

À partir de 7 ans

# Gladiatores

Pioche

COMBAT

Départ

L'adversaire  
pioche  
1 carte

L'adversaire  
pioche  
1 carte

Gamma

pioche  
1 carte

Gamma

Gamma

Beta

Alpha

Alpha

Beta

L'adversaire  
pioche  
1 carte

Alpha

Alpha

Gamma

Beta

Alpha

Gamma

Vole 1  
carte

Pioche  
1 carte

Gamma

Gamma

Beta

Gamma

Vole 1  
carte



Arkéia  
La Boutique



# Gladiatores

## Règles du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4.  
Un jeu de 52 ou de 32 cartes.  
Une figurine par joueur :  
Durée moyenne d'une partie : 10'.  
En moyenne 5 tours/ 6 combats.



## Mise en route du jeu :

- 1.- Distribuer les cartes aux joueurs.  
( 5 cartes à 2 joueurs, 4 cartes à 3 joueurs et 2 cartes à 4 joueurs).
- 2.- La pioche est placée sur la zone pioche du plateau.
- 3.- Le plus jeune joueur joue en premier, le second plus jeune en deuxième, etc. Le départ se fait sur la case Gamma cerclée de rouge.
- 4.- À chaque tour, les joueurs prennent une carte dans la pioche et jouent une carte pour faire avancer leur gladiateur.
- 5.- Un combat peut s'engager à chaque moment de la partie quand deux gladiateurs sont soit sur la même case (sauf cases noires) soit sur une case du même rang (même couleur).
- 6.- Si trois gladiateurs sont sur une même case, c'est celui qui est arrivé en dernier sur la case qui choisit son adversaire.

## Comment gagner la partie :

Un joueur gagne quand plus aucun autre joueur n'a de cartes dans sa main et ne peut plus en piocher (pioche vide). Il faut que les joueurs notent le nombre de combats gagnés car en cas d'égalité (3 ou 4 joueurs ) c'est celui qui a le plus de combats gagnés qui remporte la partie.

## Comment on avance sur le plateau :

À chaque tour, un joueur pioche une carte et pose une carte obligatoirement face visible ou retournée sur la zone combat jusqu'à épuisement de la pioche puis des cartes de sa main.

Les cartes à points servent à avancer :

- jeu de 52 cartes : les cartes notées de 2 à 8 servent à avancer, d'autant de cases que leur valeur ( les 7 avancent de sept cases, les 8 de huit cases, etc).
- jeu de 32 cartes : les cartes notées de 7 à 10 servent à avancer, d'autant de cases que leur valeur ( les 7 avancent de sept cases, les 8 de huit cases, etc).

Quand le joueur n'a pas de cartes à point, il doit obligatoirement se défausser d'une carte de son choix face retournée et il avance de 5 cases. Il peut effectuer cette opération de façon stratégique à tout moment de la partie (personne ne peut voir la carte qu'il a placée face retournée sur la zone de combat).



# Gladiatores



## Comment les combats s'engagent ?

Quand deux gladiateur sont :

- soit sur la même case.
- soit sur une case de même valeur ( Alpha/alpha; Gamma/gamma ; etc).

Le combat peut s'engager. le combat se réalise avec les cartes :

- 9, 10, Valet, Dame, Roi, As avec un jeu de 52 cartes.
- Valet, Dame, Roi, As avec un jeu de 32 cartes.

Chaque carte possède une valeur de combat et les adversaires s'affrontent en mettant le plus de points possible.

Avec un jeu de 52 cartes : le 9 a une valeur de 1, le 10 a une valeur de 2, le Valet a une valeur de 3, la Dame a une valeur de 4, le Roi a une valeur de 5 et l'As a une valeur de 8.

Avec un jeu de 32 cartes : le Valet a une valeur de 2, la Dame a une valeur de 3, le Roi a une valeur de 5 et l'As a une valeur de 8.

Un combattant peut décider de se soumettre et d'arrêter le combat à tout moment, même s'il possède dans sa main des cartes de têtes lui permettant de combattre. S'il décide de se soumettre, il perd le combat. Dans tous les cas, il faut poser une carte de valeur pour gagner le combat même si l'adversaire abandonne dès le premier tour de combat.

Pour le combat, on utilise les cartes de valeur. Le premier joueur qui est arrivé sur la case commune pose une carte/valeur (par exemple un roi /5), son adversaire doit mettre au moins la même valeur pour continuer le combat. Il peut le faire avec une carte ou plusieurs (exemple un roi/ ou un valet + une dame 2+3). S'il met plus de points, son adversaire doit au moins égaliser pour continuer le combat en posant une nouvelle valeur (avec une ou plusieurs cartes).

C'est au premier combattant de rejouer avec une autre tête/valeur et ainsi de suite.

Celui qui ne peut plus égaliser (ou surenchérir sur) les valeurs du duel de son adversaire, perd le combat.

Le vainqueur prend deux cartes pour agrandir sa main : une carte à son adversaire et une dans la pioche. Si son adversaire n'a plus de cartes, il prend deux cartes dans la pioche. Si la pioche est vide (et que son adversaire n'a plus de cartes en main) alors :

- à 2 joueurs il a gagné la partie.
- à 3 ou 4 joueurs il pioche 2 cartes dans la zone combat (carte du fond).

La partie s'achève quand il n'y a plus de cartes ni dans la pioche ni dans les mains des joueurs.



**Arkéia**  
La Boutique



# Gladiatores

## Les figurines :

Elles représentent les 6 panoplies (*armaturae* en latin) bien connues du Haut-Empire romain. Provocator, Thrace, Murmillon, Hoplomaque, Rétiaire et Secutor. En scannant le code vous pourrez voir des vidéos de présentation sur notre chaine Youtube : Acta vidéos.

Les figurines sont très détaillées et sont modélisées à partir de sources antiques : statuettes, lampes à huile, mosaïques, peintures murales, et objets trouvés par les archéologues : casques, armes, armures.



## Les gladiateurs dans l'Antiquité :

Combattants professionnels qui signent un contrat, ils sont tous volontaires et appartiennent à une troupe de spectacle que l'on appelle Familia. Ils ne s'entre-tuent pas mais réalisent des combats de spectacles dans lesquels le sang coule mais dont l'objectif n'est pas de tuer. Le perdant est celui qui tombe au sol. On dit qu'il se soumet. Les gladiateurs de l'Antiquité sont des sportifs de haut-niveau. Pour en savoir +, scanne le QR code et va voir nos vidéos. Tu peux aussi trouver des informations sur nos ouvrages :

*Cogito, toutes les questions que vous vous posez sur les gladiateurs (8 à 15 ans)*

*Gladiateurs (à partir de 15 ans)*



Livre Gladiateurs



Livre enfants  
Cogito Gladiateurs



ACTA vidéos



**Arkéia**  
La Boutique

