

<b>INHALTSANGABE</b>	<i>Solo</i> Spiel.....4	Beispiele für 3 Spieler...6
Spielüberblick.....2	<i>Team</i> Variante.....4	Beispiele für 4 Spieler...6
Spielablauf.....2-3	Informationen zu den Karten..5	Team Beispiele.....7
Vorbereiten des Decks...4	Die bevorzugte Schule..5	Mobile <b>2-Go Box</b> .....7
Truppenaufbau.....4	Rundenende.....5	Glossar.....8
Aufbau für <b>2 Spieler</b> ...4	Spielende.....5	Zusammenfassung.....8

## DIE GESCHICHTE .....

Wir schreiben das Jahr 66 vor Christus und die Gladiatorenspiele waren auf ihrem gewalttätigsten und blutigsten Höhepunkt. Um noch mehr politische Macht zu erlangen, hast du für die Massen die **Gorus Maximus: Die besonders blutigen Spiele** ins Leben gerufen.

Du hast die Besitzer von fünf Gladiatorenschulen eingeladen, ihre stärksten Gladiatoren und böartigsten Kreaturen zu entsenden. Zudem bieten Dir die Spiele die Möglichkeit, Kriminelle, Deserteure und Pessimisten, die gegen dich sind, aus dem Weg zu räumen.

Unglücklicherweise betreibst Du nicht als einziger solche Intrigen! Je näher die Spiele rücken, umso öfter hörst Du von politischen Gegnern mit ähnlichen Plänen: Gladiatoren zu opfern, um die Gunst der Massen und politischen Vorteil zu erlangen. Um die Oberhand zu erlangen, wird jeder von Euch Gladiatoren entsenden, um die aufregendsten und grausamsten Spiele zu veranstalten.

Du bist zuversichtlich, dass Dich grosse Dinge erwarten... Und sie werden das Blut an Deinen Händen wert sein.

## SPIELZIEL .....

Wenn die Sonne über dem besudelten Schlachtfeld untergeht, möchtest Du die Zuschauer Deinen Namen rufen hören. Erwerbe ihre blutdürstige Unterstützung, indem Du ihnen die grausamsten Spiele lieferst und den Titel **Champion des Gorus Maximus** erwirbst.

Und wenn in der Regel von Spielern gesprochen wird, sind selbstverständlich auch weibliche Besitzerinnen von Gladiatorenschulen gemeint, denn wer könnte besser darin sein, Intrigen zu schmieden?

## INHALT .....

- 80

Gladiatorenkarten


  - 1 Karte

bevorzugte Schule


  - 5 Karten

Gunst des Publikums


  - 1 "2-Go" Box
- 
- 1 Marker

bevorzugte Schule


  - 8

Unterstützertoken


  - Regelheft



## SPIELÜBERBLICK

Das Kartendeck enthält 80 Gladiatoren (Karten), mit jeweils 16 Gladiatoren einer Schule (Farbe), mit den Rängen 15 (hoch) bis 0 (niedrig).

Die fünf Schulen werden durch verschiedene Farben und Symbole repräsentiert. Jede Schule hat einen Gladiator jedes Ranges; Ein stärkerer Gladiator schlägt einen schwächeren Gladiator der gleichen Schule.

Abhängig von der Anzahl der Mitspieler (siehe Seite 4, Vorbereiten des Decks) werden eine bestimmte Anzahl von Gladiatoren von einer bestimmten Anzahl Schulen zusammen gemischt. Jeder Spieler erhält dann 10 dieser Gladiatoren, seine Truppe auf die Hand. Im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen Gladiator aus seiner Hand aus, um ihn in den **Kampf** zu schicken (und dabei einen Stich zu machen).

In jeder Runde wird es eine Schule geben, die den anderen gegenüber bevorzugt wird (Trumpf). Jeder Gladiator der **bevorzugten Schule** gewinnt gegen einen Gladiator, der nicht in der bevorzugten Schule ist (siehe Seite 5, Die bevorzugte Schule). Die bevorzugte Schule kann innerhalb eines Zuges wechseln, wenn ein Spieler einen Gladiator des gleichen Ranges ausspielt wie der zuletzt gespielte. (siehe Spielablauf weiter unten).

Die Spieler versuchen Stiche zu erhalten, in denen möglichst viele Gladiatoren mit positiver Gunst des Publikums (GP), dabei möglichst wenige mit negativen GP enthalten sind (siehe Seite 5, Informationen zu den Karten). Am Ende einer Runde erhält der Spieler mit der meisten Gunst des Publikums 1 Siegpunkt. Dies wird mit Unterstützertoken angezeigt (siehe Seite 5, Rundenende).

Ein Spiel endet, wenn ein Spieler 3 Siegpunkte durch Unterstützung des Publikums erlangt hat, dieser Spieler hat den Blutdurst der Massen am erfolgreichsten bedient und ihre politische Unterstützung erlangt.

## SPIELABLAUF

Der Spieler, der den furchterregendsten Blick in die Runde werfen kann, beginnt und teilt die Karten an seine Mitspieler aus.

Der erste Kampf beginnt indem der Spieler zur Linken des austeilenden Spielers einen beliebigen Gladiator von seiner Hand ausspielt. Die Schule dieses ersten Gladiators ist sowohl die **eröffnende** als auch die **bevorzugte Schule**.

(Der erste Gladiator in folgenden Kämpfen gehört immer nur zur eröffnenden Schule; Die bevorzugte Schule wird aus dem letzten Kampf übernommen.)

Wenn ein Spieler einen Gladiator aus der eröffnenden Schule in seiner Truppe hat, dann muss er einen dieser Gladiatoren in den Kampf schicken, mit einer Ausnahme:

**Die Herausforderung:** Kann geschehen, wenn ein Gladiator den gleichen Rang aufweist, wie der zuletzt gespielte Gladiator; In diesem Fall wechselt sofort die bevorzugte Schule zu der Schule des neuen Gladiators.

**Achtung:** Die Spieler müssen trotzdem die eröffnende Schule (die Schule des zuerst gespielten Gladiators) bedienen, auch wenn die bevorzugte Schule wechselt.

Es wird empfohlen, dass die Spieler ihre gewählten Gladiatoren vor sich ablegen, und nicht in einem gemeinsamen Stapel, so dass immer klar zu erkennen **2** ist, welcher Gladiator als letzter gespielt wurde, und welche Schule die Bevorzugte ist.



## SPIELABLAUF, FORTSETZUNG

Sollte ein Spieler keinen Gladiator der eröffnenden Schule haben und auch keine Herausforderung heraufbeschwören mögen, kann er einen beliebigen Gladiator seiner Truppe in den Kampf schicken (**abwerfen**). Dies kann auch einer der bevorzugten Schule sein.

Der Gladiator mit dem höchsten Rang in der bevorzugten Schule gewinnt den Kampf. Sollte kein Gladiator der bevorzugten Schule am Kampf beteiligt sein, dann gewinnt der Gladiator mit dem höchsten Rang der eröffnenden Schule.

Der Gewinner der Kampfes sammelt die beteiligten Gladiatoren ein und legt sie verdeckt vor sich ab. Die bevorzugte Schule bleibt im nächsten Kampf zunächst die Gleiche, kann sich aber im Laufe der Runde verändern. Die Spieler dürfen sich nur die erhaltenen Gladiatoren des letzten Kampfes ansehen, niemals die von weiter zurück liegenden Kämpfen.

Der Gewinner des letzten Kampfes eröffnet den nächsten Kampf, **wieder mit einem beliebigen Gladiator**. Die Schule dieses Gladiators wird die neue **eröffnende Schule**, wenn gewünscht kann es auch einer der bevorzugten Schule sein.

Wenn die Spieler ihre Truppen verbraucht haben, wird die Gunst des Publikums ermittelt, die sie erhalten haben (siehe Seite 5, Informationen zu den Karten). Der Spieler mit den meisten GP erhält 1 Unterstützung. Die Unterstützung wird mit den Unterstützertoken angezeigt.

Danach mischt der Spieler zur Linken des Startspielers alle Karten erneut und jeder erhält eine neue Truppe ausgeteilt.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 3 Unterstützertoken erlangt hat, dieser Spieler hat die grösstmögliche politische Unterstützung der bluthungrigen Masse erlangt. Er wird zum neuen Champion des Gorus Maximus ernannt.

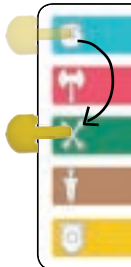
**Beispiel:** Oliver beginnt die Runde mit der blauen Faust 4, diese ist damit sowohl die eröffnende, als auch die bevorzugte Schule. Emily spielt eine blaue 10, da diese bedient werden muss und schlägt damit Olivers 4. Savita hat eine blaue 9, aber anstatt diese zu spielen und damit gegen Emilys 10 zu verlieren, entscheidet sie sich für eine Herausforderung. Sie spielt ihre grüne 10, ändert damit die bevorzugte Schule (nicht die eröffnende), gewinnt den Kampf und erhält 2x die Gunst des Publikums (1 GP für jede 10). Savita sammet die gewonnenen Gladiatoren ein, legt sie verdeckt vor sich ab und eröffnet den nächsten Kampf mit einem beliebigen Gladiator aus ihrer Truppe. (Die bevorzugte Schule sind nun die grünen Pfeile, solange, bis eine neue Herausforderung eintritt.)



Gunst des Publikums  
 $1+1+2+1+2+1=8$   
 $8-4=4$



Unterstützertoken



## VORBEREITEN DES DECKS

Spielerzahl	Anzahl der Schulen	Gladiatoren/ Schule	Karten im Deck
1 - 3	3	10 (0, 4-12)	30
4	4	10 (0, 4-12)	40
5	5	10 (0, 4-12)	50
6	5	12 (0, 3-13)	60
7	5	14 (0, 2-14)	70
8	5	16 (0-15)	80

Um den Aufbau zu vereinfachen, befindet sich unten rechts auf einigen Karten eine Zahl, die angibt, für welche Spieleranzahl sie genutzt wird (siehe Seite 5, Informationen zu den Karten).

Karten ohne Zahl werden in jedem Spiel genutzt (solange auch deren Schule im Spiel ist).

Zum Beispiel sind bei einem Spiel mit 6 Personen alle 5 Schulen mit im Spiel, außerdem alle Gladiatoren ohne Zahl und alle, die mit „6+“ markiert sind.

In einem Spiel mit drei oder weniger Spielern benutzt nur drei der fünf Schulen, außerdem nur Gladiatoren ohne Zahl unten rechts.

8 7+ 6+ Immer im Spiel 6+ 7+ 8



Alle Gladiatoren ohne Zahl werden in Spielen mit 1 bis 5 Spielern benutzt, aber die Anzahl der benötigten Schulen variiert. Drei Schulen bei 1-3 Spielern, vier Schulen bei 4 Spielern und fünf Schulen bei 5 Spielern.

## TRUPPENAUFBAU

Baut das Deck wie oben angegeben auf, mischt die Karten und teilt dann an jeden Spieler eine Truppe von 10 Gladiatoren aus. Zur besseren Übersicht solltet Ihr Eure Gladiatoren zunächst nach Schulen, dann nach ihrem Rang sortieren.

## AUFBAU FÜR 2 SPIELER

Baut das Deck wie oben angegeben auf, mischt die Karten und teilt dann an jeden Spieler eine Truppe von 10 Gladiatoren aus. Die übrigen Gladiatoren bilden einen verdeckten Nachziehstapel. Sobald Ihr einen Gladiator ausgespielt habt, zieht Ihr einen neuen vom Nachziehstapel nach. Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, spielt Ihr solange weiter, bis Eure Truppe aufgebraucht ist. Es werden also 15 statt der normalen 10 Runden gespielt.

## SOLO SPIEL

Baue das Deck wie oben angegeben auf, mische die Karten und teile Dir dann eine Truppe von 10 Gladiatoren aus. Die verbliebenen Gladiatoren werden verdeckt als gegnerischer Stapel abgelegt. Der Gegner beginnt immer den Kampf, egal wer den letzten Kampf gewonnen hat. Nachdem Du einen Gladiator gespielt hast, spielt Dein Gegner einen zweiten Gladiator. Danach wird die Runde wie im normalen Spiel beendet.

Wichtig: Du musst in jeder Runde mindestens einen Gladiator mit dem Rang „8“ (-4 GP) oder mehr gewinnen, oder das Publikum wird annehmen, dass die Spiele manipuliert sind. Du verlierst sofort die Runde und Dein Gegner erhält 1 Unterstützung. Alle Gladiatoren, die Dein Gegner errungen hat, werden am Ende der Runde zusammen abgerechnet.

## TEAM VARIANTE

Bei 4 oder mehr Spielern kann auch in Teams gespielt werden, dabei sollte sich die Teammitglieder möglichst gegenüber sitzen. Ein Teammitglied verwahrt alle Gladiatoren der gewonnenen Kämpfe und am Ende der Runde wird die Gunst der Publikums von einem Team addiert. Das Team mit der höchsten Gunst des Publikums erhält 1 Unterstützung. Im Teamspiel solltet Ihr um soviel Unterstützung spielen, wie Teams beteiligt sind plus Eins.

8 Spieler = 2 vs. 2 vs. 2 vs. 2, oder 4 vs. 4.  
 7 Spieler = 2 vs. 2 vs. 2 vs. 1, oder 3 vs. 2 vs. 2.  
 6 Spieler = 2 vs. 2 vs. 2, oder 3 vs. 3.  
 5 Spieler = 2 vs. 2 vs. 1, oder 3 vs. 2.  
 4 Spieler = 2 vs. 2.

Beispiele für Teamaufteilungen:



**4 Anmerkung des Autors:** „Ich liebe Teamspiele mit 6 oder mehr Spielern!“

## INFORMATIONEN ZU DEN KARTEN

**A** - Der **Rang** eines Gladiators innerhalb einer Schule; von 15 hoch bis 0 niedrig.

**B** - Die **Schule** des Gladiators, gekennzeichnet durch Farbe und Symbol.  
(blaue Faust, braunes Schwert, grüne Pfeile, pinke Axt, gelbes Schild)

**C** - Wert der **Gunst des Publikums (GP)**. Nur auf bestimmten Gladiatoren. Ihr Wert wird am Ende einer Runde bestimmt und der Spieler mit dem höchsten GP erhält 1 Unterstützung (siehe Rundende weiter unten).

**Wichtig:** Während eines Kampfes ist der Rang 0 (Null) keine GP wert. Am Ende einer Runde wird geschaut, welche Schule die Bevorzugte ist. Die 0 dieser Schule, und nur dieser Schule ist 5 GP wert. Jede andere 0 ist wertlos.

**D** - Zeigt an, bei welcher Spieleranzahl die Karte genutzt wird. Karten ohne Zahl werden bei jeder Spielerzahl benutzt, solange die Schule auch im Spiel ist (siehe Seite 4, Vorbereiten des Decks).



## DIE BEVORZUGTE SCHULE

Während eines Kampfes wird eine Schule den anderen bevorzugt sein.

Gladiatoren dieser Schule schlagen jeden Gladiator einer anderen Schule. Da die bevorzugte Schule während eines Kampfes wechseln kann, empfehlen wir die Benutzung der Karte „Bevorzugte Schule“ und des zugehörigen Markers. Sobald die bevorzugte Schule festgelegt wurde oder sich ändert, sollte dies ein Mitspieler auf der Karte „Bevorzugte Schule“ markieren, so dass immer zu erkennen ist, welche Schule dies im Moment ist.

(Die Farbe des Markers kann in Eurem Spiel eine andere Farbe haben.)

**Die bevorzugte Schule kann über einzelne Kämpfe erhalten bleiben, nicht aber über mehrere Runden.**

Die Karte sollte nicht genutzt werden, um die eröffnende Schule zu markieren, diese wird immer durch die erste gespielte Karte in einem Kampf festgelegt.



## RUNDENENDE

Am Ende einer Runde erhält der Spieler mit der meisten Gunst des Publikums 1 Unterstützung, angezeigt durch den Erhalt eines Unterstützertoken aus dem allgemeinen Vorrat. (Im Falle eines Gleichstandes erhalten alle beteiligten Spieler 1 Unterstützung)

**Zur Erinnerung:** Die 0 aus der bevorzugten Schule ist **am Ende einer Runde** die einzige 0, die 5 GP wert ist, alle anderen 0 sind wertlos.

Wenn ein Spieler seine zweite Runde gewinnt, dreht einfach den Unterstützertoken auf die Seite mit der „II“. Und beim dritten Sieg habt Ihr auch sofort das Spiel gewonnen! (Selbstverständlich könnt Ihr Euch für ein kürzeres oder längeres Spiel auch auf eine andere benötigte Anzahl von Unterstützertoken zum Sieg einigen.)



Doppelseitige  
Unterstützertoken

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die Unterstützung der Massen erhalten hat, sobald er seinen dritten Unterstützertoken erhalten würde. Sollten zwei oder mehr Spieler zur gleichen Zeit ihren dritten Token erhalten, gewinnt derjenige, der die 0 gewonnen hat. Sollte davon niemand die 0 gewonnen haben, gewinnt derjenige, der den Gladiator mit dem niedrigsten Wert in seinen Stichen hat.

## BEISPIELE FÜR 3 SPIELER

**Abwerfen:** Die gelben Schilde sind die bevorzugte Schule. Emily hat den letzten Kampf gewonnen und entscheidet sich, mit der 5 des braunen Schwertes den Kampf zu eröffnen. Savita hat kein Braun, also spielt sie die 8 der blauen Faust, um ihrer Gegnerin -4 GP zu beschern. Oliver entgeht den negativen GP, indem er seine braune 4 spielt.



Emily gewinnt den Kampf und erhält -4 GP.



**Schlechte Idee:** Die gelben Schilde sind weiter die bevorzugte Schule. Emily hat den letzten Kampf gewonnen und eröffnet den Kampf mit der 6 der blauen Faust. Savita hat kein Blau, also spielt sie die 8 der pinken Axt. Oliver freut sich und spielt die 8 des braunen Schwertes in der Hoffnung, Emily nochmals -4 GP zukommen zu lassen. Dummerweise spielt Oliver damit eine Herausforderung, indem er den gleichen Rang wie des zuletzt gespielten Gladiators ausspielt. Er ändert damit die bevorzugte Schule und gewinnt den Kampf!



Oliver gewinnt den Kampf und erhält -8 GP.

## BEISPIELE FÜR 4 SPIELER



**Hinterhältige Idee:** Grüne Pfeile sind die bevorzugte Schule. Savita hat den letzten Kampf gewonnen, sie eröffnet mit der 9 der blauen Faust. Leah ist froh, ihre 8 der pinken Axt los zu werden, weil sie kein Blau auf der Hand hat. Oliver muss die eröffnende Schule bedienen und spielt die blaue 5. Emily hat zwar Blau, aber sieht die Chance, Leah, die bereits eine Unterstützung hat, Schaden zuzufügen. Sie spielt die 5 der pinken Axt, eine Herausforderung, denn sie hat den gleichen Rang wie der vorherige Gladiator und ändert damit sofort die bevorzugte Schule zu der pinken Axt. Damit hat also Leah den stärksten Gladiator der bevorzugten Schule und gewinnt den Kampf.

Leah gewinnt den Kampf und erhält -2 GP.

**Großes Finale:** Die blaue Faust ist die bevorzugte Schule und alle Spieler haben nur noch einen Gladiator in ihrer Truppe. Leah eröffnet mit der 12 der grünen Pfeile. Oliver wirft die blaue 7 ab. Emily muss ihre blaue 0 spielen, die 5 GP wert wäre, weil die blaue Faust zur Zeit die bevorzugte Schule ist. Aber Savita spielt ihre 0 des braunen Schwertes, also den gleichen Rang wie die zuvor gespielte Schule. Die Herausforderung ändert die bevorzugte Schule zum braunen Schwert, ihre braune 0 ist jetzt 5 GP wert. die 0 der blauen Faust ist damit wertlos.



Savita gewinnt den Kampf und erhält 6 GP.

## TEAM BEISPIELE

**Punktediab:** Die pinke Axt ist die bevorzugte Schule. Savita hat den letzten Kampf gewonnen, sie eröffnet mit der 10 der pinken Axt. Leah bedient die 7. Torsten, einer von Leahs Teamkameraden, spielt die 9, um seinem Team 2 GP zukommen zu lassen. Oliver muss der eröffnenden Schule folgen und fügt die 4 hinzu, genauso wie Emily mit der 6. Aber auch Bianca möchte die GP, also spielt sie eine Herausforderung mit der 6 des braunen Schwertes, ändert damit die bevorzugte Schule und gewinnt den Kampf für das blaue Team.

Blau gewinnt und erhält 3 GP.



**Rachsüchtig:** Bianca eröffnet mit der 4 des braunen Schwertes, zugleich der bevorzugten Schule. Claudia spielt die braune 2, -1 GP wert. Patrick überbietet mit der 9, die aber von Savitas 11 geschlagen wird. Leah fordert sie mit ihrer 11 des gelben Schildes heraus und ändert damit die bevorzugte Schule, jetzt ist es ihr Stich. Torsten hat kein Braun, also entscheidet er sich für einen höheren Gladiator der bevorzugten Schule, die gelbe 15. Oliver kann nicht mehr gewinnen, aber er kann seinen Gegnern negative GP zukommen lassen, also spielt er die braune 8. Auch Emily hat kein Braun, wirft aber die 0 der pinken Axt ab um sicher zu gehen, dass ihr Team so viele 0 wie möglich erhält! Torstens gelbe 15 gewinnt den Kampf für das rote Team.

Rot gewinnt den Kampf mit 0 GP, aber erhält eine 0!

## MOBILE 2-GO BOX

Wir haben Euch eine „2-Go“ Box beigelegt, so dass Ihr eine abgespeckte Version des Spieles immer bei Euch haben könnt. In der Box kann das Material für bis zu 5 Spielern transportiert werden, zusammen mit der Karte bevorzugte Schule, dem zugehörigen Marker und den fünf Karten Gunst des Publikums (die anstelle der Token benutzt werden).

Und wenn Ihr gerade nicht unterwegs seid, könnt Ihr die Box mit nicht benutztem Spielmaterial füllen, so dass Euer Spiel immer gut organisiert und schnell vorzubereiten ist.



## GLOSSAR

**Abwerfen** - Wenn ein Spieler keinen Gladiator der eröffnenden Schule hat, darf er einen Gladiator einer beliebigen Schule spielen, einschliesslich der bevorzugten Schule.

**Bevorzugte Schule** - Gladiatoren aus dieser Schule schlagen jeden Gladiator aus einer anderen Schule. Wird durch den ersten gespielten Gladiator in einer Runde festgelegt. Kann nur durch eine Herausforderung geändert werden.

**Eröffnende Schule** - Die Schule des ersten in einem Kampf gespielten Gladiators. Wenn möglich müssen nachfolgende Spieler diese Schule bedienen, oder dürfen eine Herausforderung spielen. Sollte beides nicht möglich sein, muss ein Gladiator einer anderen Schule gespielt werden.

**Gladiator** - Jede Karte einer Schule, egal ob Mensch oder Tier.

**Gunst des Publikums** - Der Wert eines Gladiators abhängig von seinem Effekt für die blutdürstige Menge. Der Spieler mit dem höchsten Wert am Ende einer Runde erhält 1 Unterstützung durch das Publikum.

**Herausforderung** - Wenn der gleiche Rang gespielt wird wie der des vorherigen Gladiators. Sofort wechselt die bevorzugte Schule zu der des neuen Gladiators. Auch diese bevorzugte Schule kann wieder herausgefordert werden.

**Kampf** - Jeder Spieler schickt im Uhrzeigersinn in einer Runde einen Gladiator in den Kampf.

**Runde** - Eine Runde wird über 10 Kämpfe gespielt. (15 Runden bei 2 Spielern).

**Truppe** - Jeder Spieler erhält zu Beginn einer Runde 10 Gladiatoren, seine Truppe auf die Hand.

**Unterstützertoken** - Erhält der Spieler mit der meisten Gunst des Publikums am Ende jeder Runde. Der erste Spieler, der die dritte Unterstützung erhält, gewinnt das Spiel.

## ZUSAMMENFASSUNG

Bildet ein Deck, mischt es und teilt jedem Spieler 10 Karten aus. Die erste ausgespielte Karte legt die eröffnende und bevorzugte Schule fest.

Im Uhrzeigersinn spielt jeder Spieler eine Karte aus. Die eröffnende Schule muss bedient werden, wenn nicht möglich, muss eine Karte abgeworfen werden, oder spiele eine: Herausforderung: Das Ausspielen eines gleichen Ranges ändert sofort die bevorzugte Schule.

Der stärkste Gladiator der bevorzugten Schule gewinnt. Oder, sollte kein Gladiator der bevorzugten Schule beteiligt sein, gewinnt der stärkste Gladiator der eröffnenden Schule.

Der Gewinner eröffnet den nächsten Kampf mit einem beliebigen Gladiator und legt damit die eröffnende Schule fest.

Die bevorzugte Schule bleibt über aufeinander folgende Kämpfe (nicht über Runden) erhalten.

Die höchste Gunst des Publikums erhält am Ende einer Runde 1 Unterstützung.

Nur eine 0 der bevorzugten Schule ist 5 GP wert, alle anderen 0 sind wertlos.

Der erste Spieler mit 3 Unterstützung gewinnt.

Spielerzahl	Anzahl der Schulen	Gladiatoren /Schule	Karten im Deck
1 - 3	3	10 (0, 4-12)	30
4	4	10 (0, 4-12)	40
5	5	10 (0, 4-12)	50
6	5	12 (0, 3-13)	60
7	5	14 (0, 2-14)	70
8	5	16 (0-15)	80

## MITWIRKENDE

Spieldesign: Conor McGoey | Artwork: Kwanchai Moriya  
Redaktion: Daniel Mansfield | Konzept: Conor & Dominique McGoey  
Solo Spiel Konzept: Timothy Gay | Übersetzung: Torsten Sammet

## INFO

Fragen oder Kommentare?  
Kontaktinformation [info@insideupgames.com](mailto:info@insideupgames.com)

Bleibt auf dem Laufenden unter:



InsideUpGames

**InsideUP**  
GAMES

© 2018 Inside Up Games

P.O.Box 26033 Memorial PO

Thunder Bay, Ontario P7B 0B2 Canada