

INHOUD

Speloverzicht	2	<i>Solo</i> spel	4	Vbn met 3 spelers	6
Spelverloop	2-3	<i>Team Variant</i>	4	Vbn met 4 spelers	6
Deck Setup	4	Kaart info	5	Teamvbn	7
Troep Setup	4	Favoriete school	5	On the Go	7
<i>2-spelers</i> setup	4	Einde van een ronde	5	Verklarende woordenlijst ..	8
		Einde van het spel	5	Kort overzicht	8

SITUERING

We zijn het jaar 66 v.C. en de gladiatorenspelen zijn op hun gewelddadigst en bloederigst. Verlangend naar meer politieke macht, hits je de massa op door Gorus Maximus aan te kondigen, de Uiterst Bloederige Spelen!

Je benadert de eigenaren van 5 gladiatorscholen om hun sterkste gladiatoren en meest woeste beesten te rekruteren. Deze spelen laten je ook komaf maken met misdadigers, deserteurs en mensen die in jouw weg staan.

Spijtig genoeg ben je niet de enige met dat idee! Met de dichterbij komende spelen, hoor je over politieke tegenstanders met gelijkaardige plannen: gladiatoren opofferen om de gunst van het publiek en politieke steun te winnen. Elk van jullie zal gladiatoren sturen om voor de meest opwindende en gruwelijkste spelen te zorgen.

Je bent er zeker van dat grootse dingen op jou wachten...en het zal al het bloed aan je handen waard zijn!

DOEL

Wanneer de zon ondergaat over een bebloed slagveld, wil je de dat de toeschouwers jouw naam scanderen. Verdien hun bloeddorstige steun door hen de meest gruwelijke spelen te geven en verdien de titel: **Kampioen van Gorus Maximus**.

ONDERDELEN

- 80 gladiatoren kaarten



- 1 Favoriete school kaart



- 5 Crowd Support (steun van het publiek) kaarten



- 1 "2-Go" meeneemdoos



- 1 Favoriete school marker



- 8 Crowd Support Tokens



- Spelregels



SPELOVERZICHT

Het spel bevat 80 gladiatoren (kaarten) bestaande uit 16 gladiatoren van 5 verschillende scholen (kleuren), met een sterkte variërend tussen 15 (hoog) en 0 (laag). De 5 scholen worden voorgesteld met verschillende kleuren en tekens. Elke school heeft 1 gladiator van elke rang. Een sterkere gladiator verslaat een zwakkere gladiator van dezelfde school.

Naargelang het aantal spelers (zie deck setup, pagina 4), wordt er een aantal gladiatoren van een aantal scholen geschud tot 1 stapel. Elke speler krijgt 10 gladiatoren die samen zijn/haar troep (hand) vormen. In wijzerzin speelt elke speler een gladiator, gekozen uit hun troep om een gevecht (slag) te creëren.

In elke ronde van het spel is 1 school de favoriete school over de anderen (troef). Elke gladiator van de favoriete school wint het van gelijk welke gladiator van een andere school (zie favoriete school, pagina 5). Een uitdaging kan de gemiddelde trick van de school veranderen wanneer een speler overeenkomt met de rang van de laatste gladiator die gespeeld is (zie Spelverloop hieronder).

Spelers proberen wedstrijden met gladiatoren met positieve gunst (CF) te winnen en vermijden gladiatoren met een negatieve CF (zie Kaartinformatie, blz. 5). De speler met de hoogste gunst aan het einde van de ronde verdient 1 Crowd Support. Deze ondersteuning wordt bijgehouden met ondersteuningstokens (zie Einde van een ronde, pagina 5).

Het spel eindigt als 1 speler de gunst van de massa wint door 3 support tokens te verzamelen, hierbij bewijzend dat hij hun honger naar bloed gestild heeft en daardoor ook hun politieke steun krijgt.

SPELVERLOOP

De speler links van de deler begint de ronde met een gladiator te spelen van gelijk welke school. De school van deze eerste gladiator is zowel de favoriete school (troef) als de gevraagde school (die de anderen moeten volgen). Als een speler een gladiator heeft van de gevraagde school, dan moeten ze deze laten meevechten, met 1 uitzondering: de uitdaging.

De uitdaging kan gebeuren als de speler die aan de beurt is een gladiator speelt met dezelfde rang als de laatst gespeelde. Hierdoor verandert de favoriete school onmiddellijk naar die van deze nieuw gespeelde gladiator.

Opmerking: spelers moeten de gevraagde school volgen, zelfs als de favoriete school verandert. Het is aan te raden dat de spelers hun gekozen gladiator voor zich leggen en niet in het midden op een stapel, zodat iedereen gemakkelijk kan zien, welk gladiator laatst gespeeld was en welke de gevraagde school is.



Plaats de marker op de overeenkomende school op de favoriete school kaart.



Een uitdaging verandert de favoriete school onmiddellijk.

SPELVERLOOP (VERVOLG)

Als een speler geen gladiator heeft van de gevraagde school en ze willen (of kunnen) niet de uitdaging aangaan, dan mag gelijk welke gladiator uit hun troep het gevecht aangaan (sluff), ook als die gladiator van de favoriete school is.

De gladiator met de hoogste rang van de favoriete school wint het gevecht. Als er geen van gladiatoren van de favoriete school meedoen dan wint de gladiator met de hoogste rang van de gevraagde school het gevecht.

De winnaar van elk gevecht verzamelt de vermoeide gladiatoren en plaatst ze met de tekening omlaag voor zich. De favoriete school blijft dezelfde tussen gevechten, maar niet tussen de rondes. Elke speler mag terugkijken op de gladiatoren die betrokken waren bij de laatste aanval, maar niet verder.

De winnaar van elk gevecht mag het volgende starten met een gladiator van een school naar zijn/haar keuze. Deze school wordt de nieuwe gevraagde school. Dit mag de favoriete school zijn.

Als spelers hun troep helemaal opgespeeld hebben door aan elk gevecht mee te doen, dan gaan ze tellen wie het meest in de smaak is gevallen bij het publiek (zie kaart informatie, pagina 5). De speler die het best in de smaak viel (met de hoogste CF, crowd favour) wint 1 support token.

Dan wordt de speler links van de deler, de nieuwe deler die de kaarten schudt en nieuwe gladiatoren uitdeelt om nieuwe troepen te creëren.

Het spel eindigt als 1 speler de gunst van de massa wint door 3 support tokens te verzamelen, hierbij bewijzend dat hij hun honger naar bloed gestild heeft en daardoor ook hun politieke steun krijgt.

Voorbeeld: Ann start de ronde met Blauwe Vuisten 4, daardoor maakt ze dit de gevraagde school en de favoriete school. Daniel speelt de blauwe 10, aangezien dit de gevraagde school is en verslaat Anns 4. Maureen heeft een blauwe 9, maar in plaats van die te spelen en te verliezen van Daniels 10, daagt ze uit en speelt ze haar groene 10. Hierdoor verandert ze de favoriete school (niet de gevraagde) en wint ze dit gevecht en ook 2 CF (1 voor elke 10). Maureen verzamelt de uitgevochten gladiatoren, plaatst ze met de beeldzijde naar onder voor zich neer en begint het volgende gevecht door een nieuwe gladiator te spelen uit haar troep. (de favoriete school zijn nu de Groene Pijlen, totdat dit uitgedaagd wordt).



Crowd Favour
 $1+1+2+1+2+1=8$
 $8-4=4$



Support
Token



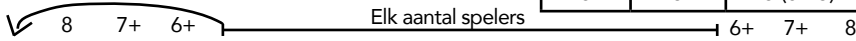
DECK SETUP

Om te helpen met de organisatie en setup, vind je in de hoek van sommige kaarten rechtsonder een getal dat wijst op het aantal spelers (zie kaart info, pagina 5).

Kaarten zonder nummer worden gebruikt bij elk aantal spelers. Bijvoorbeeld, in een spel met 6 spelers, gebruik je alle 5 de scholen en voeg je alle gladiatoren zonder nummer toe en die met een "6+" op.

In een spel met 3 spelers of minder, gebruik je maar 3 van de 5 scholen en alleen de gladiatoren zonder nummer in de hoek rechtsonder.

Aantal spelers	Aantal scholen	Aantal gladiatoren per school	Totaal aantal gebruikte kaarten
1 - 3	3	10 (0, 4-12)	30
4	4	10 (0, 4-12)	40
5	5	10 (0, 4-12)	50
6	5	12 (0, 3-13)	60
7	5	14 (0, 2-14)	70
8	5	16 (0-15)	80



Alle gladiatoren zonder nummer worden gebruikt in een spel met 1 tem 5 spelers, maar het aantal nodige scholen verandert. Drie scholen voor 1 tem 3 spelers, vier scholen voor 4 spelers en vijf scholen voor 5 spelers.

TROEP SETUP

Maak de stapel kaarten met bovenstaande tabel, schud ze en verdeel de gladiatoren zodat elke speler zijn troep kan maken van 10 gladiatoren. Het is aan te raden om de gladiatoren te sorteren volgens school en rang.

2-SPELER SETUP

Geef elke speler 10 gladiatoren en plaats de overblijvende gladiatoren met de beeldkant naar onder in een stapel. Nadat een gladiator is toegevoegd aan een gevecht, neem een vervangende van de stapel. Als de stapel op is, speel je door zoals altijd met de gladiatoren in je hand tot ze op zijn. Er zijn dus 15 gevechten per ronde in plaats van de gebruikelijke 10.

SOLO SPEL

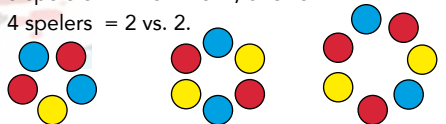
Maak en schud een deck volgens bovenstaande tabel. Geef jezelf 10 gladiatoren en plaats de overblijvende met de beeldkant naar onder als een stapel tegenstanders. Een tegenstander zal altijd het gevecht beginnen, ongeacht wie het vorige gevecht heeft gewonnen. Nadat je zelf een gladiator speelt, wordt er een tweede tegenstander toegevoegd aan het huidige gevecht. Bepaal de winnaar volgens de gebruikelijke regels.

Belangrijk: je moet minstens één "8" (-4CF) verzamelen, anders denkt het publiek dat de gevechten doorstoken kaart zijn en verlies je die ronde onmiddellijk, waardoor de tegenstander 1x de gunst van het publiek wint. Alle door de tegenstanders verzamelde gladiatoren worden bij elkaar gelegd en samengeteld aan het einde van een ronde.

TEAM VARIANT

Met 4 of meer spelers kan je in teams spelen. Teamleden moeten om en om zitten. 1 van de teamleden verzamelt de gladiatoren uit de gewonnen gevechten en berekent het totaal aan het einde van de ronde. Het team met de meeste CF wint 1 steun van het publiek. Het is aan te raden dat elk team speelt voor een aantal steun van het publiek gelijk aan hun teamgrootte plus 1.

- 8 spelers = 2 vs. 2 vs. 2 vs. 2, of 4 vs. 4.
- 7 spelers = 2 vs. 2 vs. 2 vs. 1, of 3 vs. 2 vs. 2.
- 6 spelers = 2 vs. 2 vs. 2, of 3 vs. 3.
- 5 spelers = 2 vs. 2 vs. 1, of 3 vs. 2.
- 4 spelers = 2 vs. 2.



Voorbeelden van zitposities voor teams.

4 *Tip van de ontwerper:* "Met 6 of meer spelers vind ik spelletjes in teams het leukst!"

INFORMATIE OP DE KAART

A - De gladiators rang in de school, tussen 15 (hoogste) en 0 (laagste).

B - De gladiator zijn school, aangeduid met zowel kleur als teken.
(Blauwe Vuisten, Bruine Zwaarden, Groene Pijlen, Roze Bijlen en Gele Schilden)

C - Crowd Favour (CF) (voorkeur van het volk) waarde. Alleen op sommige gladiatoren. De verzamelde waarde wordt berekend op het einde van elke ronde en de speler met het hoogste totaal wint 1 support token (Crowd support) (zie einde van een ronde, hieronder).

Belangrijk: tijdens de gevechten is 0 geen CF waard. Aan het einde van een ronde, controleer je welke school de favoriete is. The 0 van die school, en alleen van die school, is 5 CF waard. Alle andere nullen zijn niets waard.

D - Geeft aan in welke configuratie (aantal spelers) de kaart wordt gebruikt. Kaarten zonder nummer worden in alle spelersaantallen gebruikt, zolang die school in het spel is. (Zie deck setup pagina 4.)



FAVORIETE SCHOOL

Tijdens elk gevecht, is er één school favoriet over al de anderen (troef). Dit verandert soms snel, dus we raden aan om de 'Preferred School Card' en 'Marker' te gebruiken. Wanneer de favoriete school is gekozen, of verandert, verandert één van de spelers dit onmiddellijk op de kaart zodat alle spelers dit zien en er rekening mee kunnen houden.

(De favoriete school marker kan een andere kleur hebben in jouw spel.)

De favoriete school blijft dezelfde tussen gevechten, maar niet tussen de rondes.

Je gebruikt deze kaart best NIET om de gevraagde school bij te houden want dat kan je gemakkelijk zien door naar de eerste deelnemer van het gevecht te kijken.



EINDE VAN EEN RONDE

Aan het einde van elke ronde, verdient de speler met de hoogste CF 1 support token. Dit wordt bijgehouden met een penning uit de algemene voorraad. Bij gelijkspel krijgen beide spelers een penning.

Niet vergeten: de 0 van de favoriete school is aan het einde van de ronde als enige 5 CF waard, de andere nullen blijven 0 waard.

Wanneer een speler een tweede ronde wint, moeten ze hun support token alleen maar omdraaien naar de "II" kant. En als ze hun derde ronde winnen, hebben ze het spel gewonnen!



Dubbelzijdige support tokens

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als één speler is gekozen als absolute favoriet van het publiek door het verdienen van 3 support tokens. Als 2 of meer spelers hun derde support token op hetzelfde moment verdienen, wint de speler die de winnende 0 heeft. Als geen van de spelers deze 0 heeft, dan wint de speler die deze ronde de minste gladiatoren heeft verzameld.

VOORBEELDEN MET 3 SPELERS

Sluffing: De Gele Schilden zijn de favoriete school. Daniel heeft het vorige gevecht gewonnen en hij besluit het volgende gevecht te starten met de Bruine Zwaarden 5. Maureen heeft geen bruin, dus speelt ze de Blauwe Vuisten 8 om haar tegenstanders -4 CF te geven. Ann vermijdt de negatieve CF door een bruine 1 te spelen.



Daniel wint het gevecht en krijgt -4CF.

Slecht idee: De Gele Schilden zijn nog steeds de favoriete school. Daniel heeft het vorige gevecht gewonnen en besluit het volgende gevecht te starten met de Blauwe Vuisten 6. Maureen heeft geen blauw, dus speelt ze de Roze Bijlen 8. Ann raakt opgewonden en gooit hare Bruine Zwaarden 8, hierbij hopende dat ze Daniel nog een -4 CF cadeau kan geven. Spijtig genoeg is Ann vergeten dat aangezien ze uitgedaagd heeft door de rang te evenaren, de favoriete school veranderd is naar de Bruine Zwaarden.



Ann wint het gevecht en krijgt -8 CF.

VOORBEELD MET 4 SPELERS



Listig idee: De Groene Pijlen zijn de favoriete school. Maureen won het vorige gevecht en begint het volgende met de Blauwe Vuisten 9. Carter, die geen blauw heeft, is blij om van zijn Roze Bijlen 8 af te zijn. Ann volgt de gevraagde school en speelt blauw 5. Daniel heeft blauw, maar hij ziet zijn kans mooi om Carter te raken, die al een support token heeft. Daniel daagt uit door zijn Roze Bijlen 5 te spelen (en de vorig gespeelde gladiator zijn rang te evenaren) en daardoor onmiddellijk de favoriete school te veranderen naar de Roze Bijlen. Dit betekent dat Carter de sterkste gladiator heeft van de favoriete school en het gevecht wint.

Carter krijgt -2 CF.

Grote finale: de Blauwe Vuisten zijn de favoriete school en alle spelers hebben maar 1 gladiator over in hun troep. Carter begint met de Groene Pijlen 12. Ann gooit een blauwe 7. Daniel speelt de blauwe 0 (die kan 5 CF waard zijn aangezien momenteel blauw de favoriete school is). Maar Maureen daagt uit met haar Bruine Zwaarden 0, daarbij de favoriete school veranderend naar bruin. Aangezien de ronde nu gedaan is en de favoriete school niet meer kan veranderen, is haar bruine 0 nu 5 CF waard. De blauwe 0 is niets waard.



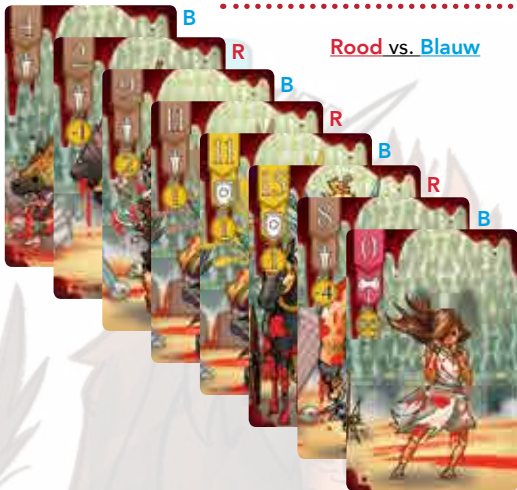
Maureen wint dit gevecht en krijgt 6 CF.

TEAM VOORBEELDEN

Puntendief: de Roze Bijlen zijn de favoriete school.

Maureen won het vorige gevecht en begint de volgende beurt met de Roze Bijlen 10. Carter volgt met de 7. Hudson, een van Maureens teamleden, beslist van een 2 CF-kaart voor zijn team te spelen en gooit de 9. Ann volgt de gevraagde school en doet er een 4 bij en Daniel doet hetzelfde met de 6. Greg wil de CF ook scoren en daagt Daniels 6 uit, daarbij de favoriete school veranderend naar de Bruine Zwaarden en het gevecht winnend voor het blauwe team.

Blauw wint het gevecht en scoort 3 CF.



Rancuneus: Greg start met de Bruine Zwaarden 4, ook de favoriete school. Janine voegt haar bruine 2 toe die -1 CF waard is. Patrick draagt de 9 bij en Maureen verslaat dit met haar 11. Carter daagt uit door de 11 te evenaren, de favoriete school hierbij wisselend naar de Gele Schilden, in een poging om de winst van het gevecht te stelen. Hudson heeft geen bruin dus speelt hij een hogere favoriete gladiator, geel 15. Ann kan niet winnen, maar ze kan haar bruine 8 spelen, daarbij de tegenstanders CF volledig teniet doende. Daniel die geen bruin heeft, gooit zijn Roze Bijlen 0 om ervoor te zorgen dat zijn team zoveel mogelijk nullen heeft. Hudson zijn gele 15 wint dit gevecht voor het rode team.

Rood wint het gevecht, scoort 0 CF maar heeft er een 0 bij.

ON THE GO

We hebben een "2-Go" doosje toegevoegd, zodat je een basisversie van het spel kan meenemen in je broekzak. De doos is zo ontworpen dat alle kaarten nodig voor een spel tot en met 5 spelers, samen met de favoriete school kaart, marker en de 5 Crowd Support kaarten (die dan worden gebruikt in de plaats van de tokens) erin passen. En als je je doos niet "on the go" gebruikt, kan je er je ongebruikte kaarten in bewaren en zo je doos ordelijk houden en de setup van je spel versnellen.



(VERKLARENDE) WOORDENLIJST

Favoriete school – gladiatoren van deze school verslaan elke gladiator van een andere school. De eerste gladiator in het eerste gevecht bepaalt wat de favoriete school is. Kan alleen maar veranderd worden door een uitdaging of bij de start van een nieuwe ronde.

Gevecht – een gevecht is gecreëerd doordat elke speler een gladiator speelt in wijzerzin.

Gevraagde school – de school van de gladiator die het gevecht opent. Spelers moeten, als ze kunnen, volgen of ze mogen uitdagen. Als ze geen van beiden kunnen, mogen ze uit eender welke school een gladiator spelen.

Gladiator – elke kaart, mens of dier, van elke school.

Gunst van het publiek – de waarde van sommige gladiatoren omwille van hun effect op het publiek.

De speler met het hoogste totaal aan het einde van elke ronde verdient 1 steun van het publiek.

Support token – verdient door de speler met de meeste CF aan het einde van elke ronde. De eerste speler met 3x de steun van het publiek wint het spel.

Ronde – verzameling van 10 gevechten

Sluff – Als een speler geen gladiator heeft van de gevraagde school, dan mag hij/zij een gladiator spelen van eender welke school, inclusief de favoriete school.

Troep – elke speler krijgt tien gladiatoren die samen hun troep (hand) vormen voor die ronde.

Uitdaging – de rang van de laatst gespeelde gladiator evenaren. Dit verandert onmiddellijk de favoriete school naar die van de uitdager.

KORT OVERZICHT

Maak een stapel, schud en geef elke speler 10 kaarten. (Zie deck setup, pagina 4.)

Eerste kaart gespeeld in het eerste gevecht bepaalt gevraagde school en favoriete school.

Elke speler in wijzerzin draagt een kaart bij.

Spelers moeten de gevraagde school volgen, of sluffen, tenzij:

Uitdaging: evenaar de rang van de laatst gespeelde gladiator, verandert onmiddellijk de kleur van de gevraagde school naar die van de uitdager
Sterkste gladiator van de favoriete school wint het gevecht, als er geen zijn wint de sterkste gladiator van de gevraagde school.

Winnaar van een gevecht begint het volgende gevecht en kiest daardoor ook de gevraagde school.

Favoriete school wordt overgedragen naar een volgend gevecht, niet naar een volgende ronde.

Hoogste aantal Cf aan het einde van de ronde wint 1x steun van het publiek.

Alleen de favoriete schools 0 is 5 CF waard aan het einde van de ronde, de andere zijn waardeloos.

Eerste speler die 3x de steun van het publiek wint, wint het spel.

Aantal spelers	Aantal kleuren	Aantal kaarten per kleur	Maat van de kaartenstapel
1 - 3	3	10 (0, 4-12)	30
4	4	10 (0, 4-12)	40
5	5	10 (0, 4-12)	50
6	5	12 (0, 3-13)	60
7	5	14 (0, 2-14)	70
8	5	16 (0-15)	80

CREDITS

Ontwerper: Conor McGoey | Artiest: Kwanchai Moriya

Redacteur: Daniel Mansfield | Concept: Conor & Dominique McGoey

Vertaling: Leen Claes | Solo spel-idee: Timothy Gay

INFO

Vragen of commentaar?

Contacteer ons: info@insideupgames.com

Om op de hoogte te blijven!



InsideUpGames

insideUP
GAMES

© 2018 Inside Up Games

P.O.Box 26033 Memorial PO

Thunder Bay, Ontario P7B 0B2 Canada