

SADRŽAJ

Pregled igre2
 Odigravanje2-3
 Priprema špila4
 Priprema družine4
 Postavka za 2 igrača ...4

Solo igra4
 Timska varijanta4
 Infomracije o kartama ...5
 Privilegovana škola5
 Kraj kruga5
 Kraj igre5

Primeri u 3 igrača6
 Primeri u 4 igrača6
 Primeri timske igre7
Za poneti7
 Rečnik8
 Podsetnik8

POSTAVKA

Nalazimo se u 66. godini pre nove ere. Gladijatorske borbe su nasilnije i krvavije nego ikada. Da biste utolili svoju žeđ za vlašću, najavljujete masama novitet – Gorus maximus: izuzetno krvave igre

Zbog toga ste stupili u kontakt sa vlasnicima pet čuvenih gladijatorskih škola, kako biste regrutovali najsnažnije gladijatore i najkrvoločnije zveri. Ove borbe će vam takođe omogućiti da sa svoga puta uklonite kriminalce, dezertere i neposlušnike.

Nažalost, u svojim planovima niste usamljeni! Kako se igre približavaju, shvatate da postoje politički protivnici koji imaju istu ideju: da žrtvuju gladijatore za nakolonost mase i svoju političku karijeru. U borbi za glas više, svaki od igrača će raspoređivati svoje borce tako da masi obezbedi najuzbudljivije i najjezivije igre.

Potpuno ste ubeđeni da su pred vama veliki uspesi... koji će u potpunosti opravdati krv na vašim rukama!

CILJ IGRE

Kada se sunce spusti nad krvavim borilištem, želite da publika skandira vaše ime. Zaslužite njihovu krvožednu podršku, dajte im jezive prizore, i ponesite laskavu titulu: šampion Gorus maximus.

DELOVI IGRE

- 80 karata gladijatora



- 1 karta privilegovane škole



- 5 karata podrške mase



- 1 kartonska kutija za poneti



- 1 oznaka za privilegovanu školu



- 8 žetona podrške mase



- Pravila igre



PREGLED IGRE

Špil za igru se sastoji od 80 gladijatora (karata), odnosno od 16 gladijatora iz svake od 5 škola (boja), sa snagom od broja 15 (najjača) do broja 0 (najslabija).

5 škola predstavljeno je različitim bojama i odgovarajućim simbolima. Svaka škola ima tačno jednog gladijatora svake snage; jači gladijator pobeđuje slabijeg gladijatora iste škole.

U zavisnosti od broja igrača (vidi Priprema špila, str. 4), određen broj gladijatora koji pripadaju određenom broju škola, formiraće špil. Svaki igrač će dobiti po 10 gladijatora kako bi formirao svoju ekipu (ruka).

U smeru kazaljke na satu, kada na njega dođe red, svaki igrač će odigrati jednog gladijatora iz ruke, i tako učestvovati u borbi (štih).

U svakom krugu igre jedna škola će biti privilegovana u odnosu na ostale škole (adut). Svaki gladijator iz ove privilegovane škole pobeđiće u borbi

protiv bilo kog gladijatora koji ne pripada privilegovanoj školi (vidi Privilegovana škola, str. 5). Ako dođe do izazova tokom odigravanja štih, doći će i do promene privilegovane škole, time što će igrač odigrati kartu iste snage kao prethodno odigran gladijator (vidi Odigravanje, ispod).

Igrači se trude da pobeđe u bitkama, tako što će osvojiti što više gladijatora koji imaju pozitivan utisak publike (UP), i izbegavati gladijatore sa negativnim UP (vidi Informacije na karti, str. 5). Igrač koji na kraju deljenja bude imao najveći zbir UP, zaradiće jedan poen podrške publike. Ova podrška je označena žetonima podrške (vidi Kraj deljenja, str. 5).

Čitava partija završava se posle deljenja u kojem je jedan od igrača dobio treći žeton podrške publike, i time uspeo da zadovolji žeđ mase za krvlju, odnosno zadobije njihovu političku podršku.



ODIGRAVANJE

Prva borba počinje igračem koji sedi levo od delitelja, odigravanjem bilo kojeg gladijatora. Škola ovog prvog odigranog gladijatora u deljenju ima vrednost i početne škole i privilegovane škole. (Prvi gladijator u budućim borbama može da odredi jedino početnu školu, dok će privilegovana škola biti prenetna iz prethodne borbe.)

Ako igrač ima gladijatora početne škole u svojoj ekipi, on **mora** da odigra takvog gladijatora u borbu, sa jednim izuzetkom:

Izazov se događa kada igrač odigra kartu iste vrednosti kao prethodno odigran gladijator, čime istog trenutka menja privilegovanu školu u boju novoodigrane karte..

Napomena: Igrači moraju da prate početnu školu (tj. školu prvog odigranog gladijatora) i ako se privilegovana škola promenila. Preporučljivo je da igrač svoje karte stavljaju ispred sebe, a ne u gomilu, kako bi se lako videlo koji je gladijator odigran poslednji, a koja škola je

2 početna škola za taj štih.



Place the tracker on the corresponding school on the Preferred School Card.



A Challenge changes the Preferred School immediately.

ODIGRAVANJE, NASTAVAK

Ako igrač nema gladijatora boje početne škole, i ne želi da dovede do Izazova, slobodan je da odbaci bilo kog gladijatora iz ruke, uključujući i gladijatore iz privilegovane škole.

Gladijator sa najvećim brojem iz privilegovane škole dobiće borbu. Ukoliko nijedan gladijator privilegovane škole nije učestvovao u borbi, onda štih nosi najjači gladijator iz početne škole.

Igrač koji je pobedio u borbi kupi sve gladijatore i stavlja ih licem prema dole ispred sebe. Privilegovana škola ostaje ista između borbi, ali ne i između deljenja. Svim igračima je dozvoljeno da pogledaju gladijatore iz poslednje borbe, ali ne i iz prethodnih.

Igra se nastavlja tako što pobednik svake borbe započinje sledeću borbu odigravanjem **bilo kojeg gladijatora iz bilo koje škole**. Ta škola će biti nova početna škola. To može da bude i privilegovana škola, ako tako odabere igrač koji otvara štih.

Pošto su igrači iskoristili sve gladijatore iz svoje ekipe učestvujući u svakoj borbi, pozabaviće se izračunavanjem svog UP (vidi Informacije o karti, str. 5).

Igrač (ili više njih) koji je ostvario najveći UP osvojiće jedan žeton podrške publike. Tim žetonima se obeležava ukupna podrška publike. Nakon toga, igrač koji sedi levo od prethodnog delitelja, postaje novi delitelj, izmešaće sve karte i podeliti gladijatore igračima da formiraju svoje nove ekipe. Partija se završava kada jedan od igrača na kraju deljenja ima tri žetona podrške publike. Taj igrač dobio je političku podršku krvožedne mase, i nosi laskavu titulu šampiona Gorusa maksimuma!

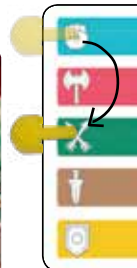
Primer: Ana započinje deljenje, odigravanjem plave četvorke, i time određuje da je Plava škola istovremeno i početna škola i privilegovana škola. Danijel odigrava plavu desetku, jer je ta škola bila tražena i time pobeđuje Aninu četvorku. Mirjana ima plavu devetku, ali umesto da je odigra i time bude slabija od Danijelove desetke, ona odabira Izazov, odigravajući zelenu desetku, i time menja privilegovanu školu (ali ne i početnu školu). U zbiru, Mirjana pobeđuje u ovoj borbi, i dobija 2 UP (po jedan za svaku desetku). Mirjana skuplja sve gladijatore, postavlja ih licem dole ispred sebe, i može da povede sledeću borbu bilo kojim gladijatorom iz svoje ekipe. (privilegovana škola je sada zelena boja, sve do novog Izazova.)



Crowd Favour
 $1+1+2+1+2+1=8$
 $8-4=4$



Support Token



PRIPREMA ŠPILA

| Broj igrača | Broj škola | Gladijatora po školi | Ukupno karata u špil |
|-------------|------------|----------------------|----------------------|
| 1 - 3 | 3 | 10 (0 i 4-12) | 30 |
| 4 | 4 | 10 (0 i 4-12) | 40 |
| 5 | 5 | 10 (0 i 4-12) | 50 |
| 6 | 5 | 12 (0 i 3-13) | 60 |
| 7 | 5 | 14 (0 i 2-14) | 70 |
| 8 | 5 | 16 (0-15) | 80 |

Da bi bilo lakše izdvojiti karte koje učestvuju u igri za dati broj igrača, na nekim kartama u donjem desnom uglu je malim brojem označen broj igrača (vidi Informacije na karti, str. 5)

Karte koje nemaju ovaj broj koristiće se u partiji sa bilo kojim brojem igrača (naravno ako ta škola uopšte učestvuje).

Na primer u šestoro, koriste se svih pet škola, sa svim kartama na kojima ništa ne piše u donjem uglu, kao i sve karte na kojima piše 6+ u uglu.

U partijama sa tri ili manje igrača koriste se samo 3 od 5 škola, i samo gladijatori bez broja u donjem uglu.

↙ 8 7+ 6+ ————— bilo koji broj igrača ————— 6+ 7+ 8



U partiji od 1 do 5 igrača koriste se svi gladijatori bez broja u donjem uglu, ali sa različitim brojem škola kako piše u tabeli.

PRIPREMA EKIPE

Formirajte špil u skladu sa gornjom tabelom, dobro ih promešajte, i podelite svakom igraču po 10 karata, koje će činiti njegovu ekipu. Preporučujemo vam da karte u ruci složite po bojama i potom po snazi.

POSTAVKA ZA 2 IGRAČA

Prema datoj tabeli odvojite karte koje igraju, dobro ih promešajte, a onda podelite po 10 karata svakom igraču. Preostale karte se postave u špil licem dole na sredinu stola. Igrač po odigravanju gladijatora vuče sa gomile novog gladijatora u ruku. Kada se špil iscrpi, igra se nastavlja, dok se cela ekipa ne potroši. U ovom slučaju odigraće se 15 borbi po deljenju umesto uobičajenih 10.

POSTAVKA ZA JEDNOG IGRAČA

Formirajte špil, po gornjoj tabeli, promešajte ga i podelite sebi 10 karata. Ostale karte postavite u špil licem dole ispred sebe. Taj špil predstavlja kandidate kojima ćete se suprotstavljati. Kandidat će uvek otvoriti borbu, bez obzira na to ko je pobedio u prethodnoj. Nakon što vi odigrate svog gladijatora, okrenite još jednu kartu sa vrha špila, i postupite po uobičajenim pravilima za pobedu u borbi.

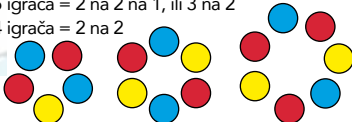
Važno: morate pokupiti barem u jednoj borbi za to deljenje kartu vrednosti 8, koja nosi 4 negativna UP, u protivnom će publika poverovati da su igre nameštene, i igrač automatski gubi to deljenje, a kandidati dobijaju jedan žeton podrške publike. Inače, svi gladijatori koje su kandidati uzeli sabiraju se na kraju deljenja i poredе sa UP igrača.

VARIJANTA U EKIPAMA

Ako učestvuju 4 i više igrača, moguće je igrati u timovima, uz uslov da igrači iz istog tima sede naizmenično. Jedan od igrača iz tima prikuplja gladijatore posle svake borbe, i na kraju deljenja sabira ukupan broj UP. Tim koji je prikupio najviše UP dobija 1 žeton podrške publike. Preporuka je da svaki tim igra do broja žetona podrške publike koji je jednak broju članova tima +1

4 Napomena autora igre: "Ja volim timske igre sa 6 i više igrača!"

8 igrača = 2 na 2 na 2 na 2, ili 4 na 4
 7 igrača = 2 na 2 na 2 na 1, ili 3 na 2 na 2
 6 igrača = 2 na 2 na 2, ili 3 na 3
 5 igrača = 2 na 2 na 1, ili 3 na 2
 4 igrača = 2 na 2



Ispod su primeri kako igrači treba da sede

PODACI NA KARTI

A - Snaga gladijatora u toj školi; 15 najjača do 0 najslabija.

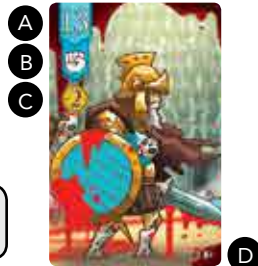
B - Oznaka škole gladijatora u boji i simbolu.

(plave pesnice, braon mačevi, zelene strele, ružičaste sekire, žuti štitovi)

C - Vrednost utiska publike (UP). Samo na pojedinim gladijatorima. Zbir ovih vrednosti na kraju deljenja daje rezultat igrača, a igrač(i) sa najvećim zbirom dobijaju 1 žeton podrške publike. (Vidi Kraj deljenje, ispod).

Važno: Tokom odigravanja borbi, nule ne vrede nijedan UP. Na kraju deljenja, pogledajte koja je privilegovana škola. Samo 0 iz te škole u tom trenutku postaje vredna 5 UP. Sve ostale nule ne vrede nijedan UP.

D - označava koje karte učestvuju u partijama u odnosu na broj igrača. Karte na kojima nema ovog broja koriste se sa bilo kojim brojem igrača, naravno ako je ta škola uopšte u igri (vidi Postavku špila, str. 4).



PRIVILEGOVANA ŠKOLA

Tokom svake borbe jedna škola je privilegovana u odnosu na ostale. Gladijatori iz te škole pobeđiće bilo kog gladijatora iz druge škole. Kako se privilegovana škola može promeniti usred jedne borbe, savetujemo vam da na karti privilegovane škole nekom oznakom obeležite novu školu. Kada se privilegovana škola promeni, jedan igrač treba da bude zadužen da odmah to označi na karti, tako da svi drugi igrači vide.

Privilegovana škola se prenosi kroz borbe, ali ne i deljenja.

Igrači ne treba da koriste ovu kartu da označe početnu školu, jer se ona lako vidi tako što se pogleda kojoj školi pripada prvi gladijator koji je odigran u toj borbi.



KRAJ DELJENJA

Na kraju deljenja igrač koji je prikupio najviše UP dobija jednu podršku publike, koja je predstavljena odgovarajućim žetonom iz zalihe. Ako više igrača ima najveći broj UP, svi dobijaju po jedan žeton.

Podsetnik: Samo nula koja odgovara boji privilegovane škole na kraju deljenja dobija 5 poena. Sve ostale nule vrede 0 poena.

Kada isti igrač pobeđi drugi put u deljenu, jednostavno okrene svoj žeton na stranu sa rimskim brojem dva, a kada i treći put pobeđi, time dobije celu partiju.

Ako žele dužu ili kraću partiju igrači mogu da se dogovore da igraju do većeg ili manjeg zadatog broja poena.



Two-sided
Support Tokens

KRAJ IGRE

Igra se završava kada jedan od igrača postigne treći poen Podrške publike. Ako u istom trenutku dva igrača dobiju treći poen, među njima je bolji onaj koji ima više karata vrednosti 0. Ako imaju isti broj ili nemaju uopšte nule, onda je bolji onaj koji je prikupio MANJE gladijatora u tom deljenju.

PRIMERI IGRE U TROJE

Propuštanje: Žuta je privilegovana škola. Danijel je dobio prethodnu borbu, i otvorio je narednu borbu braon peticom. Marijana nema braon boje, pa odigrava plavu osmicu kako bi svom protivniku dala četiri negativna UP. Ana izbegava da pokupi tu borbu odigravajući braon jedinicu.



Danijel dobija borbu i time četiti negativna poena.



Loše odigravanje: Žuta je i dalje privilegovana škola. Danijel je dobio prethodnu borbu i odlučuje da otvori novu odigravanjem plave šestice. Marijana nema plave, pa odigrava ružičastu osmicu. Ana, poneta istom idejom, na ružičastu osmicu odigrava svoju braon osmicu, sa ciljem da Danijelu doda još 4 negativna poena. Nažalost, pošto je svojom osmicom dovela do Izazova, Ana time menja privilegovanu školu u braon boju, i samim tim ona dobija tu borbu, i svih 8 negativnih poena.



Ann wins the bout and receives -8 CF.

PRIMERI IGRE U ČETVORO



Podli plan: Zelena je privilegovana škola. Marijana je odnela prethodnu borbu, otvara novu plavom devetkom. Kosta, pošto nema plavu boju radošno ubacuje ružičastu osmicu, kako bi je se rešio. Ana odgovara na početnu školu i odigrava plavu peticu. Danijel ima plavu, ali vidi mogućnost da naudi Kosti, (koji već ima jedan poen Podrške publike) i pravi Izazov, tako što odigrava ružičastu peticu, i time menja privilegovanu školu u tu boju. To znači da Kosta trenutno ima najjačeg gladijatora iz privilegovane škole, i dobija tu borbu, a time i 2 negativna poena.

Carter wins the bout and receives -2 CF.

Završetak u velikom stilu: Plava boja je privilegovana, i svaki igrač ima samo po jednu kartu u ruci. Kosta otvara zelenom dvanaesticom. Ana ubacuje plavu sedmicu. Danijel odigrava plavu nulu, koja bi na kraju deljenja mogla da mu donese 5 poena, pošto je plava trenutno privilegovana škola. Ipak, Marijana odigrava Izazov pomoću braon nule. Time menja privilegovanu školu u braon. Na kraju deljejnja sada njena nula vredi 5 jer je braon ostala privilegovana boja, a Danijelova plava nula sada vredi 0.

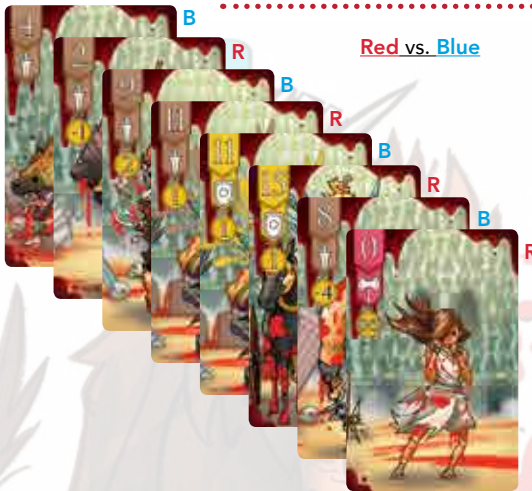
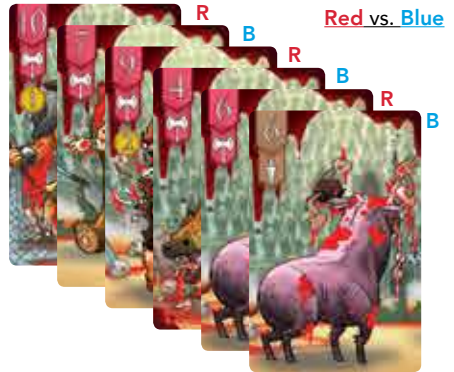


Time Marijana dobija 6 poena u ovoj borbi.

PRIMERI IGRE U TIMOVIMA

Krađa poena: Crveni tim čine Marijana, Milan i Marko, a plavi tim Kosta, Katarina i Ksenija. Ružičasta je privilegovna škola. Marijana je pobedila u prethodnoj borbi, i sada je odlučila da otvori borbu desetkom u ružičastoj boji. Kosta prati sedmicom. Milan, koji igra sa Marijanom odlučuje da ubaci dva UP, pa zato odigrava ružičastu devetku. Katarina prati zadatu školu i ubacuje četvorku. Marko odigrava šesticu, i na kraju Ksenija odigrava braon šesticu i tim izazovom menja privilegovanu školu u braon, odnosno donosi pobeđu u borbi i donosi ukusna 3 poena svom timu.

Blue wins the bout and receives 3 CF.



Red wins the bout and 0 CF, but has a 0!

Osveta: Sada Ksenija otvara braon četvorku, kao privilegovanu školu. Jovana iz crvenog tima ubacuje braon dvojku, koja ima -1 UP. Petar odigrava braon devetku, a Marijana je nadjačava pomoću jedanaestice. Kosta menja privilegovanu školu odigravanjem žute jedanaestice i time pokušava da preotme štih. Milan nema braon B boju, pa odigrava jaču kartu iz privilegovane boje, žutu petnaesticu. Katarina ne može da uzme štih, pa ubacuje braon osmicu, da bi poništila poene koje bi protivnici uzeli. Danijel, pošto nema braon, ubacuje ružičastu nulu, kako bi njegov tim imao što više nula među odnetim kartama. Time Milanova petnaestica odnosi štih za crveni tim. Ovaj štih vredi 0 UP, ali ima u sebi jednu nulu, koja ako na kraju deljenja crvena bude privilegovana boja može crvenom timu doneti 5 poena.

ZA PONETI

Uz igru smo priložili i karotsku kutiju koja vam omogućuje da igru (u nešto manjem obimu) ponese te u džepu kuda god da krenete. U kutiju mogu da stanu sve karte potrebne za igru u petoro, karta privilegovane škole, kao i karte koje ćete koristiti umesto žetona da vodite evidenciju o Podršci publike.

Kada ne koristite kutiju za nošenje karata, uvek je možete upotrebiti da u nju odložite karte koje trenutno ne koristite, kako se ne bi izgubile, odnosno kako biste brže postavili narednu partiju.



REČNIK

Borba - jedna borba predstavlja jedan štih, kada svaki igrač u smeru kazaljke na satu odigra jednu kartu iz ruke.

Izazov - kada neko odigra kartu koja je ista po vrednosti sa prethodno odigranom. To trenutno menja privilegovanu školu u tu novu boju, što se označi na kartici. Igrač ima pravo da načini Izazov i bojom koja je već privilegovana.

Utisak publike UP - vrednost pojedinih karata gladijatora (broj u žutom krugu, ispod simbola škole), odnosno utisak koji gladijator ostavlja na krvožednu publiku. Igrač koji na kraju deljenja ima najveći zbir UP dobija jedan poen Podrške publike.

Gladijator - bilo koja karta sa slikom čoveka ili životinje iz bilo koje škole.

Početna škola - boja gladijatora koja je prva odigrana u borbi. Svi igrači su dužni da, ako mogu, odgovore u toj boji, ili da naprave Izazov. Ako nemaju

tu boju, a neće ili ne mogu da naprave Izazov, igrači mogu da odbace bilo koju kartu iz ruke.

Privilegovana škola - ova boja pobeđuje druge boje – adut. Na početku prvog deljenja ista je kao i početna škola, ali se menja posle svakog Izazova. Izazov je ujedno i jedini način na koji se menja privilegovana škola.

Deljenje - jedno deljenje se sastoji od 10 borbi – štihova.

Propuštanja - samo ako igrač nema kartu u traženoj boji, može da odigra bilo koju drugu kartu, uključujući i privilegovanu boju.

Karta ili žeton Podrške publike - dobija se na kraju deljenja i ide onom igraču koji je imao najviše UP. Ako ih je više, svi dobijaju po žeton. Igrač koji prvi skupi 3 žetona pobeđuje u partiji.

Ekipa - deset karata koje igrač dobija na početku deljenja u ruku.

SAŽETAK

Pripremite špil, po ovoj tabeli, u zavisnosti od broja igrača, promešajte karte i svakom igraču podelite po 10 karata. Prva odigrana karta određuje početnu i privilegovanu školu. Svaki igrač, u smeru kazaljke na satu odigra po jednu kartu kada je na redu.

Igrači moraju da odgovaraju na početnu boju, ili da propuste (ne moraju da seku adutom), ili mogu da načine Izazov. Izazov znači da odigraju kartu iste vrednosti (ali druge boje) u odnosu na prethodnu kartu.

Karta najveće snage iz privilegovane škole nosi štih. Ako nema karata iz privilegovane škole, štih nosi najveća karta iz početne škole.

Igrač koji je odneo prethodni štih započinje naredni bilo kojom kartom, i time postavlja novu početnu školu (ne menja i privilegovanu školu – ona ostaje ista do sledećeg Izazova).

Ko ima najviše UP dobija žeton Podrške publike na kraju deljenja.

Samo 0 u boji koja je ostala privilegovana škola na kraju deljenja donosi 5 poena, sve ostale nule vrede 0.

Prvi igrač koji sakupi 3 Podrške publike pobeđuje.

| Broj igrača | Broj škola | Gladijatora po školi | Ukupno karata u špilu |
|-------------|------------|----------------------|-----------------------|
| 1 - 3 | 3 | 10 (0 i 4-12) | 30 |
| 4 | 4 | 10 (0 i 4-12) | 40 |
| 5 | 5 | 10 (0 i 4-12) | 50 |
| 6 | 5 | 12 (0 i 3-13) | 60 |
| 7 | 5 | 14 (0 i 2-14) | 70 |
| 8 | 5 | 16 (0-15) | 80 |

CREDITS

Dizajner: Conor McGoey | Umetnik: Kwanchai Moriya

Urednik: Daniel Mansfield | Koncept: Conor & Dominique McGoey

Prevodilac: Dejan Jovanović | Jednog igrača Koncept: Timothy Gay

INFO

Pitanja ili komentari?

Kontakt: info@insideupgames.com

Da se ažurira:



InsideUpGames

InsideUP
GAMES

© 2018 Inside Up Games
P.O.Box 26033 Memorial PO
Thunder Bay, Ontario P7B 0B2 Canada