



Kampf der Gladiatoren  
Hans im Glück, 2002  
KNIZIA Reiner Knizia  
02 - 05 spelers vanaf 10 jaar  
± 60 minuten

## Inleiding

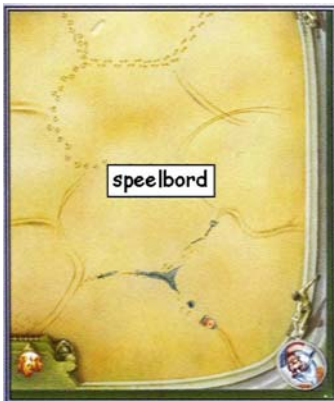
Het publiek juicht en de arena is tot op de laatste plaats gevuld. De spanning is te snijden en het volk is laaiend enthousiast. En dan betreden de onbevreesde gladiatoren het strijdperk om een meedogenloze strijd te leveren op leven en dood tegen hun tegenstanders en tegen de wilde dieren.

In het Rome van de oudheid werden er gewelddadige wedstrijden gehouden tussen gewapende mannen in reusachtige arena's. Deze spelen waren bedoeld om het rumoerige volk gunstig te stemmen en het aanzien van de keizer te vergrootten.

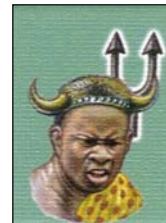
Reiner Knizia ontwierp een bordspel rond dit spannende thema. Verschillende teams van gladiatoren gaan elkaar, maar ook de wilde beesten te lijf. De spelers aan dit spel kunnen verschillende teams van gladiatoren in het strijdperk gooien. Alleen de sterkste en sluwste gladiatoren zullen zich kunnen doorzetten. De strijd wordt gestreden met de hulp van dobbelstenen maar het is toch van het allergrootste belang dat de spelers de juiste gladiator inzetten op het juiste moment en tegen de juiste tegenstander. De netwerper kan al van bij het begin van een strijd identieke tegenstanders uitschakelen. De speerwerper is berucht voor zijn snelheid en bepaalt wie als eerste mag toeslagen. De aanwezigheid van een zwaardvechter in het team is zeer belangrijk aangezien hij de mogelijkheid biedt om het aantal dobbelstenen in de strijd te verhogen. De aanwezigheid van een schilddrager zorgt er dan weer voor dat de verwondingen in het eigen team zo beperkt mogelijk blijven en de tweetandvechter geeft de speler de kans om een mislukte dobbelsteenworp ongedaan te maken.

# Inhoud

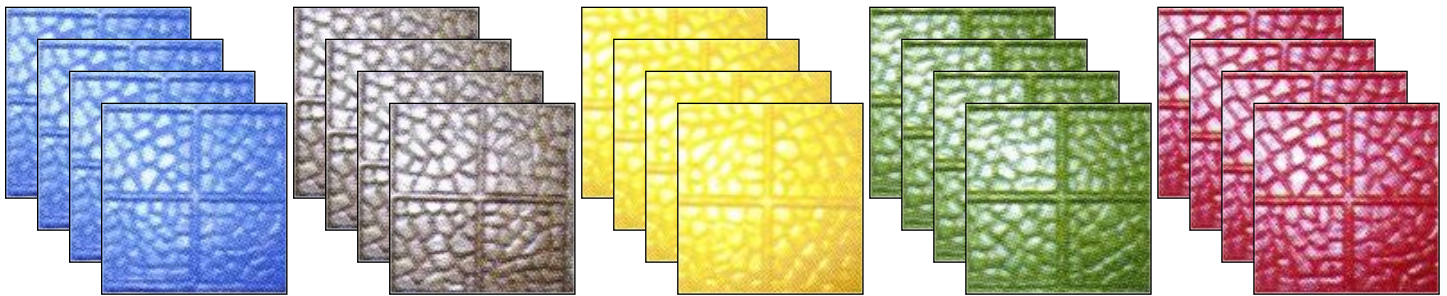
- het speelbord dat de arena voorstelt ;



- **60 gladiatoren :**
  - 8 speerwerpers ;
  - 8 netwerpers ;
  - 28 zwaardvechters ;
  - 8 tweetandvechters ;
  - 8 schildragers.



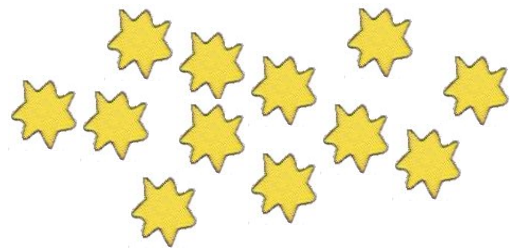
- **20 kunststoffen gladiatorenplatforms in 5 verschillende kleuren**  
Elke gladiatorenplatform biedt plaats voor 4 gladiatoren.



- **5 bijzondere dobbelstenen** (3 blanco, 2 met één gele ster en 1 vlak met twee rode sterren) ;



- **12 houten sterren** om treffers aan te duiden ;



- **12 wilde dieren ;**



- **1 houten strijdwijzer.**



# Spelvoorbereiding

Het speelbord, de arena, wordt in het midden van de tafel gelegd. De gladiatoren worden per soort verzameld en in open stapels naast het speelbord geplaatst. De wilde dieren worden geschud en verdekt op één stapel gelegd.

Het overige spelmateriaal : de houten strijdwijzer, de houten sterren en de vijf dobbelstenen worden binnen handbereik klaargelegd.

Elke speler kiest een kleur en ontvangt, afhankelijk van het aantal spelers, een bepaald aantal gladiatorenplatforms in zijn kleur. In een spel met 2 of 3 spelers krijgt elke speler 4 platforms, in een spel met 4 of 5 spelers krijgt elke speler 3 platforms.

## Doel van het spel

De spelers gooien hun gladiatorenteams in de strijd. De spelers willen zo lang mogelijk in de wedstrijd te blijven en daarbij zoveel mogelijk gladiatoren van hun medespelers en wilde dieren te overwinnen. Het spel eindigt wanneer er nog maar één speler met gladiatoren op het speelbord aanwezig is.

Voor elke vijandelijke gladiator die een speler heeft gedood, ontvangt hij 1 punt en voor elk wild dier dat werd gedood ontvangt hij 2 punten. De speler die de meeste punten heeft vergaard, wordt de winnaar van dit spel.

## De intrede in de arena

De oudste speler opent het spel. Hij neemt een gladiatorenplatform van zijn kleur en plaatst het op een vrij veld van de arena. Vervolgens neemt hij een gladiator naar keuze en zet deze op zijn platform. De andere spelers volgen om beurt, met de klok mee, en doen hetzelfde.

Vanaf het moment dat een speler opnieuw aan de beurt komt, heeft hij de keuze :

- ofwel vergroot hij zijn gladiatorenteam ;
- ofwel brengt hij een nieuw gladiatorenteam in de arena.

Als een speler een nieuw gladiatorenplatform met een gladiator inzet, dan mag deze niet vlak naast een al geplaatst eigen gladiatorenplatform worden ingezet zolang nog andere vrije velden ter beschikking staan.

De intrede in de arena is beëindigd van zodra alle spelers hun gladiatorenplatforms met vier gladiatoren hebben gevuld.

De resterende gladiatoren worden in de doos gelegd.

### Opmerking

Hou er bij de keuze van de gladiatoren ook rekening mee dat de gladiatorenvoorraad kan uitgeput raken.

Op de vrije velden van de arena worden nu de wilde dieren ingezet. De oudste speler mag weer beginnen. Hij neemt een dier van de verdekte stapel en plaatst dit open op een vrij veld. Daarna is de volgende speler, met de klok mee, aan de beurt. Hij doet hetzelfde. Elke veld kan maar één gladiatorenteam bezitten of één wild dier. Als alle vrije velden door een dier zijn bezet, worden de overgebleven dieren open naast het speelbord gelegd.

De oudste speler mag nu beginnen en de strijd kan losbarsten !



## De strijd barst los !

De speler die aan de beurt is, moet één van zijn teams uitkiezen en een team van de tegenstander of een wild dier uitdagen voor de strijd. De speler kan enkel aangrenzende teams of aangrenzende dieren aanvallen.

De speler mag zijn eigen team verplaatsen alvorens een team of een wild dier met de strijdwijzer aan te duiden. Om een eigen team te kunnen verplaatsen, moet aan één of aan beide voorwaarden zijn voldaan :

- het eigen team heeft geen onmiddellijke buren ;
- het eigen team bestaat uit slechts 3 of minder gladiatoren.

In de beide situaties kan een team over een willekeurig aantal vrije velden worden verplaatst. Het is niet toegelaten om over een ander team of over een wild dier te springen.

De speler neemt dan de strijdwijzer en plaatst die tussen zijn team en het gekozen team van een tegenstander of tussen zijn team en een wild dier. De punt van de strijdaanwijzer wijst naar het veld dat wordt aangevallen.

Het gevecht kan nu beginnen.



## Verloop van een gevecht

Alle gevechten worden beslist met de dobbelstenen. Het gevecht bestaat uit een worp van de aanvaller en een worp van de tegenstander.

De 6 vlakken van de dobbelsteen kunnen 3 verschillende afbeeldingen tonen :

- **1 vlak toont een voltreffer** : twee rode sterren



- **2 vlakken tonen een gewone treffer** : één gele ster



- **3 vlakken tonen een misser** : een blanco vlak



Er zijn vijf verschillende soorten gladiatoren die in de strijd kunnen verwickeld zijn :

- **1. De speerwerpers** bepalen welk team als eerste mag dobbelen.



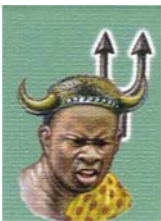
- **2. De netwerpers** schakelen gladiatoren van het team van de tegenstander tijdelijk uit nog voor de strijd begint.



- **3. De zwaardvechters** voegen elk één strijddobbelsteen bij de worp.



- **4. De tweetandvechters** bepalen wie zijn volledige worp mag overdoen.



- **5. De schilddragers** weren elk één treffer (1 gele ster) af. Voltreffers kunnen nooit worden afgeweerd.



Zo komen we stilaan tot de echte strijd.

## Het verloop van een gevecht tussen 2 gladiatorenteams

Vooraleer de strijd te kunnen aanvatten moeten de beide spelers die in de strijd zijn betrokken, bepalen wie als eerste mag werpen.

De speler die het meeste speerwerpers heeft, mag beginnen. Hij wordt de aanvaller genoemd. Bij een gelijke stand wordt de speler die de strijdwijzer plaatste de aanvaller en hij mag als eerste beginnen.

Het is dus niet omdat een speler de strijdwijzer plaatste, dat hij automatisch de aanvaller is.



Nu komen de netwerpers aan bod. Als de aanvaller netwerpers in zijn team heeft, dan schakelt elk van hen tijdelijk één gladiator van de tegenpartij uit.

Het is de aanvaller die zijn slachtoffer(s) kiest. Deze sukkels zitten verstrikt in het net en kunnen tijdelijk niet meer bijdragen tot dit gevecht. Hun eigenschappen zijn ze tijdelijk verloren. Ze worden in het veld naast het platform gelegd.

Nu mag de verdediger zijn netwerpers gebruiken om hetzelfde te doen bij de aanvaller op voorwaarde natuurlijk dat ze eerst zelf niet in het net zijn gevangen.

De gladiatoren die niet zijn uitgeschakeld, noemen we vanaf nu de actieve gladiatoren.



Nu wordt er gedubbeld. De aanvaller neemt een bepaald aantal dobbelstenen in de hand. Dit aantal wordt als volgt bepaald : 1 dobbelsteen krijgt ieder team in elk gevecht, onafhankelijk van het feit of hij nog actieve gladiatoren heeft of niet en onafhankelijk van de samenstelling van zijn team. Bij deze ene dobbelsteen neemt de speler nog zoveel dobbelstenen erbij als hij actieve zwaardvechters in zijn team heeft. Met dit aantal werpt hij eenmaal.



Indien de aanvaller in zijn team meer actieve tweetanddragers bezit dan zijn tegenstrever, dan mag hij nog eenmaal dobbelen, indien hij dat wil.

Beslist hij nog eens te dobbelen, dan moet hij opnieuw met alle dobbelstenen werpen en het tweede resultaat accepteren.



Na de worp verschijnen de schilddragers van de tegenstander in beeld. Iedere schilddrager van de tegenstrever weert een enkelvoudige treffer (gele ster) af.

Die of de overeenstemmende dobbelsteen wordt opzij gelegd.

Een voltreffer (rode ster) kan nooit worden afgeweerd.



Nu worden de overgebleven treffers geteld.

Voor elke enkelvoudige treffer legt de aanvaller 1 treffersteen (gele houten ster) in het veld van de tegenspeler. Als er slechts 1 treffersteen in het veld ligt, gebeurt er niets. De steen blijft eenvoudig liggen. Liggen er 2 of meer trefferstenen in het veld, moet de tegenstrever voor elke 2 trefferstenen onmiddellijk 1 gladiator van zijn team kiezen en aan de aanvaller geven. De beide trefferstenen worden daarna van het veld genomen en weer naast het speelbord gelegd.

Voor elke voltreffer moet de tegenspeler onmiddellijk een gladiator van zijn team kiezen en aan de aanvaller geven. De aanvaller legt de gladiatoren die hij heeft overwonnen, voor zich neer.

**Let op :** de tegenspeler kan de aanvaller ook een niet actieve gladiator geven !

Daarna wordt de tegenspeler, dus de speler die als tweede dobbelt, de aanvaller en voert zijn tegenaanval uit. Hij neemt het aantal dobbelstenen waarmee hij mag dobbelen en gaat dan punt per punt precies te werk zoals de speler die als eerste heeft gedobbeld.

**Let op :** speerwerpers en netwerpers spelen nu geen rol meer omdat zij hun werk al verricht hebben.

Aan het einde van het gevecht worden alle inactieve gladiatoren weer terug op het gladiatorenplatform gelegd.

**Voorbeeld : rood daagt geel uit voor een gevecht !**



Hoewel rood tot een gevecht uitdaagt, mag geel eerst dobbelen (meerderheid aan speerwerpers). Voor het dobbelen treden echter de netwerpers nog in actie. Rood heeft er één en beslist een zwaardvechter van geel uit te schakelen. Daarna wordt gedobbeld.

Geel neemt 2 dobbelstenen en werpt :



Als resultaat van zijn worp legt hij 1 treffersteen in het veld van rood.



Nu werpt rood met 3 dobbelstenen en verdedigt zich.



Hij kan een tweede maal werpen omdat hij de meerderheid aan tweetanddragers bezit. Hij probeert het en werpt :



Ook als de tweede worp slechter was uitgevallen als de eerste, moest rood hem aanvaarden.



Het resultaat van zijn worp : 1 dobbelsteen wordt opzij gelegd, omdat de schilddrager van geel een enkelvoudige treffer opvangt. Voor de beide overige treffers komen 2 trefferstenen in het gele veld. Geel verliest voor die beide treffers onmiddellijk 1 gladiator van zijn keuze. Hij geeft rood de speerdrager en legt de beide trefferstenen weer bij de voorraad. Het gevecht is beëindigd. Zijn uitgeschakelde zwaardvechter legt hij weer op het gladiatorenplatform.

De speler die de strijdwijzer heeft gezet heeft, geeft ze aan zijn linkerbuur verder. Nu zoekt deze speler één van zijn teams uit en daagt een tegenstander tot een gevecht uit. Het speelt geen rol of dit team juist daarvoor al in een gevecht was verwickeld of niet. Als in een gevecht alle gladiatoren van een team zijn overwonnen, dan is dit gevecht onmiddellijk voorbij (zonder dat een eventuele tegenaanval wordt uitgevoerd). Een eventueel daar liggende treffersteen wordt dan weer in de voorraad gelegd en het gladiatorenplatform wordt uit het spel genomen.

## Het gevecht van de gladiatoren tegen een wild dier

In plaats van een team van een tegenstrever kan de speler ook een wild dier tot een gevecht uitdagen. Een dier is met een gladiatorenteam te vergelijken. Op de dieren staan vergelijkbare symbolen die dezelfde eigenschappen aanduiden als bij de gladiatoren. Het gevecht verloopt hetzelfde als het gevecht tegen een gladiatorenteam.

Er zijn echter **4 uitzonderingen** :

- Dieren hebben geen netsymbolen.
- Tegen dieren mag een speler geen netwerpers inzetten.
- Dieren krijgen geen aanvullende dobbelsteen, maar enkel een dobbelsteen per zwaardsymbool.
- Tegen dieren telt 1 voltreffer als 2 enkele treffers. Voor 1 voltreffer worden dus steeds 2 trefferstenen in het veld van het dier gelegd.

Nog eenmaal ter herinnering : tegen een voltreffer helpt geen schild !

Er wordt precies vastgesteld wie als eerste mag dobbelen (de speler noemt een medespeler die voor het dier handelt), hoeveel dobbelstenen elk mag gebruiken, ... enzovoort.

Het getal in het kadertje geeft het aantal treffers aan dat nodig is om het dier te overwinnen. Als een dier is gedood, mag de speler het dier dat hij heeft uitgeschakeld voor zich neerleggen, naast zijn overwonnen gladiatoren.

De door het dier uitgeschakelde gladiatoren worden uit het spel genomen.

### Voorbeeld : rood daagt de leeuw uit tot een gevecht



Het rode team heeft geen speerwerper, de leeuw heeft geen speersymbool. Rood mag als eerste dobbelen omdat hij de strijdwijzer heeft gelegd. Zijn netwerper mag hij tegen een dier niet inzetten.

Hij neemt 3 dobbelstenen en werpt :



Het resultaat van zijn worp : voor zijn voltreffer legt hij 2 trefferstenen in het veld van de leeuw. Het schild van de leeuw kan een voltreffer niet afweren. Omdat de leeuw na 2 treffers is gedood, legt rood hem voor zich neer.

De beide trefferstenen komen weer in de voorraad terug en het gevecht is beëindigd.



## Hetzelfde voorbeeld met een andere dobbelsteenworp



Nemen we aan dat rood zo geworpen heeft :



Het resultaat van zijn worp : de leeuw heeft een schild, dit wil zeggen dat een dobbelsteen met een enkelvoudige treffer opzij wordt gelegd. Voor de tweede treffer wordt een treffersteen in het veld gelegd.

Aangezien de leeuw pas na 2 treffers is gedood, werpt hij nu op zijn beurt met 1 dobbelsteen tegen het rode team (de spelers moeten er op letten dat een dier slechts zoveel dobbelstenen heeft als het aantal afgebeelde zwaardsymbolen). Rood geeft daartoe bijvoorbeeld zijn rechterbuur de dobbelsteen, waarmee deze voor de leeuw werpt.

Hij werpt : 

Aangezien de leeuw echter een tweetand meer heeft als het gladiatorenteam, mag hij de worp éénmaal herhalen.

De rechterbuur beslist om dit te doen. Bij de tweede keer gooit hij :



Rood verliest onmiddellijk één van zijn gladiatoren. Hij kiest de tweetanddrager en legt hem terug in de doos (de rechterbuur krijgt hem niet, hij heeft alleen maar als plaatsvervanger van de leeuw geworpen). Het gevecht is voorbij.



## Een speler heeft geen gladiatoren meer

Als een speler zijn laatste gladiator in het spel verliest, dan speelt hij toch nog verder. Komt hij aan de beurt dan kiest hij een willekeurig wild dier op het speelbord en daagt hiermee een team van een tegenstander uit tot een gevecht alsof het zijn eigen gladiatorenteam zou zijn. Vooraf mag hij het dier nog op het speelbord verzetten, wanneer hij dit zou wensen. Hij mag ook een zichtbaar liggend wild dier kiezen naast het speelbord en dit op een willekeurig veld van het bord inzetten. Hij mag met dit dier onmiddellijk een tegenstander tot een gevecht uitdagen. Alle gladiatoren die de speler met dit dier overwint, neemt hij bij zich en legt ze voor zich af.

**Opgelet :** Het gekozen dier behoort niet toe aan de speler. Een volgende speler zonder gladiator kan dit dier eveneens kiezen en daarmee een gevecht aangaan. Is een speler zonder gladiator opnieuw aan de beurt, kan hij elk willekeurig dier uitkiezen en ermee vechten.

## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk zodra nog slechts één speler gladiatoren op het speelbord heeft. Deze speler neemt dan zijn resterende gladiatoren van het bord en legt ze bij zijn gewonnen gladiatoren.

Het spel eindigt ook onmiddellijk wanneer alle 12 dieren zijn gedood. In dit geval leggen alle spelers die nog gladiatoren in de arena hebben, deze bij hun overwonnen gladiatoren.

Nu tellen alle spelers hun punten. Iedere gladiator, die een speler voor zich heeft liggen, telt voor 1 punt, en elk dier dat een speler voor zich heeft liggen, telt 2 punten.

De speler met de meeste punten wint.

***No animal was harmed in the making of this game.***

