Denários pagos se um Esquema afetado por Subornos e Maquinações for Cancelado?

Resposta: Solonius só pode usar Subornos e Maquinações em Esquemas que ele mesmo jogue em sua Fase de Intriga. Ele não pode pagar para reduzir a Influência Requerida de um Esquema jogado por outro Dominus. Subornos e Maquinações é uma ação separada do lançamento do próprio Esquema. Se um Esquema no qual Solonius usou Subornos e Maquinações é Cancelado, os Denários gastos no uso de Subornos e Maquinações NÃO é devolvido.

Pergunta: Ao jogar um Esquema, quando exatamente é OK fazer acordos? Quando é tarde demais para mudar o alvo do Esquema? Quando é tarde demais para decidir não lançar o Esquema apesar de tudo?

Resposta: Todas essas perguntas caem no tópico da Etiqueta da Intriga e são em grande parte uma questão de espírito esportivo. Se seu grupo de jogadores requer uma abordagem mais organizada no uso de Esquemas, nós recomendamos as seguintes guias.

Ao ponderar o uso de um Esquema, você tem liberdade para solicitar quantos acordo, subornos ou promessas desejar. Você pode mostrar sua carta aos outros jogadores ou não. Uma vez reunido todo o apoio de que você precisa, coloque a carta do Esquema na mesa com a face virada para cima. Depois de colocar seu Esquema na mesa, você se comprometeu a jogá-lo e não pode mais tomá-lo de volta na mão a não ser que seja forçado a fazê-lo por algum efeito do jogo. Depois de jogar o Esquema, anuncie o Dominus Alvo. Neste ponto, o Alvo ainda pode ser alterado; os demais jogadores podem tentar influenciar sua escolha. Tão logo alguém tente Cancelar o Esquema, seja com uma Reação ou com um Guarda, o Dominus Alvo não pode mais ser alterado.

Pergunta: Eu posso Cancelar meu próprio Esquema?

Resposta: Não, um Dominus não pode jogar uma carta de Reação para Cancelar um Esquema que ele mesmo acionou no seu turno da Fase de Intriga.

Pergunta: Quando é tarde demais para jogar uma carta de Reação em resposta a uma carta ou evento? O que acontece se dois jogadores quiserem jogar cartas de Reação ao mesmo tempo?

Resposta: Da pág. 8 do Livro de Regras Principal: Algumas Cartas de Reação dizem “Cancele um Esquema”. Estas podem ser jogadas imediatamente após a tentativa de outro Dominus de jogar um Esquema em seu turno da Fase de Intriga. Neste caso, “imediatamente após” refere-se ao período entre o momento em que um jogador usa um Esquema e aquele em que o Esquema é resolvido. Nesse ínterim, múltiplas Reações podem ser jogadas. Por exemplo, John alveja Sally com um Esquema. Sally então Cancela o Esquema de John. John joga Pelo Pau de Júpiter, Cancelando a Reação

de Sally. Sally poderia então jogar outra Reação de sua mão para cancelar o Esquema inicial de John ou ela poderia usar um Guarda. Quanto todos os jogadores tiverem terminado de reagir ao Esquema, o jogo prossegue. Jogar Reações não é uma corrida. Se dois jogadores querem reagir ao mesmo tempo a um Esquema (digamos, dois jogadores querem usar Apoio de Roma para pegarem um Guarda da pilha de descarte), role dados para decidir quem tem a oportunidade de reagir primeiro. Do mesmo modo, cada jogador precisa ter a chance de reagir a cada Esquema. Você não pode apressar a resolução de um Esquema na esperança de negar aos outros jogadores a oportunidade de reagir. Algumas Reações podem ser jogadas várias vezes em reação a um evento do jogo. Por exemplo, um Dominus com um Tesouro vazio pode ser alvejado com mais do que uma carta de Reação Desprovido!, ou um Dominus que perdeu um Gladiador na arena pode se beneficiar de mais do que uma carta de Reação Sangue na Areia.

FASE DE MERCADO

Pergunta: *O que acontece quando o Baralho de Mercado acaba? Usa-se a pilha de descarte?*

Resposta: Não. Se o Baralho de Mercado acabar a Fase de Mercado continua sem um Leilão. Depois do Mercado Aberto, proceda diretamente para a Disputa pelo Título de Anfitrião. Simplesmente não há mais recursos disponíveis. Isso evita o problema de Gladiadores assassinados retornarem dos mortos e acelera o final do jogo.

Pergunta: *Se eu tenho Influência 11 e venço a Disputa pelo Título de Anfitrião, eu venço o jogo ao final da Fase de Mercado?*

Resposta: Não: porque você não ganha sua Influência por ser o Anfitrião até o começo da Fase de Arena. Você precisa preservar seus 12 pontos de Influência pela duração da Fase de Arena (e ser o único Dominus a fazê-lo).

Pergunta: *O que acontece se um ou ambos os jogadores na Arena forem covardes e se recusarem a lutar, fugindo um do outro interminavelmente para evitar o confronto?*

Resposta: Lutas na Arena são rápidas, sangrentas e brutais. Não há lugar para covardia sobre as areias sagradas. Se um jogador ou jogadores, por qualquer razão, recusarem engajar-se em combate, lembre-os que lutas brutais são parte do jogo e que há pouco a se ganhar evitando um combate. Atrasar deliberadamente um jogo por nenhuma vantagem tática simplesmente é falta de espírito esportivo e rude para com os demais jogadores. Tal comportamento é contrário ao espírito do jogo. Lembre-se da pág. 2 do Livro de Regras Principal, a regra mais importante do jogo é não ser um idiota.

Pergunta: *Ao rolar dados na Fase de Arena é possível escolher rolar menos dados do que a quantidade total de uma pilha? É possível optar por não rolar?*

Resposta: Na Arena os Combatentes estão lutando por suas vidas: a despeito de quais sejam as intenções e objetivos de seus Domini. Ao rolar dados na Arena, você deve rolar todos os dados disponíveis. Ao atacar, você deve rolar todos os seus dados de ATQ; ao defender, você deve rolar todos os seus dados de DEF; ao rolar para iniciativa, você deve rolar todos os seus dados de VEL.

FASE DE ARENA

Pergunta: *Umas poucas perguntas sobre Combate Arranjado: essa carta pode ser usada para trocar um Escravo por um Gladiador? Posso usa-la em meu próprio Gladiador? O que acontece com os Denários de Tributo pagos a um Gladiador com Marcador de Favor se ele for trocado graças a Combate Arranjado?*

Resposta: Participantes de um combate na Arena são chamados de Combatentes. Cartas e efeitos que se referem a Combatentes afetam todos lutando na Arena. Cartas que se referem a Gladiadores só afetam Gladiadores, enquanto cartas que se referem a Escravos só afetam Escravos. No caso específico de Combate Arranjado, apenas outro Gladiador pode ser substituído pelo Gladiador original. Se o Dominus alvo não possui outros Gladiadores Ativos, a Reação não pode ser jogada.

O Dominus que jogou Combate Arranjado decide qual Gladiador substitui o original. Um Dominus pode alvejar seu próprio Gladiador com Combate Arranjado. Qualquer Dominus que tenha comprometido um Gladiador com uma luta pode ser alvejado, incluindo o Anfitrião.

Dado Combate Arranjado ser usado bem depois que o Tributo é pago, um Dominus retém todos os Denários que foram pagos em Tributo. Um Dominus não receberá Tributo se o Gladiador substituto possuir Marcadores de Favor ou de Campeão.

Quaisquer Cartas de Equipamento comprometidas na luta são transferidas para o novo Gladiador. Uma vez comprometidas na luta, Cartas de Equipamento não podem ser alteradas. Se uma segunda Reação Combate Arranjado é jogada na mesma Fase de Arena, o Gladiador original pode ser trazido de volta à luta.

Pergunta: *O que acontece no Torneio de Desempate se um ou ambos os participantes forem incapazes de fornecer um Combatente para o evento?*

Resposta: Se um Dominus empatado não pode fornecer um Combatente, ele perde um ponto de Influência e não participa do Torneio. Se nenhum dos jogadores empatados forem capazes de fornecer um Combatente, cada um perde um ponto de Influência, o Torneio é cancelado e o jogo continua. Se apenas um dos Dominus empatados pode fornecer um Combatente para o Torneio, ele vence o jogo.

Pergunta: *Eu posso jogar Reações (Combate Arranjado, Sangue na Areia, etc.) em um Torneio de Desempate?*

Resposta: Não, nenhuma carta de Reação pode ser jogada durante um Torneio de Desempate. O Torneio de Desempate encontra-se fora do fluxo normal do jogo e não constitui uma verdadeira Fase de Arena. Não há Anfitrião, pagamento de Tributo, apostas ou concessão de Favores.

Pergunta: *Os Bloqueios Automáticos da Regra Especial de Crixus, Impenetrável, bloqueiam Danos Automáticos da Regra Especial de Spartacus, Vingativo? E quanto ao Dano Extra causado por um Machado?*

Resposta: Bloqueios Automáticos bloqueiam Dano Automático: ambas as Regras Especiais funcionam depois de comparadas as filas de dados. Em situações como essa, a vantagem vai para o defensor. Cada “Dano Automático” pode ser tratado como um “Dano Extra”. Do mesmo modo, cada “Bloqueio Automático” pode ser tratado como “Ignore um ponto de Dano”. Portanto Bloqueios Automáticos também podem ser usados para ignorar o dano causado por um Machado (e outros Equipamentos similares). Veja a pág. 18 do Livro de Regras Principal para detalhes completos sobre Dano Extra e Ignorar Dano.

Pergunta: *O Anfitrião pode dar um “polegar para baixo” numa Primus para uma Equipe que possua um Campeão?*

Resposta: Não, ele não pode.

Pergunta: Quando um Anfitrião dá um “polegar para baixo” para uma Equipe Primus com dois Gladiadores que possuam Marcadores de Favor, quando de Influência ele perde?

Resposta: O Anfitrião sempre perde um número de pontos de Influência igual ao número de Marcadores de Favor possuído pelos Gladiadores que ele sentenciou à morte. Por exemplo, se um Anfitrião dá o “polegar para baixo” para uma Equipe que tem um total de três Marcadores de Favor, ele perde três pontos de Influência.

Pergunta: Quando um Gladiador Traíçoeiro muda de Equipe Primus, ele precisa ficar na nova Equipe por toda a luta? Ele recebe prêmios na forma de Favores e Influência, incluindo a morte ou a clemência do Anfitrião, conforme dados à nova Equipe?

Resposta: Sim. Quando um Gladiador Traíçoeiro muda de Equipe, ele é um membro da nova Equipe para o que der e vier.

Pergunta: Se um Dominus tem dois Combatentes na mesma Equipe Primus, um dos quais é Traíçoeiro, este pode mudar de lado? É permitido ter um Combatente em cada lado do confronto? Se sim, o que acontece?

Resposta: Trata-se de uma situação estranha, mas, sim. Nesse caso, o Dominus teria um Combatente em cada lado do conflito. Esse Dominus astuto terá garantido para si um ponto de Influência por estar no lado vencedor. É possível, numa situação ainda mais rara e estranha, ter os Combatentes de todos os outros jogadores derrotados e deixar um Dominus com um Combatente em ambos os lados da luta. Nesse caso, o Dominus pode escolher um de seus Combatentes para se render. Se ele preferir, ele também pode fazer com que seus dois Combatentes saiam na mão, caso esteja esperando por um Ferimento ou Decapitação.

Pergunta: A habilidade Doctore, de Oenomaus, funciona em ambos os oponentes da equipe rival numa Primus?

Resposta: Sim, ela evita que a equipe oposta se beneficie de suas Habilidades Especiais enquanto Oenomaus é parte da luta. Se ele for derrotado antes de seu companheiro de equipe, a equipe oposta pode começar a usar suas Habilidades Especiais outra vez.

Pergunta: Como a habilidade Traíçoeiro funciona com a habilidade Doctore de Oenomaus?

Resposta: Um Gladiador Traíçoeiro não pode deixar sua equipe e juntar-se a uma equipe que contenha Oenomaus, embora, se um Gladiador Traíçoeiro estiver na mesma equipe de Oenomaus, ele possa se juntar à equipe oposta e assim trair o nobre Oenomaus. Em uma Primus, a habilidade de Oenomaus só afeta seus oponentes, não seu companheiro de equipe.

Pergunta: Meu oponente joga Pelo Pau de Júpiter para Cancelar um dos meus Esquemas. Eu tenho a carta Meu Pau se Enfurece. Posso usar Meu Pau se Enfurece para recuperar Pelo Pau de Júpiter da pilha de descarte e em seguida Cancelar o primeiro uso que fizeram de Pelo Pau de Júpiter?

Resposta: Não. Pelo Pau de Júpiter não é colocado na pilha de descarte até que seu Esquema original tenha sido Cancelado, logo não há oportunidade aqui para o uso de Meu Pau se Enfurece.

SOBRE O MANUAL EDIÇÃO PRIMUS

Versão: 1.2 - ABR/17.

Compilado por Kronos Games a partir de material oficial de SPARTACUS.

Spartacus TM e © Starz Entertainment, LLC. Imagens são cortesia da Starz Entertainment, LLC. Usadas com permissão.

1 MANUTENÇÃO: página 4

REPONHA CARTAS: Ative cartas Esgotadas que não estejam feridas.

RECUPERE FERIMENTOS: Faça Testes de Recuperação para Escravos e Gladiadores Feridos.

BALANÇO GERAL: Pague 1 denário por Gladiador Ativo, ganhe 1 denário por Escravo Ativo.

2 INTRIGA: página 5

RECEBA CARTAS: Todos os jogadores recebem 3 cartas de Intriga.

TURNOS DE INTRIGA: Iniciando com o Anfitrião, jogadores revezam-se lançando Esquemas, trocando cartas por denários, usando Regras Especiais das Casas e Habilidades Especiais dos Recursos.

3 MERCADO: página 9

MERCADO ABERTO: Jogadores são livres para negociar Recursos entre si ou vende-los para o Banco.

LEILÃO: Faça uma fila com Cartas do Mercado viradas para baixo. Revele as cartas e as leiloe.

DISPUTE O TÍTULO DE ANFITRIÃO: O ganhador deste leilão hospeda os próximos Jogos da Arena.

4 ARENA: página 11

JOGAR FESTIVAIS E HONRAR O ANFITRIÃO: O Anfitrião ganha 1 de Influência.

HOSPEDAR O EVENTO: O Anfitrião convida 2 jogadores para os Jogos na Arena.

TRIBUTO: Jogadores recebem por Marcadores de Favor ou Campeão que seus Combatentes possuam.

FAZER APOSTAS: Todos os jogadores podem apostar no resultado dos Jogos.

COMBATE! Para detalhes sobre as regras de Combate, consulte a pág. 14.

VITÓRIA E DERROTA: O Combatente vitorioso recebe um Marcador de Favor, apostas são resolvidas e o Anfitrião exercita o Poder de Vida & Morte.

CRÉDITOS**GAME DESIGN:**

Sean Sweigart

Aaron Dill

MODELAGEM 3D:

Charles Woods

DESIGN GRÁFICO:

Gale Force Nine Studio

CRIAÇÃO / CONCEITO ORIGINAL:

John Kovalleski

PRODUTORES:

Peter Simunovich

John-Paul Brisigotti

VERSÃO BRASILEIRA:

Fábio Gullo, Angelica e Persio Sposito

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A TODAS AS

EQUIPES DA BATTLEFRONT NOS EUA, UK E NZ

**PLAYTEST:**

Kelly Arthur, Janet Brooks, Jason Buyaki, Jordan Carasa, Alessio Cavatore, Cheryl Delaney, Jason Delaney, Rebecca Dill, Andrew Duncan, Steve Eyles, Nick "Red Dog" Eyre, Kit Goldsbury, David Griffin, Mark Honeycutt, Sally Honeycutt, Sam Knowles, Christopher Kovalleski, Daniel Linder, Christine Matthews, Ray O'Connor, Tim Oswald, Peter Przekop, Damian Reid, Robert Sadler, Brian Sayman, Adam Simunovich, Andrew Smith, Gavin Thorpe, Gavin van Rossum, Tony Vodanovich, Lizzie Willick



Gale Force Nine e GF9 TM Gale Force Nine LLC. Game Design © Gale Force Nine 2012.
Gale Force Nine é uma companhia do Battlefront Group. Dice Attribute System patente em andamento 2012.
Spartacus TM e © Starz Entertainment, LLC. Imagens são cortesia da Starz Entertainment, LLC. Usado sob licença.
www.SPARTACUSBOARDGAME.com



KRONOS
GAMES