

# GLADIUS

French translation of a [WarpSpawn](http://www.warpspawn.com) Game  
<http://www.angelfire.com/games2/warpspawn/Gladius.html>  
by *Lysimachus* © 2005 – [thepartisans@free.fr](mailto:thepartisans@free.fr)

## INTRODUCTION

Jeu de cartes pour 2 joueurs. Paquet commun.  
Les joueurs sont des gladiateurs combattant à mort dans l'arène.  
Le 1<sup>er</sup> joueur est un type de gladiateur appelé le Secutor.  
L'autre joueur est un autre type de gladiateur appelé le Retiarius (Rétiaire).

## VICTOIRE

Réduire le total des points de dégâts de votre adversaire à 0.  
A ce moment précis, vous avez votre adversaire sous votre lame et vous attendez le jugement de la foule vous acclamant.

## POINTS DE DEGATS

Chaque gladiateur commence avec 10 points de blessure.

## SECUTOR

Il utilisait un casque en forme d'œuf avec des trous ronds pour les yeux, des bandages sur la jambe gauche, une protection au bras droit, Une épée et un bouclier de type légionnaire. Le Secutor était appelé un "poursuivant," probablement car il est souvent associé au Retiarius dont une des tactiques était de courir.

## RETIARIUS

Il utilisait une protection au bras (associé souvent avec une protection en métal à l'épaule), un large filet, un trident, une petite dague, pas de casque. Le Retiarius était le seul type de gladiateur dont la tête et le visage n'étaient pas protégés. Comme il ne portait pratiquement pas de protection défensive, le Retiarius était plus mobile que la plupart des autres gladiateurs mais était aussi plus susceptible d'avoir de sérieuses blessures.

## PAQUET

Les joueurs partagent un paquet commun. Le paquet contient 56 cartes.

## LISTE DES CARTES

Nom	#	Cmbt	Type	Notes
Coup de Trident	8	R	Att	3 points de blessure
Lancer de filet	4	R	Att	Immobilisation
Recul	4	R	Def	
Dague	2	R	Att	1 point de blessure
Coup d'épée	8	S	Att	3 points de blessure
Arrêt avec le bouclier	4	S	Def	
Armure	4	S	Def	
Frappe avec le bouclier	2	S	Att	1 point de blessure
Désarmé	2	G	Att	Immobilisation
Assommé	2	G	Att	Immobilisation
Sable dans les yeux	2	G	Att	Immobilisation
Lutte	2	G	Att	Immobilisation
Esquive	2	G	Def	
Saut	2	G	Def	
Mouvement de côté	2	G	Def	
Parade	2	G	Def	
Coup de pommeau	2	G	Att	1 point de blessure
Coup de pied	2	G	Att	1 point de blessure

# = Nombre de ce type de carte dans le Paquet  
Cmbt = Type du combattant qui peut utiliser cette carte  
S = Secutor  
R = Retiarius  
G = Les deux gladiateurs  
Att = Carte Attaque  
Def = Carte Défense

## **MISE EN PLACE**

Les joueurs commencent avec une main de 2 cartes.

## **SEQUENCE DE JEU**

Le jeu est constitué de tours.  
Le Retiarius commence.  
Chaque tour comprend 4 phases:  
1. Phase de manoeuvre  
2. Phase d'attaque  
3. Phase de défense  
4. Phase de blessure

## **PHASE DE MANOEUVRE**

Tirez 1 carte du paquet.  
Vous pouvez garder 5 cartes dans votre main. Défaussez les cartes en excès.

## **PHASE D'ATTAQUE**

Jouez 1 carte Attaque que votre gladiateur peut utiliser, de votre main, face visible sur la table. Un gladiateur immobilisé ne peut pas attaquer.

## **PHASE DE DEFENSE**

Votre adversaire peut jouer une carte Défense pour contrer votre attaque. Les 2 cartes sont défaussées.

## **PHASE DE BLESSURE**

Si votre adversaire ne joue pas de carte Défense, votre attaque provoque des blessures. Il y a 2 types de cartes Attaque: Dommage & Immobilisation.  
Une carte Dommage réduit le total des points de blessure du montant indiqué. Une carte Immobilisation veut dire que votre adversaire ne pourra pas attaquer au prochain tour. Défaussez la carte Attaque.

## **AUTRES TYPES DE GLADIATEUR**

Le Thrace et Murmillo étaient souvent associés. Pour jouer d'autres types de gladiateur, enlevez les 18 cartes spécifiques d'un type de gladiateur et remplacez les par les 18 cartes du nouveau type.

### **THRACE**

Il avait un casque à crête et à visière avec des larges bords, Des jambières, des protections aux bras, un très petit bouclier et une sica (une petite épée recourbée).

### **MURMILLO**

Il était armé à la manière gauloise d'une large épée et d'un bouclier. Il était appelé ainsi à cause du poisson qui ornait son casque.

### **DIMACHAERI**

Typique des périodes tardives, il avait une épée dans chaque main.

## **SAMNITE**

Il combattait avec les armes traditionnelles romaines, un large bouclier ovale, un casque à plumes et d'une petite épée.

## **POSTULATI**

Il combattait avec une armure complète, une épée et une masse de plomb.

## **LISTE DE CARTES THRACE**

<b>Nom</b>	<b>#</b>	<b>Cmbt</b>	<b>Type</b>	<b>Notes</b>
Large coup d'épée	12	T	Att	2 points de blessure
Petit bouclier	2	T	Def	
Armure	2	T	Def	
Retrait rapide	2	T	Def	

## **LISTE DE CARTES MURMILLO**

<b>Nom</b>	<b>#</b>	<b>Cmbt</b>	<b>Type</b>	<b>2 points de blessure</b>
Coup assommant	2	M	Att	Immobilisation
Bouclier	4	M	Def	
Armure	2	M	Def	
Coup étonnant	2	M	Att	3 points de blessure
Coup par dessus la tête	2	M	Att	4 points de blessure

Si le Murmillo fait un coup étonnant, le Murmillo ne peut pas attaquer au prochain tour.

## **LISTE DE CARTES DIMACHAERI**

<b>Nom</b>	<b>#</b>	<b>Cmbt</b>	<b>Type</b>	<b>Notes</b>
Vague de coups d'épée	6	D	Att	2 points de blessure
Epées croisées	4	D	Def	
Pas de côté	4	D	Def	
Double attaque	4	D	Att	3 points de blessure

## **LISTE DE CARTES SAMNITE**

<b>Nom</b>	<b>#</b>	<b>Cmbt</b>	<b>Type</b>	<b>Notes</b>
Empaler	4	SS	Att	4 points de blessure
Couper	8	SS	Att	1 point de blessure
Bouclier passif	4	SS	Def	
Armure	2	SS	Def	

## **LISTE DE CARTES POSTULATI**

<b>Nom</b>	<b>#</b>	<b>Cmbt</b>	<b>Type</b>	<b>Notes</b>
Piquer & Broyer	3	P	Att	4 points de blessure
Couper & Ecraser	3	P	Att	2 points de blessure
Epée	3	P	Att	1 point de blessure
Masse de plomb	3	P	Att	1 point de blessure
Armure complète	2	P	Def	
Double parade	2	P	Def	
Grand coup d'épée	2	P	Def	

## **REGLES SOLITAIRES par Gottardo Zancani:**

- 1 paquet commun
- Tirez des cartes comme d'habitude mais vous ne pouvez pas utiliser les cartes de votre adversaire (brouillard de guerre)
- Quand vous attaquez, utilisez une "mini-main" pour le défenseur: prenez 2 cartes et utilisez n'importe quelle carte Défense disponible.
- Lors du tour de votre adversaire, prenez 3 cartes et utilisez la meilleure carte Attaque si possible.

### Options:

- La mini-main est de 1-3 cartes (selon le type de gladiateur), avec différentes mini-mains d'attaque et de défense.
- Animaux! Remplacez les 18 cartes spécifiques avec quelques nouvelles cartes pour les lions, tigres, ours. Les animaux ont des points de blessure et un nombre de cartes différent.