

რუდისი

ნესები

თამაშის მომზადება და ლეგენდა

ლეგენდა: რომის დიდების ხანაში, გლადიატორთა სკოლის ოთხი გავლენიანი ლანისტა უპირისპირდება ერთმანეთს. მათი მიზანია, სისხლიანი ბრძოლებითა და ღმერთების მფარველობით, გამოავლინონ საუკეთესოთა შორის საუკეთესო მებრძოლი. თამაშის დევიზია: „*Via Sanguinea ad Summum*“ (სისხლიანი გზა მწვერვალისკენ).

საწყისი ეტაპი:

- **კაპიტალი:** სათამაშო დაფის მომზადებისა და ბანქოს განლაგების შემდეგ, თითოეული ლანისტა საწყის კაპიტალად იღებს **100 აურეუსს** (ოქროს მონეტას).
- **ლუდუსების განაწილება:** თამაშში არსებობს ოთხი უნიკალური ლუდუსი (გლადიატორთა სკოლა). მათი გადანაწილება ხდება კამათლის გაგორებით — მოთამაშე, რომელიც ყველაზე მაღალ ციფრს დასვამს, პირველი ირჩევს სასურველ სკოლას.
- **სალიცენზიო შესაწირი:** მიუხედავად არჩეული სკოლისა, ლუდუსის „ლიცენზია“ ფასიანია. თითოეული მოთამაშე ვალდებულია **10 აურეუსი** ერთ-ერთ ტაძარს შესწიროს.
- მოთამაშე, რომელიც ლუდუს „მაგნუსის“ მფლობელი გახდება, იღებს განსაკუთრებულ საბიუჯეტო უპირატესობას — მას დამატებით **50 აურეუსი** გადაეცემა.
- **საბრძოლო კლასები:** ლუდუსების მსგავსად, გლადიატორთა ოთხივე საბრძოლო კლასი სპეციფიკური მახასიათებლებითა და უპირატესობებით გამოირჩევა. სამართლიანობის პრინციპით, ის მოთამაშე, რომელიც კამათლის გაგორებისას ყველაზე „უიღბლო“ აღმოჩნდება (ყველაზე დაბალ ციფრს დასვამს), პირველი ირჩევს მებრძოლთა სასურველ კლასს.
- **მურმილოს (Murmillo) სტილი მებრძოლების გარდა** ყველა სხვა კლასის გლადიატორი თამაშს **30** სიცოცხლით იწყებს, ხოლო მურმილოს სტილის მებრძოლები გამოირჩევიან განსაკუთრებული გამძლეობით და საწყის ეტაპზე მათ ეძლევათ **40 სიცოცხლის**

აღმნიშვნელი ბანქო.

- სასურველი საბრძოლო სტილის (კლასის) არჩევის შემდეგ, თითოეული ლანისტა ვალდებულია გაიღოს სალიცენზიო მოსაკრებელი. მან საკუთარი სურვილისამებრ ნებისმიერ ერთ ტაძარს **5 აურეუსი** უნდა შესწიროს.

გლადიატორების აუქციონი

გუნდის ფორმირება (აუქციონი): თამაშის დასაწყისშივე იმართება საჯარო აუქციონი 12 გლადიატორის გასანაწილებლად.

- **ლოტების სისტემა:** მებრძოლები დაჯგუფებულნი არიან ლოტებად, სადაც თითოეულში შემთხვევითობის პრინციპით **სამი გლადიატორი** შედის.
- **ფასწარმოება:** პირველი ლოტის საწყისი ღირებულება **3 აურეუსია**, ყოველ მომდევნო ეტაპზე კი საწყისი ფასი კიდევ **3 აურეუსით იზრდება**.
- აუქციონს იწყებს ლანისტა, რომლის ლუდუსიც კაპიტოლიუმის (იუპიტერის ტაძრის) მარცხენა მხარეს მდებარეობს. ის ვალდებულია, პირველივე ლოტის საწყისი ღირებულება მინიმუმ **1 აურეუსით** გაზარდოს.
- ვაჭრობა გრძელდება ტრადიციული წესით: ლოტი გადაეცემა იმ ლანისტას, რომელიც ყველაზე მაღალ ფასს დაასახელებს.
- გამარჯვებული მოთამაშე დაფიქსირებულ საბოლოო თანხას სწირავს თავისივე შერჩეულ ერთ-ერთ ტაძარს.
- **შეზღუდვა:** ლოტის მოგების შემდეგ, ლანისტა ტოვებს აუქციონს და აღარ მონაწილეობს მომდევნო ვაჭრობებში, რადგან თითოეულ ლანისტას აქვს უფლება შეიძინოს მხოლოდ **სამი მებრძოლი**. ამ მომენტისთვის ლანისტა მხოლოდ გლადიატორს სახელს ყიდულობს და არ მის დიდებას.
- მეორე და მესამე აუქციონი იმავე პრინციპით იმართება. ლოტის მინიმუმ 1 ოქროთი გაძვირების ვალდებულება გადადის წინა აუქციონში გამარჯვებულის მარცხნივ მჯდომ მოთამაშეზე.
- **მეოთხე აუქციონი:** ვინაიდან ბოლო მოთამაშეს კონკურენტი აღარ ჰყავს, ის ავტომატურად იღებს ბოლო **3** გლადიატორს. მან ლოტის საწყის ფასს (**12 აურეუსი**) უნდა დაამატოს **1 აურეუსი** და ეს თანხაც (**13 აურეუსი**) ერთ-ერთ ტაძარს შესწიროს.

სტარტი და პირველი სამი ტური

- **მონაწილეთა რაოდენობა:** თამაშის პირველ, მეორე და მესამე ტურში თითოეული ლუდუსიდან მხოლოდ **თითო** გლადიატორი მონაწილეობს. ისინი მოძრაობას **კაპიტოლიუმიდან** იწყებენ და საათის ისრის მიმართულებით გადაადგილდებიან.
- **სვლის რიგითობა:** თამაშს იწყებს იმ ლუდუსის მფლობელი ლანისტა, რომლის სექტორიც სასტარტო უჯრიდან (კაპიტოლიუმიდან) საათის ისრის მიმართულებით **პირველივე** არის განთავსებული. შემდეგ კი სვლა გადადის მომდევნო მოთამაშეებზე იმავე მიმართულებით.

გადაადგილება და აღჭურვილობის სისტემა

სტრატეგიული გადაადგილება: მოთამაშის მანევრირების შესაძლებლობას კამათელი განსაზღვრავს, რომელიც სვლების **მაქსიმალურ ლიმიტს** ადგენს. თუმცა, ლანისტას აქვს სრული არჩევანის თავისუფლება: მან შეიძლება გამოიყენოს კამათლის მიერ ნაბოძები მანძილი ბოლომდე, ან სტრატეგიული მიზნით შეჩერდეს ნებისმიერ შუალედურ უჯრაზე გაგორებული ციფრის ფარგლებში.

- **ექვსიანის (6) ბონუსი:** თუ მოთამაშე კამათელზე ექვსიანს გააგორებს, მას, სურვილის შემთხვევაში, სტანდარტული მოძრაობის ნაცვლად, შეუძლია **საათის ისრის საწინააღმდეგო მიმართულებით** გადაადგილდეს.
- **ერთიანის (1) კომპენსაცია:** იმისათვის, რომ მცირე სვლამ მოთამაშე არ დააზარალოს, ერთიანის გაგორებისას მოქმედებს კომპენსაციის წესი: მოთამაშეს ეძლევა უფლება, „ქისიდან“ (**Pouch**) ერთი მონეტა ამოიღოს.

სექტორების სტრუქტურა და ეკონომიკა

სათამაშო დაფა დაყოფილია **ოთხ სექტორად**, რომლებსაც ერთმანეთისგან რომაული ტაძრები მიჯნავს. თითოეული სექტორი კონკრეტულ **ლუდუსს** (სკოლას) ეკუთვნის.

- თითოეულ სექტორში არის **6 ძირითადი (დიდი) უჯრა** და მათი „სატელიტი“ — **12** დამხმარე (პატარა) უჯრა.
- **დიდ უჯრები:** განკუთვნილია მოთამაშეთა გადაადგილებისთვის და მათზე განთავსებულია საბრძოლო აღჭურვილობა (აბჯრის ნაწილები).
- **პატარა უჯრებზე:** განთავსებულია შეტევისა და დაცვის ბონუსები.
- მოთამაშეები ფიზიკურად მხოლოდ დიდ უჯრებზე გადაადგილდებიან, თუმცა მათ აქვთ უფლება შეიძინონ ბონუსები დიდი უჯრის მომიჯნავე „სატელიტი“ პატარა უჯრებიდან.
- თუ გლადიატორი მოხვდება უჯრაზე, სადაც განთავსებულია აღჭურვილობა (აბჯარი)

არ შეესაბამება მის საბრძოლო კლასს, მას ამ ნივთის შეძენის უფლება არ აქვს.

- მიუხედავად იმისა, შეესაბამება თუ არა ძირითადი ნივთი გლადიატორის კლასს, მოთამაშეს მაინც აქვს უფლება ისარგებლოს მოცემული უჯრის „სატელიტი“ (დამხმარე) უჯრებით. მას შეუძლია შეიძინოს: თავდასხმის ან თავდაცვის ბონუსი. ორივეს შეძენის უფლება მოთამაშეს არ აქვს.
- სექტორში ნივთის შეძენისას გადახდილი თანხა მიდის იმ სექტორის მფლობელ ლანისტასთან.
- თუ ლანისტა ნივთს საკუთარ სექტორში ყიდულობს, ის თანხას ერთ-ერთ ტაძარს სწირავს.

აღჭურვილობა და მუდმივი სუპერძალა

თითოეული სექტორის ექვსი უჯრა განაწილებულია შემდეგნაირად:

- **უჯრები 1-4:** განკუთვნილია სპეციფიკური საბრძოლო სტილისთვის (სამნიტი, თრაკიელი, მურმილონი, რეტიარი).
- **უჯრები 5-6:** უნივერსალური ნივთებია. მე-5 უჯრაზე – ვერცხლის, ხოლო მე-6 უჯრაზე – ოქროს აღჭურვილობა.

სუპერძალის (Vis Divina) აამოქმედება: გლადიატორის მუდმივი სუპერძალის გასააქტიურებლად საჭიროა 4 ნივთისგან შემდგარი სრული კომპლექტის შეგროვება. ეს შესაძლებელია სამი გზით:

- **სტილისტური ერთიანობა:** საკუთარი საბრძოლო სტილის ოთხივე ნივთის შეგროვება.
- **უნივერსალური კომპლექტი:** საკუთარი აბჯრის სრული ჩანაცვლება უნივერსალური (ვერცხლის ან ოქროს) ნივთებით.
- **ჰიბრიდული კომბინაცია:** საკუთარი სტილისა და უნივერსალური ნივთების ნებისმიერი კომბინაცია.
- თუ გლადიატორი მოაგროვებს ოთხივე ნაწილს ერთი კონკრეტული ტიპის უნივერსალური აღჭურვილობიდან, ის იღებს განსაკუთრებულ საბრძოლო უპირატესობას:
- ★ **ვერცხლის სრული ნაკრების შემთხვევაში** გლადიატორს შეუძლია სრულად აიცილოს "სარკისებური დარტყმით" მიყენებული ნებისმიერი ზიანი. მისი დაცვა ამ დროს გაუმტარია.
- ★ **ოქროს სრული ნაკრების შემთხვევაში** გლადიატორის მიერ სხეულის ნებისმიერ

წერტილში განხორციელებული დარტყმა, მიუხედავად იმისა მონინაალმდეგე იცავს თუ არა ამ წერტილს, მაინც ყოველთვის აღწევს მიზანს, თუმცა ტარტყმის დაცუნ ზონაში განცორციელებსი დროს ზიანი მიინიმალურია, მონინაალმდეგეს მხოლოდ ერთი სიცოცხლე აკლდება.

სუპერძალის აქტივაცია არენაზე

როდესაც გლადიატორი დაასრულებს ერთ სრულ წრეს და შევა არენაზე, მას უფლება ეძლევა მუდმივი სუპერძალა გაიაქტიუროს . ამისათვის აუცილებელია, რომ მას უკვე ჰქონდეს შეგროვებული **4 ნივთისგან** შემდგარი სრული კომპლექტი.

არჩევანი და ღირებულება: არენაზე სულ განთავსებულია **12 სუპერძალის** ბარათი.

- **პირველი მოთამაშე:** ვინც პირველი შევა არენაზე, ის „სუპერძალების“ დასტიდან ალაღბედზე ირჩევს ერთ ბარათს და იხდის მხოლოდ **1 აურეუსს**.
- **ფასის ზრდა:** ყოველი მომდევნო მოთამაშისთვის, ვინც არენაზე შევა, სუპერძალის მოპოვების ფასი იზრდება (რადგან არჩევანი მცირდება).
- არჩეული სუპერძალა გლადიატორს რჩება თამაშის ბოლომდე. ეს არის მისი მთავარი უპირატესობა კოლიზეუმის გადამწყვეტ ორთაბრძოლებში.

ტაძარში სტუმრობა და დროებითი სუპერძალები

ტაძარში მოხვედრისას გლადიატორს ეძლევა შესაძლებლობა მოიპოვოს „დროებითი სუპერძალა“ (ღვთის წყალობა). ტაძარში სულ **4** ასეთი ბარათია განთავსებული.

სუპერძალის ფასი დამოკიდებულია ტაძარში დარჩენილი ბარათების რაოდენობაზე:

- **4 ბარათია** დარჩენილი: 1 ბარათის ფასი — **5 აურეუსი**.
- **3 ბარათია** დარჩენილი: 1 ბარათის ფასი — **10 აურეუსი**.
- **2 ბარათია** დარჩენილი: 1 ბარათის ფასი — **15 აურეუსი**.
- **1 ბარათია** დარჩენილი: ბოლო ბარათის ფასი — **20 აურეუსი**.

ლუდუს „დაციკუსის“ გლადიატორებს ღმერთები განსაკუთრებულად სწყალობენ: ტაძარში მოხვედრისას მათ ერთი დროებითი სუპერძალა **სრულიად უფასოდ** გადაეცემათ. ამ დროს მნიშვნელობა არ აქვს პირველი შევა ის ტაძარში თუ უკანასკნელი.

- **ბრმა არჩევანი:** მოთამაშე ტაძარში არსებული ბარათებიდან ერთ-ერთს „ალალბედზე“ ირჩევს.
- **გამოყენების ლიმიტი:** ტაძარში მოპოვებული დროებითი სუპერძალის გამოყენება შეიძლება მხოლოდ ერთხელ, ორთაბრძოლის დროს, კონკრეტულ ერთ სვლაზე. გამოყენების შემდეგ ბარათი ტაძარში ბრუნდება.

ტაძრის უჯრაზე მოხვედრისას, მოთამაშეს (სუპერძალის შეძენის გარდა) ეძლევა საშუალება, აირჩიოს დამატებითი რესურსი სათამაშო დაფის ცენტრში განთავსებული ორი სპეციალური დასტიდან:

- **"სიცოცხლის" დასტა :** სიცოცხლის ბარათი უშუალოდ შერკინების დროს სიცოცხლის აღსადგენად გამოიყენება.
- **ქისა:** თუ ლანისტას ფინანსური რესურსი სჭირდება ახალი აღჭურვილობისთვის, მას შეუძლია აირჩიოს ქისა და იქიდან ალალბედზე აურეუსის ერთი მონეტა ამოიღოს.

მოთამაშემ თავად უნდა განსაზღვროს იმ მომენტში რა უფრო პრიორიტეტულია მისი გლადიატორისთვის — ფიზიკური გადარჩენა თუ ეკონომიკური გაძლიერება.

ამას გარდა, მოთამაშეს, რომელიც **პირველი** მიაღწევს ტაძარს, ეძლევა შანსი **15** აურეუსად შეიძინოს იქ არსებული **3 სკივრიდან** ერთ-ერთი. სკივრებში განაწილებულია მანამდე ტაძრისთვის შეწირული მთლიანი თანხა:

- **1-ლი სკივრი:** შეიცავს შეწირული ოქროს **100%-ს**.
- **მე-2 სკივრი:** შეიცავს შეწირული ოქროს **50%-ს**.
- **მე-3 სკივრი:** ცარიელია.

შეძენის წესი: არჩევანი ხდება „ალალბედზე“ (ბრმად). მიუხედავად იმისა, თუ რას ამოიღებს მოთამაშე სკივრიდან, მის მიერ სკივრის შესაძენად გადახდილი თანხა ტაძარში რჩება.

შელავათები აღჭურვილობის მიხედვით: სკივრის ფასი დამოკიდებულია გლადიატორის აღჭურვილობაზე:

- **სტანდარტული ფასი:** 15 აურეუსი.
- **ვერცხლის პრივილეგია:** თუ გლადიატორს აქვს თუნდაც **ერთი ვერცხლის** ნივთი, ფასი მცირდება **10 აურეუსამდე**.
- **ოქროს პრივილეგია:** თუ გლადიატორს აქვს თუნდაც **ერთი ოქროს** ნივთი, ფასი მცირდება **5 აურეუსამდე**.

არენაზე შესვლა და საბრძოლო ფორმატის გააქტიურება

პირველი შესვლის პრივილეგია: როგორც კი პირველი გლადიატორი დაასრულებს წრეს და შეაბიჯებს კოლიზეუმში, ის დაუყოვნებლივ ადგენს ტურნირის საბრძოლო ფორმატს. ლანისტა აგორებს კამათელს:

- **კენტი ციფრი:** ინდივიდუალური ორთაბრძოლები (**1 vs 1**).
- **ლუნი ციფრი:** გუნდური დაპირისპირება (**2 vs 2**).

ბრძოლის დაწყების წესი: დადგენილი ფორმატის მიხედვით, ბრძოლა იწყება შემდეგი პრინციპით:

1. **თუ გადაწყდა 1 vs 1 (ინდივიდუალური):** არენაზე შესული პირველი გლადიატორი პოზიციას იკავებს და ელოდება ნებისმიერ **მომდევნო (მეორე)** მებრძოლს. მათი შეხვედრისთანავე ორთაბრძოლა მყისიერად იწყება. დანარჩენი გლადიატორები ჩვეულ რეჟიმში აგრძელებენ დაფაზე მოძრაობას და არენაზე მოხვედრისთანავე, მომდევნო წყვილების პრინციპით, ერთვებიან შერკინებაში.
2. **თუ გადაწყდა 2 vs 2 (წყვილები):** პირველი გლადიატორი უწყვილდება მეორე შესულს. ეს წყვილი საბრძოლო მზადყოფნაში ელოდება არენაზე მესამე და მეოთხე მებრძოლის გამოჩენას. ბრძოლა მხოლოდ მას შემდეგ იწყება, რაც კოლიზეუმში **ოთხივე გლადიატორი** მოიყრის თავს და ორი სრულყოფილი გუნდი ჩამოყალიბდება.

ორთაბრძოლის მექანიკა

ბრძოლას იწყებს კამათლის უმაღლესი შედეგის მქონე გლადიატორი.

1. თავდამსხმელი ფარულად ირჩევს თავდასხმის ბარათებიდან მისთვის სასურველ **შეტევის წერტილს** (ბარათს დებს პირქვე), ხოლო დამცველი — დაცვის ბარათებიდან ირჩევს **დაცვის ზონას**.

2. **გაძლიერება:** მოთამაშეები არჩეულ ბარათებს ფარულადვე უმატებენ:

- თავდასხმის/თავდაცვის **ბონუსებს**.
- ერთჯერად **სუპერძალებს**.
- დამცველს დამატებით შეუძლია **სიცოცხლის აღდგენის** ბარათის გამოყენება.

3. **შედეგის გამოვლენა:** მზადყოფნის შემდეგ თავდამსხმელი აგორებს კამათელს (ზიანის ოდენობისა და სუპერძალის აქტივაციისთვის). მოთამაშეები ხსნიან ბარათებს:

- **მიზანი:** თუ შეტევის წერტილი და დაცვის ზონა არ დაემთხვა, დარტყმა წარმატებულია.

- **ზიანის გათვლა:** მონინალმდეგეს სიცოცხლე აკლდება ფორმულით: **(შეტევის ძალა + კამათელი) - დაცვის ძალა**.

თუ თავდასხმის წერტილი და დაცვის ზონა **ერთმანეთს დაემთხვა**, შეტევა ჩავარდნილია და აქტიურდება **"სარკისებური დარტყმის"** ეფექტი.

სარკისებური დარტყმა:

- **უკუეფექტი:** თავდამსხმელი თავადვე იღებს იმ ზიანს, რომლის მიყენებასაც მონინალმდეგისთვის აპირებდა.
- **ბარათების შენარჩუნება:** წარუმატებელი შეტევისას გამოყენებული ყველა ბონუსი (გამაძლიერებლები, სუპერძალები) **ანულირდება** მოცემულ სვლაზე, თუმცა მოთამაშებს ისინი უბრუნდებათ და მათი ხელახლა გამოყენება მომდევნო სვლებში შეუძლიათ.

ზიანის გათვლა (წარმატებული დარტყმისას): თუ არჩევანი **არ დაემთხვა**, დარტყმა აღწევს მიზანს. სიცოცხლე აკლდება ფორმულით: **[(შეტევის ბაზა + ბონუსი + კამათელი) - (დაცვის ბაზა + ბონუსი)]**.

რიგის გადასვლა: ნებისმიერი შედეგის (წარმატებული დარტყმა თუ "სარკე") შემდეგ, შეტევის უფლება გადადის მეორე მოთამაშეზე. დუელი სრულდება სიცოცხლის ამონურვამდე ან შეწყალებამდე.

დუელი გრძელდება ერთ-ერთი გლადიატორის სიცოცხლის ამონურვამდე ან შეწყალების მოთხოვნამდე.

შეწყალების რიტუალი

როდესაც გლადიატორის სიცოცხლე **6-მდე ან ნაკლებამდე** შემცირდება, ლანისტას შეუძლია ითხოვოს შეწყალება. ამისთვის მან საკუთარი სვლის წინ უნდა ასწიოს ორი თითი (V-ნიშანი), რაც ბრძოლის დაუყოვნებლივ შეწყვეტას ნიშნავს. **სამ თვლაზე**, ორთაბრძოლაში არმონაწილე ორი მოთამაშე იღებს გადაწყვეტილებას ჟესტიკულაციით:

- **Pollice Compresso (ცერა თითი მუჭში):** შეწყალება.
- **Pollice Verso (ცერა თითი ქვემოთ):** სიკვდილით დასჯა.

თუ ნეიტრალური მოთამაშეების აზრი გაიყოფა, გადაწყვეტილება ბედისწერას მიენდობა. გამოიყენება 2 ბარათი: **შეწყალება** და **სიკვდილი**.

- **სიკვდილის ბარათის** ამოსვლის შემთხვევაში, გლადიატორი ილუპება და ტოვებს თამაშს. გამარჯვებული იღებს დალუპულის მთელ აღჭურვილობას, გამოუყენებელ ბონუსებს, სიცოცხლის აღდგენის ბარათებსა თუ სუპერძალას.
- შეწყალების შემთხვევაში ის ცოცხალი რჩება და საკუთარ ლუდუსს უბრუნდება. გლადიატორი **სრულად ინარჩუნებს** თავის აღჭურვილობას.

წყვილთა ბრძოლა

1. წყვილების ფორმირება და რიგითობა: არენაზე შესული პირველი და მეორე გლადიატორი ქმნიან ერთ გუნდს და უპირისპირდებიან მესამე და მეოთხე გლადიატორების წყვილს. შეტევის უფლებას კამათელი განსაზღვრავს.

2. შეტევის სტრატეგია:

- **თავდასხმის არჩევანი:** მოთამაშეს, რომლის სვლაცაა, უფლება აქვს თავად აირჩიოს, მოწინააღმდეგე წყვილიდან რომელ გლადიატორს მიაყენოს დარტყმა.
- **გუნდური დახმარება:** წყვილში მყოფ გლადიატორებს შეუძლიათ ერთმანეთს დაეხმარონ — გადასცენ ან გაუზიარონ სხვადასხვა სახის საბრძოლო ბანქო (ბონუსები/სუპერძალები), რათა გააძლიერონ პარტნიორის იერიში ან დაცვა.

3. გამარჯვების პირობა: ტურნირის მომდევნო ეტაპზე განსხვავებული წყვილებიდან თითო-თითო გლადიატორის გადასვლა **დაუშვებელია**.

- თუ ბრძოლის ბოლოს გადარჩენილები სხვადასხვა წყვილში არიან, ისინი დაუყოვნებლივ აგრძელებენ ბრძოლას ერთმანეთთან იმავე მდგომარეობით (HP/ბონუსები), რომელშიც იმ მომენტში იმყოფებიან.
- ბრძოლა გრძელდება მანამ, სანამ გამარჯვებული არ გახდება **ერთი წყვილის ორივე წევრი** ან **ერთი წყვილის ერთი გადარჩენილი წევრი**.

უთანასწორო ბრძოლა (2v1 სცენარი)

თუ წყვილთა ბრძოლის დროს ერთ-ერთი გლადიატორი დაილუპება და მოედანი „**ორი ერთის წინააღმდეგ**“ მდგომარეობაში დარჩება:

- **ორმაგი იერიში:** უპირატესობის მქონე წყვილის **ორივე წევრი** უტევს ერთადერთ გადარჩენილ მოწინააღმდეგეს.
- **დაცვის სირთულე:** დამცველს მოუწევს მოიგერიოს ორივე თავდამსხმელის იერიში (თითოეულის წინააღმდეგ ცალ-ცალკე დაცვის ბარათის გამოყენებით, თუ რესურსი ამის საშუალებას აძლევს).

- **სტრატეგია:** ეს წესი აიძულებს გუნდებს, პირველ რიგში ერთ-ერთი მონინალმდეგის განადგურებაზე მოახდინონ კონცენტრაცია, რათა მოიპოვონ ეს გადამწყვეტი უპირატესობა.

ნადავლი და აღჭურვილობის მართვა ბრძოლის შემდეგ

1. აბჯრის აყრა და ნადავლი: ბრძოლის დასრულების შემდეგ, გამარჯვებული გლადიატორი მონინალმდეგეს აპყრის აბჯარს. ნივთების ბედი დამოკიდებულია მათ ტიპზე:

- **ჩვეულებრივი (კლასობრივი) ნივთები:** თუ დამარცხებულს საკუთარი კლასის ნივთები ჰქონდა, ისინი ბრუნდება დაფაზე, მათ შესაბამის უფრებზე. სანაცვლოდ, გამარჯვებული ლანისტა იღებს მათ **ორმაგ ღირებულებას** (როგორც საბრძოლო ბონუსების შემთხვევაში).
- **უნივერსალური ნივთები (ვერცხლი/ოქრო):** გამარჯვებულს უფლება აქვს, დამარცხებულის უნივერსალური ნივთები **თავად დაიტოვოს**. ამ შემთხვევაში, მან საკუთარი აღჭურვილობიდან უნდა დათმოს (დაფაზე დააბრუნოს) შესაბამისი კლასობრივი ნივთი, რათა ადგილი გაუნთავისუფლოს უნივერსალურს.

2. აღჭურვილობის გადალოცვა (მემკვიდრეობა): ლანისტას აქვს სტრატეგიული არჩევანი გუნდის მართვისას:

- მას შეუძლია პირველ ტურში მოპოვებული აღჭურვილობა **გადაულოცოს** მეორე ტურში გამომსვლელ ახალ გლადიატორს.
- ან შეუძლია ეს აღჭურვილობა **შეუნახოს** იმავე გლადიატორს, ვინც ის მოიპოვა, ხოლო ახალი მებრძოლი ასპარეზზე აღჭურვილობის გარეშე გამოიყვანოს.

3. რესურსების მართვა: დაფაზე საბრძოლო აღჭურვილობა შეზღუდულია. თუმცა, გონივრული ვაჭრობით, აუქციონზე მოგებული თანხების სწორი განაწილებითა და ბრძოლებში ნადავლის მოპოვებით, ლანისტას აქვს შანსი, თავისი ლუდუსის **სამივე გლადიატორი** სრულფასოვნად აღჭურვოს.

ბონუსების დაბრუნება და ორმაგი ანაზღაურება

ბონუსების რეცირკულაცია: თამაშის პირველი სამი ტურის განმავლობაში, ბრძოლაში გამოყენებული ყველა საბრძოლო ბონუსი (შეტევა/დაცვა) ბრუნდება დაფაზე, მათ შესაბამის სანყის უფრებზე. ასევე ბრუნდება ორივე მხარის (გამარჯვებულის, დამარცხებულის თუ შეწყალებულის) ყველა გამოუყენებელი ბონუსიც.

გამარჯვებულის ორმაგი ჯილდო: იმის გამო, რომ ბონუსები დაფაზე ბრუნდება, გამარჯვებული გლადიატორის ლანისტა იღებს ფულად კომპენსაციას **ორმაგი ოდენობით**.

ფსონების დადების წესი

მონაწილეობა და ლიმიტი: პირველი სამი ტურის განმავლობაში, ნებისმიერი "ერთი-ერთზე" ბრძოლის დროს, ის ორი ლანისტა, რომლებიც უშუალოდ არ მონაწილეობენ შეტაკებაში, ვალდებული არიან დადონ ფსონი ერთ-ერთ მებრძოლზე. ფსონის მაქსიმალური ოდენობაა **5 აურეუსი**.

ანგარიშსწორება: ორთაბრძოლის დასრულების შემდეგ:

- თუ ლანისტამ ფსონი სწორად დადო (მისმა ფავორიტმა გაიმარჯვა), მას კუთვნილ თანხას (ფსონის იდენტურ რაოდენობას) უხდის **დამარცხებული გლადიატორის ლანისტა**.
- მაგალითად: თუ დადეთ 5 აურეუსი და თქვენმა რჩეულმა მოიგო, დამარცხებული მოთამაშე გიხდით 5 აურეუსს.

საკუთარ თავზე ფსონი: ბრძოლაში მონაწილე ლანისტებს ასევე აქვთ უფლება, დადონ ფსონი **საკუთარ გამარჯვებაზე**, რაც ზრდის მათ მოგებას წარმატებული ორთაბრძოლის შემთხვევაში.

ორთაბრძოლის დასასრული და შედეგები

გამარჯვებულის ბონუსი:

ბრძოლაში გამარჯვებული გლადიატორი, არენაზე გამოჩენილი სიმამაცისთვის, მომენტალურად აღადგენს სიცოცხლეს სრულად და კიდევ იმატებს **10 სიცოცხლეს (\$+10\$ HP)**. ეს ეხმარება მას, უფრო მომზადებული შეხვდეს მომდევნო გამოწვევებს.

დამარცხებული გლადიატორი:

გლადიატორი, რომლის სიცოცხლე 0-მდე დავა ან რომელიც სიკვდილით დაისაჯება (შენჯალების უარყოფის შემთხვევაში), **სამუდამოდ ეთიშება თამაშს**. მისი ლანისტა აგრძელებს ასპარეზობას დარჩენილი მებრძოლებით.

დიდი ტურნირის მომზადება

პირველი სამი ტურის შემდეგ ცოცხლად დარჩენილ გლადიატორთა ზუსტი რაოდენობის განსაზღვრა რთულია, რადგან მოქმედებს **შენჯალების სისტემა**. თუმცა, მეოთხე ეტაპის დასაწყებად აუცილებელია ზუსტად **8** გლადიატორის არსებობა.

1. მონაწილეთა რაოდენობის დაბალანსება

- **თუ 8-ზე მეტია:** ზედმეტი რაოდენობა მხოლოდ შეწყალებული გლადიატორების ხარჯზე შეიძლება შეიქმნას. ასეთ შემთხვევაში მათ შორის ტარდება **მინი-ტურნირი**, სანამ ზუსტად 8 ფინალისტი არ დარჩება.
- **თუ 8-ზე ნაკლებია:** ცხადდება „**იუპიტერ ოპტიმუს მაქსიმუსის წყალობის ღამე**“. დალუპული გლადიატორებიდან საჭირო რაოდენობა „აღდგება მკვდრეთით“ კენჭისყრის პრინციპით, რათა შეივსოს 8-კაციანი ბადე.

2. აღდგენილი და შეწყალებული მებრძოლების სტატუსი

ეს გლადიატორები ტურნირს იწყებენ შემდეგი პირობებით:

- **ჯანმრთელობა:** 30 HP.
- **აღჭურვილობა:** იწყებენ **აბჯრის გარეშე**.
- **შეზღუდვა:** რადგან აბჯარი არ აქვთ, მათი მუდმივი სუპერძალა **არ მუშაობს**.

3. „სასწაულებრივი გამარჯვება“

თუ უაბჯრო გლადიატორი მოიგებს მეოთხედფინალურ ბრძოლას:

- **სიცოცხლე:** მას ემატება **10 HP**.
- **აღჭურვილობა:** ნახევარფინალის წინ ეძლევა უფლება **შეიძინოს აბჯარი**.
- **სუპერძალა:** ის ითვისებს დამარცხებული მეტოქის **მუდმივ სუპერძალას**.

ტურნირის ბადის შედგენა

1. კენჭისყრა და განაწილება: 8 ფინალისტის გამოვლენის შემდეგ, გლადიატორების ბარათები აირევა და განაწილება ორ სვეტად (**4–4** ერთმანეთის პირისპირ). ეს ქმნის მეოთხედფინალურ წყვილებს.

2. ლუდუსების ინტერესთა დაცვა: კენჭისყრისას მაქსიმალურად უნდა იქნას დაცული პრინციპი: **ერთი და იმავე ლუდუსის (მფლობელის) გლადიატორები არ უნდა დაუპირისპირდნენ ერთმანეთს**. თუ კენჭისყრა ასეთ წყვილს გამოავლენს, მეტოქეები უნდა ჩანაცვლდნენ სხვა წყვილებიდან.

3. ლანისტას არჩევანი (გარდაუვალი შეხვედრა): თუ ტურნირში ერთი ლუდუსის იმდენი გლადიატორია დარჩენილი, რომ მათი ურთიერთდაპირისპირება გარდაუვალია (მაგალითად, 8-დან 3 ერთი ლანისტასია), მაშინ ბრძოლა არ ტარდება. **ლანისტა თავად წყვეტს**, თავისი რომელი მებრძოლი გადაიყვანოს ნახევარფინალში ავტომატურად.

ალჭურვის ფაზა ტურნირის წინ

რადგან მესამე ტურის შემდეგ დაფაზე მოძრაობა წყდება, ერთჯერადი სუპერძალისა და საბრძოლო ბონუსების (შეტევა/დაცვა) მოპოვების ერთადერთი გზა **შესყიდვა** და **ილბალი (კამათელი)** ხდება. ყოველი ეტაპის წინ (მეოთხედფინალი, ნახევარფინალი, ფინალი) ლანისტები გადიან მომზადების პროცესს:

- 1. ერთჯერადი სუპერძალა
ბრძოლის წინ მოთამაშეს შეუძლია შეიძინოს 2 სუპერზალა თითო ხუთ აურეუსად.
- 2. ბონუსების შესყიდვა და კამათელი

მოთამაშეებს შეუძლიათ შეიძინონ ფიქსირებული რაოდენობის ბონუსები და დამატებითი ბონუსები მოიპოვონ კამათლის გაგორებით:

ტურნირის ეტაპი	შესასყიდი ბონუსები (Limit)	კამათლის გაგორება (Luck)
მეოთხედფინალი	3 დაცვისა და 3 თავდასხმის	3-ჯერ გაგორება. რა ციფრების დაჯდება იმ ნომინალის დაცვისა და თავდასხმის ბონუსი.
ნახევარფინალი	4 დაცვისა და 4 თავდასხმის	4-ჯერ გაგორება.რა ციფრების დაჯდება იმ ნომინალის დაცვისა და თავდასხმის ბონუსი.
ფინალი	5 დაცვისა და 5 თავდასხმის	5-ჯერ გაგორება.რა ციფრების დაჯდება იმ ნომინალის დაცვისა და თავდასხმის ბონუსი.

2. კამათლის სპეციალური წესები (1 და 6):
- თუ ბონუსების მოპოვებისას გაგორდება 1 ან 6, ციფრი ბონუსებში არ ითვლება, თუმცა მოთამაშე იღებს განსაკუთრებულ საჩუქარს:
- **კამათელი 1:** მოთამაშე იღებს ერთ ბარათს "სიცოცხლის" დასტიდან ან ერთ აურეუსს

ქისიდან.

- **კამათელი 6:** მოთამაშე იღებს ერთ **ერთჯერად სუპერძალას** ტაძრიდან.

ტურნირის ნადავლი და შედეგები

1. გამარჯვებულის ნადავლი (მეოთხედფინალი და ნახევარფინალი):

ბრძოლის დასრულების შემდეგ, გამარჯვებული გლადიატორი ითვისებს დამარცხებულის მთელ დარჩენილ რესურსს:

- **ბონუსები:** დამარცხებული გლადიატორის ყველა **გამოუყენებელი** თავდასხმისა და თავდაცვის ბონუსი გადადის გამარჯვებულის ხელში.
- **აბჯარი (ჩვეულებრივი):** გამარჯვებულს შეუძლია აჰყაროს დამარცხებულს ჩვეულებრივი აღჭურვილობა და **გაყიდოს ის ორმაგ ფასად (Aureus-ებში)**.
- **უნივერსალური აბჯარი:** თუ დამარცხებულს ჰქონდა **ოქროს ან ვერცხლის** ნივთები, გამარჯვებულს უფლება აქვს, ისინი თავისთვის დაიტოვოს და გააძლიეროს საკუთარი აღჭურვილობა.

2. სიცოცხლის აღდგენა:

ყოველი მოგებული ბრძოლის შემდეგ (მეოთხედფინალშიც და ნახევარფინალშიც), გამარჯვებულ გლადიატორს **10 სიცოცხლე (\$+10\$ HP)** ემატება, რაც მას შემდეგი ეტაპისთვის აძლიერებს.

3. ფინალის დაუნდობელი წესი:

განსხვავებით წინა ტურებისგან, **დიდ ტურნირში შეწყალება არ ხდება**. აქ ბრძოლა მიდის მხოლოდ ერთ-ერთი მხარის სრულ განადგურებამდე. კოლიზეუმის ქვიშაზე მხოლოდ ერთი ჩემპიონი უნდა დარჩეს.

გამარჯვების ფორმულა: კოლიზეუმის არენაზე გადამწყვეტია არა მხოლოდ ფიზიკური ძალა, არამედ გამჭრიახი საბრძოლო სტრატეგია და ილბალი. ბრძოლაში იმარჯვებს ის ლანისტა, რომელიც ყველაზე ეფექტურად გამოიყენებს თავისი მებრძოლის რესურსებსა და ღვთაებრივ შესაძლებლობებს.

დიდების მწვერვალი: თავისუფლების კვარცხლბეკზე მხოლოდ ერთი გლადიატორი ადის. მხოლოდ საუკეთესოთა შორის საუკეთესო, ვინც ბოლომდე გაუძლებს არენის სიმკაცრეს, მოიპოვებს გამარჯვების სიმბოლოს — **რუდისს** — და დაიმკვიდრებს ადგილს ისტორიაში.

