



SPARTACUSTM

EIN SPIEL ÜBER BLUT UND VERRAT

SPIELANLEITUNG

SPARTACUS: INTRIGEN, BLUT & VERRAT

Die Spieler übernehmen die Rolle eines römischen Dominus, dem Herren eines einflussreichen Hauses, in der antiken römischen Stadt Capua. Jeder Dominus strebt danach an Einfluss und Macht zu gewinnen. Politische Intrigen, gemeiner Verrat, aber auch das Ausrichten spektakulärer Gladiatorenkämpfe sind dabei die Mittel der Wahl.

Während Wachen das eigene Haus vor den Machenschaften der Widersacher schützen, kümmern sich Sklaven um den Haushalt und beschaffen Geld für ihren Dominus. Darüber hinaus kontrolliert jeder einen Ludus, eine Kampfschule für Gladiatoren. Die Gladiatoren kämpfen für ihren Ruhm und somit für den Einfluss ihres Dominus.



INHALT

- Spielanleitung
- Marktkarten (62 Karten)
- Intrigenkarten (80 Karten)
- Große Hauskarten (4)
- Marker (148)
- Würfel (26)
- Gladiatorfiguren (4)
- Spielbrett



MARKTKARTEN

Diese Karten enthalten Besitztümer, die jeder Dominus erwerben kann, um seinen Einfluss in der römischen Gesellschaft zu erhöhen. Hier gibt es Gladiatoren, Sklaven und Ausrüstung.



GLADIATORENKARTEN

Gladiatoren sind speziell für Arenakämpfe trainierte Sklaven, die durch ihre Siege den Einfluss ihres Hauses mehren. Viele Gladiatoren zu besitzen ist ein Weg, um Einfluss zu erlangen.



SKLAVENKARTEN

Sklaven sind die einfachen Diener eines Dominus, sie erfüllen die unterschiedlichsten Aufgaben und erhöhen generell den Reichtum des Hauses, dem sie angehören.



AUSRÜSTUNGSKARTEN

Ausrüstungskarten stehen für die besondere Ausrüstung und das Training der Gladiatoren. Es gibt 3 verschiedene Arten: Waffen, Rüstungen und Spezial. Jeweils eine Karte jeden Typs kann pro einem Arenakampf eingesetzt werden.



INTRIGENKARTEN

Intrigenkarten stehen für alle Arten von Plänen und Machenschaften, die ein Dominus gegen seine Widersacher schmieden kann. Hier gibt es Machenschaften, Reaktionen und Wachen.



MACHENSCHAFTEN

Jede Machenschaft stellt eines von vielen möglichen hinterhältigen Manövern dar. Machenschaften können auch gegen Gold eingetauscht werden. Um eine Machenschaft zu aktivieren, wird immer eine Mindestmenge an Einfluss benötigt.



REAKTIONEN

Reaktionen können verschiedene Machenschaften vereiteln, aber auch als Reaktion auf bestimmte Spielsituationen eingesetzt werden.



WACHEN

Wachen sind eine spezielle Art von Reaktion, die Machenschaften, deren Ziel man selber ist, vereiteln können. Allerdings können Wachen auch versagen. In dem Fall kann durch den Einsatz weiterer Wachen eventuell doch noch ein Erfolg erzielt werden. Wachen können entweder auf der Hand gehalten werden oder als Eigentum ausgelegt werden.



HAUSKARTEN



Hauskarten enthalten die wichtigsten Daten zu einem Haus. Auf der oberen Zählleiste wird der aktuelle Einfluss angezeigt. Die Hauskarte enthält ein Ablagefeld für das eigene Geld, sowie einen Abschnitt mit speziellen Regeln, die für diese Haus gelten. Schließlich ist auf jeder Hauskarte noch aufgelistet, wie viele Sklaven, Gladiatoren, Wachen und Geld diesem Haus zu Spielbeginn zustehen.

WÜRFEL

Im Spiel gibt es rote, schwarze und blaue Würfel. Jede Farbe steht für eine bestimmte Eigenschaft. Rot für Angriffe, Schwarz für Verteidigung und Blau für Schnelligkeit. Die Gesamtanzahl an



Würfeln zeigt die aktuelle Verfassung eines Gladiators im Kampf an.

SPIELMARKER



SPIELBRETT



Das Spielbrett zeigt die Arena, in der die Gladiatoren ihre blutigen Kämpfe austragen. Wetten werden in den Ecken platziert.

GLADIATORFIGUREN

Diese Figuren repräsentieren den eigenen Gladiator in der Arena. Jeder Spieler nutzt während des gesamten Spiels die gleiche Figur.



SPIELÜBERSICHT

Jeder Spielzug beginnt mit dem Unterhalt und wird dann in die folgenden 3 Phasen geteilt:

- 1) Intrigenphase
- 2) Marktphase
- 3) Arenaphase

In der **Intrigenphase** kann jedes Haus Machenschaften ausspielen, in der Hoffnung Widersacher zu übertrumpfen und die eigene Stellung zu verbessern.

In der **Marktphase** können die Spieler Gladiatoren, Sklaven oder Wachen kaufen bzw. verkaufen. Hier finden auch Auktionen statt, bei denen die Spieler um neue Karten bieten.

Die blutigen Kämpfe der Gladiatoren finden nur in der **Arenaphase** statt. Die Gladiatoren zweier Häuser treffen hier in einem erbarmungslosen Kampf aufeinander, um Ruhm und Einfluss ihres Dominus zu mehren.

Das Ziel des Spiels ist, das einflussreichste Haus Capuas zu werden und sich diese Vorherrschaft für die Zukunft zu sichern.

DIE GRUNDIDEE DES SPIELS

Während des Spiels können die Spieler einander bestechen, bestehlen, betrügen, belügen, erpressen und sich dabei gegenseitig übertrumpfen. Gold wird dabei wieder und wieder den Besitzer wechseln. Bündnisse werden geschmiedet, nur um wieder gebrochen zu werden. Manch einer ist ehrenhaft und sein Wort ist bindend. Andere lassen lieber dem Schurken in sich freien Lauf und ihre Unterstützung wird im entscheidenden Moment nur einem gehören: Ihnen selbst!

Aber bedenkt immer – Seid nicht nachtragend. Spartacus ist nur ein Spiel. Ein Spiel, das vor allem Spaß machen soll. Es geht darum zusammen eine gute Zeit zu haben.

Im Spiel gelegentlich den machthungrigen, listigen Schurken zu geben kann genauso viel Spaß machen, wie in die Rollen eines ehrenvollen Geschäftsmanns zu schlüpfen. Behaltet immer im Hinterkopf, das es NUR ein Spiel ist, während ihr dunkle Pläne schmiedet, um eure Widersacher zu vernichten.

SPIELVORBEREITUNG

Jedes Haus hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Manche Häuser nutzen eine Übermacht an Gladiatoren. Andere Häuser bauen auf eine solide Verteidigung. Die eigenen Stärken optimal zu nutzen führt in der Regel zum Sieg.

AUSWAHL DES HAUSES

Jeder Dominus würfelt mit einem Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl wählt eine Hauskarte und eine Gladiatorfigur. Außerdem erhält er die "Veranstalter"-Marke. Im Uhrzeigersinn wählen dann die verbleibenden Spieler ihr Haus und eine Gladiatorfigur. Jeder Spieler bekommt außerdem die passenden Hausmarker.

In der Intrigenphase beginnt der Spieler mit dem "Veranstalter"-Marker.

STARTVERMÖGEN

Jeder Spieler erhält so viele Sklaven, Gladiatoren, Wachen und Gold, wie auf der Hauskarte angegeben.

GLADIATOREN UND SKLAVEN

Sortiere die weiß-umrandeten "Startgladiatoren" und "Startsklaven" aus dem Marktdeck. Es gibt 8 von jeder Sorte. Mische die Karten und gib jedem Dominus die Startanzahl an Gladiatoren. Das Selbe wird mit den Sklavenkarten wiederholt. Überzählige Gladiatoren- und Sklavenkarten werden wieder in das Marktdeck gemischt. Sklaven werden links von der Hauskarte abgelegt, Gladiatoren rechts davon.

WACHEN

Jeder Dominus erhält seine Startanzahl an Wachen aus den Intrigenkarten. Zu Spielbeginn müssen Wachen offen auf dem Tisch (unterhalb der eigenen Hauskarte) platziert werden und dürfen nicht auf der Hand verbleiben.

Spielaufbau

Der quadratische Hausmarker zeigt den aktuellen Einfluss.

Auf der rechten Seite liegen die Gladiatorenkarten



STARTVERMÖGEN

Jeder Spieler erhält so viele Sklaven, Gladiatoren, Wachen und Gold, wie auf der Hauskarte angegeben.

GLADIATOREN UND SKLAVEN

Sortiere die weiß-umrandeten "Startgladiatoren" und "Startsklaven" aus dem Marktdeck. Es gibt 8 von jeder Sorte. Mische die Karten und gib jedem Dominus die Startanzahl an Gladiatoren. Das Selbe wird mit den Sklavenkarten wiederholt. Überzählige Gladiatoren- und Sklavenkarten werden wieder in das Marktdeck gemischt. Sklaven werden links von der Hauskarte abgelegt, Gladiatoren rechts davon.

WACHEN

Jeder Dominus erhält seine Startanzahl an Wachen aus den Intrigenkarten. Zu Spielbeginn müssen Wachen offen auf dem Tisch (unterhalb der eigenen Hauskarte) platziert werden und dürfen nicht auf der Hand verbleiben.

GOLD

Jeder Dominus erhält die angezeigte Menge an Gold. Das restliche Gold bildet die Bank. Entweder wird ein Spieler als Bankier bestimmt oder alle Spieler tragen gemeinsam die Verantwortung.

Beachte: Gold kann jederzeit zwischen zwei Spielern wechseln! Es gibt keine Beschränkung für den Austausch von Gold.

WÄHLE EINEN SPIELTYP

Schnelles Spiel: Jeder Spieler startet mit 7 Einflusspunkten. Ein schnelles Spiel dauert in der Regel keine zwei Stunden. Wir empfehlen diese Variante für die ersten Partien.

Standard Spiel: Jeder Spieler startet mit 4 Einflusspunkten. Durchschnittlich dauert ein solches Spiel zwischen zwei und drei Stunden.

Langes Spiel: Jeder Spieler startet mit nur 1 Einflusspunkt. Hier dauert ein Spiel normalerweise deutlich länger als 3 Stunden.

KARTENDECKS

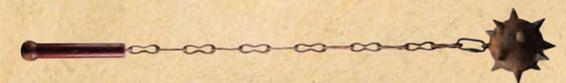
Mische das Marktdeck und das Intrigendeck sorgfältig durch. Platziere die Kartenstapel mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch. Abgeworfene Karten werden jeweils mit der Textseite nach oben neben den Kartenstapeln abgelegt.

SPIELBEREIT!

Alle Vorbereitungen sind abgeschlossen und das Spiel kann beginnen! Lasst die Machenschaften und Intrigen beginnen.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es den Einfluss des eigenen Hauses auf 12 Punkte zu erhöhen. Für detaillierte Siegesbedingungen siehe auch "das Spiel gewinnen" auf Seite 17.



UNTERHALT

Jede Spielrunde beginnt mit dem Unterhalt, in dem alle Vorbereitungen für die folgenden drei Spielphasen durchgeführt werden müssen.

ZUSAMMENFASSUNG

- 1) Karten bereit machen
- 2) Wunden heilen
- 3) Konten ausgleichen

Beachte: Während jeder Phase des Unterhaltes führen die Spieler ihre Handlungen gleichzeitig durch.

KARTEN BEREIT MACHEN

Zu Beginn der Unterhaltsphase werden alle unverletzten Eigentumskarten, welche den Status "erschöpft" (mit der Textseite nach unten) aufweisen, wieder bereit gemacht (mit der Textseite nach oben gedreht). Genauere Regeln zu erschöpften Karten sind auf S. 17 zu finden. Wenn alle Karten wieder bereit gemacht wurden, gehe weiter zur Phase "Wunden heilen".

WUNDEN HEILEN

Für jeden erschöpften Gladiator oder Sklaven mit einem "Verletzt"-Marker wird ein Würfel zur Heilung geworfen. Bei einem Wurf Ergebnis von 4, 5 oder 6 wird der "Verletzt"-Marker entfernt und die Karte wieder bereit gemacht. Bei einem Wurf von 2 oder 3 bleibt der Gladiator/Sklave für die folgende Runde verletzt. In der nächsten Runde kann erneut versucht werden, seine Wunden zu heilen. Bei einem Wurf von 1 ist der Gladiator/Sklave seinen Verletzungen erlegen und wird neben dem Marktkartenstapel abgelegt. (Genauere Regeln zu Verletzungen siehe Seite 16.) Nachdem die Verletzten versorgt wurden, beginnt die nächste Phase: Konten ausgleichen.

Beachte: Manche Karten, wie etwa der "Medicus", erlauben dir einen fehlgeschlagenen Wurf für die Heilung zu wiederholen.

KONTEN AUSGLEICHEN

Das Training, die Verpflegung und die Ausrüstung eines Gladiators kosten viel Gold. Der Besitz von Sklaven hilft, diese Kosten zu begleichen. Ein Spieler erhält 1 Gold für jeden bereiteten Sklaven in seinem Besitz und bezahlt 1 Gold für jeden bereiteten Gladiator seines Hauses.

Kann oder möchte ein Spieler nicht für seine Gladiatoren bezahlen, muss er für jedes Goldstück, das nicht bezahlt wird, eine Gladiatorenkarte ablegen und den Gladiator sozusagen in die Freiheit entlassen.

BEISPIEL

Pete besitzt 3 Gladiatoren und 2 Sklaven und muss somit 1 Gold an die Bank zahlen.

Sally hat 2 Gladiatoren im Besitz, von denen einer bereit und einer verletzt ist. Zudem besitzt sie 4 Sklaven und erhält somit 3 Gold aus der Bank.

John besitzt 1 Gladiator und 1 Sklaven, also muss er weder an die Bank zahlen, noch bekommt er Gold aus der Bank.

Liz verfügt über 3 Gladiatoren und hat keine Sklaven. Sie hat nur 2 Gold. Sie zahlt 2 Gold an die Bank und legt eine ihrer Gladiatorenkarten ab.

BEISPIEL

UNTERHALT BERECHNEN

1) *Pete berechnet seinen Unterhalt und startet mit einem bereiteten Gladiator, zwei verletzten Gladiatoren und 2 erschöpften Sklaven. Er macht die Sklaven wieder bereit für die Runde und dreht ihre Karten mit dem Bild nach oben.*

2) *Pete führt die Heilungswürfe für seine verletzten Gladiatoren durch. Er sagt an für welchen Gladiator er zuerst würfelt und erzielt eine "3". Der Gladiator bleibt verletzt und die Karte verbleibt mit dem Bild nach unten. Für den zweiten Gladiator würfelt Pete eine "5". Erfolg! Er entfernt den "Verletzt"-Marker und dreht die Karte mit dem Bild nach oben.*

3) *Nun verfügt Pete über 2 bereite Gladiatoren und 2 bereite Sklaven. Die Kosten für die Gladiatoren entsprechen den Einnahmen durch seine Sklaven und Pete muss kein Gold für den Unterhalt an die Bank zahlen.*

4) *Pete ist fertig – Sobald alle Spieler ihren Unterhalt berechnet und bezahlt haben, beginnt die Intrigenphase.*



Gannicus, Oenomaus, Quintius & Lucretia Batiatus

INTRIGEN

Während dieser Phase können Handkarten gespielt werden, um den Wohlstand und den Einfluss des Hauses zu beeinflussen – oder um Schande und Pleite über die Widersacher zu bringen. Schmiede Pläne, verteidige dein Haus und maximiere den Profit.

ZUSAMMENFASSUNG DER PHASE

- 1) Karten ziehen
- 2) Machenschaften ausspielen/
Karten verkaufen

KARTEN ZIEHEN

Zu Beginn der Intrigenphase zieht jeder Spieler 3 Karten vom Intrigendeck (dies kann dazu führen, dass die Handkarten über das Maximum an Handkarten steigen). Wenn während des Spiels die Karten des Intrigendecks aufgebraucht sind, wird der entsprechende Ablagestapel wieder gemischt und als neuer Kartenstapel genutzt.

Aufbau einer Intrigenkarte

Benötigter Einfluss



Goldwert



Quintus Lentulus Batiatus plant seine Machenschaften

HANDKARTENLIMIT

Das Handkartenlimit ist vom gegenwärtigen Einfluss abhängig. Während der laufenden Intrigenphase darf das Handkartenlimit überschritten werden, aber zum Ende der Phase darf jeder Spieler nur so viele Handkarten halten, wie sein Einfluss es ihm gestattet. Überzählige Karten müssen am Ende der Phase verkauft werden.



Oben: Solonius hat Einfluss 5, dies erlaubt ihm maximal 4 Handkarten.

TIPP Manchmal muss man Handkarten ausspielen, die man eigentlich lieber auf der Hand behalten würde. Entscheide mit Bedacht; Viele Karten haben im späteren Spielverlauf einen größeren Nutzen!

SPIELREIHENFOLGE

Hat jeder Spieler 3 Karten gezogen, beginnt der Dominus mit dem "Veranstalter"-Marker mit der Intrigenphase. Hat dieser Spieler seinen Intrigenzug beendet kommen die übrigen Spieler mit ihrem jeweiligen Intrigenzug im Uhrzeigersinn an die Reihe.



Der "Veranstalter"-Marker ist im Besitz des Dominus, der in der vorangegangenen Phase die Spiele ausgerichtet hat.

Beachte: In der Intrigenphase können die Spieler frei darüber reden, welche Karten sie spielen möchten, können Gefälligkeiten austauschen oder einander Gold für Unterstützung zahlen. Eigentumskarten dürfen in der Phase nicht den Besitzer wechseln.

DER INTRIGENZUG

Während seines Intrigenzuges kann ein Spieler Karten verkaufen, spezielle Fähigkeiten nutzen oder eine Machenschaft ausspielen. Innerhalb des Zuges können die einzelnen Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden.

KARTEN VERKAUFEN

Intrigenkarten können für den Wert am unteren Rand der Karte verkauft werden. Die Karte wird aufgedeckt auf den Ablagestapel gelegt und der Spieler erhält den entsprechenden Goldwert.



Goldwert

SONDERREGELN DES HAUSES

Jedes Haus besitzt Sonderregeln, welche nur während der Intrigenphase genutzt werden dürfen. Die Sonderregeln werden auf der jeweiligen Hauskarte genauer beschrieben.

SONDERREGELN VON KARTEN

Viele der Sklaven und einige Gladiatoren haben Sonderregeln mit dem Zusatz "Intrige". Für die meisten dieser Sonderregeln muss die Karte erschöpft werden. Sofern möglich, geschieht dies in der Intrigenphase. Ausnahmen hiervon werden auf den Karten explizit genannt.



Die Sonderfähigkeit von Indus erlaubt es einen Blick auf eine zufällige Handkarte eines Gegners zu werfen.

EINE MACHENSCHAFT SPIELEN

Jede Machenschaft erfordert einen bestimmten Einflusswert, um sie einzusetzen. Ist der gegenwärtige Wert an Einfluss gleich oder größer als dieser Wert, kann die Machenschaft gespielt werden. Beim Ausspielen der Karte muss angesagt werden, welches Dominus Ziel der Machenschaft ist. Man darf eine Machenschaft auch auf sich selbst spielen.



Benötigter Einfluss

BEISPIEL

Sally hat die Karte "Insiderinformation" auf der Hand, eine Machenschaft, die Einfluss 6 benötigt und es dem Ziel der Machenschaft gestattet 2 Karten zu ziehen. Gegenwärtig hat Sally Einfluss 7 und kann die Machenschaft spielen. Sie legt die Karte offen auf den Tisch und benennt sich selbst zum Ziel. Die Machenschaft ist somit erfolgreich: Sally zieht 2 Karten vom Intrigenkartendeck und legt die Karte "Insiderinformation" auf den Ablagestapel

UNTERSTÜTZUNG SUCHEN

Sollte ein Spieler nicht über ausreichend Einfluss verfügen, kann er einen anderen Spieler um Unterstützung bitten. Gewährt ein anderer Spieler seine Unterstützung, werden beide Einflusswerte addiert und mit dem benötigten Einfluss verglichen. Wurde die Unterstützung zugesagt, darf sie unter keinen Umständen wieder zurückgezogen werden.

Eine Machenschaft darf von beliebig vielen anderen Spielern unterstützt werden. Die Unterstützung durch andere Häuser verändert nur den Einflusswert für das Ausspielen einer Intrigenkarte und verändert niemals dauerhaft einen Wert.

TIPP Es ist nicht nötig eine Machenschaft offen zu zeigen, um für Unterstützung zu bitten. Auch ist man nicht verpflichtet, die Wahrheit über sein Vorhaben zu offenbaren....



BEISPIEL

John hat Einfluss 6 und möchte eine Machenschaft aus seiner Hand spielen, die Einfluss 9 erfordert. Er bittet die übrigen Spieler um ihre Unterstützung, er kann Liz mit einigen Münzen überzeugen (Liz hat Einfluss 4) seine Machenschaft zu unterstützen. Für das Ausspielen dieser Machenschaft wird John behandelt als hätte er Einfluss 10, ausreichend um die Karte zu spielen. Weder Johns noch Liz' Einfluss ändern sich dauerhaft.

ERFOLGREICHE MACHENSCHAFT

Verfügt man über ausreichen Einfluss um eine Machenschaft zu spielen und diese wird nicht verhindert (Siehe Machenschaften durchkreuzen, Seite 8), wurde die Machenschaft erfolgreich gespielt. Der Effekt auf der Karte wird sofort ausgeführt und etwaige Kosten der Karte müssen sofort bezahlt werden. Die erfolgreiche Machenschaft wird dann auf den Ablagestapel für Intrigenkarten gelegt.

BEISPIEL

Pete verfügt über Einfluss 4 und hat die Karte "Gewinn vom Schwarzmarkt", die Einfluss 7 erfordert. Die Karte hat den Effekt "Erhalte 5 Gold". Pete bittet Liz (Liz hat Einfluss 3) um ihre Unterstützung, damit Pete die Machenschaft spielen kann. Liz verlangt dafür 2 Gold. Pete stimmt zu und spielt die Machenschaft. Niemand durchkreuzt seine Machenschaften, somit ist die Machenschaft erfolgreich und Pete erhält 5 Gold.

Beachte: Intrigenkarten können niemals zwischen Spielern getauscht werden. Gold hingegen kann jederzeit den Besitzer wechseln. Versprechungen und Bestechungen für Unterstützung – oder Zurückhaltung! - zwischen den Spielern können jederzeit gemacht werden.

REAKTIONEN SPIELEN

Reaktionen sind eine effektive Methode, um andere Ereignisse zu verhindern. Anders als Machenschaften können Reaktionen nicht nur während des eigenen Zuges gespielt werden. Eine Reaktionskarte wird vorgezeigt, sobald sie gespielt wird. Reaktionskarten sind nicht auf die Intrigenphase beschränkt, benötigen aber einen Mindesteinflusswert. Anders als bei Machenschaften kann ein Spieler für eine Reaktionskarte keine Unterstützung



bekommen. Sie stellen schnelle Handlungen dar, bei denen keine Zeit bleibt um bei anderen Häusern Unterstützung zu erbitten. Nachdem die Karte ausgespielt wurde, wird sie auf dem Ablagestapel für Intrigenkarten abgelegt.

BEISPIEL

In der Unterhaltungsphase hat Sally nur 2 Gold, welches sie komplett benötigt, um ihr Konto auszugleichen und verbleibt ohne Gold. John kann nun die Reaktionskarte "Mittellos!" spielen, die den Effekt "-1 Einfluss für einen Spieler ohne Gold" hat. Sally verliert dadurch einen Punkt Einfluss und John legt die Karte auf den Ablagestapel.



Illythia durchschaut Lucretias Pläne

MACHENSCHAFTEN DURCHKREUZEN

Auf einigen Reaktionskarten heißt es "Verhindere eine Machenschaft". Diese können als Antwort auf eine gespielte Machenschaft eines anderen Dominus in dessen Intrigenphase gespielt werden.

Man kann jede Machenschaft durchkreuzen; nicht nur solche, die einen selbst zum Ziel haben. Man kann auf diese Art nur Machenschaften und keine Reaktionen durchkreuzen (Ausnahmen werden im jeweiligen Kartentext erwähnt).

BEISPIEL

John hat 10 Einfluss und spielt die Machenschaft "Ein Besucher aus Rom", welche ihm einen Punkt Einfluss bringt. Liz entscheidet sich "Geflüsterte Gerüchte" zu spielen, um Johns Machenschaft zu durchkreuzen. Johns Plan scheitert und er muss seine Karte, ebenso wie Liz ihre Reaktionskarte, auf den Ablagestapel legen.

WÄCHTERKARTEN

Eine Wache ist eine spezielle Reaktion, die nur genutzt werden kann, um Machenschaften gegen den Spieler selbst zu durchkreuzen. Der Schutz durch eine Wache ist nicht immer von Erfolg gekrönt.



Die Karte der Wache wird auf den Ablagestapel gelegt und der Spieler wirft einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 konnte die Wache die Machenschaft erfolgreich verhindern. Bei einem Wurf von 1, 2 oder 3 hat die Wache versagt. Ein Spieler kann so viele Wachen einsetzen, wie er zur Verfügung hat oder alternativ eine andere Reaktionskarte aus seiner Hand einsetzen, um die Machenschaft zu durchkreuzen.

Beachte: Auch wenn die Wache versagt wird ihre Karte abgelegt!

Wachen können auf der Hand gehalten werden oder als Eigentum auf dem Tisch platziert werden. Wachen können jederzeit von der Hand auf den Tisch gelegt werden. Liegt eine Wache einmal auf dem Tisch, kann sie nicht wieder auf die Hand zurückgenommen werden. Offene Karten von Wachen auf dem Tisch zählen zum Eigentum und können in der Marktphase verkauft oder gehandelt werden.

TIPP Wachen können genutzt werden, um eine Machenschaft gegen sich selbst zu verhindern,

unabhängig ob sie als Eigentum auf dem Tisch liegen oder aus der Hand gespielt werden. Auf der Hand ist eine Wache nützlich, um die Mitspieler über die eigene Verteidigung im Unklaren zu lassen (Allerdings zählen sie dann auch gegen das Handkartenlimit).

BEISPIEL

Pete hat die Karte einer Wache offen auf dem Tisch und einige mehr auf der Hand. Da er mit nur einer Wache wie ein leichtes Opfer erscheint, spielt Sally "Zur Rebellion aufstacheln" auf Pete. Sollte die Machenschaft erfolgreich sein zwingt sie Pete, einen Gladiator abzulegen.

Da Pete nicht gewillt ist einen seiner Gladiatoren aufzugeben, nutzt er die Wache auf dem Tisch, um die Machenschaft zu durchkreuzen. Er würfelt und erzielt eine "2". Ein Fehlschlag! Pete nutzt eine weitere Wache aus seiner Hand und würfelt erneut. Dieses Mal erzielt er eine "5". Geschafft! Sallys Machenschaft konnte durchkreuzt werden, ihre Karte "Zur Rebellion aufstacheln" wird abgelegt, ebenso wie die beiden Wachen von Pete.

TIPP Selbst wenn ein Dominus von vielen Wachen umgeben ist, so kann es immer noch sinnvoll sein, mit Machenschaften gegen ihn vorzugehen. Wenn der Dominus seine Wachen einsetzt, um eine Intrige zu verhindern, so wird dadurch seine Verteidigung geschwächt.

DURCHKREUZTE MACHENSCHAFTEN

Wird eine Machenschaft durchkreuzt, tritt keiner ihrer Effekte ein – auch werden keine Kosten in Zusammenhang mit der Karte bezahlt. Die Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.

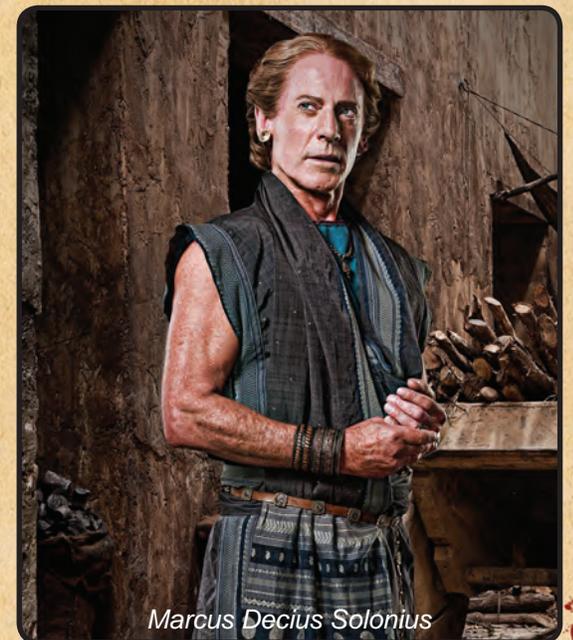
BEISPIEL

Liz möchte die Karte "Großes Festmahl" ausspielen, die besagt "Zahle 2 Gold an jeden Dominus. +1 Einfluss für einen Dominus deiner Wahl." John durchkreuzt ihren Plan und die Karte wird auf den Ablagestapel gelegt. Liz muss keinem Spieler Gold zahlen.

DEN SPIELERZUG BEENDEN

Nachdem Machenschaften gespielt und Karten verkauft wurden, darf der Spieler nicht mehr Handkarten halten als es ihm sein gegenwärtiger Einfluss erlaubt (Siehe Hauskarte). Dadurch kann ein Spieler gezwungen sein, Handkarten zu verkaufen, auch wenn er es eigentlich nicht will. Als nächstes ist der Spieler zu seiner Linken am Zug.

Wenn alle Spieler mit ihrem Zug fertig sind, geht das Spiel in die Marktphase.



MARKETPLATZ

In der Marktphase können die Spieler untereinander Eigentum erwerben und verkaufen und neue Gladiatoren, Sklaven und Ausrüstung in der Auktion erstehen.

ZUSAMMENFASSUNG DER MARKTPHASE

- 1) Offener Markt
- 2) Auktion
- 3) Versteigerung des Rechts
Gladiatorenkämpfe zu veranstalten.

OFFENER MARKT

Während des Offenen Marktes haben die Spieler die Möglichkeit, ihre Eigentumskarten untereinander zu kaufen, verkaufen oder zu tauschen. Alternativ kann auch an die Bank verkauft werden. Es gibt keine feste Reihenfolge, in der die Geschäfte abgehandelt werden müssen. Die Spieler können hier kreuz und quer agieren.

Beachte: Dies ist die EINZIGE Möglichkeit während des Spiels, dass Gladiatoren, Sklaven, Ausrüstung oder Wachen zwischen den Spielern den Besitz wechseln!

Der aufgedruckte Wert einer Eigentumskarte ist für die Spieler im Handel untereinander nicht bindend.

Alle Arten von Geschäften und Absprachen im Handel mit Eigentum und Gold sind erlaubt. Intrigenkarten können NIEMALS Teil eines Handels- oder Verkaufsgeschäft sein. Intrigenkarten dürfen in dieser Phase NICHT für Gold verkauft werden.



VERKAUF AN DIE BANK

Eigentumskarten können während der Marktphase auch an die Bank verkauft werden. Um eine Karte zu verkaufen, wird diese auf den Ablagestapel gelegt und der Spieler bekommt die Menge Gold, die auf der Karte abgedruckt ist.



Der realistische Wert einer Karte ist manchmal höher als der aufgedruckte Goldwert. Andere Spieler könnten bereit sein, das Angebot der Bank zu überbieten.

DAS ENDE DES OFFENEN MARKTES

Haben alle Spieler ihre Geschäfte abgewickelt und werden keine weiteren mehr getätigt, nimmt jeder Spieler sein Gold und verbirgt es. Das Gold einzustecken ist das Signal eines Spielers, dass er mit dem Handeln fertig ist. Haben alle Spieler ihr Gold aufgenommen, endet der Markt und die Auktionen beginnen. Dies ist der einzige Moment im Spiel, in dem die Spieler ihren Goldvorrat verbergen dürfen.



Denk daran das Gold zu verbergen bis die Ehre des Veranstalters vergeben ist! Andernfalls könnten die Mitspieler die Höhe deines Einsatzes erraten und somit einen Vorteil erlangen.

BEISPIEL

Auf dem Markt entscheidet sich Sally dazu, dass sie einen Gladiator zu viel besitzt als sie eigentlich möchte. Sie fragt die anderen Spieler, ob jemand Interesse hat den Gladiator zu kaufen oder zu tauschen. Pete bietet ihr 3 Gold, aber Sally würde



Dinar

den Gladiator eher für 2 Gold an die Bank verkaufen als an Pete. Pete hat nur noch eine Wache über und fragt, ob ihm jemand eine Wache für 3 Gold verkauft. Da John völlig pleite ist, verkauft er eine Wache an Pete. Die Geschäfte werden abgeschlossen und alle Spieler verbergen ihr Gold und die Auktion beginnt.

DIE AUKTION

Zu Beginn der Auktion wird eine Anzahl Karten (entsprechend der Anzahl der Mitspieler) vom Marktkartenstapel verdeckt auf dem Spielbrett aufgereiht. Die erste Karte wird offen hingelegt, mit dieser startet die Auktion. Alle Spieler geben ein geheimes Gebot ab (wie weiter unten beschrieben). Der Spieler mit dem höchsten Einsatz erhält die Karte. Dann wird die nächste Karte der Reihe aufgedeckt und die Auktion beginnt wieder mit den geheimen Geboten.



GEHEIME GEBOTE

Um ein Gebot auf eine Eigentumskarte abzugeben, nimmt jeder Spieler seinen Einsatz verdeckt in die Hand. Diese wird über das Spielbrett gehalten. Haben alle Spieler ihre Gebote festgelegt, öffnen alle ihre Hände und zeigen ihre Gebote offen vor. Der Spieler mit dem höchsten Gebot gewinnt die Auktion, zahlt das Gold an die Bank und nimmt sich die Eigentumskarte. Die übrigen Bieter behalten ihr Gold.

GLEICHE GEBOTE

Setzen zwei oder mehr Spieler Gebote in gleicher Höhe, legen diese Spieler das eingesetzte Gold auf den Tisch und starten eine weitere Runde mit Geboten – wobei nur die Spieler mit den höchsten Geboten weiter teilnehmen. Das Gold wird den bereits gesetzten Geboten hinzugefügt und so lange wiederholt, bis ein Spieler die Auktion gewinnt.

GESCHEITERTE AUKTIONEN

Setzen die Spieler in einer der Bietrunden kein Gold ein, zählt die Auktion als gescheitert. Niemand gewinnt und die Karte wird abgelegt. Alle bereits gebotenen Beträge auf dem Tisch aus vorherigen Bietrunden nehmen die Spieler wieder an sich.

BEISPIEL

Agron wird versteigert. Die Spieler halten ihre Hände mit ihren verdeckten Geboten über den Tisch und öffnen gleichzeitig die Hände. Pete setzt 0 Gold, Sally 2 Gold, John 3 Gold und Liz bietet ebenfalls 3 Gold – John und Liz sind die höchsten Bieter und haben einen Gleichstand. Beide legen ihr eingesetztes Gold auf den Tisch. In der zweiten Runde erhöhen beide Bieter ihre Gebote um 1 Gold. In der dritten Runde bietet keiner der beiden weiteres Gold. Beide bieten jeweils 4 Gold für Agron, aber da in der dritten Runde weder John noch Liz ein Gebot abgegeben haben, zählt die Auktion als gescheitert und keiner der beiden erhält den Zuschlag. Agron wird abgelegt und die Spieler nehmen ihr Gold wieder an sich.

VERSTEIGERUNG DES RECHTS GLADIATORENKÄMPFE ZU VERANSTALTEN.

Nachdem alle Eigentumskarten versteigert wurden, bieten die Spieler um die Ehre die kommenden Gladiatorenkämpfe veranstalten zu dürfen.



Solonius und Batiatus auf dem Markt

TIPP Spiele zu veranstalten ist entscheidend für den Erfolg. Nicht nur um den eigenen Einfluss zu mehren, der Veranstalter entscheidet auch, wer zu den Spielen antreten darf – eine gute Möglichkeit, um noch mehr Einfluss und Gold zu gewinnen!

Wie bei den Auktionen setzen die Spieler ihre Gebote verdeckt und der Sieger zahlt das eingesetzte Gold an die Bank. Dafür erhält er den "Veranstalter"-Marker für die folgenden Spiele in der Arena.

Beachte: Auf die Ausrichtung der Spiele zu bieten (und zu gewinnen) ist die einzige Möglichkeit, dass der "Veranstalter"-Marker den Besitzer wechselt. Der Spieler mit dem höchsten Gebot ist der Veranstalter der Spiele und handelt in der nächsten Intrigenphase zuerst.

Alle Regeln für das Bieten auf Auktionen gelten, mit einer Ausnahme: Im Falle einer gescheiterten Auktion werfen die verbleibenden Bieter einen Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl bekommt den "Veranstalter"-Marker. Bei Gleichstand wird so lange weiter gewürfelt bis einer gewonnen hat.

BEISPIEL

Für die Ehre des Veranstalters setzt Pete 8 Gold, John 6 Gold, Sally 5 Gold und Liz ebenfalls 8 Gold. Pete und Liz haben einen Gleichstand und bieten weiter, während Sally und John aus dem Rennen sind. Pete und Liz bieten in weiteren Runden gegeneinander bis sie kein Gold mehr haben, das sie setzen könnten. Beide Hände sind leer und beide bieten kein weiteres Gold.

An diesem Punkt wäre die Auktion normalerweise gescheitert. Aber irgendjemand muss die Spiele ausrichten und so werfen Pete und Liz jeweils einen Würfel. Liz gewinnt den Wurf und erhält somit die Ehre Veranstalter für die nachfolgenden Spiele in der Arena zu sein.

DAS ENDE DER MARKTPHASE

Hat ein Dominus die Ehre errungen die Spiele auszurichten, platzieren die Spieler ihr Gold in den Schatztruhen ihrer jeweiligen Hauskarten und die Arenaphase beginnt.

ARENAPHASE

In der Arenaphase treten die Gladiatoren mit dem Ziel an, ihren eigenen Ruhm zu mehren und den Einfluss ihres Hauses zu stärken. Der Veranstalter gewinnt zusätzlichen Einfluss, da er dank der Spiele seine Macht und seinen Reichtum zeigen kann.

ZUSAMMENFASSUNG DER PHASE

- 1) Ehre dem Veranstalter
- 2) Ausrichten der Spiele
- 3) Tribut
- 4) Wetten platzieren
- 5) Kampf
- 6) Sieger und Besiegter

EHRE DEM VERANSTALTER

Der Dominus, der die Spiele veranstaltet, also den "Veranstalter" – Marker in der vorangegangenen Marktphase gewonnen hat, erhält 1 Einflusspunkt für den Vorsitz über die Spiele.

VERANSTALTER

AUSRICHTEN DER SPIELE

Dem Veranstalter gebührt die Ehre, zwei ehrenvolle Kämpfer für die Arena zu finden. Hierzu lädt er einen Dominus ein, an den Spielen teilzunehmen. Die Einladungen werden nacheinander ausgesprochen. Der Veranstalter darf sich auch selber einladen.

Beachte: In den Regeln steht "Kämpfer" sowohl für Gladiatoren, wie auch für Sklaven. Alle Regeln gelten somit für die Gladiatoren und die Sklaven.

EINLADUNG

Sobald der erste Dominus eine Einladung annimmt, wählt er einen Kämpfer seines Hauses und platziert seine Gladiatorenfigur auf dem Feld "I". Danach legt er die Karte seines Kämpfers an den Rand der Arena,

zusammen mit allen Ausrüstungskarten, die der Kämpfer in diesem Kampf benutzen soll (maximal eine Karte jeden Typs: Waffe, Rüstung und Spezialausrüstung). Ist die Wahl getroffen, kann sie nicht mehr geändert werden.

Der Veranstalter spricht eine weitere Einladung an einen anderen Dominus nach der gleichen Vorgehensweise aus. Der eingeladene Dominus legt, wenn er die Einladung annimmt, die Karte seines Kämpfers sowie alle Ausrüstungskarten und stellt seine Gladiatorenfigur auf das Feld "II"



Der Kämpfer mit seiner Ausrüstung und den Würfeln

Beachte: Zwar kann Gold zu jeder Zeit den Besitzer wechseln, Eigentumskarten können jedoch nicht in der Arena Phase gehandelt werden.

ABLEHNEN EINER EINLADUNG

(Buuuuuuh! Feigling!)

Wenn ein Dominus eine Einladung verweigert (Sei es, weil er keine Möglichkeit oder keine Lust zur Teilnahme hat), verliert er 1 Punkt Einfluss. Der Veranstalter spricht die Einladung dann gegenüber einem anderen Dominus aus. Sollten alle Spieler eingeladen worden sein und trotzdem noch Kämpfer fehlen, muss der Veranstalter sich selbst einladen.

In dem schändlichen Fall, dass nur ein Dominus eine Einladung annimmt, findet kein Kampf in der Arenaphase statt und die nächste Spielrunde beginnt.



Selbstverständlich darf der Veranstalter sich von den anderen Spielern bestechen lassen. Sei

es, weil jene selber an den Spielen teilnehmen wollen oder um eben jenes zu verhindern. Dabei kann Gold den Besitzer wechseln, aber auch Abmachungen und Versprechen können ein probates Mittel zur Entscheidungsfindung sein. Es ist vollkommen legitim, das der Veranstalter aus seiner großen Verantwortung heraus sowohl finanziellen als auch politischen Gewinn zieht.

BEISPIEL

John ist in dieser Runde der Veranstalter der Spiele und überlegt, wem gegenüber er eine Einladung ausspricht. Sich selbst plant er als zweiten Teilnehmer einzuladen, da einer seiner Kämpfer der mächtige Theokoles ist.

Um sich seines Sieges in der Arena zu versichern, spricht er Liz gegenüber eine Einladung aus – Liz hat nur einen schwachen thrakischen Gladiator. Sie möchte sich allerdings nicht vorführen lassen und ihren einzigen Gladiator behalten, also lehnt sie die Einladung ab und verliert 1 Punkt Einfluss.

John fragt in die Runde, ob jemand Gold für eine Einladung zahlen möchte. Pete bietet 3 Gold dafür. John akzeptiert und lädt Pete zu den Spielen ein. Pete legt die Karte seines Kämpfers zusammen mit Ausrüstung Dreizack (Waffe), Helm (Rüstung) und Wurfspeer (Spezial) an den Spielfeldrand. Danach lädt John sich selbst ein und bringt Theokoles zu den Spielen.



Die Arena

TRIBUT

Wer einen favorisierten Kämpfer schickt, erhält einen Tribut. Teilnehmende Spieler erhalten 2 Gold für jeden "Gunst"-Marker oder 6 Gold für den "Champion"-Marker auf ihrem Kämpfer. Erst nachdem beide Spieler ihre Kämpfer gewählt haben, wird der Tribut von der Bank gezahlt. Dies geschieht allerdings, bevor die Wetten gesetzt werden. Siehe "Sieger und Besiegter" auf Seite 13 für Details zur Verteilung der "Gunst"- und "Champion"-Markers.



Zahlung des Tributs

WETTEN PLATZIEREN

Nachdem die Kämpfer gesetzt sind, können die Spieler auf den Ausgang der Spiele wetten. Eine Wette darf zwischen 1 Gold und 3 Gold wert sein und wird in der entsprechenden Ecke des Spielfeldes platziert. Der Hausmarker des wettenden Spielers wird oben auf den Goldstapel gelegt. Spieler dürfen niemals mehr als 3 Gold bei einer Wette einsetzen.



Die Wetten werden platziert!



Batiatus steht den Spielen vor

Beachte: Die Wetten aller Spieler werden gleichzeitig platziert. Sollte dieses zu Streit führen oder zu lange dauern, kann optional auch der Veranstalter mit seiner Wette beginnen und danach folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn.

DIE WETTEN

Sieger (Auszahlung 1 zu 1):

Eine Wette auf den Sieg des ausgewählten Kämpfers. Gewinnt der Kämpfer, bekommt der Spieler aus der Bank für jedes eingesetzte Gold 1 Goldstück. Selbstverständlich darf man niemals gegen seinen eigenen Kämpfer wetten, dies würde unwiderruflich den Zorn der Götter provozieren.

Verletzung (Auszahlung 2 zu 1):

Die Wette besagt, dass eine Verletzung den Kampf beenden wird. Wird irgendeiner der Kämpfer verletzt, zahlt die Bank 2 Gold für jedes eingesetzte Gold der Wette. Für Details zu Verletzungen siehe Seite 16.

Enthauptung (Auszahlung 2 zu 1):

Es wird gewettet, dass der Kampf durch Enthauptung beendet wird. Sollte irgendeiner der Kämpfer enthauptet werden, zahlt die Bank 2 Gold für jedes

eingesetzte Goldstück an den darauf wettenden Spieler. Die Regeln für Enthauptungen findest du auf Seite 16.

Beachte: Wenn ein Spieler eine Wette gewinnt, erhält er sowohl das eingesetzte Gold wie auch den Gewinn aus der Bank. Der Einsatz einer verlorenen Wette wird an die Bank gezahlt.

BEISPIEL

Sally möchte 3 Gold auf Enthauptung und 3 Gold auf den Sieg Theokoles setzen. Sie platziert jeweils einen Stapel von 3 Gold zusammen mit ihrem Hausmarker in den jeweiligen Ecken für "Enthauptung" und "Sieger II".

KAMPF

Habe alle Spieler ihre Wetten platziert, beginnt der Kampf! Für die vollständigen Kampfgeln siehe Seiten 14-16





Varinius entscheidet über Leben und Tod

SIEGER UND BESIEGTER

Ist der Kampf entschieden, erhält der siegreiche Dominus 1 Punkt Einfluss. Der siegreiche Kämpfer bekommt einen "Gunst"-Marker, der auf seiner Spielkarte verbleibt.

DEN CHAMPION KRÖNEN

Der Champion wird von der Menge geliebt und bringt seinem Haus Ruhm. Der Verlust des Champions kann verheerende Folgen für die Geschicke eines Hauses bringen.

Bekommt ein Kämpfer seinen dritten "Gunst"-Marker, wird er automatisch zum Champion. Ersetze alle "Gunst"-Marker gegen einen "Champion"-Marker. Der "Champion"-Marker verbleibt auf dem Kämpfer bis zum Ende des Spiels (oder bis zum Tod des Kämpfers).

Gelangt ein Dominus in den Besitz eines Champions, sei es durch Siege in der Arena oder von einem anderen Spieler, bekommt der Dominus 1 Punkt Einfluss. Verliert er hingegen aus irgendeinem Grund einen Champion, verliert er 1 Punkt Einfluss.

AUSGLEICH DER WETTEN

Nachdem der siegreiche Kämpfer seinen "Gunst"-Marker erhalten hat, gleichen die Spieler ihre Wetten mit der Bank aus.

Verlorene Wetten werden an die Bank gezahlt. Bei gewonnenen Wetten bekommt der Spieler seinen Einsatz zurück sowie den Gewinn aus der Bank.

BEISPIEL

Sally hat 3 Gold auf den Sieg von Theokoles gewettet und weitere 3 Gold auf Enthauptung. John hat den Kampf durch die Enthauptung von Theokoles verloren! Sally verliert die eingesetzten 3 Goldstücke, die sie auf den Sieg von Theokoles gewettet hat und bekommt 6 Goldstücke aus der Bank für ihre Wette, der Kampf ende durch Enthauptung (sowie ihre eingesetzten 3 Gold). Unterm Strich hat Sally 3 Gold Gewinn gemacht.

DIE MACHT ÜBER LEBEN UND TOD

Der Veranstalter muss am Ende eines Kampfes mit der Geste Daumen nach oben beziehungsweise nach unten zeigen, ob der besiegte Gladiator leben oder sterben wird.

Daumen nach oben: Der Kämpfer wird am Leben gelassen und kehrt mitsamt seiner Ausrüstung zu seinem Haus zurück.

Daumen nach unten: Der besiegte Kämpfer wird hingerichtet. Die Karte des Kämpfers wird auf den Ablagestapel des Marktkartendecks gelegt, seine Ausrüstung geht zurück an den Besitzer.

Manche Kämpfer genießen die Gunst der Menge durch frühere Siege in der Arena. Wird die Geste "Daumen nach unten" für einen Kämpfer mit "Gunst"-Marker gewählt, verliert der Veranstalter je einen Punkt Einfluss für jeden Marker auf dem Kämpfer. Einen Champion hinzurichten ist gänzlich verboten. Der Zorn der aufgebracht Menge wäre zu groß!



Genauso wie bei den Einladungen kann der Veranstalter der Spiele Bestechungen und andere

Gefälligkeiten für die Entscheidung über Leben und Tod eines Kämpfers zulassen.

DAS SPIEL GEHT WEITER...

Ist das Schicksal des besiegten Kämpfers vom Veranstalter entschieden, beginnt die nächste Spielrunde.



Barca erwartet das Urteil

KAMPF

Im Sand der Arena werden Vermögen gemacht, Ansehen erworben und der Hunger der Meute gestillt.



Vor dem ersten Spiel sollten einige Kämpfe zur Probe gemacht werden, damit alle Spieler den Ablauf eines Kampfes verstehen.

EIGENSCHAFTEN

Jeder Kämpfer hat drei Eigenschaften auf der linken Seite seiner Spielkarte. Die Ziffer gibt die Anzahl an Würfeln für jede Eigenschaft des Kämpfers an. Während eines Kampfes kann durch Verwundungen die Anzahl der Würfeln verringert werden.



ANGRIFF(ANG):

Die roten Würfel werden für den Angriff geworfen. Je mehr Würfel geworfen werden, umso höher ist die Chance den Gegner zu verwunden.



VERTEIDIGUNG (VER):

Zur Verteidigung werden schwarze Würfel geworfen. Die Anzahl der Würfel erhöht die Chance gegnerische Angriffe abzuwehren.



SCHNELLIGKEIT (SCH):

Die blauen Würfel zeigen die Schnelligkeit eines Kämpfers und somit wer im Kampf beginnt. Die Anzahl an blauen Würfeln gibt auch an, wie viele Hexfelder sich der Kämpfer bewegen darf.

WÜRFEL ALS LEBENSPUNKTE

Die Anzahl der Würfel aller Eigenschaften bestimmt die Lebenspunkte eines Kämpfers. Durch Verwundungen verliert der Kämpfer Würfel (Der Spieler entscheidet, welche Würfel er verliert) und seine Fähigkeiten im Kampf werden schlechter. Dieses symbolisiert sowohl Verletzungen, aber auch die Erschöpfung, die sich während eines langen, erbarmungslosen Kampfes einstellt.



GRUNDLAGEN DES KAMPFES

Zu Beginn jeder Runde wird die Initiative der Kämpfer bestimmt. Der Sieger der

Initiative darf wählen, wer zuerst angreifen darf. Derjenige darf dann seinen Kämpfer bewegen und mit ihm einen Angriff ausführen. Danach folgt der zweite Kämpfer mit seiner Bewegung und seinem Angriff. Danach endet die Kampfunde.

INITIATIVE IM KAMPF

Um zu bestimmen, welcher Kämpfer die Initiative ergreift, würfeln die Spieler so viele Würfel, wie es ihrer Schnelligkeit entspricht und addieren die Zahlen. Der Spieler mit der höheren Summe darf entscheiden zu beginnen oder als zweiter in dieser Kampfunde zu ziehen. Bei einem Unentschieden wird erneut gewürfelt.



Johns Gladiator hat 3 Würfel für Schnelligkeit, Sallys hat 4 Würfel. Beide werfen ihre Würfel und vergleichen die Summe. John wirft insgesamt eine 8; Sally eine 11. Sally entscheidet sich abzuwarten, John beginnt also in dieser Kampfunde.



Ganicus und Crixus trainieren zusammen

KAMPFRUNDE

Während der Kampfrunde führt jeder Kämpfer eine Bewegung und einen Angriff aus. Die Reihenfolge ist beliebig (erst bewegen und dann angreifen oder umgekehrt). Manchmal ist es vorteilhaft, seinen Kämpfer zum Gegner zu ziehen und anzugreifen, in anderen Fällen wird es vorteilhafter sein, den Gegner erst zu attackieren und sich danach zu lösen um so dem Gegenangriff zu entgehen.

BEWEGEN

Ein Kämpfer darf sich maximal so viele Hexfelder weit bewegen wie er Schnelligkeitswürfel besitzt.



TIPP Ist der eigene Kämpfer deutlich langsamer als der Gegner, kann er leicht ausmanövriert werden.



Spartacus ist bereit!

ANGREIFEN

Ein Kämpfer kann seinen Gegner angreifen, wenn sich dieser in einem angrenzenden Feld befindet. Angriffe werden durch einen vergleichenden Würfelwurf entschieden. Der angreifende Spieler würfelt so viele Würfel, wie es dem Angriffswert seines Kämpfers entspricht und der verteidigende Spieler würfelt so viele Würfel wie er Verteidigung besitzt. Die einzelnen Würfel jedes Spielers werden nebeneinander aufgereiht, beginnend mit der höchsten und endend mit der niedrigsten Augenzahl. Dann werden die Würfel von Angreifer und Verteidiger einzeln, in absteigender Reihenfolge miteinander verglichen: Der Höchste mit dem Höchsten bis zum Niedrigste mit dem Niedrigsten.



Ist die Augenzahl des Angreifers höher als die entsprechende Augenzahl des Verteidigers, verursacht er eine Wunde. Bei einem Unentschieden gewinnt der Verteidiger.



UNVERTEIDIGTE ANGRIFFSWÜRFEL

Wenn der Angreifer mehr Würfel zur Verfügung hat als der Verteidiger, so verursacht jeder Angriffswürfel, dem kein Verteidigungswürfel zugeordnet werden kann, bei einem Wurf von 3+ eine Wunde. Bei einem Wurf von 1 oder 2 schlägt der Angriff fehl.



Im obigen Beispiel verursacht der Angreifer 2 Wunden.

ÜBERZÄHLIGE VERTEIDIGUNGSWÜRFEL

Stehen dem Verteidiger mehr Würfel zur Verfügung als dem Angreifer, werden nur die höchsten Würfel gewertet. Die niedrigsten werden ignoriert.

WUNDEN ERHALTEN

Die Effekte der Wunden treten sofort in Kraft. Für jede Wunde verliert der Kämpfer einen Würfel einer beliebigen Eigenschaft. Hierbei kann frei gewählt werden von welcher Eigenschaft (Angriff, Verteidigung oder Schnelligkeit) ein Würfel entfernt wird.

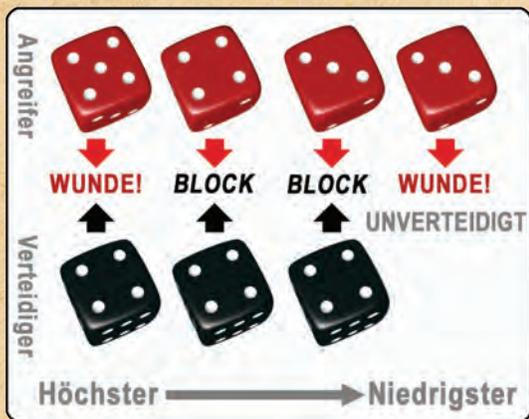
BEISPIEL

Pete hat einen Gladiator mit den Eigenschaften: Angriff 3, Verteidigung 3 und Schnelligkeit 3 und erhält zwei Wunden. Pete muss zwei Würfel von den Eigenschaften entfernen. In der Hoffnung auf einen vernichtenden Angriff entfernt Pete je einen Würfel von Verteidigung und Schnelligkeit. Die Entscheidung macht den Gladiator verwundbarer und langsamer, aber lässt ihm im Angriff seine volle Stärke.

WEITERE BEISPIELE



Der Angreifer verursacht 2 Wunden. Auch mit der doppelten Anzahl an Würfeln kann man Schwäche zeigen!



Der Angreifer verursacht 2 Wunden. Beim vergleichen der Würfel beginnt man immer mit den beiden höchsten. In diesem Beispiel kann man sich nicht aussuchen, die "5" des Angreifers unverteidigt zu lassen.



Der Verteidiger würfelt gut, aber der Angreifer noch besser!



DIE REGEL DER EINS

Der Mindestwert einer Eigenschaft kann nicht unter 1 sinken, solange man noch eine andere Eigenschaft mit einem Wert von über 1 hat. Ist man gezwungen, die Eigenschaft eines Kämpfers auf null zu senken, so endet der Kampf mit einer Niederlage.

BEISPIEL

Sally hat einen Gladiator mit bereits geschwächten Eigenschaften mit den Werten Angriff 2, Verteidigung 2 und Schnelligkeit 1. Der Gladiator erhält 2 weitere Wunden. Sally darf nicht zuerst die Schnelligkeit auf 0 reduzieren (Denk an "die Regel der Eins"), sondern muss zuerst die Eigenschaften Angriff und Verteidigung weiter reduzieren. Sollte der Gladiator noch eine Wunde kassieren, dann ist er besiegt.

BESIEGT

Wenn mindestens eine der Eigenschaften eines Kämpfers auf 0 abgesenkt wird, so verliert er den Kampf. Es gibt 3 Stufen:

AUFGEBEN: Wenn genau eine Eigenschaft auf 0 sinkt, ist der Kämpfer besiegt. Er ist der Gnade des Veranstalters ausgeliefert, aber es treten keine weiteren Folgen auf.

VERLETZUNG: Endet der Kampf mit genau zwei Eigenschaften, die auf 0 gesenkt wurden, erleidet der Kämpfer eine schwere Verletzung. Die Karte des Kämpfers zählt als erschöpft und der "Verletzung"-Marker wird auf der Karte platziert. Der Kämpfer verbleibt erschöpft bis die Verletzung genesen ist. Sollte der Besiegte durch die Gnade des Veranstalters überleben, kann der Spieler versuchen, die Verletzung in der nächsten Unterhaltungsphase zu heilen. Die Regeln für erschöpfte Karten findest du auf Seite 17.



ENTHAUPTUNG: Müssen alle drei Eigenschaften auf 0 gesenkt werden, wird der Kämpfer enthauptet. Die Karte des Besiegten wird auf den Ablagestapel gelegt und seine Ausrüstung bleibt bei seinem Dominus.



SIEG BEDINGUNGEN

Ziel des Spiels ist es 12 Punkte Einfluss zu erreichen. Wenn am Ende irgendeiner Phase des Spiels (Intrigen-, Markt- oder Arenaphase) genau ein Dominus 12 Punkte Einfluss erreicht, gewinnt dieser das Spiel. Um zu gewinnen muss der Dominus eine Phase mit 12 Punkten Einfluss beenden und der einzige Dominus mit so hohem Einfluss sein.

Beachte: 12 Punkte Einfluss während des Spiels zu erreichen, bedeutet nicht automatisch zu gewinnen! Die übrigen Spieler haben immer noch Zeit, um den Einfluss zu senken oder selbst 12 Punkte Einfluss zu erreichen.

Wenn 2 oder mehr Spieler am Ende 12 Punkte Einfluss haben, endet das Spiel auch, aber der Sieger wird in der Arena bestimmt. Alle Spieler mit 12 oder mehr Punkten Einfluss bestreiten untereinander

ein Turnier in der Arena, um den Sieger des Spiels zu ermitteln.

2-SPIELER TURNIER

Beide Spieler mit 12 Punkten Einfluss wählen einen Kämpfer mitsamt seiner Ausrüstung und treten in der Arena nach den normalen Regeln gegeneinander an. Der Sieger des Kampfes ist der Gewinner des Spiels.

3-SPIELER TURNIER

Alle 3 Spieler zählen alle Goldwerte von ihren Gladiatoren und der Ausrüstung zusammen. Bei Gleichstand entscheidet ein Würfelwurf. Die beiden Spieler mit den geringsten Werten treten gegeneinander in der Arena an. Der Sieger dieses Kampfes tritt gegen den verbleibenden Spieler an. Der Sieger aus diesem finalen Kampf ist der Gewinner des Spiels.

4-SPIELER TURNIER

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass alle vier Spieler eine Phase mit 12 Punkten Einfluss beenden, werden wieder die Goldwerte der Gladiatoren und der Ausrüstung zusammengezählt, bei Gleichstand entscheidet ein Würfelwurf. Die beiden ärmsten Spieler treten gegeneinander in der Arena an, ebenso die beiden reichsten. Die Sieger der jeweiligen Kämpfe bestimmen in einem dritten Kampf den Gewinner des Spiels.



SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Einige Gladiatoren und Sklaven besitzen besondere Fähigkeiten auf ihren Spielkarten. Diese Fähigkeiten können im Widerspruch zu den normalen Spielregeln stehen. In diesem Fall hat der Kartentext Vorrang vor den Grundregeln.

EINE KARTE ERSCHÖPFEN

Die speziellen Fähigkeiten vieler Karten enthalten Formulierungen wie "Erschöpfe, um...". Dies geschieht in der Regel, sobald die Fähigkeit angewendet wird. Verlangt ein Kartentext eine Karte zu erschöpfen wird die Karte mit der Rückseite nach oben gedreht und dann wird die Aktion durchgeführt. Karten mit dem Kartenbild nach oben zählen als "bereit".



BEISPIEL

Liz kontrolliert Pietros, dessen spezielle Fähigkeit lautet: ERFAHREN: (Intrige) Erschöpfe diese Karte für 1 Gold". In der Intrigenphase kann Liz sich entscheiden, diese Fähigkeiten zu nutzen, Pietros Karte

zu erschöpfen (umzudrehen) und von der Bank 1 Gold erhalten.

ERSCHÖPFTE KARTEN

Erschöpfte Karten können in keiner Weise genutzt werden. Sie zählen sozusagen als nicht im Spiel befindlich, bis sie in der nächsten Unterhaltsphase wieder bereit gemacht werden. Erschöpfte Karten zählen nicht für eine Machenschaft; nicht beim Konten ausgleichen; können nicht in der Arena kämpfen; nicht gekauft, verkauft oder gehandelt werden und können nicht aus irgendeinem Grund abgelegt werden.



BEISPIEL

Sally besitzt 3 Sklaven in ihrem Haus, zwei davon sind erschöpft. Sie spielt die Machenschaft "Illegale Dienste", was ihr 2 Gold für jeden bereiten Sklaven einbringt. Sally hat nur einen bereiten Sklaven und erhält somit nur 2 Gold. Ihre beiden erschöpften Sklaven zählen nicht für den Effekt der Karte.

Pete spielt anschließend "Eine Rebellion anzetteln" auf Sally, was sie dazu zwingt einen Sklaven abzulegen. Da ihre erschöpften Sklaven nicht als Ziel gewählt werden dürfen, muss sie ihren einzigen bereiten Sklaven als Ziel wählen und diesen ablegen.

John spielt die Reaktion "Leeres Bordell" ebenfalls auf Sally! Die erschöpften Sklaven werden nicht zu ihrem Hausstand gezählt, so dass Sally keine Sklaven besitzt und somit 1 Punkt Einfluss verliert.

WIEDERHOLUNGSWÜRFE

Manche Ausrüstung und Sonderregeln erlauben einen Wiederholungswurf. Der Spieler kann frei bestimmen, welchen Wurf er wiederholen möchte. Es zählt dann das finale Wurf Ergebnis.



Nicht jeden Wurf wiederholen, den man wiederholen darf. Manchmal ist Zurückhaltung der bessere Weg zum Ziel.

Sofern nicht explizit angegeben, können Wiederholungswürfe nur für eigene Würfe verwendet werden. Man kann den eigenen Helm, der es erlaubt, einen Verteidigungswürfel zu wiederholen, nicht benutzen, um seinen Gegner zu zwingen, einen Verteidigungswürfel zu wiederholen.

Haben zwei Spieler Wiederholungswürfe, sollten diese gleichzeitig durchgeführt werden.

BEISPIEL

Sally besitzt die Ausrüstungskarte "Schwert", welche ihr erlaubt einen Angriffswürfel neu zu werfen. Im Kampf würfelt sie: 6-4-3. Ihr Gegner würfelt: 6-4-2. Ohne den Wiederholungswurf würde Sally nur eine Wunde verursachen. Sally entscheidet sich die "3" erneut zu würfeln und erzielt eine "5". Somit lautet ihr Wurf Ergebnis 6-5-4 und sie erzielt 2 Wunden!

ZWEIER- & DREIERPASCH

Viele Fähigkeiten von Gladiatoren kommen erst zur Anwendung, wenn eine Augenzahl zweifach oder gar dreifach auftritt. Ein Wiederholungswurf kann dazu führen, dass ein Zweier- oder Dreierpasch vorkommt.

Beachte: Jeder Würfel kann nur ein einziges Mal zur Bestimmung eines Zweier- oder Dreierpasch genutzt werden. Drei "5" zu würfeln kann entweder als Zweier- oder Dreierpasch gewertet werden, aber nicht als mehrfacher Zweierpasch.

BEISPIEL

1) Agron kämpft in der Arena. Seine Sonderregel besagt "Bei einem VER Dreierpasch bekommt der Angreifer eine Wunde". Seine 4 Verteidigungswürfel zeigen 4,3,3,2. Sein Helm erlaubt Agron einen Würfel zu wiederholen und er entscheidet sich, die "2" erneut zu würfeln und erzielt eine "3". Sein Verteidigungswurf ist somit 4,3,3,3. WOO HOO! Dreierpasch! Unabhängig vom Angriffswurf seines Gegners verursacht Agron automatisch eine Wunde beim Angreifer.

2- Die Sonderregel von Spartacus besagt "ein Zweierpasch im ANG verursacht eine zusätzliche Wunde". Er greift an und würfelt 2-2-1-1: Normalerweise ein miserabler Angriff. Durch seine Sonderregel verursacht er durch die beiden Zweierpasch aber zwei automatische Wunden, unabhängig vom Wurf des Verteidigers.

FÄHIGKEITEN VON AUSTRÜSTUNG

Die Marktkarten umfassen viele unterschiedliche Waffen, Rüstungen und Spezialkarten. Jede dieser Ausrüstungskarten bringt dem Kämpfer in der Arena einen Vorteil. Einige Gegenstände können in jeder Kampfrunde benutzt werden, andere dagegen nur ein einziges Mal pro Kampf.

Ausrüstungskarten stehen für das Geld und das Training, welches in die Gladiatoren eines Hauses investiert wurden und nicht nur für ein simples Schwert oder einen Helm.

EINEN GLADIATOR AUSTRÜSTEN

Nachdem ein Gladiator oder Sklave für den Kampf in der Arena bestimmt wurde, kann er mit einer Ausrüstungskarte eines jeden Typs ausgerüstet werden: Also jeweils maximal einer Waffenkarte, einer Rüstungskarte und einer Spezialkarte.

ANGRIFFSWÜRFE WIEDERHOLEN

Einige Ausrüstungsstücke erlauben das Wiederholen von Angriffswürfeln. Dies zählt für jeden Angriff.

VERTEIDIGUNGSWÜRFE WIEDERHOLEN

Einige Ausrüstungsstücke erlauben das Wiederholen von Verteidigungswürfeln. Dies zählt für jede Verteidigung.

REICHWEITE

Manche Ausrüstungskarten geben dem Kämpfer eine größere Reichweite im Kampf. Normalerweise müssen Angriffe aus einem angrenzenden Feld durchgeführt werden. Ein Dreizack zum Beispiel besitzt "Reichweite: 2" und erlaubt dem Kämpfer einen Angriff über ein freies Feld hinweg zu tätigen.

SCHNELLE ATTACKEN

Für manche Angriffe (wie etwa mit dem Wurfspieß) werden die Schnelligkeitswürfel des Kämpfers und nicht seine Angriffswürfel genommen. Der Angriff selbst folgt den gleichen Regeln. Eine schnelle Attacke wird an Stelle des normalen Angriffs durchgeführt und nicht zusätzlich.

WUNDEN IGNORIEREN

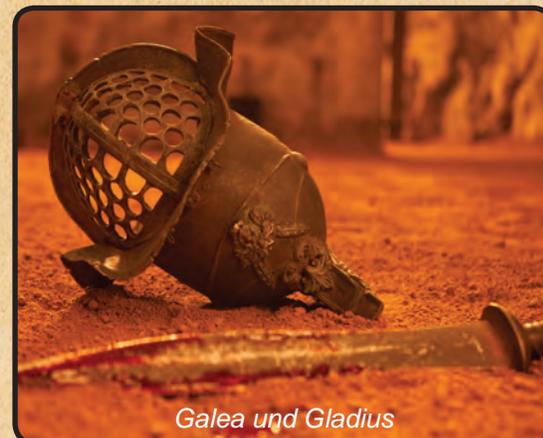
Bestimmte Ausrüstung ignoriert die Auswirkungen einer Wunde. Nachdem feststeht, wie viele Wunden zugefügt werden sollen, wird diese Anzahl um eine Wunde gesenkt.

ZUSÄTZLICHE WUNDEN

Bestimmte Ausrüstung erlaubt es, eine zusätzliche Wunde zu verursachen. Nachdem gewürfelt wurde, aber bevor Eigenschaften durch Verletzungen gesenkt werden, wird eine zusätzliche Wunde verursacht.

NETZ

Das Netz ist ein spezieller Ausrüstungsgegenstand, der es einem Kämpfer erlaubt, in der entscheidenden Phase des Kampfes die Initiative an sich zu reißen. Bevor die SCH gewürfelt wird, um die Initiative zu bestimmen, wird die Karte "Netz" erschöpft und der Kämpfer gewinnt automatisch die Initiative. In der Runde, in der das Netz benutzt wird, findet kein Wurf für die Initiative statt. AUSNAHME: Setzen beide Kämpfer gleichzeitig ihr Netz ein, werden beide Netze erschöpft und es wird normal um die Initiative gewürfelt.



Galea und Gladius

1 UNTERHALT: Seite 4

KARTEN BEREIT MACHEN: Unverletzte, erschöpfte Karten werden wieder umgedreht und somit bereit gemacht
WUNDEN HEILEN: Wurf zur Genesung einer Verletzung
DIE KONTEN AUSGLEICHEN: Bezahle 1 Gold für jeden Gladiator, der bereit ist, verdiene 1 Gold für jeden Sklaven, der bereit ist.

2 INTRIGEN: Seite 5

KARTEN ZIEHEN: Jeder Spieler zieht 3 Karten.
INTRIGENZUG: Beginnend mit dem Veranstalter kann jeder Spieler Machenschaften ausspielen, Intrigenkarten an die Bank verkaufen, die Eigenschaften seines Hauses und seiner Eigentümer nutzen.

3 MARKT: Seite 9

MARKTPLATZ: Spieler können untereinander oder mit der Bank Eigentum kaufen, verkaufen oder handeln.
AUKTION: Marktkarten werden verdeckt aufgereiht. Einzelnen werden die Karten nacheinander aufgedeckt und versteigert.
DIE EHRE DES VERANSTALTERS: Der Spieler mit dem höchsten Gebot wird Veranstalter der nächsten Spiele in der Arena.

4 ARENA: Seite 11

EHRE DEM VERANSTALTER: Der Veranstalter erhält + 1 Einfluss.
EINLADUNG: Der Veranstalter lädt 2 Spieler ein, an den Spielen teilzunehmen.
TRIBUT: Der Dominus erhält den Tribut für jeden "Gunst"- oder "Champion"-Marker auf seinem Kämpfer.
WETTEN PLATZIEREN: Alle Spieler platzieren ihre Wetten für den Kampf.
KAMPF!: Siehe Seite 14 „Regeln des Arenakampfes“.
SIEGER UND BESIEGTER: Der siegreiche Kämpfer erhält einen "Gunst"-Marker, die Wetten werden ausgezahlt und der Veranstalter entscheidet über Leben oder Tod des besiegten Kämpfers.

SPIELDESIGN

Sean Sweigart
 Aaron Dill

3D DESIGN

Charles Woods

GRAFIKDESIGN

Gale Force Nine Studio

KONZEPTIDEE

John Kovalski

PRODUZENTEN

Peter Simunovich
 John-Paul Brisigotti

DEUTSCHE VERSION

Heidelberger Spieleverlag

ÜBERSETZUNG:

Christian Berner

ÜBERARBEITUNG:

Ralf Siedek

SPIELETESTER

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 Kovalski, Daniel Linder, Christine Matthews, Ray O'Connor, Tim Oswald, Peter Przekop, Damian Reid, Robert Sadler, Brian Sayman, Adam Simunovich, Andrew Smith, Gav Thorpe, Gavin van Rossum, Tony Vodanovich, Lizzie Willick

**Besonderen Dank an alle Mitarbeiter von
 Battlefront in USA, UK und NZ.**