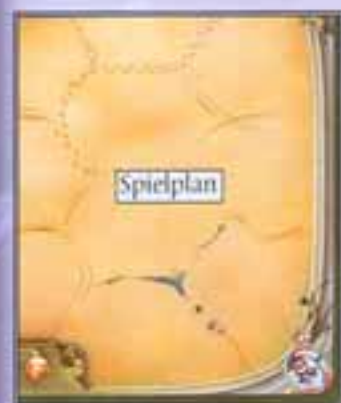


Kampf der Gladiatoren

Ein Würfelspiel von Reiner Knizia für 2-5 Spieler ab 10 Jahre

Inhalt



60 Gladiatoren



20 Kunststoffteile "Gladiatorenräger"



5 Spezialwürfel



12 Holzsterne "Treffer"



12 Tiere



1 Holzscheibe "Kampf"

Vorbereitung

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Die Gladiatoren werden nach den 5 Gruppen sortiert und in Stapeln offen neben dem Spielplan ausgelegt. Die Tiere werden gemischt und als Stapel verdeckt neben dem Spielplan ausgelegt. Die Holzteile "Treffer" und "Kampf" sowie die 5 Würfel werden neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler bekommt je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl der "Gladiatorenräger" in einer Farbe:

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
4	4	3	3

Spielziel

Die Spieler schicken ihre Gladiatoren-Teams in den Kampf und versuchen, möglichst lange im Wettbewerb zu bleiben und dabei möglichst viele Gladiatoren ihrer Mitspieler und Tiere zu besiegen. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler mit Gladiatoren auf dem Spielplan vertreten ist. Am Ende des Spiels zählt jeder besiegte Gladiator 1 Punkt und jedes besiegte Tier 2 Punkte.

Der Einzug in die Arena

Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt einen seiner Gladiatorenräger und setzt diesen auf ein freies Feld seiner Wahl in der Arena. Dann nimmt er einen Gladiator seiner Wahl von einem der Stapel und legt ihn auf seinen Gladiatorenräger. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und verfahren ebenso.

Ab der zweiten Runde stehen die Spieler vor der Wahl, ob sie ein schon bestehendes Gladiatoren-Team um einen Gladiator erweitern oder ein neues Team in die Arena schicken. Wird ein neuer Gladiatorenräger mit einem Gladiator eingesetzt, darf dieser nicht direkt benachbart zu einem schon eingesetzten eigenen Gladiatorenräger gesetzt werden, solange noch andere freie Felder zur Verfügung stehen.

Der Einzug in die Arena endet, sobald alle Spieler alle ihre Gladiatorenräger komplett mit je 4 Gladiatoren besetzt haben. Die restlichen Gladiatoren kommen in die Schachtel zurück. Nun werden die verbliebenen freien Felder mit Tieren besetzt. Beginnend mit dem ältesten Spieler zieht jeder Spieler der Reihe nach ein Tier vom verdeckten Stapel und legt es offen auf ein freies Feld, bis alle Felder des Plans besetzt sind. Danach werden die übrigen Tiere offen neben dem Spielplan ausgelegt.

Der älteste Spieler beginnt nun den Kampf der Gladiatoren.



Es geht los!

Der Spieler, der an der Reihe ist, **muss** eines seiner Teams wählen und damit ein Gladiatoren-Team eines Mitspielers oder ein wildes Tier zum Kampf fordern. Dazu benennt er ein direkt benachbartes Team oder ein direkt benachbartes Tier. Mitunter darf der Spieler sein gewähltes Team auf dem Spielplan ziehen, bevor er ein benachbartes Tier oder Team benennt. Dazu müssen **eine oder beide** der folgenden Voraussetzungen zutreffen:

1. Sein Team hat keinen direkten Nachbarn.
2. Sein Team hat nur noch 3 oder weniger Gladiatoren.

In beiden Fällen kann er beliebig weit über **freie** Felder ziehen. Er kann dabei kein anderes Team oder Tier überspringen.

Der Spieler nimmt die Kampfscheibe und legt sie zwischen sein Team und das benannte Team oder Tier. Die Spitze des Schwerts zeigt zum benannten Feld. Der Kampf kann beginnen.



Der Kampf

Jeder Kampf wird mit Würfeln ausgetragen und besteht aus einem Würfelwurf des Spielers und einem Würfelwurf des benannten Gegners.

Die 6 Würfelflächen zeigen 3 verschiedene Ergebnisse:

- 1 Seite zeigt einen **Volltreffer** – 2 rote Sterne
- 2 Seiten zeigen einen **einfachen Treffer** – 1 gelber Stern
- 3 Seiten zeigen einen **Fehlschlag** – leere Seite



Es gibt **fünf** verschiedene Gladiatoren, die in den Kampf verwickelt sein können:

Die **Speerwerfer** bestimmen, welches Team zuerst würfeln darf.

Die **Netzwerfer** schalten gegnerische Gladiatoren vor Kampfbeginn aus.

Für jeden **Schwertkämpfer** darf der Spieler 1 Würfel nehmen.

Die **Zweizackträger** zeigen an, welcher Spieler seinen Würfelwurf wiederholen darf.

Die **Schildträger** wehren einfache Treffer ab (Volltreffer können **nie** abgewehrt werden).



Wie spielt sich nun ein Kampf ab?

Der Kampf Gladiatoren gegen Gladiatoren

- Zu Beginn ermitteln die beiden Spieler, die den Kampf austragen, wer zuerst würfelt. Zuerst würfelt immer der Spieler, der **mehr Speerwerfer** in seinem Team hat. **Dieser Spieler wird zum Angreifer**. Bei Gleichstand wird der Spieler zum Angreifer, der die Kampfscheibe gelegt hat.
- Als nächstes kommen die **Netzwerfer** zum Einsatz. Hat der Angreifer Netzwerfer in seinem Team, so schaltet er vor dem Würfeln gegnerische Gladiatoren aus. Für jeden seiner Netzwerfer nimmt er einen gegnerischen Gladiator seiner Wahl von dessen Gladiatorenträger und legt ihn daneben ins Feld. Diese Gladiatoren sind **nicht aktiv** und dürfen sich am folgenden Kampf nicht beteiligen. Sofort danach verfährt der Gegner ebenso, falls auch er Netzwerfer in seinem Team hat, die nicht gerade zuvor ausgeschaltet worden sind. Nicht ausgeschaltete Gladiatoren werden im weiteren Text als **aktive** Gladiatoren bezeichnet.
- Nun wird gewürfelt. Der Angreifer nimmt eine bestimmte Anzahl Würfel in die Hand. Die Anzahl ermittelt sich wie folgt: 1 Würfel erhält jedes Team in jedem Kampf, unabhängig davon, ob es noch aktive Gladiatoren hat oder nicht, und unabhängig davon, wie es zusammen gesetzt ist. Zu diesem einen Würfel nimmt der Spieler noch so viele Würfel hinzu, wie er **aktive Schwertkämpfer** in seinem Team hat. Mit dieser Anzahl würfelt er **einmal**.
- Besitzt der Angreifer in seinem Team **mehr aktive Zweizackträger** als sein Gegner, **darf** er noch einmal würfeln, wenn er möchte. Entschidet er sich, den Wurf zu wiederholen, muss er erneut mit allen Würfeln werfen und das zweite Ergebnis akzeptieren.
- Nach dem Wurf treten die **Schildträger des Gegners** in Erscheinung. Jeder Schildträger des Gegners wehrt einen einfachen Treffer (gelber Stern) ab. Der oder die entsprechenden Würfel werden zur Seite gelegt. Ein **Volltreffer** (rote Sterne) kann niemals abgewehrt werden.

Kurzübersicht der 5 Gladiatoren

- Wer die **Mehrheit** an Speerwerfern in seinem Team hat, würfelt als **Erster**. Bei Gleichstand würfelt der Spieler zuerst, der die Kampfscheibe gelegt hat.
- Jeder **aktive Netzwerfer** schaltet 1 gegnerischen Gladiator aus. Die ausgeschalteten Gladiatoren sind in diesem Kampf **nicht aktiv**.
- Für jeden **aktiven Schwertkämpfer** wirft der Spieler 1 Würfel.
- Wer die **Mehrheit** an aktiven Zweizackträgern in seinem Team hat, **darf** seinen Würfelwurf **einmal** wiederholen. Er muss dann mit **allen Würfeln** werfen und das zweite Ergebnis akzeptieren.
- Jeder **aktive Schildträger** wehrt 1 einfachen Treffer ab. Gegen **Volltreffer** ist er machtlos.

- Nun werden die verbliebenen Treffer gezählt. Für jeden einfachen Treffer legt der Angreifer 1 Trefferstein (gelber Holzstern) in das gegnerische Feld. Liegt nur 1 Trefferstein im Feld, passiert nichts. Der Stein bleibt einfach liegen. Liegen 2 oder mehr Treffersteine im Feld, muss der Gegner für je 2 Treffersteine sofort 1 Gladiator seines Teams wählen und dem Angreifer geben. Die beiden Treffersteine werden danach aus dem Feld genommen und wieder neben den Spielplan gelegt. Für jeden Volltreffer muss der Gegner sofort einen Gladiator seines Teams wählen und dem Angreifer geben. Der Angreifer legt die Gladiatoren, die er besiegt hat, vor sich an seinen Platz. **Achtung:** Der Gegner kann dem Angreifer auch einen nicht aktiven Gladiator geben!
- Danach wird der Gegner, also der Spieler, der als Zweiter würfelt, zum Angreifer und macht seinen Gegenschlag. Er nimmt die Anzahl Würfel, mit denen er würfeln darf, und verfährt dann Punkt für Punkt genauso, wie der Spieler, der zuerst gewürfelt hat. **Achtung:** Speerwerfer und Netzwerfer spielen jetzt keine Rolle mehr, da sie ihre Arbeit ja schon getan haben. Am Ende des Kampfes werden alle inaktiven Gladiatoren wieder zurück auf die Gladiatorenträger gelegt.

Beispiel: Rot fordert Gelb zum Kampf



Obwohl Rot zum Kampf fordert, darf Gelb zuerst würfeln (Mehrheit an Speerwerfern). Vor dem Würfeln treten aber noch die Netzwerfer in Aktion. Rot hat einen und entscheidet sich, einen Schwertkämpfer von Gelb auszuschalten. Dann wird gewürfelt.

Gelb nimmt 2 Würfel und wirft:



Als Ergebnis seines Wurfs legt er 1 Trefferstein ins Feld von Rot.



Nun würfelt Rot mit 3 Würfeln zurück:

Er kann ein zweites Mal würfeln, da er die Mehrheit an Zweizackträgern besitzt. Er versucht es und wirft:



Auch wenn der zweite Wurf schlechter ausgefallen wäre als der erste, müsste Rot ihn akzeptieren.

Das Ergebnis seines Wurfs: 1 Würfel kommt zur Seite, da der Schildträger von Gelb einen einfachen Treffer abfängt. Für die beiden übrigen Treffer kommen 2 Treffersteine ins gelbe Feld. Gelb verliert für die beiden Treffer sofort 1 Gladiator seiner Wahl. Er gibt Rot den Speerträger und legt die beiden Treffersteine zurück zum Vorrat. Der Kampf ist beendet. Seinen ausgeschalteten Schwertkämpfer legt er wieder auf den Gladiatorenträger.



Der Spieler, der die Kampfscheibe gesetzt hat, gibt sie an seinen linken Nachbarn weiter. Nun sucht sich dieser Spieler eines seiner Teams aus und fordert einen Gegner zum Kampf. Es spielt keine Rolle, ob diese Teams unmittelbar zuvor schon in einen Kampf verwickelt waren oder nicht.

Wurden in einem Kampf alle Gladiatoren eines Teams besiegt, so ist dieser Kampf sofort beendet (ohne dass ein eventueller Gegenschlag ausgeführt wird). Ein eventuell dort liegender Trefferstein wird dann zum Vorrat zurück gelegt und der Gladiatorenträger aus dem Spiel genommen.

Der Kampf Gladiatoren gegen ein wildes Tier

Anstelle eines gegnerischen Teams kann der Spieler auch ein Tier zum Kampf fordern. Ein Tier ist einem Gladiatoren-Team vergleichbar.

Der Kampf läuft genauso ab wie der Kampf gegen ein Gladiatoren-Team.

Es gibt jedoch 4 Ausnahmen:

- Tiere haben keine Netzsymbole.
- Gegen Tiere darf man keine Netzwerfer einsetzen.
- Tiere bekommen keinen Würfel zusätzlich, sondern nur einen Würfel pro Schwertsymbol.
- Gegen Tiere zählt 1 Volltreffer wie 2 einfache Treffer. Für 1 Volltreffer werden also immer 2 Treffersteine in das Feld des Tieres gelegt. Noch einmal zur Erinnerung: Gegen einen Volltreffer hilft kein Schild!

Ansonsten wird genauso festgestellt, wer zuerst würfeln darf (der Spieler benennt einen Mitspieler, der für das Tier handelt), wie viele Würfel jeder verwenden darf usw.

Die Zahl im Rahmen gibt an, nach welcher Zahl von Treffern das Tier besiegt ist. Ist ein Tier besiegt, darf der Spieler, der es besiegt hat, das Tier neben seine besiegteten Gladiatoren vor sich ablegen.

Die vom Tier besiegteten Gladiatoren werden aus dem Spiel genommen.

Beispiel: Rot fordert den Löwen zum Kampf



Das rote Team hat keinen Speerwerfer, der Löwe hat kein Speersymbol. Rot darf zuerst würfeln, da er die Kampfscheibe gelegt hat. Seinen Netzwerfer darf er gegen ein Tier nicht einsetzen. Er nimmt 3 Würfel und würfelt:



Das Ergebnis seines Wurfs: Für den Volltreffer legt er 2 Treffersteine in das Feld des Löwen. Das Schild des Löwen kann einen Volltreffer nicht abwehren. Da der Löwe nach 2 Treffern besiegt ist, legt Rot ihn vor sich ab. Die beiden Treffersteine kommen wieder zum Vorrat zurück, der Kampf ist beendet.



Das gleiche Beispiel mit einem anderen Würfelwurf



Nehmen wir an, Rot hätte so gewürfelt:



Das Ergebnis seines Wurfs: Der Löwe hat ein Schild, d.h., ein Würfel mit einfachem Treffer wird zur Seite gelegt. Für den zweiten Treffer wird ein Trefferstein in das Feld gelegt.

Da der Löwe erst nach 2 Treffern besiegt ist, würfelt er nun seinerseits mit 1 Würfel gegen das rote Team (man beachte, dass ein Tier immer nur so viele Würfel hat, wie es Schwertsymbole aufgedruckt hat). Rot gibt dazu (z.B.) seinem rechten Nachbarn den Würfel, damit dieser für den Löwen würfelt.

Er wirft: Da der Löwe jedoch einen Zweizack mehr hat als das Team, darf er den Wurf einmal wiederholen.

Der rechte Nachbar entscheidet sich dafür.

Beim zweiten Mal würfelt er:



Rot verliert sofort einen seiner Gladiatoren. Er wählt den Zweizackträger und legt ihn zurück in die Schachtel (der rechte Nachbar erhält ihn nicht, er hat ja nur stellvertretend für den Löwen gewürfelt).

Der Kampf ist beendet.



Ein Spieler hat keine Gladiatoren mehr

Verliert ein Spieler seinen letzten Gladiator im Spiel, so spielt er trotzdem noch weiter. Kommt er an die Reihe, wählt er sich ein beliebiges Tier vom Spielplan und fordert mit diesem zum Kampf, als ob es sein eigenes Gladiatoren-Team wäre. Zuvor darf er das Tier noch auf dem Spielplan ziehen, wenn er möchte. Er darf auch ein neben dem Spielplan offen ausliegendes Tier wählen und dieses auf einem beliebigen Feld des Plans einsetzen, um sofort damit zum Kampf zu fordern. Alle Gladiatoren, die der Spieler mit diesem Tier besiegt, nimmt er zu sich und legt sie vor sich ab.

(Man beachte: Das gewählte Tier gehört dem Spieler nicht. Ein weiterer Spieler ohne Gladiatoren kann dieses Tier genauso wählen, um damit zum Kampf zu fordern. Ist ein Spieler ohne Gladiator erneut an der Reihe, kann er sich jedes beliebige Tier auswählen und mit ihm kämpfen.)

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald nur noch ein Spieler Gladiatoren auf dem Spielplan hat. Dieser Spieler nimmt dann seine restlichen Gladiatoren vom Plan und legt sie zu seinen besiegt Gladiatoren. Das Spiel endet auch sofort, wenn alle 12 Tiere besiegt sind. In diesem Fall legen alle Spieler, die noch Gladiatoren in der Arena haben, diese zu ihren besiegt Gladiatoren dazu.

Nun zählen alle Spieler ihre Punkte. Jeder Gladiator, den ein Spieler vor sich liegen hat, zählt 1 Punkt, und jedes Tier, das ein Spieler vor sich liegen hat, zählt 2 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag ganz besonders bei Ian Adams, Chris Bowyer, Dieter Hornung, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Andreas Maszahn, Karl-Heinz Schmiel, Schorsch, Andreas Trieb und Alex Weiss. No animal was harmed in the making of this game.



© 2002 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de
oder per Post an: Hans im Glück Verlag, Birnauerstr. 15, 80809 München
Fax: 089/302336
Hinweise zu unseren Spielen und zum Autor finden Sie im Internet unter:
www.hans-im-glueck.de

T.Nr. 2841282