

GLADIATOIRES

Le jeu se compose d'un jeu de 55 cartes:

- n. 2 séries de 5 cartes qui représentent la chance avec valeur de 1 à 5 (un par joueur);
- n. 2 séries de 4 cartes qui représentent un cœur (un par joueur), et qui sont les points de vie de son propre gladiateur;
- n. 20 avantages-inconvénients cartes (V / S) qui formeront une plate-forme commune pour les deux joueurs;
- n. 14 cartes Gladatores dans un jeu commun à la fois;
- n. 2 cartes POUCE VERSO / RECTO qui servira à déterminer si le gladiateur perdant sera sauvé.

PREPARATION DU JEU

Les joueurs choisissent les cartes gladiateurs, forment un jeu et le mélangent. De même, sélectionnent les cartes Avantages / inconvénients, formant un jeu et le mélangent. Puis divisent les cartes Cœur et Chance dans le nombre et les types égales, à parts, entre les deux joueurs.

BUT DU JEU

Le but des deux joueurs est de gagner les trois premiers combats.

LE JEU

Les deux joueurs tirent un gladiateur à partir du jeu et le mettent en face d'eux. C'est le gladiateur qui fera face à un combat. Chaque joueur place autant de cartes Cœur à côté de son gladiateur, comment ils sont indiqués sur le caractère. Chaque joueur aura 3 cartes face cachée à partir du jeu Avantages / Inconvénients. Le gladiateur qui a le plus grand nombre de sabliers est le plus rapide et joue en premier. Si les deux ont le même nombre, le combat sera considéré comme contemporain. Pour faciliter vous effectuerez les deux attaques suivantes, dans lequel chaque joueur sera l'attaquant. Mais les effets seront contemporain.

Le joueur attaquant choisit une carte Avantages / Inconvénients parmi ceux en sa possession et la mettra COUVERTE près de son Gladiateur, le meme fera le joueur défenseur.

Chaque joueur fera choisir à l'autre adversaire une carte Chance de son jeu, puis mettra en face, près de son gladiateur. Maintenant, l'attaquant va ajouter la quantité d'attaque (EPEE) de son Gladiator, plus la valeur de la carte Chance face vers le haut.

Le défenseur résumera la valeur de la défense (Bouclier) de son Gladiateur, plus la valeur de la carte Chance face vers le haut. Maintenant, les deux cartes Inconvénient / Avantage à proximité de gladiateurs sont découverts : appliquer les modifications appropriées aux totaux des deux joueurs.

Vous soustrayez le total du défenseur et de l'attaquant: si le résultat est positif, ce resultat c'est le nombre de points de vie (cartes Cœur) que le défenseur perd. Si le gladiateur défenseur reste sans cartes Cœur la confrontation est terminée, et le perdant va demander la grâce de l'Empereur. Sinon maintenant les deux joueurs changent de rôle, le défenseur devient attaquant et vice versa.

Les cartes Chance utilisées sont à nouveau divisées et mélangées, les cartes Avantages / Inconvénients utilisés sont rejetés et les gladiateurs sont pêchées une autre fois pour remplacer ceux qui ont joué.

L'affrontement reprend ensuite jusqu'à ce qu'un des deux gladiateurs n'a pas epuise le points Cœur.

CARTES AVANTAGE / DÉSAVANTAGE

Effet de cartes Avantage / désavantage (valable uniquement dans le combat):

- + 1 Carte Cœur = donne un point de vie plus (pour ce mouvement) à son Gladiateur
- + 1 Carte Bouclier = donne un point à la défense de son propre gladiateur
- 1 Carte Bouclier = prend un point DEFENSE au gladiateur adversaire
- + 1 carte epee = donne un point d'attaque au propre gladiateur
- 1 Carte Epee = prend un point au gladiateur opposer.

FIN DU COMBAT

Quand un gladiateur perd tous les points vie (Cœur) est sans vie sur le sol, mais il n'est pas encore mort, son dernier espoir est que l'empereur et le public ont eu un très bon moment et seront indulgent avec lui.

LE JUGEMENT DE L'EMPEREUR

Pour savoir ce que lui va arriver, le perdant choisit entre les deux dernières cartes de jeu: POUCE RECTO et VERSO. Le gagnant doit mélanger les deux cartes et choisira le vaincu. Le résultat du jugement impérial est le suivant:

POUCE RECTO, le public et l'Empereur ont sauvé la vie du perdant, mais la gloire au vainqueur.

POUCE VERSO, pouces vers le bas, le public et l'empereur n'ont pas sauvé le perdant et le gagnant donnera son coup final. Dans les deux cas, le joueur gagnant reçoit un point de victoire. Le combat est terminée, la carte du gladiateur battu est retirée du jeu et l'arène est prêt pour un nouveau combat. Si un joueur, remportant le dernier défi, a obtenu trois victoires, le jeu se termine.