

ÍNDICE

Juego en solitario.....4	Ejemplos: 3 jugadores.....6
Vista general.....2	Variante: Equipos.....4
El juego.....2-3	Las cartas.....5
Preparación del mazo.....4	Escuela Favorita.....5
Preparación de la compañía...4	Final de una ronda.....5
Partida para 2 jugadores...4	Final del juego.....5
	Ejemplos: 4 jugadores.....6
	Ejemplos: Equipos.....7
	Edición de viaje.....7
	Glosario.....8
	Recordatorios.....8

CONTEXTO

Estamos en el año 66 D.C. y los juegos de gladiadores están en su punto álgido de violencia y sangre. Anhelando más poder político, excitas a las masas anunciando los Gorus Maximus: unos juegos excepcionalmente sangrientos.

Pides a los propietarios de las 5 escuelas más grandes de gladiadores que recluten a sus discípulos más fuertes y a sus bestias más feroces. Estos juegos te permitirán deshacerte de los criminales, los desertores y los incrédulos que se interpongan en tu camino.

Desgraciadamente, ¡no eres el único con tales objetivos! A medida que los juegos se acercan oyes rumores sobre planes similares de tus oponentes: sacrificar gladiadores a cambio del favor del público. Cada uno enviará gladiadores, para asegurar los más sangrientos y excitantes juegos.

Grandes cosas te esperan...

¡Habrà merecido la pena toda esa sangre en tus manos!

OBJETIVO

Cuando el sol ilumine el sucio campo de batalla querrás que los espectadores canten tu nombre. Gánate su ovación saciando su sed de sangre, con los juegos más terribles y gana el título de **Campeón de Gorus Maximus**.

COMPONENTES

- 80 Cartas de gladiadores



- 1 Carta de Escuela Favorita



- 5 Cartas de Victoria



- 1 Caja de viaje



- 1 Marcador de Escuela Favorita



- 8 Fichas de Victoria



- Carta de Resumen de Reglas

- Reglas



VISTA GENERAL

El juego contiene 80 cartas de gladiadores: 16 gladiadores por cada una de las 5 escuelas, con un rango que va de 0 hasta 15; un gladiador de rango más alto vence a otro de rango más bajo. Cada escuela está representada por un color e icono específico.

Dependiendo del número de jugadores (*Preparación del mazo, pág. 4*), se eligen un número concreto de gladiadores de determinadas escuelas y se barajan. Cada jugador recibe 10 gladiadores para crear su **Compañía**. Siguiendo las agujas del reloj cada jugador coloca un gladiador de su Compañía para ejecutar el **Combate**.

Una escuela será la **Favorita** sobre las demás. Cualquier gladiador de la Escuela Favorita vencerá a cualquier gladiador de otra escuela que no sea la Favorita (*Escuela Favorita, pág. 5*). Si un jugador iguala el rango del último gladiador jugado provoca un **Desafío** y cambia la Escuela Favorita.

Los jugadores tratan de ganar combates que incluyan gladiadores con Puntos de Ovocación (PO) positivos y evitan ganar aquellos con PO negativos (*Las cartas, pág. 5*). El jugador con más PO al final de la ronda ganará 1 Punto de Victoria. Estos se contabilizan con las fichas de Victoria (*Final de una ronda, pág. 5*). La partida termina cuando un jugador gana su tercer punto de Victoria.



EL JUEGO

El primer Combate lo empieza el jugador de la izquierda del que ha repartido colocando frente a él cualquier gladiador de su Compañía. Este gladiador indica la primera **Escuela Favorita** y también la **Escuela Inicial** del Combate.

(El primer gladiador de los siguientes Combates indicará la Escuela Inicial: la Escuela Favorita se mantendrá del combate anterior).

En el sentido de las agujas del reloj, el resto de jugadores colocarán un gladiador de sus Compañías frente ellos. Los jugadores **deben** jugar gladiadores de la Escuela Inicial, con una excepción:

Los jugadores pueden hacer un **Desafío** jugando un gladiador **del mismo rango** que el último gladiador jugado. El **Desafío** cambia la Escuela Favorita por la del nuevo gladiador.

(Recomendamos que los jugadores coloquen delante suyo a los gladiadores elegidos para visualizar fácilmente el último gladiador jugado y la Escuela Inicial).



Coloca el marcador en la escuela correspondiente de la carta de Escuela Favorita.



Un Desafío cambia la Escuela Favorita inmediatamente.

EL JUEGO, CONTINUACIÓN

Si un jugador no tiene ningún gladiador de la Escuela Inicial, y no desea hacer un **Desafío**, deberá enviar al Combate cualquier gladiador de su Compañía, incluidos aquellos de la Escuela Favorita.

Cuando todos los jugadores han jugado un gladiador, se resuelve el Combate. El gladiador de mayor rango de la Escuela Favorita gana el Combate. Si no hay ningún gladiador de la Escuela Favorita, ganará el gladiador de mayor rango de la Escuela Inicial.

El ganador del Combate recoge todos los gladiadores jugados y los coloca boca abajo en su área de juego. La Escuela Favorita se mantiene entre Combates, pero no entre rondas. Cualquier jugador puede mirar todos los gladiadores involucrados en el Combate anterior, pero no más allá.

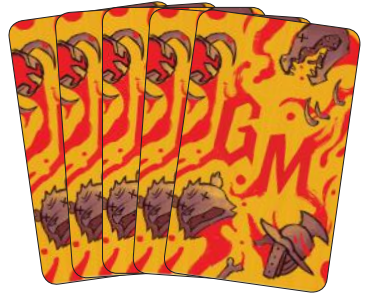
El jugador que gane el Combate empezará el siguiente Combate **con el gladiador que desee de cualquier escuela**. La escuela de ese gladiador será la Escuela Inicial del nuevo Combate, pudiendo ser la misma que la Escuela Favorita.

Cuando no queda ningún gladiador en las Compañías de los jugadores, cada jugador cuenta los PO de sus gladiadores ganados. El jugador con más PO ganará 1 Punto de Victoria.

Posteriormente el jugador a la izquierda del que haya repartido las cartas, barajará y repartirá todos los gladiadores para crear las nuevas Compañías. Y empezará una nueva ronda.

El juego termina cuando un jugador gana su tercer Punto de Victoria, lo que significa que ha satisfecho la sed de sangre de las masas y ha ganado su apoyo incondicional.

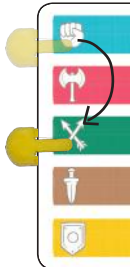
Ejemplo: Ana empieza la ronda jugando un gladiador de la escuela Azul de rango 4, convirtiendo esa escuela en la Escuela Favorita y la Escuela Inicial. Daniel juega el 10 Azul (ya que debe jugar una carta de la Escuela Inicial) superando a Ana. Martina tiene en su Compañía el 9 Azul, pero en vez de jugarlo y que pierda con el 10 de Daniel, hace un Desafío, jugando el 10 Verde. Inmediatamente cambia la Escuela Favorita (no la Escuela Inicial). Gana el Combate y 2 PO (1 PO por cada 10). Martina recoge todos los gladiadores del Combate, los coloca boca abajo en su área de juego y empieza un nuevo Combate con cualquier gladiador de su Compañía. (La Escuela Favorita es ahora la Verde, hasta que haya un nuevo Desafío).



Puntos de Ovación
 $1+1+2+1+2+1=8$
 $8-4=4$



Ficha de Victoria



PREPARACIÓN DEL MAZO

Jugadores	Escuelas	Cartas / Escuela	Rangos	Tamaño del mazo
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

El número que se encuentra en la parte inferior derecha de cada carta, indica el número de jugadores a partir del cual debe usarse.

Las cartas sin número se usan siempre (si la escuela está en juego).

Por ejemplo, en un juego de 6 jugadores, utiliza todos los gladiadores sin número y aquellos con "6+" de las 5 escuelas.

En un juego de 3 jugadores o menos, utiliza 3 de las 5 escuelas, y solo los gladiadores sin número.



Todos los gladiadores sin número se usan siempre, aunque el número de escuelas variará. Tres escuelas para 1 o 3 jugadores, cuatro para 4 jugadores y cinco para 5 o más jugadores.

PREPARACIÓN DE LA COMPAÑÍA

Crea el mazo siguiendo la tabla "Preparación del mazo" y devuelve el resto de cartas a la caja. Baraja el mazo y reparte 10 gladiadores a cada jugador para crear cada Compañía. Es aconsejable ordenar tus gladiadores por rango y escuela.

PARTIDA PARA 2 JUGADORES

Prepara la Compañía de la manera habitual. Haz una pila con las cartas restantes boca abajo. Cuando un jugador juegue un gladiador, roba uno nuevo de esta pila. Cuando se agote la pila, seguid jugando hasta usar la última carta de vuestras **Compañías**. Habrá 15 Combates por ronda en vez de 10.

JUEGO EN SOLITARIO

Crea el mazo como indica la tabla "Preparación del mazo". Barájalo, toma 10 gladiadores y coloca el resto de cartas boca abajo; será la pila de luchadores. Un luchador **siempre** empieza el Combate sin importar quién ha ganado el Combate anterior. Juega un gladiador y después añade al Combate un nuevo luchador de la pila. Resuelve el Combate de la manera habitual. Al final de la ronda, compara tus PO con los de los luchadores. Quien tenga más PO ganará 1 Punto de Victoria.

Importante: *Debes* ganar al menos un Combate que incluya un gladiador de rango "8" (-4 PO) durante una ronda o el público creerá que los combates están amañados dando 1 Punto de Victoria a los luchadores.

VARIANTE: EQUIPOS

Con 4 o más jugadores se puede jugar por equipos. Los miembros deberán sentarse alternados. Un miembro del equipo tomará todos los gladiadores ganados por su equipo y sumará los PO al final de la ronda. El equipo con más PO ganará un Punto de Victoria. Se recomienda que el número de Puntos de Victoria para ganar sea el número de miembros de cada equipo +1.

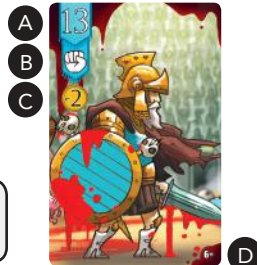
- 8 jugadores = 2 vs. 2 vs. 2 vs. 2, o 4 vs. 4.
- 7 jugadores = 2 vs. 2 vs. 2 vs. 1, o 3 vs. 2 vs. 2.
- 6 jugadores = 2 vs. 2 vs. 2, o 3 vs. 3.
- 5 jugadores = 2 vs. 2 vs. 1, o 3 vs. 2.
- 4 jugadores = 2 vs. 2.

Ejemplos de equipos sentados:



LAS CARTAS

- A** - El **rango** del gladiador dentro de su escuela; de más débil (0) a más fuerte (15).
- B** - La **escuela** del gladiador, marcado con un color y un icono.
(Azul/Puño, Marrón/Espada, Verde/Flechas, Rosa/Hacha y Amarillo/Escudo).
- C** - Puntos de Ovocación (PO). Aparecen en algunos gladiadores y pueden ser positivos o negativos.



Importante: Al final de la ronda, comprueba cual es la Escuela Favorita. El gladiador de rango 0 de esa escuela, valdrá 5 PO. Todos los demás de rango 0 no valdrán ningún PO.

- D** - Indica el número de jugadores a partir del cual debes incluir esa carta en el mazo del juego.

ESCUELA FAVORITA

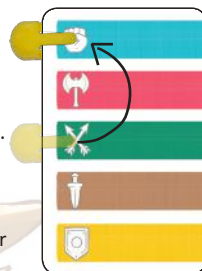
En cada Combate, los gladiadores de esta escuela vencerán a cualquier gladiador de otra escuela.

La Escuela Favorita se mantiene entre Combates pero no entre rondas.

Al inicio de cada ronda, el primer gladiador jugado indica la Escuela Favorita (y la Escuela Inicial). Durante la ronda la Escuela Favorita puede cambiar con un Desafío.

Usa la carta de Escuela Favorita y el marcador para indicar cual es la Escuela Favorita activa en cada momento. Esta carta no debe usarse para indicar la Escuela Inicial, ya que esta se puede ver fácilmente mirando el primer gladiador del Combate.

(El Marcador de Escuela Favorita puede ser de distinto color en tu copia del juego)



FINAL DE UNA RONDA

Al final de cada ronda, cada jugador calcula sus PO, sumando los valores positivos y restando los negativos. El jugador con más PO ganará 1 Punto de Victoria. (Los jugadores que empaten reciben 1 Punto de Victoria).

Cuando un jugador gane una segunda ronda, simplemente gira la ficha de Victoria por el lado del "II". Y cuando gane la tercera, ¡habrá ganado la partida!

(Para alargar o acortar el juego, se pueden incrementar o disminuir el número de Puntos de Victoria necesarios para ganar)



Fichas de Victoria a doble cara

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador gane su tercer Punto de Victoria y se convierte en **Campeón de Gorus Maximus**. Si dos o más jugadores lo ganan a la vez, el que tenga el gladiador de rango 0 de la Escuela Favorita será el ganador. Si no lo tiene ninguno, el que tenga menos gladiadores ganará.

EJEMPLOS: 3 JUGADORES

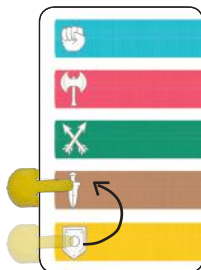
Arrastrando: La Escuela Favorita es la Amarilla. Daniel ha ganado el Combate anterior y decide empezar con el 5 de la escuela Marrón. Martina no tiene ningún gladiador de la escuela Marrón, así que juega el 8 Azul para dar a su oponente -4 PO. Ana evita los puntos negativos, enviando el 4 Marrón.



Daniel gana el Combate y recibe -4 PO.



Mala Idea: La escuela Amarilla sigue siendo la Favorita. Daniel ha ganado el Combate anterior, así que decide enviar el 6 Azul. Martina no tiene ningún gladiador de la escuela Azul, así que juega el 8 Rosa. Ana se anima a jugar el 8 Marrón, esperando que Daniel reciba otros -4 PO. Por desgracia, al hacerlo, hace un Desafío al igualar el rango del último gladiador jugado, cambia la escuela Favorita por la escuela Marrón. ¡Gana el Combate! Pero recibe 8 PO negativos.



Ana gana el Combate y recibe -8 PO.

EJEMPLOS: 4 JUGADORES



Idea Furtiva: La escuela Verde es la Favorita. Martina ha ganado el Combate anterior y decide enviar el 9 Azul. Carlos no tiene ningún gladiador azul, así que se deshace alegremente del 8 Rosa. Ana sigue con la escuela Inicial y envía su 5 Azul. Daniel tiene gladiadores azules, pero ve la posibilidad de dañar a Carlos, que ya tiene un punto de Victoria, así que hace un Desafío y cambia la escuela Favorita por la Rosa. Esto significa que Carlos tiene el gladiador más fuerte de la escuela Favorita y gana el Combate.

Carlos gana el Combate y recibe -2 PO.

Gran final: La escuela Azul es la Favorita, y todos los jugadores tienen un solo gladiador en su Compañía. Carlos empieza con el 12 Verde. Ana envía su 7 Azul. Daniel juega su 0 Azul, que valdrá 5 PO, ya que la Escuela Favorita es la Azul. Martina juega su 0 Marrón, e iguala al último gladiador jugado. Este Desafío cambia la Escuela Favorita por la Marrón. Como la ronda ha terminado y ya no podrá cambiar la Escuela Favorita, su 0 Marrón vale 5 Puntos de Ovación. El 0 Azul no vale nada.

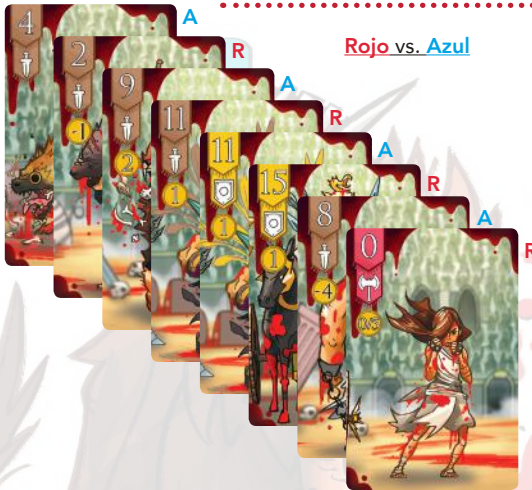


Martina gana el Combate y recibe 6 PO.

EJEMPLOS: EQUIPOS

Ladrón de puntos: La escuela Rosa es la Favorita. Martina ha ganado el Combate anterior, así que decide empezar con el 10 Rosa. Carlos la sigue con el 7. Hugo, del mismo equipo que Martina, decide dar 2 PO a su compañera con el 9 Rosa. Ana sigue la Escuela Inicial y añade el 4 Rosa, Daniel hace lo mismo con el 6. Iván quiere los PO e iguala el 6 de Daniel, cambiando la Escuela Favorita por la Marrón, por lo que el equipo Azul gana el Combate.

El equipo Azul gana el Combate y recibe 3 PO.



Vengativo: Hugo empieza con el 4 Marrón, la Escuela Favorita. Juan añade su 2 Marrón, que vale -1 PO. Pedro juega el 9, y Martina lo supera con su 11. Carlos hace un Desafío igualando el 11, y cambia la Escuela Favorita por la Amarilla, para ganar el Combate. Iván no tiene ningún gladiador Marrón, así que juega su carta más alta de la Escuela Favorita, el 15 Amarillo. Ana, ya que no puede ganar, lanza su 8 Marrón, restando PO a sus oponentes. Daniel, que no tiene ningún gladiador Marrón, envía el 0 Rosa, intentando que su equipo tenga el mayor número de gladiadores de rango 0. Gana el Combate el 15 Amarillo de Iván para el equipo Rojo.

El equipo rojo gana el Combate y 0 PO, pero tienen un 0!

EDICIÓN DE VIAJE

Hemos incluido una “caja de viaje” para que puedas llevar en tu bolsillo una versión del juego. Esta caja está diseñada para que quepan todas las cartas necesarias para jugar hasta con 5 jugadores, 5 cartas de Victoria (que reemplazan las fichas de Victoria), la carta de Resumen de Reglas, la carta de Escuela Favorita y su marcador. Cuando no la uses para ir de viaje, puedes usarla para guardar las cartas que no uses habitualmente.



GLOSARIO

Combate - Siguiendo las agujas del reloj cada jugador coloca un gladiador frente a él. Estos gladiadores forman el Combate.

Compañía - Las 10 cartas de gladiador que recibe cada jugador al inicio de una ronda.

Desafío - Igualar el rango del último gladiador jugado. Esto cambia inmediatamente la Escuela Favorita a la del nuevo gladiador. Los jugadores pueden Desafiar con la Escuela Favorita.

Escuela Favorita - Los gladiadores de esta escuela ganarán a cualquier gladiador de otra escuela. Es la escuela del primer gladiador que se juega en el primer Combate de una ronda. Se puede cambiar con un Desafío.

Escuela Inicial - La escuela del primer gladiador que entra en cada Combate. Los jugadores deben jugar

gladiadores de esta escuela, o pueden hacer un Desafío. Si un jugador no tiene ningún gladiador de la Escuela Inicial puede jugar un gladiador de cualquier otra escuela, incluida la Favorita.

Gladiador - Una carta (humano o una bestia) de cualquier escuela.

Puntos de Ovación (PO) - Los puntos que el público otorga a ciertos gladiadores. El jugador con el mayor número de Puntos de Ovación al final de la ronda gana 1 Punto de Victoria.

Puntos de Victoria - Los gana el jugador con más PO al final de cada ronda. El primer jugador con 3 Puntos de Victoria gana el juego.

Ronda - Una ronda consiste en 10 Combates.

RECORDATORIOS

Crea el mazo, baraja y reparte a cada jugador 10 cartas. La primera carta jugada en el primer Combate define la Escuela Inicial y la Favorita.

Cada jugador, en el sentido de las agujas del reloj, juega una carta. Los jugadores deben seguir la Escuela Inicial o hacer un **Desafío**. Si no pueden, **deben** jugar una carta de cualquier Escuela.

El Gladiador de más rango de la Escuela **Favorita** gana. Si no hubiera ninguno de la Escuela Favorita, el de mayor rango de la Escuela **Inicial** será el ganador.

El ganador empieza el siguiente Combate con cualquier gladiador definiendo la nueva Escuela Inicial.

El gladiador de rango 0 de la escuela Favorita al final de la ronda vale 5 PO.

El jugador con más Puntos de Ovación gana 1 Punto de Victoria. El primer jugador que gane 3 Puntos de Victoria gana la partida.

Jugadores	Escuelas	Cartas / Escuela	Rangos	Tamaño del Mazo
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

CRÉDITOS

Diseñador: Conor McGoev | Ilustrador: Kwanchai Moriya
Editor: Daniel Mansfield | Concepto : Conor & Dominique McGoev
Concepto del Modo Solitario: Timothy Gay

INFORMACIÓN

¿Preguntas o comentarios?
info@secondgategames.com

Para estar actualizado:



www.secondgategames.com



© 2019 Second Gate Games
C/ Casp, 37 2-1,
08010 Barcelona, Spain



© 2018 Inside Up Games
P.O.Box 26033 Memorial PO
Thunder Bay, Ontario P7B 0B2
Canada