

Gladiadores

- MANUAL -

Ênyo Saldanha
Lucas Medeiros



3 a 4



40'



14+



Em Gladiadores, cada jogador será o líder de uma Casa de Gladiadores que, em busca de fama e glória, enviará seus guerreiros para lutar em batalhas épicas no Coliseu, uma arena que foi palco de grandes torneios da Roma Antiga. Estratégia é primordial para a escolha de qual arma de combate utilizar em cada batalha. Uma arma danificada ou uma batalha contra um poderoso leão podem colocar tudo a perder.

COMPONENTES:



40 Cartas de combate numeradas de 1 a 10 de cada naipes:
Tridente (vermelho), Mangual (preto), Gládio (verde), Machado (azul)

10 Cartas especiais:



6 Cartas duplas de arma danificada



4 Cartas de leão (número 11)



1 Tabuleiro de glória dupla face (lados A e B)



1 Carta de primeiro jogador



16 Cubos (4 de cada cor: cinza, laranja, branco e amarelo)

PREPARAÇÃO DO JOGO:

- 1** Defina aleatoriamente um jogador inicial para receber a **carta de primeiro jogador**. Em seguida, cada jogador escolhe uma cor para si e pega todos os cubos daquela cor.
- 2** A organização do baralho e a distribuição das cartas para cada jogador devem ser feitas de acordo com o número de jogadores na partida:

Nº de jogadores	Organização do baralho	Nº de cartas distribuídas a cada jogador
3	<ul style="list-style-type: none"> Remova todas as cartas de número 2 e 3 de todos os naipes; Remova 1 carta de leão; Embaralhe o restante. 	13
4	Todas as cartas devem ser embaralhadas juntas.	12

- 3** Após a distribuição das cartas aos jogadores, 2 cartas irão sobrar e devem ficar de fora da rodada, com a face virada para baixo.
- 4** Escolha um dos lados do **tabuleiro de glória** para jogar. Se utilizar o lado A: na coluna demarcada (7ª coluna), coloque um cubo de cada cor em cada trilha. Se utilizar o lado B: coloque um cubo de cada jogador no espaço 5.*
- 5** Escolha uma área da mesa para ser a arena, onde os jogadores irão jogar as cartas.
- 6** Cada jogador deve destinar um espaço à sua frente para ser a sua área de jogo.

*A estrutura do jogo é a mesma para os dois lados do tabuleiro de glória - A ou B, tendo cada um sua própria forma de pontuar ao final da rodada e ao final do jogo. Confira as páginas 12 e 14 para fazer sua escolha.

Exemplo de preparação para 4 jogadores, lado A do tabuleiro de glória.



ESTRUTURA DO JOGO:

Gladiadores é jogado em rodadas conforme o número de jogadores:

3 jogadores - 3 rodadas

4 jogadores - 4 rodadas

Ao final de cada rodada contam-se os pontos parciais e, após a última rodada, verifica-se a pontuação final. Ganhão o jogador que tiver feito mais pontos no total.

ESTRUTURA DE UMA RODADA:

Cada rodada é composta por batalhas que acontecem sucessivamente até que os jogadores fiquem com apenas uma carta na mão (que será descartada). Ao final de uma rodada, são contados os pontos parciais.

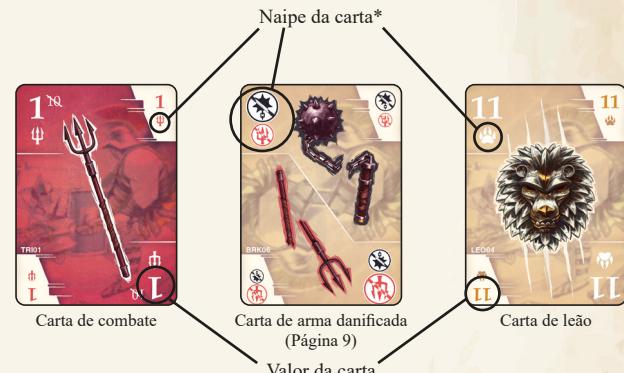
ESTRUTURA DE UMA BATALHA:

Cada batalha possui 4 etapas:

- 1 Jogar cartas na arena;
- 2 Verificar o vencedor da batalha;
- 3 Aplicar efeitos das cartas de arma danificada (se houver);
- 4 Recolher cartas da arena (vencedor).

1- Jogar cartas na arena:

O primeiro jogador joga uma carta de sua mão na arena. Ele pode escolher jogar uma carta de combate, de arma danificada ou de leão.



Caso escolha uma carta de combate, o naipe dela será o naipe líder nesta batalha. Se começar com uma carta de arma danificada, o jogador deve declarar um dos naipes da carta como naipe líder (jogando com o naipe escolhido virado para o centro da arena). E caso escolha começar com uma carta de leão, como ela é de um naipe neutro, a primeira carta de combate ou arma danificada jogada na mesa por outro jogador determinará o naipe líder.

Então, em sentido horário e cada um na sua vez, os demais jogadores devem jogar uma carta também.

* Verifique a tabela de naipes no verso do manual.

Se o naipe líder já tiver sido determinado, as opções de cartas a serem jogadas são:

- **Carta de combate:**

O jogador deve jogar uma carta do naipe líder, ou, caso não tenha, pode jogar uma carta de qualquer naipe.



OU

- **Carta especial:**

O jogador sempre pode jogar uma carta de arma danificada de qualquer naipe ou uma carta de leão, mesmo que tenha uma carta do naipe líder.



ATENÇÃO:

O jogador deve jogar uma carta de combate do naipe líder caso possua na mão. Caso ele não possua, pode jogar uma carta de combate de outro naipe.

O jogador pode escolher não jogar uma carta de combate do naipe líder para jogar uma carta especial (leão ou arma danificada).

2- Verificar o vencedor da batalha:

Após todos os jogadores terem jogado uma carta, verifica-se o vencedor da batalha. Se nenhuma carta de leão tiver sido jogada, vence a batalha o jogador que tiver jogado a carta mais alta do naipe líder.

ATENÇÃO:

Quando em uma mesma batalha forem jogadas as cartas 10 e 1 do mesmo naipe, a carta 1 será considerada a carta mais alta daquele naipe.

Exemplo 1:



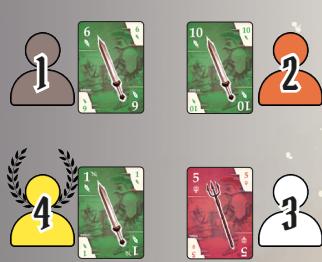
O jogador 2 vence a batalha por ter jogado a carta mais alta do naipe líder, um 7 de Gládio.

Exemplo 2:



O jogador 3 vence a batalha por ter jogado a carta mais alta do naipe líder, um 5 de Gládio. O jogador 2 não seguiu o naipe líder, por isso sua carta não vence, mesmo sendo a mais alta (6).

Exemplo 3:



O jogador 4 vence a batalha por ter jogado a carta 1 do naipe líder, Gládio, vencendo a carta 10 do naipe líder jogada pelo jogador 2.

Caso alguma carta especial tenha sido jogada, as seguintes situações podem ocorrer:

- **Uma carta de leão foi jogada:** a carta de leão tem valor 11 e é considerada como um **naipe neutro**. Assim, ao ser jogada, ela vence todas as outras cartas de combate de 1 a 10.
- **Mais de uma carta de leão foi jogada:** vence a batalha o jogador que tiver jogado por último uma carta de leão na arena.
- **Uma carta de arma danificada foi jogada para determinar o naipe líder:** se nenhuma carta de leão ou carta de combate do naipe líder foi jogada, o vencedor da batalha será o último que jogou uma carta de arma danificada declarada como naipe líder. Se nenhum jogador tiver seguido o naipe líder de nenhuma forma, o vencedor é o jogador que definiu o naipe líder ao jogar a primeira carta de arma danificada.

Exemplo 4:



O jogador 1 vence a batalha porque nenhum dos outros jogadores seguiu o naipe líder, Mangual.

Exemplo 5:



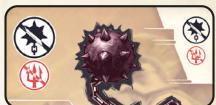
O jogador 3 vence a batalha porque seguiu o naipe líder, Mangual, ao jogar a carta de arma danificada com o naipe Mangual virado para o centro da arena.

3- Aplicar efeitos das cartas de arma danificada (se houver):

As cartas de arma danificada não interferem na determinação do vencedor da batalha (exceto nas situações descritas anteriormente). Essas cartas possuem dois lados/naipes, e o jogador declara qual está utilizando no momento em que as joga, colocando o lado definido virado para o centro da arena, não sendo obrigatório seguir o naipe líder. O naipe escolhido é sempre o naipe representado mais acima na carta.

A carta de arma danificada tem o poder de:

- **Eliminar da batalha a menor carta do naipe escolhido;**
Ou, caso isso não seja possível:
Eliminar a menor carta do naipe escolhido que já esteja na área de jogo do vencedor da batalha.



Mangual é o naipe definido

Caso mais de um jogador jogue uma carta de arma danificada, a resolução deve acontecer na ordem em que elas foram jogadas. Se na batalha atual e na área de jogo do vencedor da batalha não houver cartas de combate do naipe escolhido pelo jogador que jogou a carta de arma danificada, ela não tem efeito.

ATENÇÃO:

Se o vencedor da batalha for o próprio jogador que jogou a carta de arma danificada e uma carta daquele naipe puder ser eliminada, aplica-se o efeito mesmo sendo contra ele próprio.

Cartas de arma danificada são sempre descartadas após a resolução da batalha, assim como as cartas que foram eliminadas pela aplicação de seu efeito.

4- Recolher cartas da arena (vencedor):

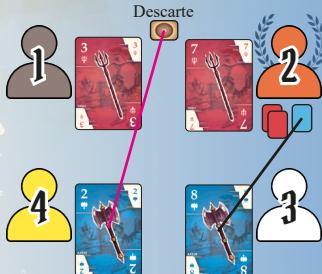
Após aplicar o efeito de cartas de armas danificadas que eventualmente tenham sido jogadas, o vencedor pega as cartas conforme as situações a seguir:

- **Todas as cartas de combate jogadas são do naipe líder:** o vencedor pega todas as cartas de combate jogadas na arena e as coloca em sua área de jogo, formando uma coluna com os valores visíveis.
- **Uma ou mais cartas de combate são de naipes diferentes do naipe líder:** o vencedor pega, entre as cartas de combate jogadas na arena, todas as do naipe líder, mais 1 carta de combate à sua escolha, formando, em sua área de jogo, colunas separadas por naipes e com os valores visíveis. Se sobrarem cartas na arena, elas devem ser descartadas em uma pilha com a face virada para baixo.

Exemplo 6:

O jogador 2 vence a batalha por ter jogado a carta mais alta do naipe líder, Tridente. Ele pega todas as cartas de combate do naipe líder, mais 1 carta de combate à escolha dele, no caso, uma carta 8 de Machado, levando-as para a sua área de jogo.

A carta restante, um 2 de Machado, vai para o descarte.



Exemplo 7:



O jogador 1 vence a batalha porque nenhum dos outros jogadores seguiu o naipe líder, Gládio. Ele pega todas as cartas de combate do naipe líder, mais 1 carta de combate à escolha dele, no caso, um 4 de Tridente, levando-as para a sua área de jogo.

As cartas restantes, um 7 de Machado e um 9 de Mangual, vão para o descarte.

- Há cartas de leão na arena:** o vencedor da batalha pega da arena todas as cartas do naipe líder, mais 1 carta de combate à sua escolha (se houver) e leva para sua área de jogo, formando colunas por naipes e com os valores visíveis, descartando todas as outras cartas que sobraram.

Exemplo 8:

O jogador 3 vence a batalha por ter jogado uma carta de leão. Ele pega todas as cartas de combate do naipe líder, Mangual, levando-as para a sua área de jogo.

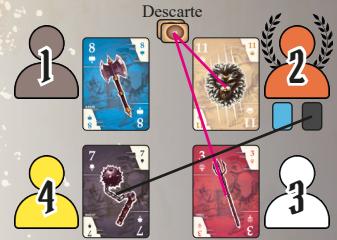
A carta restante (leão) vai para o descarte.



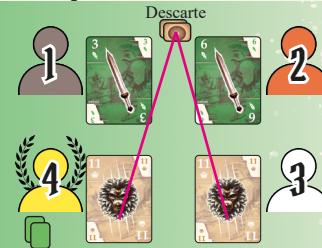
Exemplo 9:

O jogador 2 vence a batalha por ter jogado uma carta de leão. Ele pega todas as cartas de combate do naipe líder, Machado, mais 1 carta de combate à escolha dele, no caso, uma carta 7 de Mangual, levando-as para a sua área de jogo.

As cartas restantes (leão e 3 de Tridente) vão para o descarte.



Exemplo 10:



O jogador 4 vence a batalha por ter jogado a carta de leão por último. Ele pega todas as cartas de combate do naipe líder, Gládio, levando-as para a sua área de jogo.

As cartas restantes (ambas de leão) vão para o descarte.

- O vencedor da batalha jogou uma carta de arma danificada:** neste caso específico, após aplicar-se o efeito de cada arma danificada, o vencedor da batalha pega da arena todas as cartas do naipe líder restantes, mais 1 carta de combate à sua escolha (se houver) e leva para sua área de jogo formando colunas por naipes e com os valores visíveis, descartando qualquer outra carta que porventura tenha sobrado.

Exemplo 11:



O jogador 1 vence a batalha porque nenhum dos outros jogadores seguiu o naipe líder, Mangual. Como não há cartas do naipe líder para serem eliminadas pela arma, deve-se eliminar uma carta de Mangual da área de jogo do vencedor (mesmo tendo sido ele quem jogou a carta de arma danificada). Como não há cartas do naipe líder, Mangual, para serem pegadas pelo vencedor, ele pega somente 1 carta de combate nesta batalha, no caso, o 7 de Gládio. A carta 2 de Machado é descartada juntamente com as outras cartas de arma danificada.

ATENÇÃO:

Todas as cartas descartadas após o fim de uma batalha devem formar uma única pilha de descarte virada para baixo.

O jogador que venceu a batalha inicia a próxima, jogando uma carta de sua mão e a batalha segue conforme descrito anteriormente. Isso acontecerá sucessivas vezes até que todos os jogadores tenham apenas uma carta na mão, o que marca o fim da rodada. Todos descartam essa carta restante e seguem para a pontuação da rodada.

PONTUAÇÃO (lado A do tabuleiro de glória):

Pontuação de fim de rodada:

Ao final da rodada, verificam-se entre os jogadores as seguintes condições para cada naipe nas respectivas áreas de jogo:

A) Maior quantidade de cartas entre todos os jogadores: avança o cubo 1 espaço para a direita.

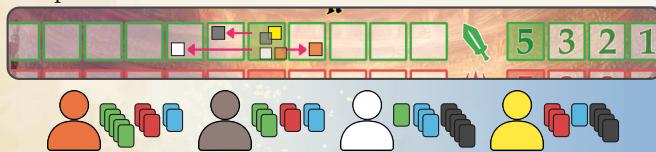
B) Nenhuma carta: o cubo permanece onde está.

C) Pelo menos 1 carta e menos do que o jogador com maioria: verifique a diferença entre a quantidade de cartas do jogador com maioria e a quantidade que você possui. **Diferença maior ou igual a 4:** recua o cubo 2 espaços para a esquerda. **Diferença menor ou igual a 3:** recua o cubo 1 espaço para a esquerda.

Em caso de empates, todos os empatados avançam/recuam a mesma quantidade de espaços seguindo as regras acima.

Este processo é repetido para cada um dos 4 naipes.

Exemplo 12:



Cartas de combate de Gládio:

O jogador laranja é o que tem maior quantidade de cartas (5 cartas). Ele avança 1 espaço na trilha de glória desse naipe.

O jogador cinza tem 3 cartas desse naipe. $5 - 3 = 2$. Ele recua 2 espaços na trilha de glória desse naipe.

O jogador branco tem apenas 1 carta de combate desse naipe. $5 - 1 = 4$. Ele recua 4 espaços na trilha de glória desse naipe.

O jogador amarelo não tem nenhuma carta de combate desse naipe, então ele permanece onde está na trilha de glória desse naipe.

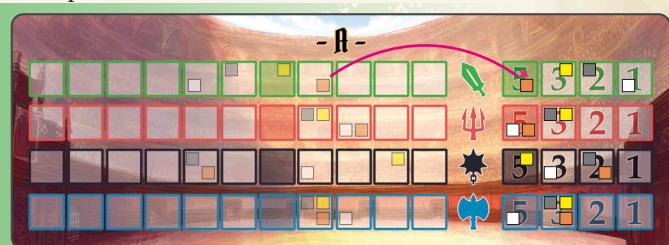
Preparação para a próxima rodada:

A carta de primeiro jogador deve ser passada para o jogador à esquerda. Todas as cartas em jogo devem ser embaralhadas (inclusive as posicionadas nas áreas de jogo dos jogadores). Distribuem-se as cartas aos jogadores conforme explicado em "Preparação do Jogo"(pág.3), nos passos 2 e 3, e então inicia-se a próxima rodada.

Pontuação de fim de jogo:

Terminada a pontuação da última rodada conforme explicado em "Estrutura do Jogo" (pág. 4), verifica-se a pontuação final com base na posição dos cubos de cada jogador em cada uma das trilhas de glória. O cubo mais à direita na trilha de glória de cada naipe marca 5 pontos, o próximo cubo, 3 pontos, o seguinte, 2 pontos e o último, 1 ponto (em uma partida para 3 jogadores, a coluna de 1 ponto não é utilizada). Se houver algum empate, os jogadores compartilham o espaço correspondente e o próximo espaço de pontuação será ocupado pelo próximo jogador.

Exemplo 13:



Jogador laranja: $5+5+2+3 = 15$ pontos

Jogador amarelo: $3+3+5+3 = 14$ pontos

Jogador branco: $1+5+3+5 = 14$ pontos

Jogador cinza: $2+3+2+3 = 10$ pontos

Após essa verificação, somam-se os pontos das trilhas de cada naipe. O jogador que tiver a maior pontuação é o líder da Casa de Gladiadores com maior glória geral e, portanto, o vencedor da partida!

Em caso de empate para o 1º lugar, compararam-se as posições nas trilhas de pontuação final e o jogador que estiver à frente em mais trilhas vence. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória!

PONTUAÇÃO (lado B do tabuleiro de glória):

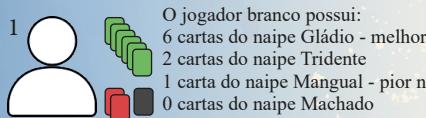
Pontuação de fim de rodada:

Ao final da rodada, cada jogador verifica a quantidade de cartas de cada naipe que ele possui em sua área de jogo e pontua segundo os critérios:

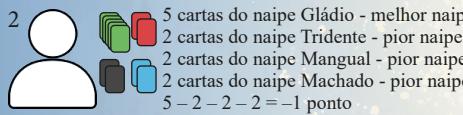
A) Quantidades diferentes de cartas de naipes diferentes na área de jogo:
o jogador tomará o naipe com a maior quantidade de cartas como seu **melhor naipe** e o com a menor quantidade de cartas como seu **pior naipe**. O jogador deve subtrair o número de cartas de seu pior naipe da quantidade de cartas de seu melhor naipe e pontuar de acordo com o resultado. Caso o resultado seja positivo, o jogador avança na trilha de glória. Caso seja negativo, o jogador recua na trilha de glória (1).

Caso o jogador possua naipes empatados com a mesma quantidade de cartas, eles também se classificam como melhor naipe ou pior naipe para pontuar, devendo assim, serem somadas as quantidades de cartas de todos os melhores naipes e de todos os piores naipes antes de calcular a diferença entre eles (2).

Exemplo 14:



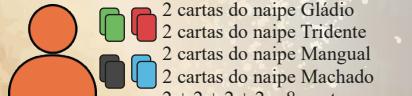
O jogador branco avança 5 espaços na trilha de glória.



O jogador branco recua 1 espaço na trilha de glória.

B) Quantidades de cartas iguais em todos os naipes presentes na área de jogo:
o jogador pontua o somatório de cartas de todos os naipes.

Exemplo 15:



O jogador laranja avança 8 espaços na trilha de glória.

C) Cartas de apenas um naipe presentes na área de jogo:

o jogador pontua igual ao número de cartas daquele naipe.

Exemplo 16:



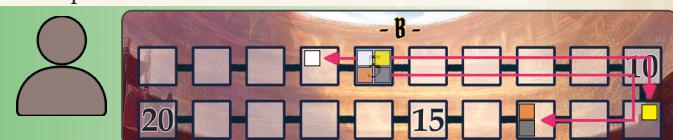
- 0 cartas do naipe Gládio
- 6 cartas do naipe Tridente - melhor naipe
- 0 cartas do naipe Mangual
- 0 cartas do naipe Machado
- 6 pontos

O jogador amarelo avança 6 espaços na trilha de glória.

D) Nenhuma carta na área de jogo:

o jogador pontua igual ao jogador que mais pontuou nessa rodada.

Exemplo 17:



O jogador cinza não possui nenhuma carta em sua área de jogo e avança um número de espaços na trilha de glória igual ao jogador laranja.

Preparação para a próxima rodada:

A carta de primeiro jogador deve ser passada para o jogador à esquerda. Todas as cartas em jogo devem ser embaralhadas (inclusive as posicionadas nas áreas de jogo dos jogadores). Distribuem-se as cartas aos jogadores conforme explicado em "Preparação do Jogo"(pág.3), nos passos 2 e 3, e então inicia-se a próxima rodada.

Pontuação de fim de jogo:

O fim da partida é desencadeado quando:

Partidas em 3 jogadores	Partidas em 4 jogadores
<ul style="list-style-type: none"> • Algum jogador atingir 15 pontos ou mais na trilha de glória; ou • Ao final de 3 rodadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Algum jogador atingir 20 pontos ou mais na trilha de glória; ou • Ao final de 4 rodadas.

Verifique a pontuação da última rodada conforme explicado nas páginas 14 e 15 e quem tiver mais pontos ao final é o vencedor! Se houver empate, ganha quem avançou mais na última rodada. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

NAIPES:



Gládio
(Verde)



Tridente
(Vermelho)



Mangual
(Preto)



Machado
(Azul)



Leão
(Neutro)

TÍTULO DO JOGO: GLADIADORES

GAME DESIGNERS: ÉNYO SALDANHA, LUCAS MEDEIROS.

DESENVOLVEDORES DO JOGO: EURICO CUNHA, GUSTAVO SILVEIRA.

ILUSTRADOR: ARTHUR MASK.

DIRETOR DE ARTE: FILIPE CASTRO.

DESIGNERS GRÁFICOS: JOÃO VICTOR CRAMONEZ, BRUNO MARQUEZ.

ESCRITA DAS REGRAS: BIANCA MELYNA.

EQUIPE DE REVISÃO DAS REGRAS: AUGUSTO BARBOSA, CLAUDINEI MENDONÇA, GUSTAVO LOPES, GUSTAVO SILVEIRA.

REVISORES FINAIS DE CONTEÚDO: ALEXANDRE REIS, AUGUSTO BARBOSA, CLAUDINEI MENDONÇA, GUSTAVO SILVEIRA, JOÃO VICTOR CRAMONEZ.

ORIGINALMENTE PUBLICADO POR:

GAMES FORFUN LLC, BILLINGS, MONTANA - EUA

CUSTOMERSERVICE@GAMESFORFUN.US

EDIÇÃO BRASILEIRA:

CALAMITY JOGOS DE TABULEIRO E ACESSÓRIOS LTDA. CNPJ.

29.329.187/0001-53, JUIZ DE FORA, MG - BRASIL

CONTATO@CALAMITYGAMES.COM.BR

AVISOS DE DIREITOS AUTORAIS:

© 2025 GAMES FORFUN LLC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

© 2025 CALAMITY JOGOS DE TABULEIRO E ACESSÓRIOS LTDA. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

NENHUMA PARTE DESTE JOGO PODE SER REPRODUZIDA SEM A PERMISSÃO DOS DETENTORES DOS DIREITOS AUTORAIS.

ESTE JOGO E TODOS OS SEUS COMPONENTES SÃO PROPRIEDADE INTELECTUAL DE GAMES FORFUN LLC E SÃO PROTEGIDOS PELAS LEIS INTERNACIONAIS DE DIREITOS AUTORAIS.