

GLADIATORI

NUOVA
VERSIONE!

Componenti

Carte con il dorso **Verde**: 16 carte Azione (4 set), 8 carte copertura (4 set).

Carte con il dorso **Rosso** (carte combattimento): 32 carte da 1-Energia, 32 carte da 0-Energia, 4 carte Finta, 32 carte Mosse Speciali.

Carte con il dorso **Blu**: 18 carte oggetto.

Segnalini: 4 segnalini PV giocatore (1 disco di ciascun colore), 18 segnalini di status (9 cubi grigi e 9 cubi bianchi).

Altro: 4 carte memo, 4 blocchi di schede personaggio, 8 miniature di metallo, 1 regolamento, 3 dadi da 6.

Preparazione del gioco

Questa schema di preparazione è per **4 giocatori**, quando si gioca in 3 o 2 giocatori occorre leggere il paragrafo **REGOLE PER UN NUMERO DIVERSO DI GIOCATORI**.

Determinate l'ordine di gioco. Ogni giocatore sceglie un colore e le caratteristiche di un Gladiatore dalla Tabella Gladiatori. Quindi ogni giocatore prende dalla scatola:

- Carte a dorso verde: le 4 carte Azione, 1 di ciascun tipo.
- Carte a dorso rosso: le carte da 1-Energia, da 0-Energia, e le carte Finta come indicato dalla Tabella Gladiatori per il proprio Gladiatore.
- Carte a dorso Blu: le due carte oggetto come indicato nella Tabella Gladiatori. Queste carte vanno piazzate scoperte dinanzi a sé. *Nota: Spada 2-1 indica la Spada con Attacco +2 e Difesa +1.*
- Le 2 carte copertura raffiguranti il proprio Gladiatore: la carta colorata andrà piazzata sotto il proprio mazzo dei Punti Ferita (PF), mentre quella in bianco e nero sotto la propria pila degli scarti (guarda la figura qui sotto).
- Una scheda personaggio dove segnare le abilità e capacità del

proprio Gladiatore (i Poteri si utilizzano nel gioco avanzato): il giocatore deve scrivere nella prima colonna (indicata da "0") i propri valori iniziali presi dalla tabella Gladiatori.







- Uno schermo del proprio colore che serve a nascondere la propria scheda agli altri giocatori.
- Un dischetto Punti Vittoria (PV) che va piazzato nella posizione 10 nella scala dei PV disegnata intorno all'Arena (il primo giocatore va messo in alto, poi il secondo, il terzo, e il quarto).
- Una miniatura del Gladiatore che si piazza in una delle posizioni iniziali indicate dal simbolo .
- Piazzate il tabellone Arena al centro del tavolo.

Tabella Gladiatori

I giocatori possono scegliere tra i seguenti 4 Gladiatori:

	Secutor	Mirmillo	Thraex	Hoplomachus
Resistenza 	7	8	5	6
Offesa 	5	4	5	5
Guardia 	5	4	5	4
Sangue 	5	4	8	4
Velocità 	5	4	4	7
1-Energia	6	5	6	1
0-Energia	1	7	6	8
Finta	0	0	0	0
Mosse Speciali	1-3-5	2-5-7	3-6	2-3-4-5-8
Poteri	5-6-7	3-6-9	2-6-9	1-3-4-7
Oggetto 1	Spada 2-1	Spada 3-0	Lancia 3-0	Spada 3-1
Oggetto 2	Scudo 1-2	Elmo 0-2	Scudo 1-3	Braccio 0-2

Organizzare il tavolo

Questo è un esempio di come organizzare le cose sul tavolo da gioco



scheda personaggio



Concetti di gioco

Abilità

Ogni Gladiatore ha 3 Abilità: **Offensa** (♣) e **Guardia** (♥) che danno rispettivamente un bonus all'Attacco e alla Difesa, e la **Resistenza** (♠) che serve a recuperare le statistiche utilizzate. Ogni volta che un'Abilità viene utilizzata, il suo valore scende di 1 fino ad un minimo di 0.

Esempio: Un'Offesa di 5, dà un bonus di +5 all'Attacco. Dopo che viene utilizzata, il valore scende a 4.

Capacità

Ogni Gladiatore ha 2 Capacità: il **Sangue** (♠) permette al giocatore di riutilizzare le carte Azione e di potenziare l'Azione Furia. La **Velocità** (♣) consente di fare movimenti addizionali e migliorare l'Azione Parata. Ogni volta che una Capacità viene utilizzata il suo valore va diminuito proporzionalmente ai punti usati. Le Capacità differiscono infatti dalle Abilità perché è possibile spendere più punti in una volta.

Elementi del personaggio

Ogni volta che le regole dichiarano di spendere 1 **Elemento del Personaggio** (♣) il giocatore deve diminuire di 1 un'Abilità o una Capacità (fino ad un minimo di 0) o scartare 1 carta dalla propria mano alla Pila degli Scarti. Ogni volta invece che le regole dichiarano di guadagnare 1 Elemento del Personaggio (♣), il giocatore può aumentare una propria Abilità o una propria Capacità di 1 punto (non oltre però i valori iniziali), o prendere 1 carta dalla propria Pila degli Scarti e metterla nella propria mano.

Sequenza di gioco

Il gioco è diviso in turni. Ogni Turno consiste di 4 Fasi di gioco: **Preparazione del Mazzo**, (Prima) **Azione**, (Seconda) **Azione**, e **Pulitura**. Il gioco finisce quando un solo Gladiatore rimane vivo oppure alla fine del sesto Turno.

Preparazione del Mazzo

Tutti i giocatori prendono le carte che hanno disponibili, escludendo quindi quelle che sono nella Pila degli scarti e gli Oggetti. Scelgono quindi le carte a dorso Rosso e/o Verde che vogliono utilizzare nel Turno di gioco corrente e le prendono in mano. Tutte le carte rimanenti vanno piazzate a faccia in giù sotto la Carta Copertura a colori davanti al giocatore, e formano il Mazzo dei Punti Ferita.

Prima Azione

Durante questa Fase i giocatori agiscono uno alla volta in ordine crescente di Punti Vittoria: il giocatore con meno PV gioca per primo. I PV sono indicati dalla scala numerica posta intorno al tabellone dell'Arena. In caso di parità, il giocatore con il segnalino dei PV più in alto agisce per primo. Ogni giocatore esegue tutti i passaggi della Fase Azione prima di lasciare la mano al giocatore successivo. I passaggi della Fase Azione sono:

A. BILANCIAMENTO

Il giocatore può rimuovere 1 o più cubetti Sbilanciamento (cubetti bianchi) dal proprio Gladiatore pagando 2 Elementi del Personaggio (♣) per ogni cubetto rimosso. Se il Gladiatore è a terra deve rimuovere TUTTI i cubetti per tornare in piedi; se questo avviene può orientare la propria miniatura come preferisce.

B. SPRINT

Per ogni Punto Velocità (♣) speso, il giocatore può muovere la propria miniatura di 1 Esagono. Per ogni Esagono mosso può inoltre ruotare la miniatura di 1 lato di Esagono (60 gradi) senza costi addizionali. Inoltre 1 Punto Velocità può essere speso invece che per muovere di 1 Esagono per ruotare liberamente la miniatura (fino a 180 gradi). E' possibile spostarsi in un qualsiasi Esagono dell'Arena, inclusi quelli parziali, a patto che non sia occupato da altri Gladiatori.

C. CARTA AZIONE

Il giocatore sceglie una **carta Azione** dalla propria mano e la gioca dinanzi a sé con la faccia coperta e ruotata di 90 gradi. Se ha già altre proprie carte Azione poste sul tavolo, deve piazzarla alla loro destra.

Alternativamente, il giocatore può scegliere di riutilizzare una delle proprie carte già sul tavolo a patto che siano dritte (non ruotate). Per far ciò il giocatore deve pagare 1 Punto Sangue + 1 punto Sangue per ogni carta Azione presente sul tavolo alla destra della carta selezionata e ruotare la carta in questione di 90 gradi.

Se il giocatore non può o non vuole giocare alcuna carta Azione, la Fase finisce immediatamente (vai al passaggio **L. SCARTI**).

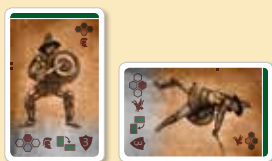
D. CARTE COMBATTIMENTO

Il giocatore può giocare dalla propria mano un qualsiasi numero di carte combattimento (dorso Rosso) e piazzarle coperte di fronte a sé.

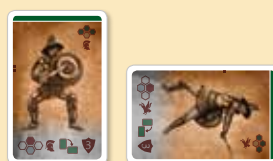
E. RISOLUZIONE DELL'AZIONE

Il giocatore dichiara il bersaglio del proprio attacco. Per far ciò deve aver giocato un'Azione Forza, Destrezza, o Furia e deve avere la propria miniatura piazzata nell'Arena di fronte alla mi-

Giocare una carta Azione: Esempio



Le carte del giocatore già sul tavolo



Il giocatore può giocare una nuova carta Azione dalla propria mano piazzandola ruotata di 90° a destra delle altre carte.



Alternativamente può riutilizzare una carta già sul tavolo (non ruotata). Questo costa 2 punti Sangue, visto che è la seconda carta da destra verso sinistra.

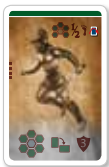
niatura bersaglio, come indicato dal diagramma presente sulla carta (guarda la figura a destra).



Alternativamente il giocatore può scegliere una risoluzione dell'Azione differente, che dipende dalla carta Azione giocata:



Recupero - Si può fare con qualsiasi carta Azione - Il giocatore guadagna 3 Elementi del Personaggio . Se non lo è già, la carta Azione va messa coperta. Vai direttamente al passaggio **L. SCARTI**.



Muovi - Si può dare solo con la carta Azione Movimento - Il Gladiatore può spostarsi fino a 3 esagoni seguendo le normali regole del movimento, ma senza spendere alcun punto Velocità. Metti la carta Azione scoperta. Vai direttamente al passaggio **L. SCARTI**.



Coopera - Si può fare con qualsiasi carta Azione eccetto la carta Movimento - Il Gladiatore coordina il proprio attacco con quello di un altro Gladiatore che attaccherà lo stesso bersaglio durante la sua prossima Azione. Entrambi i Gladiatori devono essere d'accordo per cooperare e devono attaccare il bersaglio all'interno del suo diagramma difensivo (non alle spalle). Calcola il valore di Attacco come specificato in H. **VALORE DI ATTACCO**: per ogni 4 punti il Gladiatore che viene aiutato otterrà un bonus di +1 al proprio attacco. Dopo aver determinato il bonus, vai direttamente al passaggio **L. SCARTI**.

F. CARTA AZIONE DEL DIFENSORE

Il Difensore, che è il giocatore che controlla il Gladiatore che viene attaccato, può scegliere una carta Azione dalla propria mano o tra quelle che ha già giocato, seguendo la stessa procedura descritta per l'attaccante in C. **CARTA AZIONE**, ma includendo nella scelta anche **le carte sul tavolo ruotate**. Per essere giocata, la carta Azione scelta deve comprendere nel diagramma difensivo indicato in alto a destra l'esagono da cui proviene l'attacco. Questo diagramma mostra le posizioni difendibili e ne esistono due tipi, vedi la figura a destra.



Se il Difensore non vuole giocare una carta Azione o non può farlo perché non ha carte disponibili, il suo Gladiatore è considerato **sorpreso**: in questo caso non può giocare carte e si va direttamente al passaggio **H. VALORE DI ATTACCO**. Un Gladiatore sorpreso può difendersi solo con i propri Oggetti e con la propria Abilità Guardia.

G. CARTE COMBATTIMENTO DEL DIFENSORE

Il difensore può giocare dalla propria mano un qualsiasi numero di carte Combattimento (dorso Rosso) e piazzarle coperte di fronte a sé.

H. VALORE DI ATTACCO

L'attaccante **rivela le carte giocate** (carta Azione e carte Combattimento). Le carte Mosse Speciali (quelle con la barra gialla in alto) giocate hanno effetto. Queste carte sono descritte successivamente in questo regolamento. Il valore di Attacco si ottiene sommando il valore derivante dalla carta azione giocata, dalle

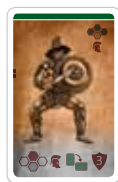
Significato delle carte sul tavolo



- A) Carta usata in difesa.
- B) Carta usata in un Recupero.
- C) Carta usata in un Attacco, Cooperazione, o Movimento.
- D) Carta appena giocata e ancora in uso.

carte oggetto, e (facoltativo) dall'abilità Offesa.

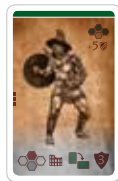
➔ A seconda della **carta Azione** giocata si ottiene un certo valore di Attacco:



Forza : il Gladiatore guadagna +1 all'Attacco per ogni carta con Energia 1 giocata (carte con la linea viola in alto).



Destrezza : il Gladiatore guadagna +1 all'Attacco per ogni 2 carte che ha in mano (sia con il dorso rosso che verde).



Furia : il Gladiatore guadagna +3 all'Attacco per ogni punto Sangue speso (fino ad un massimo di 3 punti Sangue).

➔ Entrambe le **carte oggetto** del Gladiatore sul tavolo danno un bonus di Attacco che è uguale al numero posto vicino al simbolo .

Per esempio, nell'attacco di Forza sottostante, il valore di Attacco ottiene +2 dalla carta Azione e +4 dalle carte oggetto.



➔ Infine il giocatore può aggiungere al valore di Attacco il proprio valore dell'**abilità Offesa**. Se lo fa, l'abilità dimi-

nuisse di 1 punto.

Per esempio continuando l'esempio di sopra, il valore di attacco sarebbe: +2 per la carta Azione Forza, +4 per le carte oggetto, e +3 per l'abilità Offesa = 9 di Attacco.



+3

Il giocatore usa l'abilità Offesa per aggiungere +3 al proprio valore di Attacco. Dopodiché l'abilità scende a 2

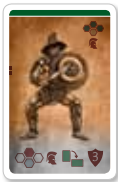
Se il valore di Attacco ottenuto **non è positivo**, l'attacco non ha successo e vai direttamente al passaggio **L. SCARTI**.

I. VALORE DI DIFESA

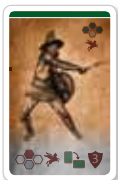
Il difensore **rivela le carte giocate** (carta Azione e carte Combattimento). Le carte Mosse Speciali giocate hanno effetto.

Il valore di Difesa si ottiene sommando il valore derivante dalla carta azione giocata, dalle carte oggetto, e (facoltativo) dall'abilità Guardia. In aggiunta può essere applicato un bonus per l'uguaglianza di Azione.

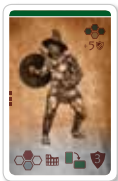
➔ A seconda della **carta Azione** giocata si ottiene un certo valore di Difesa:



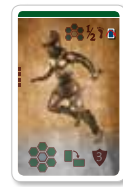
Forza : il Gladiatore guadagna +2 alla Difesa per ogni carta combattimento di energia 1 (barra viola in alto) giocata..



Destrezza : il Gladiatore guadagna +1 alla Difesa per ogni 2 carte che ha in mano (sia a dorso rosso che verde).



Furia : il Gladiatore guadagna +5 alla Difesa.



Schivata (Movimento): il Gladiatore guadagna +1 alla Difesa per ogni punto Velocità speso fino ad un massimo di 3 punti spendibili. In aggiunta il valore di Attacco dell'avversario è dimezzato (per difetto).

➔ Entrambe le **carte oggetto** del Gladiatore sul tavolo danno un bonus di Difesa che è uguale al numero posto vicino al simbolo .

➔ Infine il Difensore può aggiungere alla Difesa il proprio valore dell'**abilità Guardia**. Se lo fa, l'abilità diminuisce di 1 punto.

➔ Se il Difensore gioca la stessa carta dell'Attaccante ottiene un bonus di +5 alla propria Difesa (**uguaglianza di azione**).

Nell'esempio qui sotto il valore di Difesa è: +3 (per la Destrezza), +4 (carte oggetto), +4 (Guardia) = 11.



+4

Il giocatore usa la propria abilità Guardia e aggiunge +4 alla Difesa. L'abilità scende a 3.

Attacco alle spalle

Quando un Gladiatore fronteggia uno dei tre esagoni di dietro del suo avversario, può attaccarlo alle spalle. Ad esempio:



- Il Gladiatore A attacca alle spalle
- Il Gladiatore B e il Gladiatore C attaccano alle spalle solo se l'avversario giallo non è in grado di difendere con una Schivata (carta Azione Movimento): la Schivata protegge infatti anche questi due esagoni laterali.

Un Gladiatore attaccato alle spalle è **sorpreso**: può solo usare gli Oggetti e l'abilità Guardia nel suo valore di Difesa.

J. FINTA

L'attaccante può ora giocare una carta Finta dalla propria mano. Se lo fa, allora anche il difensore può fare lo stesso. Se viene giocata una carta Finta la FASE AZIONE termina e si va direttamente al passaggio **L. SCARTI**. I giocatori che hanno giocato una carta Finta riprendono in mano tutte le carte Azione e di Combattimento che hanno giocato in questa Fase e recupera tutti i punti personaggio spesi durante gli step H. VALORE DI ATTACCO o I. VALORE DI DIFESA.



K. DANNI

Se il valore di Attacco è maggiore di quello di Difesa, l'attaccante ferisce il difensore. Il Difensore riceve un numero di danni uguale a:

1 + 1 ogni 2 carte che l'Attaccante ha giocato, incluse le carte Azione (anche se ri-usate)

Il difensore deve rimuovere dal gioco alcune carte per pagare il danno subito. Può rimuoverle dal **proprio mazzo dei PF e/o rimuovere una o entrambe le proprie carte oggetto**: ogni carta ha un valore in PF e il valore totale delle carte rimosse deve essere uguale o maggiore dei danni subiti. Non c'è resto, quindi se un giocatore prende 1 danno e ha solo carte che valgono 3 PF, dovrà rimuovere una di quelle.

La carta copertura a colori del gladiatore è sempre l'ultima carta che va rimossa dal mazzo dei PF e vale 1 PF. Se il giocatore deve rimuoverla, non importa quante carte ha ancora in mano, **il suo gladiatore è morto**.

L. SCARTI

Si piazzano gli eventuali segnalini Sbilanciamento vicino alla miniatura del Gladiatore che li ha presi. Le miniature che hanno 2 o più segnalini vanno piazzate stese.

Ogni giocatore mette tutte le carte Combattimento che ha giocato nella sua pila degli scarti. Le carte Azione giocate invece rimangono al loro posto fino alla FASE DI PULIZIA.

Seconda Azione

Si svolge una seconda FASE AZIONE seguendo un nuovo ordine di gioco determinato dai Punti Vittoria attuali. I PV sono indicati da un segnalino per ogni giocatore intorno al tabellone dell'Arena.

Fase di Pulizia

Ogni giocatore sposta le carte Azione che ha giocato nella pila degli scarti. Quindi decide se utilizzare la propria abilità **Resistenza** per recuperare carte dalla pila degli scarti o punti usati

Gladiatore a terra!

Un personaggio finisce a terra quando prende il secondo segnalino Sbilanciamento (cubetto bianco). Questo avviene utilizzando alcune Mosse Speciali o subendo un'attacco fatto con alcune Mosse Speciali. In questo caso il giocatore deve rimuovere **ENTRAMBI** i segnalini per tornare in piedi (guarda la fase A. Bilanciamento). Fino a quando il Gladiatore è a terra soffre le seguenti penalità:

- L'Attacco e la Difesa subiscono una penalità di -5.
- Può difendersi solo con l'Azione di Forza.
- Non può muoversi, ma può cambiare il proprio fronte di 60° per ogni esagono di movimento speso.
- Non può fare Mosse Speciali o usare Poteri che richiedono il Movimento.

Nota: Non si possono aggiungere segnalini Sbilanciamento a personaggi a terra.

nelle abilità Guardia e/o Offesa. Il totale di elementi recuperati deve essere uguale al valore attuale della Resistenza.

Se l'abilità Resistenza viene utilizzata, scende di 1 punto.

Esempio: il giocatore Blu ha 6 carte nella propria pila degli scarti e ha 4 punti Offesa su di un massimo di 6 punti. Usa la propria abilità Resistenza, che ha valore 4: recupera 3 carte dalla pila degli scarti e aumenta la propria Offesa di 1 punto (da 4 torna a 5). La Resistenza utilizzata scende quindi a 3.

Il tabellone di gioco: l'Arena

I giocatori agiscono nell'ordine inverso di quello dei PV: il giocatore con meno punti gioca per primo. Quando un giocatore fa dei punti, muovete il suo segnalino lasciandolo appena fuori la scala dei PV: in questo modo sarà chiaro che il giocatore ha già mosso. Alla fine del round di combattimento riposizionate tutti i segnalini all'interno della Scala dei PV.

L'ordine di gioco nell'esempio è: Verde, Blu, Giallo (il Rosso ha già mosso). Quando due giocatori hanno lo stesso punteggio, gioca per primo il giocatore con il segnalino più in alto.

Una delle posizioni di partenza

Scala dei PV



Punti Vittoria

I Punti Vittoria (PV) si ottengono colpendo i nemici in combattimento in modo onorevole. Un comportamento vile o scorretto fa infatti perdere PV.

I punti che si ottengono durante il gioco sono:

- +2 PV per ogni **attacco onorevole** fatto contro uno o più avversari sul loro Fronte. Sono inclusi gli attacchi che non causano danni, ma solo se sono generati con un Valore di Attacco positivo.
- +1 PV per ogni **punto di danno** inflitto ad un nemico attaccando sul suo Fronte. Hanno valore solo i danni provocati ed effettivamente pagati in carte dall'avversario. *ESEMPIO: il giocatore Giallo ha 3 PF nel proprio mazzo dei PF e nessuna carta Oggetto. Il giocatore Blu gli infligge 7 danni e il Giallo muore. Il Blu guadagna 3 PV per i punti di danno effettivamente provocati (+2 PV per l'attacco eseguito, +6 per il colpo finale, vedi sotto).*
- +3 PV al personaggio che infligge il **primo danno** onorevole ad un Gladiatore avversario in tutta la partita (Primo Sangue). Questo bonus si assegna solo 1 volta in tutta la partita.
- +6 PV al personaggio che infligge il **colpo finale** che uccide l'avversario. Se il colpo è però portato dalle spalle, l'attaccante perde 12 punti invece di guadagnarne.
- -3 PV per ogni **attacco disonorevole** portato alle spalle di uno o più avversari (con o senza danno).
- -2 PV per ogni punto di **danno disonorevole** ottenuto attaccando un avversario alle spalle.
- -2 PV per **fuggire**: muoversi di 2 o più spazi allontanandosi da un avversario senza avvicinarsi ad un altro avversario.
- -3 PV per un atto di **codardia**: girarsi dando le spalle ad un avversario senza mostrare il proprio Fronte ad un altro avversario.

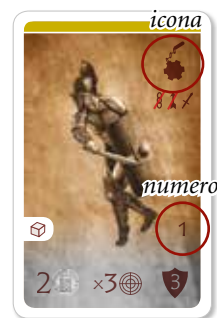
Si ottengono poi questi bonus:

- +5 PV per il personaggio **sopravvive** fino alla fine del gioco.
- -15 PV se il personaggio si **arrende**.





Mosse Speciali

Le carte delle Mosse Speciali sono identificate dalla linea gialla. Hanno un'icona ed un numero che ne definisce il tipo (vedi a destra). Ogni giocatore riceve le carte Mosse Speciali del proprio Gladiatore come indicato nella tabella dei Gladiatori.

Nella vostra prima partita utilizzate queste carte solo a partire dal terzo Turno, dopo che avrete familiarizzato con gli altri concetti di gioco.



Una carta Mossa Speciale può avere delle restrizioni all'uso: se è così, queste sono indicate sulla carta con delle icone. Ecco l'elenco delle restrizioni:

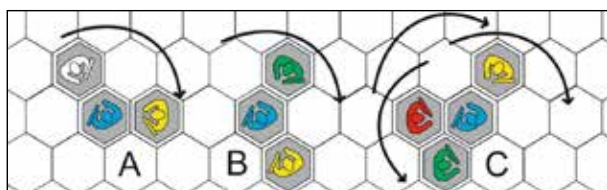
-  **Movimento:** la mossa speciale richiede libertà di Movimento, quindi non può essere svolta da un personaggio "a terra" o "intrappolato" (vedi le REGOLE AVANZATE).
-  **Attacco:** la mossa speciale può essere fatta solo dall'Attaccante.
-  **Difesa:** la mossa speciale può essere fatta solo dal Difensore.
-  **Corpo a corpo:** la mossa speciale non può essere giocata in un attacco effettuato lanciando un'arma (vedi "Armi da lancio" nelle REGOLE AVANZATE).

Le Mosse Speciali sono:



1. Spazzata (Movimento/Attacco/Corpo a corpo): il Gladiatore può attaccare fino a 3 avversari, ma prende 1 segnalino Sbilanciamento durante il passaggio L. SCARTI. Durante il passaggio E. RISOLUZIONE DELL'AZIONE il giocatore deve mostrare la carta Spazzata e decidere gli esagoni bersaglio e la direzione del colpo (vedi figura). Tutti i bersagli, nemici o amici, negli esagoni sono colpiti dall'attacco e devono giocare come Difensori. Il valore di Attacco del giocatore guadagna un bonus di +1 contro il primo bersaglio, una penalità di -3 contro il secondo, e di -7 contro il terzo.


E' possibile giocare questa carta per attaccare un singolo bersaglio con un bonus di +1, anche se non è direttamente di fronte al Gladiatore. Alla fine del proprio round, il personaggio che effettua la spazzata prende un segnalino Sbilanciamento (cubetto bianco).





Alcuni esempi: (A) il Bianco e il Giallo sono possibili bersagli. (B) Il Verde è un bersaglio, mentre il Giallo no. (C) Il Verde e il Rosso, o il Rosso e il Giallo, o il Giallo da solo rappresentano le possibili combinazioni di bersagli.






2. Sacrificio: il giocatore rimuove dal gioco 1 carta della propria mano e il suo Gladiatore può aggiungere +3 all'Attacco o alla Difesa.


 **3. Attacco Acrobatico (Movimento):** il Gladiatore aggiunge un bonus di +3 al proprio Attacco o alla propria Difesa, ma prende 1 segnalino di Sbilanciamento nel passaggio L. SCARTI.

 **4. Adrenalina:** il Gladiatore guadagna fino a +5 in una Abilità. Questo bonus si esaurisce al termine del Turno o quando l'Abilità viene usata. Quando questo accade il valore dell'Abilità scende a 0. Il massimo numero ottenibile è pari a 3 volte il valore corrente dell'abilità del Gladiatore.

 **5. Rabbia:** scegli una carta Combattimento dal mazzo dei PF o dalla pila degli scarti e giocala immediatamente. Questa carta ha effetto come fosse stata giocata nel passaggio D. CARTE COMBATTIMENTO.

 **6. Distruggi Oggetto (Movimento/Attacco/Corpo a corpo):** quando le carte dell'Attaccante vengono rivelate (H. VALORE DI ATTACCO), il giocatore deve immediatamente scegliere una carta oggetto del proprio bersaglio. Se viene provocato del danno, va inflitto all'oggetto e non al Gladiatore: se è uguale o superiore ai PF della carta, o se la carta era stata già danneggiata, la carta oggetto va rimossa dal gioco durante il passaggio L. Scarti; negli altri casi, piazza un cubetto sopra la carta ad indicare che è danneggiata. Il valore di Attacco e di Difesa di una carta danneggiata va dimezzato per difetto.

 **7. Colpo Sbilanciante (Movimento/Corpo a corpo):** appena viene mostrata la carta l'avversario deve spendere 2 Elementi del Personaggio  o prendere un segnalino Sbilanciamento durante il passaggio L. SCARTI.

 **8. Riflessi (Movimento):** il Gladiatore può muovere di 1 esagono gratuitamente dopo il passaggio K. Danni. Questo movimento funziona come il normale movimento. Se il giocatore vuole può muoversi di più spendendo dei punti Velocità. Se sia l'attaccante che il difensore utilizzano questa carta, agisce prima l'attaccante. Se c'è una Mossa Spazzata e più di un difensore utilizza questa Mossa, muovono nell'ordine in cui sono stati attaccati dalla Spazzata.

Regole per un numero diverso di giocatori

Il regolamento è scritto per una partita da 4 giocatori. Per un numero diverso di partecipanti leggi i paragrafi seguenti.

3 giocatori

E' consigliabile giocare le partite in 3 giocatori giocando 2 contro 1, invece di tutti contro tutti. Leggi le regole per il gioco di squadra qui sotto per il gruppo da 2. Il giocatore invece che gioca da solo utilizza un Gladiatore più forte:

	<i>Provocator</i>
Resistenza	8
Offesa	6
Guardia	5
Sangue	5
Velocità	7
1-Energia	5
0-Energia	4
Finta	1
Mosse Speciali	1-5-6
Poteri	2-9
Oggetto 1	Spada 3-0
Oggetto 2	Braccio 1-3

Gioco di Squadra

Queste regole si possono applicare al gioco 2 contro 1 o 2 contro 1. Il gioco finisce quando sono vivi i Gladiatori di una sola squadra o, come al solito, alla fine del sesto turno di gioco.

Per determinare i vincitori si sommano i punti dei Gladiatori della squadra. Se si gioca però 2 contro 1, la squadra avrà una penalità di 10 punti Vittoria alla fine della partita.

- I danni fatti ad un alleato non danno PV.

2 giocatori

In due giocatori è consigliabile giocare con gli Animali. In questo caso leggi le regole sugli Animali nella sezione REGOLE AVANZATE e aggiungi 1 Cane, 1 Lupo, 1 Leone e 1 Orso rispettivamente al turno 1, 3, 4, e 5.

1 giocatore (solitario)

Si utilizzano gli Animali. Leggi le regole sugli Animali nella sezione REGOLE AVANZATE. 1 Cane, 1 Lupo, 1 Leone e 1 Orso entrano in gioco rispettivamente al turno 1, 3, 4, e 5.

Regole Avanzate

Queste regole possono essere utilizzate singolarmente o insieme come preferiscono i giocatori. Si possono anche combinare con le regole precedenti per creare diversi scenari: ad esempio è possibile aggiungere gli Animali in una partita a 3-4 giocatori o giocare in modo cooperativo tutti contro gli Animali.

Animali

Il numero di Animali da usare nella partita e il turno durante il quale entrano nell'Arena è deciso durante la PREPARAZIONE DEL GIOCO dai giocatori.

Nota: il potere speciale di alcuni Animali permette l'ingresso di altri Animali: se le miniature fornite non sono sufficienti, i giocatori possono aggiungerne altre.

Modifiche alla sequenza di gioco

Una FASE ANIMALI va giocata prima della FASE PRIMA AZIONE e prima della fase SECONDA AZIONE: in pratica ci sono 2 Fasi Animali in ogni turno. Questa fase ha 4 passaggi: **Ingresso degli Animali, Movimento degli Animali, Attacco degli Animali, Difesa del Gladiatore**. Tutti gli Animali svolgono il primo passaggio, poi tutti il secondo e così via. Agiscono prima gli animali più vicini ad un qualsiasi Gladiatore (la distanza è data dal percorso più corto). In caso di parità di distanza tra più animali tira un dado per determinare chi agisce prima.

Ingresso degli Animali

Durante questo passaggio, gli Animali entrano nell'Arena. Tira un dado: con 1-3 piazza la miniatura dell'Animale nell'entrata di sinistra, con 4-6 in quella di destra.

Movimento degli Animali

Se l'Animale ha un Gladiatore nel proprio fronte, non si muove. In caso contrario gli Animali muovo di 1d6 esagoni muovendosi verso il Gladiatore più vicino. Se due o più bersagli si trovano alla medesima distanza, tira un dado per determinare la direzione scelta dall'Animale.

Gli Animali utilizzano le stesse regole dei Gladiatori per il movimento: l'esagono in cui si trovano non può essere attraversato da altri Animali o da Gladiatori.

Attacco degli Animali

Se un Animale ha nell'esagono di fronte un Gladiatore lo attacca. Il Valore di Attacco degli Animali si determina tirando 2 dadi e sommandone il risultato (o solo 1 dado se l'Animale si è mosso). Nota: se si usano molti animali, può essere utile Muovere l'Animale e se arriva a contatto con un Gladiatore attaccare subito. In questo modo non ci si dovrà ricordare poi quale Animale ha mosso e quale no.

Difesa del Gladiatore

Il Gladiatore attaccato gioca una normale Fase difensiva dal passaggio F. CARTA AZIONE DEL DIFENSORE. Ovviamente il passaggio H. VALORE DI ATTACCO va saltato visto che il valore di Attacco dell'Animale è stato già determinato.

Esempio. Un Lupo tira 4 e muove 4 esagoni verso un Gladiatore. Siccome gli arriva accanto, lo attacca. Tira 1d6 e fa 5: il Valore di Attacco del Lupo è 5. Il Gladiatore utilizza il proprio scudo (+2) e

la sua abilità Guardia (+5) e evita l'attacco.

Attaccare un Animale

Se durante il passaggio E. RISOLUZIONE DELL'AZIONE il giocatore sceglie di attaccare un Animale, vanno saltati i passaggi successivi, visto che l'Animale non può giocare carte.

Per determinare il Valore di Difesa dell'Animale semplicemente si tirano due dadi e si somma il risultato: se il valore di Attacco del Gladiatore è più alto della Difesa dell'Animale, l'animale viene ucciso e va rimosso dall'arena.

Modifiche alle regole

Ogni carta Mossa Speciale, Finta, o ogni Potere, può essere utilizzato contro gli Animali invece della sua normale funzione come bonus di +2 alla Difesa o all'Attacco.

Modifiche ai PV

Gli Animali non danno il Bonus per il Primo sangue, ma uccidere un Animale fornisce 3 PV.

Poteri speciali degli Animali

Ogni tipo di Animale ha un differente potere speciale che è sempre attivo (conferendo per esempio più dadi per la difesa o l'attacco) o attivato da un risultato di 7 o da un doppio nel tiro dei dadi. Ogni volta che un Animale tira dei dadi, ricordati di controllare se viene attivato un potere speciale.

Cani

Tiro doppio in Attacco o Difesa: un nuovo cane entra nell'Arena alla fine della FASE DEGLI ANIMALI: Agirà a partire della prossima fase.

Lupi

Tiro doppio in Attacco o Difesa: un nuovo cane entra nell'Arena alla fine della FASE DEGLI ANIMALI: Agirà a partire della prossima fase.

7 nel tiro di Attacco: aggiungi un segnalino Sbilanciamento al Gladiatore bersaglio a prescindere dal risultato dell'Attacco.

Leoni

I Leoni attaccano sempre con 2 dadi, anche quando muovono.

Tiro doppio in Attacco: raddoppia il danno eventualmente provocato.

7 nel tiro di Attacco: aggiungi un segnalino Sbilanciamento al Gladiatore bersaglio a prescindere dal risultato dell'Attacco.

7 nel tiro di Difesa: il leone sopravvive all'attacco a prescindere dal suo risultato.

Orso


Gli orsi attaccano e difendono sempre con 2 dadi, anche quando muovono.

Tiro doppio in Attacco o Difesa: aggiungi +2 ad ogni dado.

7 nel tiro di Attacco o Difesa: il Gladiatore che fronteggia l'orso deve rimuovere un oggetto o una carta dal proprio mazzo dei PF dopo gli effetti dell'attacco dell'Orso.

Armi Speciali

Esistono due tipi di armi speciali: le armi da lancio e la rete.

Le **Armi da Lancio** sono identificate dall'icona . Quando un giocatore vuole attaccare tirando un'arma da lancio si procede con un normale attacco, ma con un bonus dell'arma doppio.

Per esempio, una lancia +3 dà un bonus di +3 in corpo a corpo, ma di +6 quando viene lanciata.

- Una volta lanciate, le armi da lancio vanno rimosse dal gioco.
- Nessuna arma da lancio (eccetto la Rete, vedi sotto), può essere tirata se la miniatura del Gladiatore ha adiacente e nel proprio fronte un avversario.
- C'è una penalità di -1 all'Attacco (-2 con la Rete, vedi sotto) per ogni esagono posto tra il bersaglio e l'attaccante, escludendo il primo.
- E' possibile tirare un'arma ad un qualsiasi bersaglio presente nell'area d'attacco (la zona gialla nell'esempio sottostante), ma solo se c'è una linea di tiro sgombra. Per controllare, traccia una linea immaginaria tra il centro dell'esagono occupato dall'attaccante e i lati dell'esagono occupato dal bersaglio: c'è una linea di tiro sgombra se queste linee non intersecano mai un esagono occupato da qualcuno. Ignora i Gladiatori a terra, i lupi e i cani.



Il Gladiatore Giallo può essere colpito dal Gladiatore Blu. Il Viola e il Grigio invece no: il Viola è coperto dal Giallo, mentre il Grigio è fuori dall'area di tiro. Attaccare il Gladiatore Giallo dà -1 di penalità per la distanza.

La **Rete** non danneggia il bersaglio, ma lo immobilizza (il bersaglio si dice in questo caso "Intrappolato"). Il giocatore deve dichiarare se la usa durante il passaggio E. **RISOLUZIONE DELL'AZIONE.**


La rete si può utilizzare contro un bersaglio adiacente o come arma da lancio. Nel primo caso, se l'attacco ha successo, il Gladiatore deve rimanere adiacente al bersaglio intrappolato fino a quando non si libera, altrimenti la Rete verrà considerata come lanciata.

Gladiatore Intrappolato

- Il suo Attacco e Difesa hanno -3 di penalità.
- In Difesa può usare solo l'Azione Furia.
- Non si può muovere, ma può cambiare il proprio fronte di 60° per ogni esagono di movimento speso.
- Non può fare Mosse Speciali o usare Poteri che richiedono il Movimento.

Quando viene usata come arma da lancio, se l'attacco ha successo la Rete va rimossa dopo aver avuto effetto sul bersaglio; invece se l'attacco fallisce, va rimossa immediatamente.

Se l'attacco con la Rete ha successo, invece di prendere del danno, il bersaglio ottiene 3 segnalini "Intrappolato" (cubetti grigi) che vanno piazzati vicino alla sua miniatura. Leggi il riquadro "Gladiatore Intrappolato" per conoscere gli effetti della Rete.

Allo stesso modo dei segnalini Sbilanciamento, un giocatore può rimuovere 1 o più cubetti Intrappolato dal proprio Gladiatore durante il passaggio A. Ribilanciamento pagando 2 Elementi del Personaggio  per ogni cubetto rimosso. Il giocatore deve rimuovere TUTTI i propri cubetti Intrappolato per tornare libero; quando questo avviene può orientare la propria miniatura come preferisce.

- Gli Animali intrappolati usano in attacco un dado di meno. Con un tiro in attacco di 5-6 rimuovono un segnalino Intrappolato.
- La Rete non può essere utilizzata in una Mossa Spazzata per attaccare più bersagli o con una Mossa Distruggi Oggetto.
- Con la Rete diventa disponibile un nuovo Gladiatore:

Retiarius	
Resistenza	7
Offesa	3
Guardia	6
Sangue	5
Velocità	4
1-Energia	4
0-Energia	4
Finta	1
Mosse	4-5-7
Poteri	6-8
Oggetto 1	Rete 2-1
Oggetto 2	Lancia 3-0

Poteri

I poteri disponibili sono indicati nella Tabella Gladiatori e vanno segnati nella scheda del personaggio con un punto sopra l'icona corrispondente.

Ogni potere può essere utilizzato solo una volta per partita e dà un bonus istantaneo al Gladiatore. Il giocatore deve annunciare il potere utilizzato e barrare l'icona corrispondente sulla propria scheda. I poteri possono avere le stesse restrizioni delle Mosse Speciali (Movimento, Attacco, Difesa, Corpo a corpo).



1. **Affondo (Movimento/Attacco/Corpo a corpo).** Durante il passaggio H. VALORE DI ATTACCO scarta fino a 3 carte dalla tua mano e mettile direttamente nella pila degli scarti: ottieni +2 all'Attacco per ogni carta scartata.



2. **In piedi!** Rimuovi tutti i segnalini (Sbilanciato e Intrappolato) dal Gladiatore. Questo potere può essere utilizzato in ogni momento della FASE DI AZIONE del giocatore.



3. **Indistruttibile.** Devi annunciare questo potere quando subisci un attacco che uccide il tuo Gladiatore: così continuerai a giocare finché non avrai la possibilità di svolgere un'altra Fase di Azione completa. Guadagna un bonus di +4 alla tua prossima Difesa o Attacco, quella che viene prima.

Se il Gladiatore subisce altro danno muore immediatamente. Nota: in questo caso i PV per l'uccisione vanno solo al giocatore che per primo ha ucciso il Gladiatore.



4. **Salto (Movimento/Attacco/Corpo a corpo).** Questo potere va dichiarato durante la FASE DI SPRINT. Ricevi un bonus di +2 all'Attacco o un bonus di +1 al danno per ogni esagono di distanza che c'era tra te e il tuo bersaglio all'inizio della tua FASE DI AZIONE, fino ad un massimo di 3 bonus. E' possibile combinare più bonus tra loro, per esempio con due esagoni di distanza si può ottenere +2 di bonus all'Attacco e +1 di bonus al danno.



5. **Ferite Profonde (Attacco).** Riceverai una penalità al tuo valore di Attacco compresa tra -1 e -3 durante il passaggio H. VALORE DI ATTACCO. Guadagnerai invece un corrispondente bonus ai danni provocati durante il passaggio K. DANNI. Devi dichiarare questo potere e l'ammontare della penalità/bonus durante il passaggio H.



6. **Lotta (Movimento/Attacco/Corpo a corpo).** Questo potere va dichiarato durante il passaggio H. VALORE DI ATTACCO. Dopo il passaggio K. DANNI, puoi muovere il Gladiatore attaccato in un qualsiasi esagono non occupato a lui adiacente. Il Gladiatore bersaglio prende

1 segnalino di sbilanciamento indipendentemente dal risultato dell'attacco. Questo potere si può usare solo contro bersagli che non siano a terra o intrappolati.



7. **Adattamento.** Scambia 3 carte tra la tua mano e il tuo mazzo dei PF. Puoi usare questo potere in un qualsiasi momento anche durante la FASE DI AZIONE di un avversario.



8. **Ritardo.** Puoi usare questo potere in due modi alternativi: 1) Prima di iniziare la fase di Azione cambia il tuo ordine di gioco come preferisci trascurando la tua posizione sul tabellone. 2) Guadagna in un qualsiasi momento (anche durante la FASE DI AZIONE di un avversario) +3 al tuo valore di Difesa.



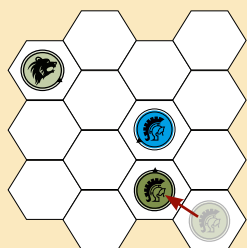
9. **Resistenza.** Recupera 3 Elementi del Personaggio. Questo potere può essere utilizzato in un qualsiasi momento, anche durante la FASE DI AZIONE di un avversario.

Creazione di un Gladiatore

Invece di utilizzare i personaggi descritti nella Tabella Gladiatori, ogni giocatore può crearsi il proprio Gladiatore utilizzando delle "monete" per acquistare i punteggi nelle Abilità e Capacità, e per acquisire carte e poteri.

Ogni giocatore ha 55 monete a disposizione. Se c'è uno scontro 2 contro 1, il giocatore che gioca da solo usa 70 monete. La crea-

Un Esempio di combattimento



Il Gladiatore Verde usa 1 punto Velocità (B. SPRINT) e si muove vicino al Blu. Gioca una nuova carta azione (C. CARTA AZIONE) e 3 carte Combattimento (D. CARTE COMBATTIMENTO). Dichiarò di attaccare il Blu (E. RISOLUZIONE DELL'ATTACCO):



Il Blu gioca una carta Azione (F. CARTA AZIONE DEL DIFENSORE) e 1 carta Combattimento (G. CARTE COMBATTIMENTO DEL DIFENSORE):



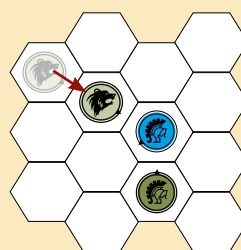
Il Verde rivela le proprie carte (vedi sotto) e determina il proprio H. VALORE DI ATTACCO. Ha fatto un attacco di Furia, quindi dichiara di usare 3 punti Sangue per guadagnare +9 a colpire. Le 3 carte Energia da 0 non hanno effetto in questo momento. Aggiungi un +1 per gli Oggetti, e +4 per l'Abilità Offesa, che scende a 3. Il valore di Attacco è 14.



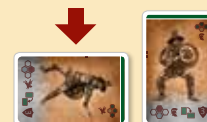
Il Blu rivela le proprie carte e determina il proprio I. VALORE DI DIFESA. Ha giocato una difesa di Forza con una carta Energia da 1: guadagna +2 alla Difesa. Aggiunge +4 dai propri Oggetti e +5 dall'Abilità Guardia, che scende a 4. Il valore di Difesa è 11. Nota: il giocatore potrebbe anche rinunciare ad utilizzare la Guardia.



Il Verde colpisce il Blu (14 vs. 11) e fa 3 danni (1+metà delle carte giocate: ne ha giocate 4 e quindi abbiamo 1+2=3 danni). Il Verde deve muovere alcune carte dal proprio mazzo dei PF per pagare questi 3 danni subito.



Vediamo un Round di un Animale: l'Orso tira 2 al dado di Movimento (MOVIMENTO DEGLI ANIMALI) e arriva adiacente al giocatore Blu (il bersaglio più vicino). Attacca immediatamente (ATTACCO DEGLI ANIMALI) tirando 2 dadi: 5+2=7. Il Blu difende ri-usando la propria carta Destrezza (DIFESA DEL GLADIATORE) e pagando 2 punti Sangue per questo. Ha 4 carte in mano, quindi ottiene +2 per la Destrezza, +4 per gli Oggetti, e +4 per l'Abilità Guardia, che scende a 3.



L'attacco dell'Orso non ha successo (7 vs. 10), ma il tiro di 7 attiva il potere speciale dell'animale: il giocatore Blu deve quindi rimuovere una carta dal proprio mazzo dei PF.

zione del personaggio è segreta, quindi ricordati di non mostrare le tue statistiche agli altri giocatori.

Abilità e Capacità

I costi sono indicati in tabella. Il valore minimo è 3 e quello massimo 9.

Abilità	Cost	Capacità	Cost
3	3	3	3
4	4	4	4
5	6	5	5
6	8	6	6
7	10	7	7
8	13	8	8
9	16	9	9

Esempio: una Resistenza di 8, una Velocità di 3, e un Sangue di 5, costano 21 monete.

Carte Azione

Ogni Gladiatore inizia con le 4 carte Azione, una di ciascun tipo, gratuitamente. Non è possibile comprare altre carte Azione.

Carte Energia

Le carte energia da 1 costano 2 monete, mentre quelle da 0 costano 1 moneta. Non si possono comprare più di 8 carte di ciascun tipo (o più di 10 per i Gladiatori da 70 monete).

Carte Finta

Costano 5 monete. Non si può comprare più di una carta Finta per Gladiatore.

Per esempio spendendo 19 monete si possono comprare 4 carte da 1 energia, 6 carte da 0 energia, e 1 carta finta.




Mosse Speciali

Le carte Rompere Oggetto e Riflessi costano 1 moneta, Colpo Acrobatico 3 monete, mentre tutte le altre carte Mossa Speciale costano 2 monete. Non si possono comprare più di una carta dello stesso tipo.

Poteri

Ogni Potere costa 1 moneta. Si può comprare solo 1 potere di ciascun tipo.

Carte Oggetto

Ogni Giocatore inizia con 2 carte Oggetto. Le due carte devono essere di tipo diverso: controlla se ci sono simboli , ,  stampati sulla carta: non puoi avere due carte con lo stesso simbolo. *Esempio: non è possibile avere due elmi, due lance, due scudi, o una lancia e un tridente.*

Gli oggetti si assegnano con un Asta o Selezionandoli

Asta

Prendi a caso 2 carte oggetto per ogni giocatore presente nella partita e, senza guardarle, piazzale coperte sul tavolo. Rivela una carta per volta e mettila all'asta: tutti devono fare una puntata scommettendo le proprie carte Energia per vincerla. Per scommettere si piazzano le carte sotto la propria mano e quando tutti

sono pronti si rivelano insieme. E' possibile anche scommettere 0 carte.

Il giocatore con il totale di energia scommesso più alto vince la carta. In caso di parità contano il numero di carte puntate. In caso di ulteriore parità l'oggetto non viene assegnato e rimosso dal gioco.

Il vincitore dell'asta mette le carte utilizzate nella scommessa nella propria pila degli scarti e inizierà la partita così.

Se un giocatore vince più di 2 oggetti dovrà rimuovere dal gioco quelli in eccesso.

Selezione

Si prendono a caso 2 carte oggetto per giocatore più una e si piazzano scoperte sul tavolo. Iniziando da un giocatore preso a caso e andando in senso orario ogni giocatore sceglie una carta. Finito il giro, si parte dall'ultimo e si procede in senso anti-orario e ogni giocatore prende una seconda carta.

Esempio: in una partita a 3 giocatori, si piazzano sul tavolo 7 carte. L'ordine di scelta della prima carta sarà: A, B, C, mentre quello della seconda sarà: C, B, A.

Campagna

Le regole Campagna vanno utilizzate insieme a quelle CREAZIONE DI UN GLADIATORE.

Alla fine di una partita ogni Gladiatore riceve ½ moneta per ogni 10 PV guadagnati. Vincere la partita, sia come singolo, che come squadra, dà un'altra ½ moneta.

All'inizio di ogni nuova partita ogni giocatore può migliorare il proprio Gladiatore utilizzando le nuove monete ottenute.

Nota: se i PF di un Gladiatore vanno al di sotto dei -5 in un qualsiasi momento della partita, quel Gladiatore è considerato morto permanentemente e non può essere più utilizzato in una Campagna di gioco.

Consigli dell'autore

- La parte più interessante del gioco è contenuta nelle regole avanzate e in particolare nella sezione **Creazione di un Gladiatore**. Ottenuta un po' di esperienza di gioco, non esitate a passare a questa modalità.
- Anche gli animali danno molto al gioco in termini di divertimento e di tattica. Si possono utilizzare in modo competitivo o collaborativo, o anche schierarli con solo una parte dei guerrieri dell'arena.
- Se volete, potete creare nuovi scenari, nuovi animali, o mostri e quant'altro. Basta solo un po' di fantasia!

Carta Azione

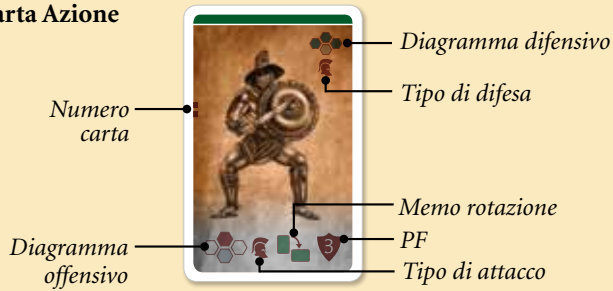


Diagramma difensivo. La difesa funziona solo se l'attacco proviene da uno di questi esagoni.

Tipo di difesa: Forza, Destrezza, Furia. Senza icona rappresenta la Schivata.

Numero carta: ci sono 1-2-3-4 punti per identificare facilmente la carta durante la Preparazione.

Diagramma offensivo. Mostra dove si può attaccare.

Tipo di Attacco: Forza, Destrezza, Furia. Senza icona rappresenta il Movimento.

Memo rotazione. Ricorda al giocatore che la carta va girata quando viene utilizzata.

PF. Questa carta può essere rimossa dal gioco per pagare un danno pari all'ammontare indicato.

Carta Mossa Speciale



Icona: mostra l'icona della carta Mossa Speciale per aiutare la sua identificazione.

Requisiti. Vanno rispettati perché il giocatore possa giocare la carta.

Numero. Il numero della Mossa Speciale.

Penalità. Se presente, va applicata se la carta viene giocata.

Simboli. Riassumono l'effetto della carta. Se i simboli sono sottolineati, l'effetto va applicato al Gladiatore avversario.

PF. Questa carta può essere rimossa dal gioco per pagare un danno pari all'ammontare indicato.

Costo. Viene utilizzato con le regole avanzate ed indica l'ammontare di monete necessario per comprare la carta in questione.

Carta Energia



Costo. Indica il costo della carta in questione, si applica con le regole avanzate.

Energia. Il numero mostra il bonus all'Attacco (o moltiplicato x2 alla Difesa) da applicare con l'Azione di Forza.

PF. Questa carta può essere rimossa dal gioco per pagare un danno pari all'ammontare indicato.

Carta oggetto

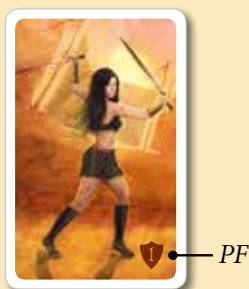


Carta singola: se presente, indica che il giocatore non può avere 2 carte con lo stesso simbolo.

PF. Questa carta può essere rimossa dal gioco per pagare un danno pari all'ammontare indicato.

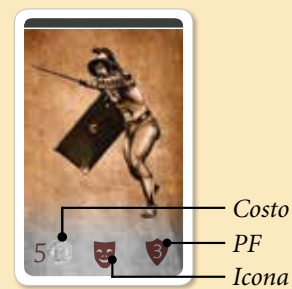
Modificatori: indicano il bonus da applicare all'Attacco e alla Difesa del Gladiatore.

Carta copertura



La carta copertura colorata mostra il simbolo dei PF con un 1: questa carta vale 1 PF, ma quando deve venir utilizzata il Gladiatore muore.

Carta Finta



Costo. Il costo della carta, che si applica con le regole avanzate.

Icon. Identifica la carta Finta

PF. Questa carta può essere rimossa dal gioco per pagare un danno pari all'ammontare indicato.