Clash Of The Gladiators

Un gioco di Reiner Knizia per 2-5 giocatori dai 10 anni in su

Traduzione di Michele Lo Mundo (michelelomundo@libero.it)

Contenuti di gioco

- Un piano di gioco
- 60 tessere Gladiatore (8 Gladiatori con Lancia, 8 Gladiatori con Rete, 28 Gladiatori con Spada, 8 Gladiatori con Scudo, 8 Gladiatori con Tridente)
- 12 tessere Animale
- 20 basi in plastica (in 5 colori)
- 5 dadi speciali
- 12 segnalini in legno "Ferita"
- 1 disco di Battaglia

Preparazione

Prima dell'inizio della prima partita, separate con attenzione le tessere Gladiatore e Animale dai relativi fogli. Disponete il piano di gioco al centro del tavolo. Dividete le tessere Gladiatore per tipo e disponetele in pile separate vicino al piano di gioco. Mescolate le tessere Animale senza guardarle e disponetele in una pila accanto al piano di gioco. L'area sul tavolo innanzi ad ogni giocatore rappresenta il suo recinto personale. Ogni giocatore sceglie un colore e riceve il numero appropriato di basi in plastica, a seconda del numero di giocatori:

2 Giocatori	*3 Giocatori*	*4 Giocatori*	*5 Giocatori*
4	*4*	*3*	*3*

Scopo del gioco

I giocatori mandano le proprie squadre di gladiatori a combattere nell'arena e tentano di farli rimanere in gioco il più a lungo possibile, sconfiggendo il maggior numero possibile di gladiatori avversari e bestie feroci. La partita termina quando rimangono nell'arena solo i gladiatori di un giocatore. A questo punto, ogni giocatore ottiene 1 punto vittoria per ogni suo gladiatore sopravvissuto, 1 punto vittoria per ogni gladiatore avversario da esso sconfitto, e 2 punti vittoria per ogni animale sconfitto.

Ingresso nell'arena

Inizia il giocatore più anziano. Egli prende una base in plastica del colore scelto e la piazza in una casella vuota del piano di gioco a sua scelta. Dopo, sceglie un gladiatore da una delle pile accanto al piano di gioco e lo mette sulla base in plastica appena piazzata. Gli altri giocatori seguono, allo stesso modo, in senso orario, iniziando a formare le proprie squadre di gladiatori. I giocatori continuano a scegliere i gladiatori in senso orario. A partire dal secondo round, i giocatori possono aggiungere un gladiatore ad una propria squadra già esistente, o iniziare a formare una squadra nuova piazzando una nuova base in plastica in uno spazio vuoto del piano di gioco e scegliendo il primo gladiatore da mettere su di essa. Quando sono stati scelti tutti i gladiatori di un tipo, i giocatori devono scegliere quelli rimanenti. Per cui, i giocatori possono in seguito fare delle scelte limitate. Una volta piazzati, i gladiatori non possono essere spostati o rimossi. Inoltre, le basi in plastica dei gladiatori non possono essere spostate o rimosse durante l'ingresso nell'arena. L'ingresso nell'arena termina quando i giocatori hanno piazzato tutte le proprie basi in plastica e le hanno riempite con 4 gladiatori ciascuna. I gladiatori non scelti vengono riposti nella scatola. Ora gli animali fanno il loro ingresso nell'arena. Iniziando nuovamente dal giocatore più anziano e seguendo in senso orario, ogni giocatore pesca la tessera Animale in cima alla pila posta accanto al piano di gioco e la piazza scoperta in uno spazio vuoto a sua scelta del piano di gioco. Quando tutti gli spazi sono stati occupati, piazzate gli animali rimasti a faccia in su accanto al piano di gioco.

La lotta tra i gladiatori

Il giocatore più anziano inizia la lotta tra i gladiatori. Gli altri seguono in senso orario.

Al proprio turno, un giocatore **deve** attaccare una squadra di gladiatori avversari o un animale con una delle proprie squadre di gladiatori. Egli può attaccare una squadra avversaria o un animale in uno spazio adiacente. Egli può decidere di muovere la propria squadra attaccante prima dell'attacco. Per far questo, deve verificarsi una o entrambe delle seguenti condizioni:

1. La squadra attaccante non ha animali o squadre avversarie negli spazi adiacenti.
2. La squadra attaccante è composta da 3 o meno gladiatori.

In entrambi i casi, il giocatore può muovere una squadra di un numero qualsiasi di spazi liberi finchè non raggiunge uno spazio vuoto che abbia uno spazio adiacente contenente un animale o una squadra avversaria. Egli non può attraversare uno spazio contenente un animale o un'altra squadra.
NOTA: un giocatore può sempre decidere con quale squadra attaccare, ma deve attaccare!
Per indicare l'attacco, egli piazza il disco di battaglia tra la sua squadra attaccante e l'animale o squadra avversaria attaccata. Egli piazza il disco di battaglia con la punta della spada rivolta verso il difensore.

(Il rosso attacca il giallo)

La Battaglia

Le battagli si risolvono con un tiro di dadi per l'attaccante ed un tiro di dadi per il difensore.
Le 6 facce dei dadi indicano 3 diversi risultati:
1 faccia indica **un colpo mortale – 2 stelle rosse**
2 facce indicano **un colpo semplice – 1 stella gialla**
3 facce indicano **un colpo mancato – faccia vuota**

Ci sono **cinque** diverse categorie di gladiatori che possono essere coinvolti in una battaglia:
Il **Gladiatore con la Lancia** determina quale squadra tirerà i dadi per prima.
Il **Gladiatore con la Rete** può neutralizzare un gladiatore avversario.
Per ogni **Gladiatore con la Spada** il giocatore tira un dado in più.
Il **Gladiatore con il Tridente** determina se un giocatore può ritirare i dadi o meno.
Il **Gladiatore con lo Scudo** può proteggere un gladiatore da un colpo semplice (i colpi mortali non possono mai essere evitati)

Gladiatore con la Lancia

Gladiatore con la Rete

Gladiatore con la Spada

Gladiatore con il Tridente

Gladiatore con lo Scudo

Come si svolge la battaglia?

<u>Combattimento tra due squadre di gladiatori</u>

- Come prima cosa, i giocatori devono determinare quale squadra tirerà i dadi per prima. La squadra con il maggior numero di ***Gladiatori con la Lancia*** tira i dadi per prima. Se le due squadre hanno lo stesso numero di ***Gladiatori con la Lancia***, tirerà i dadi per prima la squadra attaccante.
- Dopo si attivano i ***Gladiatori con la Rete***. Se la squadra che tira i dadi per prima ha uno o più Gladiatori con la Rete, il giocatore **deve** neutralizzare uno o più gladiatori della squadra avversaria. Per ogni gladiatore con la Rete nella sua squadra, egli sceglie un gladiatore della squadra avversaria e lo neutralizza togliendolo dalla base in plastica e piazzandolo accanto alla base stessa, nello stesso spazio. Questo gladiatori **non sono attivi** e non giocano alcun ruolo in questa battaglia. Dopo, l'avversario fa lo stesso per ogni Gladiatore con la Rete presente nella sua squadra (non neutralizzato). I gladiatori non neutralizzati sono i gladiatori **attivi** in battaglia e gli unici che possono usare le proprie abilità per il resto della battaglia.
- Ora i giocatori tirano i dadi. Il giocatore che tira i dadi per primo prende in mano il numero appropriato di dadi. Questo numero è determinato secondo il metodo seguente: un dado per la squadra, indipendentemente se la squadra ha gladiatori attivi o meno, più un dado per ogni ***Gladiatore con la Spada*** **attivo** presente nella squadra. Il giocatore tira questi dadi una volta sola.
- Se un giocatore nella sua squadra ha più ***Gladiatori con il Tridente*** di quelli della squadra avversaria, gli **può** tirare i dadi una seconda volta. Se sceglie di ritirare i dadi, egli deve tirare nuovamente tutti i dadi e accettare il risultato del secondo tiro. Il primo tiro viene ignorato, persino se aveva prodotto un risultato migliore del secondo.
- Dopo che sono stati tirati i dadi (o ritirati), vengono coinvolti i ***Gladiatori con lo Scudo*** **avversari.** Ogni Gladiatore con lo Scudo protegge la squadra da un colpo semplice (stella gialla). Metti questi dadi da parte: non avranno alcun effetto nella battaglia. Come menzionato sopra, i gladiatori con la spada non sono i grado di parare un colpo mortale (2 stelle rosse).

Breve riassunto dei 5 gladiatori

- *La squadra con **più Gladiatori con la Lancia tira per prima.** Se le due squadre hanno lo stesso numero di gladiatori con la spada, tira per primo l'attaccante.*
- ***Ogni Gladiatore con la Rete attivo** neutralizza **uno** dei gladiatori avversari. I gladiatori neutralizzati non vengono coinvolti in **questa battaglia.***
- *Per ogni **Gladiatore con la Spada attivo,** il giocatore tira **un dado.***
- *La squadra con più **Gladiatori con il Tridente attivi può** ritirare i dadi **un'altra volta.** Il giocatore deve ritirare **tutti i dadi** consentiti e accettare il secondo risultato.*
- ***Ogni Gladiatore con lo Scudo attivo** protegge la sua squadra da **un** colpo semplice. Non c'è protezione contro un **colpo mortale.***

- Infine, il giocatore risolve il tiro di dadi effettuato. Per ogni colpo mortale, il giocatore che lo subisce deve dare al giocatore che ha tirato i dadi 1 gladiatore. Per ogni colpo semplice, il giocatore che ha tirato i dadi mette un segnalino "Ferita" (una stella gialla) nella casella del suo avversario. Se c'è solo un segnalino "Ferita" nella casella (comprese le stelle delle battaglie precedenti), non accade nulla e il segnalino "Ferita" rimane lì fino alla prossima battaglia. Se ci sono 2 o più segnalini "Ferita" nella casella (incluse le stelle delle battaglie precedenti), il giocatore con i segnalini nella sua casella deve dare al giocatore che lo ha attaccato 1 gladiatore per ogni 2 Ferite presenti nella sua casella. Per ogni gladiatore perso, egli rimuove due segnalini, e li rimette nella riserva.
- In tutti i casi, il giocatore che perde un gladiatore sceglie quale gladiatore dare al suo avversario. Egli deve sceglierne uno dalla squadra coinvolta nella battaglia. Il suo avversario piazza il gladiatore che ha ricevuto nel suo recinto personale.
  Nota: il giocatore che perde il gladiatore può decidere di dare al suo avversario un gladiatore inattivo!
- Ora il secondo giocatore tira i dadi. Egli tira i dadi, può fare un secondo tiro (in base alla presenza dei Gladiatori con il Tridente), mette da parte i dadi con i colpi semplici parati dagli scudi avversari, e risolve il tiro proprio come il primo giocatore.

Nota: I Gladiatori con la Lancia e i Gladiatori con la Rete non hanno alcun ruolo in questa parte della battaglia, tranne che come vittime.

Esempio: il rosso sfida il giallo in battaglia

Sebbene il rosso abbaia attaccato il giallo, il giallo tira per primo (più Gladiatori con Lancia). Prima di tirare i dadi, i Gladiatori con la Rete si attivano. Il Rosso ne ha uno e sceglie un Gladiatore con la Spada giallo rendendolo inattivo. Ora i giocatori tirano i dadi.

Il Giallo tira due dadi ed ottiene:

In conseguenza di questo tiro, piazza un segnalino Ferita nella casella del giocatore Rosso

Ora il giocatore Rosso tira 3 dadi :

Poiché egli possiede più Gladiatori con il Tridente, egli può effettuare un secondo tiro. Decide di ritirare e migliora il suo risultato in:

Anche se il suo secondo tiro fosse stato meno valido del primo, egli avrebbe dovuto accettare ugualmente il secondo risultato. Effetto del secondo tiro: un dado con una stella gialla è messo da parte poiché è stato parato dal Gladiatore con lo Scudo. Egli ora piazza due segnalni Ferita nella casella del Giallo (1 per ogni stella sui dadi rimasti). Il Giallo deve ora dare al Rosso un gladiatore a sua scelta per i due segnalini Ferita nella sua casella. Egli dà al Rosso il Gladiatore con la Lancia e rimette i due segnalini Ferita nella riserva. Il rosso mette il Gladiatore con la Lancia nel suo recinto. Il Giallo mette il suo Gladiatore con la Spada nuovamente sulla base in plastica. La battaglia è terminata.

Quando viene sconfitto l'ultimo gladiatore di una squadra, la base in plastica viene rimossa e la battaglia termina, persino se la squadra non ha ancora tirato i dadi. La squadra sconfitta non tira i dadi in questo caso. I segnalini Ferita rimasti si mettono nuovamente nella riserva. La squadra (o l'animale, vedi sotto), che ha vinto la battaglia deve ora spostarsi nella casella liberata dalla squadra sconfitta o dall'animale (i segnalini Ferita si spostano con la squadra o con l'animale).

<u>Combattimento tra una squadra di Gladiatori e un animale</u>

Invece di attaccare una squadra di gladiatori avversari con una delle proprie squadre, un giocatore può attaccare un animale. Un animale si comporta in modo simile ad una squadra di gladiatori, e usa i loro stessi simboli a rappresentare le diverse abilità. La battaglia si svolge in modo molto simile ad una battaglia tra gladiatori, con le seguenti differenze:

- Gli animali non hanno il simbolo della Rete.
- Contro un animale, una squadra di gladiatori non può usare i Gladiatori con la Rete.
- Gli animali tirano un dado per ogni simbolo Spada. Gli animali non ottengono un dado aggiuntivo per la "squadra".
- Contro un animale, un colpo mortale conta come 2 colpi semplici: per ogni colpo mortale, il giocatore piazza nella casella dell'animale 2 stelle gialle. Ricorda tuttavia, che uno Scudo non protegge dai colpi mortali.

La battaglia si svolge in modo simile a quella tra due squadre di gladiatori, ed il giocatore alla sinistra dell'attaccante tirerà i dadi per l'animale. Fate riferimento ai simboli sulla tessera Animale e sulle tessere Gladiatore della squadra attaccante per determinare chi tira per primo, chi può ritirare i dadi, quali attacchi vengono parati con lo Scudo, e quanti dadi vengono tirati (la squadra di gladiatori ottiene sempre un dado extra per essere in gruppo). Il numero sulla tessera Animale indica i colpi necessari per ucciderlo. Quando l'animale ha quel determinato numero di segnalini Ferita nella sua casella, il giocatore che gli ha inflitto l'ultimo colpo mette la tessera Animale in questione nel suo recinto. Quando un animale sconfigge dei gladiatori in una squadra, questi gladiatori sono **rimossi dal gioco**. Il giocatore che tira per l'animale non riceve i gladiatori uccisi. Se un animale sconfigge l'ultimo gladiatore in una squadra, l'animale in questione si sposta nella casella lasciata dalla squadra eliminata.

Un giocatore non ha più gladiatori

Quando un giocatore perde il suo ultimo gladiatore, egli continua a giocare. Al suo turno, egli può scegliere un animale sul piano di gioco e attaccare come se fosse una sua squadra di gladiatori. Egli può anche scegliere una delle tessere Animale messe a faccia in su vicino alla mappa, piazzarla su qualsiasi casella vuota e attaccare con questa. Il giocatore riceve tutti i gladiatori e gli animali uccisi con un animale in tal modo e li dispone nel suo recinto personale come se li avesse ucciso con una sua squadra di gladiatori.
Nota: quando un giocatore attacca in questo modo con un animale, l'animale non diventa suo. Gli altri giocatori senza gladiatori possono scegliere di attaccare, al proprio turno, con lo stesso animale. Allo stesso modo, al suo prossimo turno di gioco, il giocatore può decidere di attaccare con un animale diverso o con lo stesso animale, a sua scelta.

Fine del turno di un giocatore

Il giocatore che ha eseguito l'attacco dà il disco di battaglia al giocatore alla sua sinistra, terminando il turno. Questo giocatore sceglie una delle sue squadre per attaccare una squadra avversaria o un animale. Egli non deve necessariamente attaccare una squadra che lo ha attaccato in un turno precedente, ma se vuole può farlo.

Fine del gioco

La partita termina quando soltanto un giocatore ha dei gladiatori sopravvissuti nell'arena. Questo giocatore prende i suoi gladiatori rimasti sul piano di gioco e li dispone nel suo recinto. La partita termina inoltre quando sono stati uccisi tutti i 12 animali. In questo caso tutti i giocatori con dei gladiatori sopravvissuti nell'arena riprendono i propri gladiatori e li mettono nel proprio recinto.
Ora i giocatori determinano i rispettivi punti. **Ogni gladiatore nel proprio recinto vale 1 punto vittoria, mentre ogni animale vale 2 punti vittoria.** Il giocatore con più punti è il vincitore.

Gladiatore con la Lancia	***Gladiatore con la Rete***	***Gladiatore con la Spada***	***Gladiatore con il Tridente***	***Gladiatore con lo Scudo***
*La squadra con **più Gladiatori con la Lancia tira per prima.** Se le due squadre hanno lo stesso numero di gladiatori con la spada, tira per primo l'attaccante.*	***Ogni Gladiatore con la Rete attivo** neutralizza **uno** dei gladiatori avversari. I gladiatori neutralizzati non vengono coinvolti in **questa battaglia.***	*Per ogni **Gladiatore con la Spada attivo,** il giocatore tira **un dado.***	*La squadra con più **Gladiatori con il Tridente attivi può** ritirare i dadi **un'altra volta.** Il giocatore deve ritirare **tutti i dadi** consentiti e accettare il secondo risultato.*	***Ogni Gladiatore con lo Scudo attivo** protegge la sua squadra da **un** colpo semplice. Non c'è protezione contro un **colpo mortale.***