

SPARTAKUS: KREW I ZDRADA

ERRATA

Spartakus: Krew i Zdrada

Instrukcja str. 10

Obecnie: „Licytowanie Znacznika Gospodarza **odbywa się tylko wówczas**, kiedy Znacznik Gospodarza przechodzi do innego gracza”.

Poprawnie: Licytowanie Znacznika Gospodarza **jest jedynym momentem**, kiedy Znacznik Gospodarza może przejść do innego gracza.

Obecnie: „...w przypadku Nieudanej Aukcji wszyscy gracze uczestniczący w licytacji rzucają kością”.

Poprawnie: ...w przypadku Nieudanej Aukcji wszyscy gracze uczestniczący **w ostatniej rundzie licytacji** rzucają kością.

Instrukcja str. 19

Obecnie: „Rozpoczynając od Gospodarza, gracze **na zmianę przeprowadzają Plany**, Spieniężają karty...”

Poprawnie: Rozpoczynając od Gospodarza, gracze **kolejno przeprowadzają Plany**, Spieniężają karty...

Spartakus: Węże i Wilk

Planszетка Rodu Sepiuszów

Obecnie: „Wyczerp X Strażników, aby do końca bieżącej Fazy podnieść wymaganą liczbę punktów wpływów o X”.

Poprawnie: Wyczerp X Strażników, aby do końca bieżącej Fazy podnieść wymaganą **dla dowolnego Planu lub Reakcji** liczbę punktów wpływów o X.

Obecnie: „Zasad specjalnych Rodu możesz używać wielokrotnie podczas swojej tury w **Fazie Intrygi**”.

Poprawnie: Zasad Specjalnych **tego** Rodu możesz używać wielokrotnie podczas **każdej fazy gry**.

Karta Gladiatora Kaburus

Obecnie: „SADYSTA: **Po otrzymaniu** 3 lub więcej Ran wskutek pojedynczego Ataku bierzesz z powrotem 1 kość dowolnego Atrybutu”.

Poprawnie: SADYSTA: **Po zadaniu** 3 lub więcej Ran wskutek pojedynczego Ataku bierzesz z powrotem 1 kość dowolnego Atrybutu.

Karta Gladiatora Acer

Obecnie: „Nie można go wyczerpać, ani zadać mu Obrażeń. **Rana zadana** Acerowi na Arenie liczy się jako Poddanie się”.

Poprawnie: Nie można go wyczerpać, ani zadać mu Obrażeń. **Obrażenia zadane** Acerowi na Arenie liczą się jako Poddanie się.

Karta Ekwipunku Młot

Obecnie: „Wyczerp przed **otrzymaniem** Ran, ale po użyciu innych Umiejętności Specjalnych: Kość ATK wygrywa remis”.

Poprawnie: Wyczerp przed **zadaniem** Ran, ale po użyciu innych Umiejętności Specjalnych: Kość ATK wygrywa remis.

Karta Ekwipunku Kula z łańcuchem

Obecnie: „Wyczerp: Zasięg ataku 3. Za każdą Ranę **musisz**, jeśli to możliwe, odrzucić Kość SZB”.

Poprawnie: Wyczerp: Zasięg ataku 3. Za każdą Ranę **przeciwnik musi**, jeśli to możliwe, odrzucić Kość SZB.

Spartakus: Widmo Śmierci

Karta Planu Wybujale obietnice

Obecnie: „Umieść Żeton Przechwałki na Gladiatorze o Wartości 3 Złota lub więcej. Otrzymujesz jeden punkt Wpływów”.

Poprawnie: Umieść Żeton Przechwałki na **swoim** Gladiatorze o Wartości 3 Złota lub więcej. Otrzymujesz jeden punkt Wpływów.

Karta Planu Chełpliwe słowa

Obecnie: „Umieść Żeton Przechwałki na Gladiatorze, który nie posiada Żetonu Zaszczytu. Gladiator ten otrzymuje 2 Żetony Zaszczytu”.

Poprawnie: Umieść Żeton Przechwałki na **swoim** Gladiatorze, który nie posiada Żetonu Zaszczytu. Gladiator ten otrzymuje 2 Żetony Zaszczytu.

PYTANIA OGÓLNE

Pytanie: Czy muszę dotrzymać słowa, jeżeli obiecałem komuś Złoto lub inne korzyści w zamian za udzielenie mi pomocy?

Odpowiedź: Nie, nie ma takiego przymusu. Nie można jedynie cofnąć Poparcia, którego zdecydowaliśmy się udzielić, wszelkie inne postanowienia i obietnice można łamać. Jednakże należy pamiętać, że podłość powinna mieć swoje granice, wszak gra ma zapewniać przede wszystkim dobrą zabawę.

Pytanie: Czym różnią się Karty Reakcji z tekstem “Udaremnij Plan” od tych z tekstem “Udaremnij Plan będący Celem”?

Odpowiedź: Niczym, wszystkie służą do Udaremniania Planów, przeciw którym zostały zagrane.

Pytanie: Czy mogę prosić innych o Wsparcie do zagrania Karty Reakcji?

Odpowiedź: Nie, Karty Reakcji należy zagrywać samodzielnie, biorąc pod uwagę tylko własne Wpływy.

Pytanie: Czy Karta Reakcji musi być zagrana w odpowiedzi na Plan, którego jesteśmy celem, czy można jej użyć w odpowiedzi na dowolny Plan? Czy można zagrać Kartę Reakcji w odpowiedzi na jakieś zdarzenie, a nie w odpowiedzi na Plan?

Odpowiedź: Karta Reakcji może być zagrana w odpowiedzi na dowolne działanie przeciwnika (w tym Karty Planów, które nie są zagrywane na nas) lub zdarzenie w grze, jeśli tylko pozwala na to treść Karty Reakcji.

Pytanie: Czy zdolność Varro działa cały czas?

Odpowiedź: Tak, o ile nie jest on Wyczerpany.

Spartakus: Widmo Śmierci

Pytanie: Czy można mieć więcej, niż jeden Żeton Przechwałki na pojedynczym gladiatorze?

Odpowiedź: Nie, pojedynczy Gladiator może posiadać tylko jeden taki żeton.

Pytanie: Czy można odrzucić Gladiatora z Żetonem Przechwałki?

Odpowiedź: Tak, umożliwiają to m.in. Zdolności Specjalne Rodu Batiatusa lub Soloniusa. Dodatkowo Batiatus może „chronić” Gladiatorów z Żetonem Przechwałki poprzez wyczerpywanie ich swoją zdolnością.

Pytanie: Czy mogę umieścić Żeton Przechwałki na Gladiatorze przeciwnika?

Odpowiedź: Nie, Żetony Przechwałek zawsze umieszcza się na swoich Gladiatorach.

FAZA INTRYGI

Pytanie: Karta Przekupieni strażnicy. Czy Złoto wymagane do Wyczerpania Strażników trafia do gracza będącego celem, czy do Banku?

Odpowiedź: Do Banku.

Pytanie: Karta Przekupieni strażnicy. Czy Strażnicy Dominusa będącego celem Przekupionych Strażników mogą próbować Udaremnić ten Plan?

Odpowiedź: Tak.

Pytanie: Karta Za kilka denarów. Czy muszę zapłacić temu Dominusowi, którego Plan został Udaremiony?

Odpowiedź: Nie, pieniądze można przekazać dowolnemu innemu Dominusowi.

Pytanie: Karty Potajemna aukcja i Szantaż. Czy zagrywający wymienione Plany jest zobligowany do odrzucenia swojego Niewolnika, czy też może odrzucić Niewolnika innego gracza?

Odpowiedź: W obu przypadkach należy odrzucić swojego Niewolnika.

Pytanie: Ile Kart Intryg można zagrać w swojej Fazie Intrygi?

Odpowiedź: W Fazie Intrygi można zagrać lub spieniężyć dowolną liczbę kart.

Pytanie: Karta Kutas Jowisza. Czy karta ta może przerwać działanie Strażnika?

Odpowiedź: Tak, ale karta Kutasa Jowisza musi zostać zagrana przed wykonaniem rzutu za Strażnika.

Pytanie: Karta Otwarta brama. Karta została zagrana z myślą o konkretnym Niewolniku, który ma zdolność pozwalającą wyczerpać go, aby przerzucić nieudany rzut Strażnika. Gracz będący celem próbuje bezskutecznie zablokować Otwartą bramę Strażnikiem, a następnie wyczerpuje Niewolnika i przerzuca kość. Niestety, bez sukcesu. Czy gracz zagrywający Plan może zatem odrzucić Niewolnika, który został właśnie wyczerpany do przerzutu?

Odpowiedź: Plan stanie się aktywny dopiero po uruchomieniu Strażnika i wyczerpaniu Niewolnika. Wyczerpany Niewolnik nie może więc zostać odrzucony przez Otwartą bramę.

Pytanie: Karta Zakasać rękawy. Czy karta ta umożliwia wyczerpanie dowolnej kombinacji Niewolników, Gladiatorów i Strażników., czy też zawsze muszą być to karty jednego typu?

Odpowiedź: Karty mogą być wyczerpane w dowolnej kombinacji.

FAZA TARGU

Pytanie: Czy można sprzedać innemu graczowi Strażnika wyłożonego na stół podczas Wolnego Rynku?

Odpowiedź: Tak, podczas Wolnego Rynku można sprzedawać, bądź wymieniać się dowolnymi Kartami Dóbr.

Pytanie: Czy w przypadku remisu w Licytacji Znacznika Gospodarza rozstrzyganego rzutem kością zwycięzca musi wpłacić do Banku oferowane wcześniej Złoto?

Odpowiedź: Tak, zwycięzca wciąż musi zapłacić sumę zaoferowaną przed remisem rozstrzyganym rzutem kością.

FAZA ARENY

Pytanie: Czy Gospodarz może zażądać zapłaty od Dominusa, którego zaprosił na arenę?

Odpowiedź: Nie, nie może tego zrobić po zaproponowaniu udziału konkretnemu graczowi. Wcześniej jednak może zapytać, który z graczy chciałby uzyskać zaproszenie i jaką cenę będzie za ten przywilej chciał zapłacić. Innymi słowy, wszelkie warunki muszą być ustalone przed przekazaniem zaproszenia.

Pytanie: Czy Gladiator będący Mistrzem może nadal zdobywać Żetony Zaszczytu?

Odpowiedź: Nie, tytuł Mistrza jest najwyższym uhonorowaniem gladiatora.

Pytanie: Co oznacza stawka 1:1 i 2:1 podczas zakładów?

Odpowiedź: 1:1 oznacza, że w przypadku zwycięstwa za każdą monetę Bank wypłaci jedną dodatkową monetę. 2:1 oznacza, że Bank wypłaci aż 2 monety za każdą monetę postawioną na zwycięski zakład. W obu przypadkach obstawiona kwota jest również zwracana graczowi. Na przykład: postawienie 3 monet na zakład o stawce 1:1 oznacza, iż w przypadku zwycięstwa gracz odzyska swoje 3 monety oraz otrzyma 3 dodatkowe monety z Banku.

Pytanie: *Karta Widowisko krwi i śmierci. Czy mogę zagrać tę kartę na Gospodarza, który ma mniej niż 10 punktów Wpływów?*

Odpowiedź: Tak, ta Reakcja zmusza Gospodarza do ogłoszenia Prymaliów, niezależnie od posiadanych przez niego Wpływów.

Pytanie: *Co, jeśli podczas Prymaliów czwarte zaproszenie dostanie gracz posiadający jedynie Teoklesa i Niewolników? Co w przypadku Prymaliów wymagających konkretnych drużyn (np. Niewolnika i Gladiatora)?*

Odpowiedź: Dominus posiadający jedynie Teoklesa i Niewolników nie może wystawić Teoklesa, gdyż ten walczy sam. Dominus jest zmuszony do wystawienia Niewolnika, albo odrzucenia zaproszenia. W przypadku Prymaliów nakazujących wystawienie konkretnej drużyny (np. Niewolnika i Gladiatora) Teokles nie może zostać wystawiony.

Pytanie: *Czy zdolność Oinomaosa podczas Prymaliów oddziałuje na całą drużynę?*

Odpowiedź: Tak, blokowane są Umiejętności Specjalne całej przeciwnej drużyny, w tym także Zdradzieckich Gladiatorów. Nie mogą oni dołączyć do Oinomaosa. Jednakże, będąc w drużynie z Oinomaosem, Zdradziecki Gladiator może skorzystać z Umiejętności Specjalnej i przejść do przeciwnej drużyny.

Pytanie: *Karta Sieć. Czy zdolność Sieci blokuje Umiejętności Specjalne Peryklesa, Dolora i innych Wojowników wpływających na rzuty na Inicjatywę?*

Odpowiedź: Tak. Ich Umiejętności Specjalne wymagają rzutu kośćmi Inicjatywy, a Sieć nie dopuszcza do wykonania takiego rzutu. Sieć, jako jedyna Karta Ekwipunku, blokuje także Umiejętność Specjalną Raskosa, pozwalając by właściciel Sieci rozpoczął walkę.

Pytanie: *Karta Sieć. Co w przypadku, jeśli dwóch graczy zechce w tym samym czasie użyć karty Sieci?*

Odpowiedź: Należy rzucić kością, zwycięzca używa Sieci w obecnej rundzie, przegrany może użyć jej w następnych rundach.

Pytanie: *Czy decyzja Gospodarza o życiu lub śmierci przegranego Wojownika ma wpływ na zakłady?*

Odpowiedź: Nie, powyższa decyzja zostaje ogłoszona po rozstrzygnięciu zakładów.

Pytanie: *Czy Zasięg Broni liczy się razem z polem drugiego Gladiatora, czy jest to przestrzeń dzieląca dwóch Gladiatorów?*

Odpowiedź: Liczy się razem z polem drugiego Gladiatora. Atak przez jedno puste pole jest więc Atakiem o Zasięgu 2.

Pytanie: *Czy o stawiając zakłady na Dekapitację bądź Obrażenia stawia się na konkretnego Gladiatora?*

Odpowiedź: Nie, stawia się po prostu na to, że walka zakończy się konkretnym rezultatem.

Pytanie: *Co jeśli umiejętność specjalna Gladiatora zmienia Poddanie się i Obrażenia na Dekapitację?*

Odpowiedź: Wygrywają zakłady, które zostały postawione na Dekapitację.