

“Kampf der Gladiatoren”

door Reiner Knizia, uitgegeven door 2002 Hans im Glück, München, Germany
een Nederlandstalige handleiding door Arno Maesen

1. Inleiding

“Kampf der Gladiatoren” = Strijd der Gladiatoren

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 en wilde beesten te lijf. Dit spel is geschikt voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar.

2. Wat zit er in de doos?

- een speelbord dat de arena voorstelt met zeshoekige speelvelden
- 60 gladiatorfiches
 - 8 speerwerpers
 - 8 netwerpers
 - 28 zwaardvechters
 - 8 tweetand-vechters
 - 8 schilddragers
- 20 ploegplaten in 5 verschillende kleuren (sets van 4); elke ploegplaat biedt plaats voor 4 gladiatorfiches
- 5 bijzondere dobbelstenen (3 blanco vlakken, 2 vlakken met 1 gele ster, 1 vlak met 2 rode sterren)
- 12 dieren
- 12 houten sterren om treffers aan te duiden
- 1 houten schijf met een zwaard erop om, gebruikt als strijdaanwijzer

3. Spelvoorbereiding

Leg de arena in het midden. Sorteer de gladiatorfiches in open stapeltjes. De dierenfiches worden geschud en bedekt op één stapeltje gelegd. Leg de rest van het materiaal binnen handbereik. Elke speler kiest een kleur voor zijn ploegplaten. Iedere speler krijgt een bepaald aantal ploegplaten in zijn kleur. Bij 2 of 3 spelers krijgt elkeen 4 ploegplaten. Als je met 4 of 5 spelers speelt, krijg t elkeen slechts 3 ploegplaten.

4. Doel van het spel

Het doel van het spel is zoveel mogelijk punten te verzamelen. Voor elke vijandelijke gladiator die je doodt, krijg je 1 punt. Elk gedood dier levert je 2 punten op.

Het spel verloopt in 2 grote fase: een voorbereiding en de eigenlijke wedstrijd.

5. Entree in de arena

Duidt een startspeler aan. Bijvoorbeeld: de oudste speler, de verliezer van de vorige partij, wie het laatst met Keizer Nero gedineerd heeft... Die speler neemt een ploegplaat van zijn kleur en kiest een gladiatorfiche uit. Hij zet die plaat met fiche op een vrij speelveld. Dan doen de andere spelers in wijzerzin hetzelfde.

Bij een volgende beurt kunnen de spelers kiezen: of ze zetten een fiche bij op de ploegplaat of ze plaatsen een nieuwe ploegplaat ook met een nieuwe fiche. Er wordt dus altijd een nieuwe gladiatorfiche geplaatst. Lege ploegplaten kunnen worden niet opgesteld.

De nieuwe ploegplaat mag niet gezet worden in een vak grenzend aan een team van de dezelfde kleur, zolang er nog andere velden vrij zijn. Anders gezegd: je mag niet je eigen buurman wezen, tenzij het niet anders kan.

Merk op dat bepaalde types van gladiatoren uitgeput kunnen raken. Op= op!

Deze voorbereidingsfase eindigt als iedereen al zijn ploegplaten gevuld heeft met gladiatorfiches. De rest van de gladiatorfiches vliegt in de doos en blijft daar. In dit spel worden er geen gladiatoren "bijgemaakt".

De lege velden wordt bezet door dierenfiches. De startspeler trekt er eentje van de stapel en plaats die naar keuze. En dan doet de volgende speler hetzelfde. Tot alle vakken in de arena vol zijn. Elke veld kan maar één gladiatorenteam hebben of één dier. Hierna worden de dierenfiches open naast het bord gelegd.

Nu kan de strijd losbarsten!

6. Begin van een gevecht

De startspeler begint. Hij doet eerst zijn beurt en geeft dan de strijdaanwijzer door aan de speler die links van hem zit. Enzovoort. Als je aan de beurt bent, moet je een eigen team uitkiezen om te strijden tegen een team van een andere speler of een dier. Het is verboden om jezelf aan te vallen. Zo zou het makkelijk punten rapen zijn. Je kan enkel aangrenzende teams of dieren aanvallen.

Je plaatst de strijdaanwijzer zo dat het zwaard wijst naar je "doelwit". Je kan slechts één veld per beurt aanvallen.

Je mag je eigen team verplaatsen alvorens de strijdaanwijzer te zetten. Daarvoor moet aan één of beide van de volgende voorwaarden voldaan worden:

1. Je team heeft geen burens
2. Je team bestaat uit minder dan 4 gladiatoren.

Je mag je verplaatsen naar eender welk vrij veld zolang je maar niet over andere bezette velden moet springen. Nu kan het gevecht beginnen.

7. Verloop van een gevecht

Gevechten worden altijd beslist met de dobbelstenen. Elk gladiatorenteam krijgt automatisch 1 dobbelsteen om te strijden. Deze dobbelstenen hebben 3 lege vlakken (= misser), 2 vlakken met 1 gele ster (= 1 treffer) en één vlak met dubbele rode ster (=voltage). Er zijn vijf verschillende soorten gladiatoren:

1. De speerwerpers: zij bepalen wie eerst dobbelt.
2. De netwerpers: zij schakelen elk tijdelijk één tegenstander uit. (niet van toepassing bij dieren)
3. De zwaardvechters: zij voegen elk één strijddobbelsteen bij de worp.
4. De tweetand-vechters: wie het meeste van hen bezit, mag zijn volledige worp opnieuw doen.
5. De schilddragers: elke schilddragers weert één treffer (1 gele ster). Voltage's kunnen nooit afgeweerd worden.

7.1 Gevecht tussen 2 gladiatorenteams

1. Eerst wordt bepaald wie eerst mag werpen. Wie het meeste speerwerpers heeft, mag beginnen. Bij gelijke stand is het de speler die de strijdaanwijzer plaatste, die als eerste mag beginnen. Wie eerst mag beginnen, wordt beschouwd als aanvaller. Het is dus niet omdat jij de strijdaanwijzer plaatste, dat jij automatisch de aanvaller bent.
2. Nu komen de netwerpers aan bod. Als de aanvaller netwerpers heeft, dan schakelt elk van hen tijdelijk één gladiator van de tegenpartij uit. Het is de aanvaller die zijn slachtoffer(s) kiest. Deze sukkel(s) zitten verstrikt in het net en kunnen niets bijdragen aan dit gevecht. Hun eigenschappen zijn ze tijdelijk verloren. Nu mag de verdediger zijn netwerpers gebruiken om hetzelfde te doen bij de aanvaller. Op voorwaarde natuurlijk dat ze eerst zelf niet in een net gevangen zijn.
3. Dan mag de aanvaller eerst dobbelen. Elk team krijgt altijd automatisch één dobbelsteen. Plus één extra dobbelsteen per zwaardvechter in zijn team. Denk er aan: wie in een net zit, kan niets doen deze beurt! Toch heb je altijd recht op minimum één dobbelsteen. Zelfs al zouden al je gladiatoren in een net zitten. Bepaal het aantal dobbelstenen waar je recht op hebt enwerp dan één maal.
4. Als de aanvaller meer twee-tandvechters heeft, dan de verdediger, dan mag hij één keer zijn hele worp nog eens doen. Hij moet het nieuwe resultaat wel aanvaarden.
5. Na de definitieve worp, weert elke schildrager van de verdediger één treffer (gele ster) af. Voltreffers kunnen niet afgeweerd worden.
6. Hierna pas worden de treffers toegekend. Elke gladiator heeft 2 levenspunten. Elke voltreffer (2 rode sterren) betekent automatisch de dood van één gladiator, gekozen door de verliezer. Per 2 gele treffers moet de verdediger 1 gladiator naar zijn keuze verwijderen. Dit mag een gladiator in een net zijn. Enkelvoudige treffers dwingen de verliezer een houten ster bij zijn ploeg te zetten. Deze ster kan nooit meer verdwijnen en blijft bij de ploeg. Pas bij de eerstvolgende treffer, hoeft de verliezer te beslissen wie sterft. Gedode gladiatoren worden aan de winnaar gegeven. Dit is essentieel voor het bijhouden van de score.
7. Wie eerst verdediger was, wordt nu aanvaller en doorloopt dezelfde procedure. Hij bepaalt zijn aantal dobbelstenen en werpt. Opgelet: speer- en netwerpers komen niet meer aan bod, want zij hebben hun werk al gedaan. Reeds gedode gladiatoren kunnen geen bijdrage meer leveren. Het is perfect mogelijk dat een aanvaller de verdediger uitroeit, alvorens die iets kan terugdoen. Zoals een oud Hollands spreekwoord het beeldend uitdrukt: de eerste klap is een daalder waard.
8. Hierna is het gevecht afgelopen. Sterren blijven liggen. De volgende speler krijgt de strijdaanwijzer.
9. Als je als aanvaller een compleet team doodt, dan mag je dit leeggemaakte veld betreden.
10. De ploegplaten van uitgemoorde teams worden verwijderd. Overtollige sterren ook.
11. Teams kunnen in een volgende beurt direct opnieuw worden aangevallen.

7.1 Gevecht tussen een dier en een gladiatorenteam

Op de dierenfiches staan vergelijkbare symbolen die dezelfde eigenschappen aanduiden: speren = wie begint, zwaarden=aantal dobbelstenen, tweetanden= eventueel herwerpen, schilden=afweren van één gewone treffer

Dit verloopt precies zoals een gevecht tussen gladiatorenteams, mits volgende uitzonderingen:

1. Dieren hebben geen net-symbolen.
2. Tegen dieren kan je geen netwerpers gebruiken.
3. Dieren werpen alleen maar zoveel dobbelstenen als er zwaarden getekend zijn. Iemand anders werpt de dobbelstenen.
4. Het cijfer op de dierenfiche duidt het aantal levenspunten aan. De voltreffer (2 rode sterren) vermindert ongehinderd 2 levenspunten. Sommige dieren hebben meer dan 2 levenspunten en

hoeven daarom niet onmiddellijk dood te zijn door een voltreffer. Duidt het aantal treffers aan met gele sterren. Treffers blijven bij het dier.

Als een team een dier doodt, dan mag dit team de dierenfiche bijhouden voor de eindscore. Gladiatorenfiches gedood door dieren in deze situatie worden terug in de doos gelegd. Niemand krijgt deze punten. Als je als aanvaller een veld leegmaakt door een dier te doden, dan mag je dit veld betreden.

8. Je hebt geen levende gladiatoren meer

Het spel is nog niet afgelopen voor jou! Als je aan de beurt bent, mag jij vechten met een dierenfiche. Dat mag een fiche zijn uit de arena of een nieuwe naast het bord. Nieuwe dieren mag je op eender welk vrij veld zetten. Dieren die reeds in de arena zijn mag je verplaatsen naar een vrij veld, zolang ze niet over een bezet veld moeten springen. Je plaats de strijdaanwijzer zoals gewoonlijk en het gevecht verloopt volgens de regels. Gladiatoren die je met dat dier doodt, komen bij jouw score. Opgelet: het dier is niet jouw bezit. Als dat dier in later wordt aangevallen door een ander team en het dier doodt gladiatoren van dat team, dan gaan die gladiatorenfiches scoreloos in de doos.

Andere spelers mogen gebruik maken van hetzelfde dier als zij al hun gladiatoren kwijt zijn.

9. Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren stoppen. Ofwel staat nog maar één speler met gladiatoren in de arena. Ofwel zijn alle 12 dieren dood.

Iedereen telt zijn punten: 1 punt per gedode gladiator, 1 punt per overlevende gladiator, 2 punten per gedood dier.

Wie het meeste punten scoort, wint.