

## Spielmaterial

### ❖ Markt-Karten

- Gladiatoren
  - Angriffswert
  - Verteidigungswert
  - Bewegung/Initiative
  - Wert
  - Spezialfähigkeit
  - **Unterhalt**: 1 Gold
- Sklaven
  - Angriffswert
  - Verteidigungswert
  - Bewegung/Initiative
  - Wert
  - Spezialfähigkeit
  - **Einkommen**: 1 Gold
- Ausrüstung
  - Waffen
  - Rüstung
  - Spezialausrüstung

### ❖ Intrigen-Karten

- Minimum-Einfluss
- Gold(wert)
- Maßnahmen
  - Nachteil für Gegner
  - Vorteil für sich selbst
- Reaktionen
  - Ereignis-Erwidern
  - Maßnahmen-Vereitelung
- Schutz
  - Maßnahmen-Selbstschutz
  - Hand- oder Bestandskarte

### ❖ Haus-Karten

- Einflusswert
- Startbestand
  - Gladiatoren
  - Sklaven
  - Schutz
  - Gold
- Handkarten-Limit
- Spezialregeln

### ❖ Würfel

- **Angriff**
- **Verteidigung**
- **Bewegung**

### ❖ Spielplan

- Arena
- Wettfelder

### ❖ Gladiatorfiguren

- Kampfaustragung

## Überblick

### ❖ Instandhaltung

- Kartenwiederherstellung
- Verletzungen heilen
- Konto-Ausgleich

### ❖ Intrigen-Phase

- Maßnahmen spielen

### ❖ Markt-Phase

- Bestand kaufen, verkaufen und handeln
- Neuen Bestand ersteigern

### ❖ Arena-Phase

- Kampf zweier Gladiatoren

### ❖ Ziel

- 12 Einflusspunkte

### ❖ Seele des Spiels

- Bestechen
- Vergiften
- Betrügen
- Stehlen
- Erpressen

- Untergraben

- ...

## Spielvorbereitung

### ❖ Haus-Auswahl

- Höchster Würfelwurf wählt Haus-Karte und Gladiator-Figur und erhält zugehörige Haus-Marker und den **Host**-Marker
- Im Uhrzeigersinn wählen restliche Spieler Haus-Karte (mit Haus-Marker) und Gladiator-Figur

### ❖ Start-Bestand (lt. Haus-Karte)

- Gladiatoren und Sklaven
  - Jeweils offen neben die Haus-Karte
  - 8 Startgladiatoren (weißer Rand) mischen und Startanzahl austeilen
  - 8 Startsklaven (weißer Rand) mischen und Startanzahl austeilen
  - Übrige Gladiatoren und Sklaven in den Markt-Stapel einmischen

### ■ Schutzkarten

- Offen unter die Haus-Karte
- Startanzahl aus dem Intrigen-Stapel herausuchen und verteilen

### ■ Gold

- Start-Gold offen auf die Haus-Karte
- Gold kann **jederzeit ohne Einschränkung** zwischen den Spielern „wechseln“

### ■ Spieltyp wählen

- Start-Einfluss: 1, 4 oder 7 für schnelles (< 2 Std.), Standard- (2-3 Std.) oder Experten- (> 3 Std.) Spiel

### ■ Sonstiges

- Gemischte Karten, Gold und sonstige Marker neben den Spielplan

### ■ Spielziel

- 12 Einflusspunkte

## Spezial-Fähigkeiten

### ❖ Karte erschöpfen

- Karte umdrehen (auf die Rückseite)
- Erschöpfte Karten können in keiner Weise genutzt werden, „sie sind aus dem Spiel“ bis sie wieder hergestellt werden

### ❖ Würfel erneut werfen

- Ein beliebiger Würfel **kann** erneut geworfen werden
- Wiederholungswürfel betreffen nur eigene Würfel – es sei denn der Text sagt etwas anderes
- Wiederholungen von beiden Spielern sollen gleichzeitig erfolgen

### ❖ 2er und 3er Würfel-Pasch

- Jeder Würfel kann nur für einen Pasch zählen

### ❖ Ausrüstungseigenschaften

- Einige Ausrüstungen können jede Kampf-runde, einige nur einmal pro Kampf genutzt werden
- Jeder Kämpfer darf nur 1 Waffen- Rüstungs- und Spezial-Karte nutzen
- Angriffs- und Verteidigungs-Würfel-Wiederholungen dürfen bei jedem Angriff bzw. bei jeder Verteidigung genutzt werden
- Normale Angriffe von benachbarten Hexes, Reichweiten-Waffen auch von weiter entfernten Hexes
- Einige Angriffe nutzen die **blauen** Bewegungswürfel statt der **roten** Kampfwürfel
- Einige Ausrüstungen erlauben es, Wunden zu ignorieren
- Einige Ausrüstungen bewirken zusätzliche Wunden (nach dem Würfelvergleich)

- Ein Netz kann **vor** dem Initiative-Wurf erschöpft werden, um automatisch die Initiative zu erlangen

## Spielablauf

### ❖ Instandhaltung (*kann gleichzeitig geschehen*)

#### ■ Karten wieder herstellen

- Alle **unverletzten** erschöpften Karten wieder zurück drehen: Karten sind *bereit*

#### ■ Verletzungen heilen

- Für jeden verletzten Gladiator oder Sklaven einen Würfel werfen
  - 4-6: Verletzungs-Marker entfernen und Karte wieder herstellen (zurück drehen)
  - 2-3: Verletzung bleibt diese Runde bestehen
  - 1: Tod; Karte auf den Ablagestapel

#### ■ Konto ausgleichen

- #(bereiter Sklaven) minus #(bereiter Gladiatoren) in Gold erhalten bzw. bezahlen
- Für jedes nicht gezahlte Goldstück muss 1 Gladiator abgeworfen werden

### ❖ Intrigieren

#### ■ Karten ziehen

- Jeder zieht 3 Karten vom Intrigen-Stapel (ggfs. Ablagestapel mischen)
- Hand-Limit (unter Einflusswert) muss erst am **Ende** der Phase beachtet werden

#### ■ Maßnahmen spielen

- Während der Intrige-Phase dürfen die Spieler ihre Karten diskutieren, Tauschhandel treiben und einander Gold zahlen. **Bestands**-Karten dürfen in dieser **Phase nicht** und **Intrige**-Karten dürfen **niemals** weggegeben werden
- Spieler mit dem Host-Marker beginnt mit dem Ausspielen, dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn
- Karten für Gold verkaufen
  - Karte auf den Ablagestapel und den unten aufgeführten Goldwert aus der Bank nehmen
- Spezielle Haus-Regeln
  - Haus-Regeln dürfen nur in dieser Phase genutzt werden
- Spezielle Karten-Fähigkeiten
  - Intrige-Fähigkeiten dürfen nur in dieser Phase genutzt werden
- Karten ausspielen

- Ansage, wer das Ziel (Gegner oder selbst) der Karte ist
- Jede Karte besitzt einen erforderlichen Einfluss-Mindestwert
  - Falls der eigene Wert nicht ausreicht, kann man andere Spieler um Unterstützung bitten (Addition der Einflusswerte)
    - Die Karte muss vorher weder gezeigt werden, noch muss die Wahrheit über die Maßnahme erzählt werden
    - Eine zugesagte Unterstützung darf nicht zurückgezogen werden
- Falls die Karte nicht vereitelt wird, kommt die Karte auf den Ablagestapel, die Kosten müssen bezahlt werden und der Effekt tritt ein
- Wird die Karte negiert (*foiled*), müssen auch keine Kosten gezahlt werden
  - Es dürfen nur Maßnahmen aber keine Reaktionen vereitelt werden
- **Reaktionen** sind Gegenmaßnahmen, die nicht nur während des eigenen Zuges gespielt werden dürfen
  - Karte gibt den Spielzeitpunkt an

- Einflussmindestwert muss erfüllt sein und kann **nicht** mit Hilfe weiterer Spieler erfüllt werden
- Reaktionen mit „**Maßnahmen-Ver-eitelung**“ können von **jedem** Spieler gespielt werden, um eine Maßnahme zu vereiteln
- **Schutzkarten** können nur gegen Maßnahmen, die gegen einen **selbst** gerichtet sind, gespielt werden. Es wird gewürfelt:
  - Nur bei 4-6 war der Schutz erfolgreich: Karte wird negiert (*foiled*)
  - Es können beliebig viele Schutzkarten (offene oder aus der Hand) gespielt werden
  - Gespielte Karten kommen immer auf den Ablagestapel
- Handlimit beachten und ggfs. Karten abwerfen

## ❖ Markt

### ■ Markt eröffnen

- Es gibt **keine** Spielerreihenfolge
- Bestandskarten (**offen** an der Hauskarte anliegende Karten, **nicht Handkarten**) können ge- und verkauft sowie gehandelt werden
- Einzige Phase während der Gladiatoren, Sklaven, Ausrüstung und Schutzkarten den Besitzer wechseln können
- Alle Arten von Geschäften bzgl. Bestandskarten und Gold sind erlaubt
- **Intrigen-Karten** dürfen weder gehandelt noch an die Bank verkauft werden
- Verkauf an die Bank: Karte ablegen und angegebenen Goldwert von der Bank erhalten
- Wer nicht weiter handeln möchte, nimmt sein Gold in die Hand und hält es verdeckt. Nur in dieser Phase wird das Gold verdeckt gehalten

### ■ Markt-Karten-Auktionen

- 4 Karten [4 Spieler] vom Markt-Stapel **verdeckt** ablegen.
- Nacheinander wird **eine** Karte umgedreht und versteigert
  - Jeder nimmt eine Anzahl Goldstücke in die andere Hand und platziert seine Faust über der Karte
  - Höchstes Gebot gewinnt
  - Bei Gleichheit legen die beteiligten Spieler ihr Erstgebot auf den Tisch und bieten erneut
  - Falls alle Bieter in der ersten oder einer Folgerunde nichts bieten, wird die Karte abgelegt

### ■ Host-Auktion

- Analog zur Karten-Auktion wird um den Host-Marker geboten
  - Falls alle Bieter in der ersten oder einer Folgerunde nichts bieten, werfen die beteiligten Spieler einen Würfel: Höchster Wurf gewinnt

### ■ Markt-Phasen-Ende

- Alle Spieler legen ihr Gold zurück auf die Haus-Karte

## ❖ Arena

### ■ Gastgeber ehren

- Gewinner der Host-Auktion erhält 1 Einflusspunkt

### ■ Kampf-Ereignis vorbereiten

- Die Kämpfe werden durch Gladiatoren oder Sklaven ausgeführt
- Host bestimmt 2 Kämpfer und lädt nacheinander 2 Spieler (auch sich selbst) ein
- **Gold** darf **beliebig** gezahlt werden, **Bestandskarten** dürfen **nicht** den Besitzer wechseln
  - Spieler nimmt Einladung an
    - Gladiator-Figur auf I- bzw. II-Hex stellen
    - Gladiator- oder Sklaven-Karte zusammen mit **max. 1** Ausrüs-

tung **pro Typ** auf die Arena-Kante unter der Gladiator-Figur legen

- Spieler lehnt Einladung ab
  - Spieler verliert 1 Einflusspunkt
  - Host lädt anderen Spieler ein und **muss** sich ggfs. selbst einladen
  - Falls nur 1 oder keiner annimmt, endet die Arena-Phase

### ■ Tribut zahlen

- Eingeladene Spieler erhalten 2 Goldstücke pro Favoriten-Marker ihres Kämpfers bzw. 6 Goldstücke für einen Champion-Marker

### ■ Wetten platzieren

- Alle Spieler platzieren ihre Wetten gleichzeitig oder – optional – im Uhrzeigersinn, beginnend beim Host-Spieler
- Jeweils 1-3 Goldstücke mit dem Haus-Marker abdecken und auf einer Wette platzieren
  - Sieg: Bank zahlt 1:1
    - Kampfteilnehmer dürfen **nicht** auf den Gegner wetten
  - Verletzung (eines Kämpfers): Bank zahlt 2:1
  - Enthauptung (eines Kämpfers): Bank zahlt 2:1

### ■ Kampf

- **#(rote Würfel):** Angriff
- **#(schwarze Würfel):** Verteidigung
- **#(blaue Würfel):** Initiative und Bewegung
- **#(rote + schwarze + blaue Würfel):** Gesundheit; pro Wunde wird 1 Würfel verloren
- Basis-Regeln
  - **Jede** Kampfrunde werfen beide ihre **blauen** Bewegungswürfel. Gewinner (ggfs. neu würfeln) entscheidet, ob er oder der Gegner beginnt
  - Beginner bewegt sich und greift an, dann der Gegner. Anschließend beginnt eine neue Kampfrunde
- Kampfrunde
  - Entweder erst bewegen, dann angreifen oder umgekehrt
  - Bewegung
    - 0 - **#(blauer Bewegungswürfel)** Hexe bewegen
  - Angriff
    - Gegner in benachbartem Hex
    - Angreifer wirft **rote** Angriffswürfel, Verteidiger **schwarze** Verteidigungswürfel
    - **Rote** und **schwarze** Würfel werden einander – nach absteigenden Würfelangaben geordnet – gegenübergestellt
    - Jeder **rote** Würfel > **schwarzer** Würfel oder **roter** Würfel mit Augenzahl **≥ 3 ohne schwarzen** Würfel bewirkt 1 Wunde
    - Verteidiger muss pro Wunde 1 **beliebigen** Würfel abgeben
      - **Keine** der drei Würfelgruppen darf auf 0 reduziert werden, es sei denn, **jede** Gruppe besteht aus 1 Würfel
      - Falls 1 oder mehr Gruppen auf 0 reduziert werden, **endet** der Kampf
  - Niederlage
    - 1 Würfelgruppe auf 0: Gegner hat **verloren**
    - 2 Würfelgruppen auf 0: Gegner ist **verwundet**, Kämpfer erschöpft (Karte umdrehen) und mit Verwundungs-Marker kennzeichnen
    - Kein Würfel mehr: Kämpfer **enthaupet**, Karte ablegen,

Ausrüstung zurück an den Spieler

### ■ Sieg und Niederlage

- Siegreicher Spieler erhält 1 Einflusspunkt, siegreicher Kämpfer erhält einen Favoriten-Marker
  - Nach einem dritter Favoriten-Marker werden alle Favoriten-Marker durch einen Champion-Marker ersetzt
    - Erhält ein Spieler einen Champion durch einen Sieg in der Arena oder durch einen anderen Spieler, erhält er einen Einflusspunkt
    - Verliert ein Spieler einen Champion, verliert er einen Einflusspunkt
- Auszahlung der gewonnenen Wetten
- Macht über Leben und Tod eines besiegten Kämpfers durch den Host
  - Bestechungen und sonstige Vorteile sind willkommen
  - Daumen hoch: Kämpfer mit Ausrüstung zurück an den Spieler
  - Daumen unten: Kämpfer wird abgelegt, Ausrüstung zurück an den Spieler
    - Kämpfer mit Favoriten-Marker: **Host** verliert 1 Einflusspunkt pro Marker
    - Kämpfer mit **Champion**-Marker: Daumen unten **nicht** erlaubt

## Spiegelgewinn

### ❖ 12 Einflusspunkte am Ende einer Phase (Intrige, Markt oder Arena)

#### ■ 1 Spieler

- Gewinner

#### ■ 2 Spieler

- Kampf nach „normalen“ Regeln entscheidet

#### ■ 3 Spieler

- Spieler addieren die Goldwerte ihrer Gladiatoren und ihrer Ausrüstung – bei Gleichheit entscheidet ein Würfelwurf.
- Spieler mit den niedrigsten Werten kämpfen, anschließend der Gewinner gegen den dritten Spieler

#### ■ 4 Spieler

- Spieler addieren die Goldwerte ihrer Gladiatoren und ihrer Ausrüstung – bei Gleichheit entscheidet ein Würfelwurf.
- Spieler mit den niedrigsten Werten kämpfen, anschließend die Spieler mit den höchsten Werten und darauf die beiden Gewinner gegeneinander