

Spielablauf

Zunächst würfeln die Spieler aus, wer sich einen Ausgang zur Aufstellung aussuchen darf. Die Aufstellungszonen des gegnerischen Spielers ist der Ausgang, der von diesem am weitesten entfernt liegt.

Anschließend platzieren sie ihre Gladiatoren, beginnend mit dem Gladiator mit der niedrigsten Initiative und aufsteigend, nicht weiter als 5 Felder von ihrem Eingang entfernt. Sind alle Gladiatoren auf diese Weise aufgestellt, beginnt die erste Runde!

Beginnend mit dem Gladiator mit der höchsten Initiative geht dessen Besitzer folgende Schritte mit ihm durch:

- Bewegung
- Nahkampf ODER Affinität
- Restbewegung

Anschließend wird nach dem Gladiator mit der nächsthöheren Initiative gesucht, und so weiter, bis alle Gladiatoren an der Reihe waren.

Nun wird geprüft, ob die Siegesbedingungen erfüllt wurden; ist dies der Fall, endet das Spiel! Ist dies nicht der Fall, beginnt erneut mit dem Gladiator mit der höchsten Initiative!

Bewegung

Immer, wenn ein Gladiator an der Reihe ist, darf er sich seinem Bewegungswert entsprechend bewegen (mit einer Bewegung von 3 könnte er sich beispielsweise 3 Felder weit bewegen).

Möchte der Charakter sich um 90° drehen, so kostet ihn dies ebenfalls jedesmal 1 Bewegungspunkt (180° wären also 2 Bewegungspunkte).

Das Klettern auf oder von höheren Ebenen ist ebenfalls deutlich umständlicher als das sture Geradeauslaufen, weshalb dies ebenfalls 2 Bewegungspunkte kostet.

Zu keiner Zeit darf sich ein Gladiator diagonal oder durch einen anderen Gladiator hindurch bewegen!

Restbewegung

Die Restbewegung, die ein Charakter nach dem Nahkampf oder der Affinität noch übrig hat, ist ebenfalls um das doppelte erschwert (also 2 Bewegungspunkte statt 1 für das normale Geradeauslaufen oder eine 90°-Drehung).

Nahkampf

Befindet sich ein Gladiator nach seiner Bewegung in direktem Kontakt (also nicht diagonal und kein Feld dazwischen) mit einem gegnerischen Gladiator, so darf er einen Schlag entsprechend seines Attackenwertes ausführen. Eine 1 bedeutet hierbei, dass er einen Grund-W6 zur Verfügung hat, wobei eine 2 bedeutet, dass er zwei Grund-W6 zur Verfügung hat.

Der Nahkampf unterliegt jedoch folgenden Modifikatoren (wende alles Zutreffende an):

- Der Angreifer steht im Rücken des Angegriffenen: +2 W6
- Der Angreifer steht in der Seite des Angegriffenen: +1 W6
- Der Angreifer steht seitlich zum Angegriffenen: -1 W6
- Der Angreifer steht oberhalb des Angegriffenen: +1 W6
- Der Angreifer steht unterhalb des Angegriffenen: -1 W6
- Der Angreifer ist von der vorteilhaften Klasse gegenüber dem Angegriffenen: Grund-W6 * 2
- Der Angreifer ist von der unvorteilhaften Klasse gegenüber dem Angegriffenen: -1 W6

Jeder Gladiator gehört einer (Gewichts-)klasse an: leicht, mittel oder schwer. Leicht schlägt Schwer aufgrund seiner Wendigkeit, verliert aber gegen die ausgewogenere Mittel-Klasse, die der brutalen Schwer-Klasse unterlegen ist.

Affinität

Jeder Gladiator ist zu einem der vier Elemente (Feuer, Wasser, Luft, Erde) affin, also steht er diesem nahe. Ein Gladiator mit einem Affinitätswert von mindestens 1 kann statt normal zuzuschlagen von seiner starken Affinität Gebrauch machen und so einen Gegner im direkten Kontakt attackieren. Affinitätsattacken erhalten, anders als Nahkampf-Attacken, weder einen Bonus (oder Malus) durch die Klassen noch durch Höhenunterschiede. An deren Stelle tritt die Affinität mit vier simplen Regeln:

- Gegner mit gleicher Affinität wie der Angreifer können nicht mittels Affinität angegriffen werden.
- Affinitätsattacken gegen das Element zur rechten der Angriffsaffinität verdoppeln ihren Schaden.
- Affinitätsattacken gegen das Element zur linken der Angriffsaffinität erhalten -1 auf ihre Würfelzahl.
- Affinitätsattacken gegen das gegenüberliegende Element der Angriffsaffinität werden normal getroffen.

Affinitätsraute:

Feuer
Erde *Wasser*
Luft

Treffer abhandeln

Wurde ein Angriff gegen einen anderen Gladiator durchgeführt, ist auf das Wurfresultat zu achten. Je nach Wurf wurden unterschiedliche Körperteile des Gegners getroffen.

Grundsätzlich gilt:

- 1 trifft den Kopf (bei drei oder mehr Treffern -1 Affinität),
- 2-3 trifft den Körper (pro Treffer -1 Lebenspunkte),
- 4 trifft die Arme (bei drei oder mehr Treffern -1 Attacke),
- 5-6 trifft die Beine (pro Treffer -1 Bewegung).

Ist der getroffene Profilwert des Charakters bereits auf 0 gesunken, wird stattdessen der Körper getroffen. Sind die Lebenspunkte auf 0 gesunken, wird der Gladiator augenblicklich entfernt. Darüber hinaus besitzen die meisten Gladiatoren eine oder mehrere Kombo-Attacken, die zusätzlichen Regeln unterliegen, wie auf der Profilkarte vermerkt.

Mit mehr als zwei Spielern spielen

Natürlich kann auch mit deutlich mehr als zwei Spielern gespielt werden! Folgende Dinge sind zu beachten:

- verteilt die insgesamt vier W6 zur Geländeaufstellung entsprechend
- das Gladiatorenlimit pro Spieler ändert sich! Bei 3 Spielern: 4 (max. 235 Punkte); bei 4 Spielern: 3 (max. 175 Punkte); bei 5-6 Spielern: 2 (max. 120 Punkte); bei 7-10 Spielern: 1 (max. 100 Punkte).
- sorgt so gut wie möglich dafür, dass der Abstand der Aufstellungszonen zu Beginn maximal ist
- verteilt die IDs zur Auswahl fair! Konsultiert dazu folgende Tabellen (Standard-Auswahl):

3 Spieler:

Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3
1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34, 37, 40, 43, 46, 49, 52, 55, 58, 61, 64, 67, 70	2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35, 38, 41, 44, 47, 50, 53, 56, 59, 62, 65, 68	3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36, 39, 42, 45, 48, 51, 54, 57, 60, 63, 66, 69

4 Spieler:

Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, 37, 41, 45, 49, 53, 57, 61, 65, 69	2, 6, 10, 14, 18, 22, 26, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 54, 58, 62, 66, 70	3, 7, 11, 15, 19, 23, 27, 31, 35, 39, 43, 47, 51, 55, 59, 63, 67	4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44, 48, 52, 56, 60, 64, 68

5 Spieler:

Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5
1, 6, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41, 46, 51, 56, 61, 66	2, 7, 12, 17, 22, 27, 32, 37, 42, 47, 52, 57, 62, 67	3, 8, 13, 18, 23, 28, 33, 38, 43, 48, 53, 58, 63, 68	4, 9, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49, 54, 59, 64, 69	5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70

6 Spieler:

Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5	Spieler 6
1, 7, 13, 19, 25, 31, 37, 43, 49, 55, 61, 67	2, 8, 14, 20, 26, 32, 38, 44, 50, 56, 62, 68	3, 9, 15, 21, 27, 33, 39, 45, 51, 57, 63, 69	4, 10, 16, 22, 28, 34, 40, 46, 52, 58, 64	5, 11, 17, 23, 29, 35, 41, 47, 53, 59, 65	6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60, 66

7 Spieler:

Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5	Spieler 6	Spieler 7
1, 8, 15, 22, 29, 36, 43, 50, 57, 64	2, 9, 16, 23, 30, 37, 44, 51, 58, 65	3, 10, 17, 24, 31, 38, 45, 52, 59, 66	4, 11, 18, 25, 32, 39, 46, 53, 60, 67	5, 12, 19, 26, 33, 40, 47, 54, 61, 68	6, 13, 20, 27, 34, 41, 48, 55, 62, 69	7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56, 63, 70

Referenzseite

Alle wichtigen Informationen auf einen Blick!

Spielablauf:

- Runde
 - Gladiator mit höchster Initiative beginnt
 - Bewegung entsprechend Bewegungswert
 - 1 Feld = 1 Bewegungspunkt, 90° Drehung = 1 Bewegungspunkt
 - Nahkampf ODER Affinität
 - Restbewegung (restlicher Bewegungswert, doppelte Bewegungspunkte benötigt)
 - Weiter mit Gladiator mit nächsthöherem Initiativewert
- Überprüft, ob Siegesbedingungen erfüllt wurden
- Wenn nicht: Neue Runde

Nahkampfboni/-mali:

- Attacke von hinten: +2
- Attacke von der Seite: +1
- Attacke zur Seite: -1
- Attacke von oben: +1
- Attacke nach unten: -1
- Attacke gegen vorteilhafte Klasse: Attackenwert *2
- Attacke gegen unvorteilhafte Klasse: Attackenwert -1

Klassenverhältnis:

leicht < mittel < schwer < leicht

Affinitätsboni/-mali:

- Attacke von hinten: +2
- Attacke von der Seite: +1
- Attacke zur Seite: -1
- Attacke gegen vorteilhafte Affinität: Attackenwert *2
- Attacke gegen unvorteilhafte Affinität: Attackenwert -1

Typ / gegen	Feuer	Wasser	Luft	Erde
Feuer	Kein Schaden	Unvorteilhaft	Kein Bonus/Malus	Vorteilhaft
Wasser	Vorteilhaft	Kein Schaden	Unvorteilhaft	Kein Bonus/Malus
Luft	Kein Bonus/Malus	Vorteilhaft	Kein Schaden	Unvorteilhaft
Erde	Unvorteilhaft	Kein Bonus/Malus	Vorteilhaft	Kein Schaden