

Un gioco per
2 persone di
Stefan Feld

italiano

ARENA ROMA II



SCOPO DEL GIOCO

La ribellione a Roma non è ancora terminata! Unitevi anche voi alla battaglia che deciderà chi è il più forte giocando le carte in modo abile. Potete rafforzarvi utilizzando carte potenti come Arena e Balista oppure aumentare il vostro punteggio ricor-

rendo al Templare ed alla Galea: chi meglio saprà impiegare personaggi ed edifici, sarà certamente il vincitore.

E' anche possibile combinare "Arena - Roma II" con "Roma" e scoprire ulteriori possibilità.

MATERIALE

• 55 Carte – 26 carte dei personaggi e 29 carte degli edifici



Il prezzo della carta quando viene giocata.

Valore di difesa. Se in battaglia viene raggiunto o superato, la carta deve essere tolta dal gioco.

Titolo della carta

Le carte dei personaggi sono gialle.

Il testo della cartone indica la funzione.

Le carte degli edifici sono verdi.



Questo simbolo indica che per l'attivazione della carta è necessario 1 dado.

Per questa carta non è necessario alcun dado. E' attiva nel momento in cui viene giocata.

Per questa carta sono necessari 2 dadi: uno per l'attivazione ed un altro per stabilire quanti punti vengono assegnati al giocatore.

• 1 barra dei simboli – composta da 5 elementi che vanno ricomposti all'inizio del gioco. Mostra un valore da 1 a 6 come nel dado, il simbolo "corruzione", il simbolo "denaro" ed il simbolo "carte".



• 36 punti – suddivisi in pezzi da 1 e da 2.



• denaro – Per giocare le carte è necessario pagare un prezzo in sesterzi.



• 3 dadi azione nei colori dei giocatori – sono necessari per attivare le carte, incassare denaro o pescare delle carte.

• 1 dado bianco (per la battaglia)

• 1 foglio delle regole del gioco

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Viene anzitutto allestita la zona di gioco. Vengono raccolti i singoli elementi della barra dei simboli e posti al centro del tavolo.

I giocatori ricevono **10 punti ciascuno** e i **3 dadi azione** nel colore prescelto.

Predisporre il denaro, i restanti 16 punti ed il dado bianco.

Mescolare tutte le carte. **Ai due giocatori vengono date 5 carte.** Ciascun giocatore passa all'altro **2 carte coperte.** Le restanti carte vanno a formare un mazzo da porre coperto sul tavolo. Con le carte scartate nel corso del gioco viene formato un mazzo degli scarti comune.

Inizia il giocatore più giovane. Pone le proprie carte **scoperte** sul suo lato della zona di gioco. Le carte vanno abbinare ai vari simboli (quindi sui simboli del dado di valore pari a 1-6 e "corruzione"). I giocatori possono scegliere liberamente la carta da giocare e la posizione. Tuttavia, ciascun giocatore **non dovrà avere più di 1 carta per ogni simbolo.**

Quindi l'altro giocatore pone le proprie 5 carte sul suo lato. Può scegliere uno qualsiasi dei 5 posti.

Nota: La prima volta che si gioca con Arena è opportuno rispettare le seguenti regole iniziali: girare l'elemento della "corruzione" della barra dei simboli ed utilizzare solo gli altri simboli. All'inizio ciascun giocatore riceverà 4 carte anziché 5. Le altre regole rimangono invariate.

Qui pone le proprie carte un giocatore ...



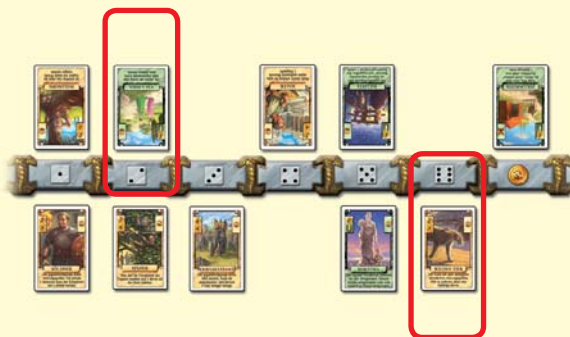
... e qui l'altro.

In ogni simbolo del dado c'è posto per una carta.



All'inizio ai due giocatori vengono assegnati 10 punti.

Nota: "Arena - Roma II" è un gioco indipendente, ma può essere utilizzato in combinazione con le carte di "Roma". Per maggiori dettagli in proposito vedere pag. 5 di queste istruzioni.



Ogni carta giocata viene assegnata ad un determinato simbolo del dado. I simboli "carte" e "denaro" rimangono liberi.



Simbolo "denaro" Simbolo "carte"

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I due giocatori eseguono uno dopo l'altro il proprio turno per intero. Ciascun turno consiste di 3 fasi, che vanno eseguite nella sequenza indicata:

- **Fase 1: Valutazione dei posti non occupati**
- **Fase 2: Lancio dei dadi**
- **Fase 3: Svolgimento delle azioni**

■ Fase 1: Valutazione dei posti non occupati

Se con le proprie carte non sono stati occupati tutti i posti, il giocatore di turno dovrà in questa fase restituire al banco 1 punto per ciascun posto non occupato sul proprio lato.

Attenzione: I simboli “carte” e “denaro” non vengono conteggiati, visto che non rappresentano un posto da occupare.

Nel corso del proprio turno, il primo giocatore restituisce 2 punti, poiché inizia con 5 carte e quindi occupa solo 5 dei 7 posti.



■ Fase 2: Lancio dei dadi

Il giocatore tira i suoi 3 dadi azione. Se tutti e tre mostrano lo stesso risultato, il giocatore potrà lanciare di nuovo i dadi (tutti e 3).

Nota: può essere vantaggioso per un giocatore accettare un lancio con tre risultati identici. Si dovrà decidere in base alla situazione di gioco.

■ Fase 3: Svolgimento delle azioni

Quattro sono le possibilità di azione. La frequenza e la sequenza di svolgimento è a scelta dei giocatori.

Per l'azione

- ▶ • scelta della/e carta/e da giocare

non viene impiegato alcun dado. Comporta, tuttavia, il pagamento di un prezzo, diverso a seconda della carta.

Per le tre azioni:

- ▶ • riscuotere denaro
- ▶ • pescare una o più carte
- ▶ • attivare le carte

è necessario 1 dado azione.

Il giocatore abbina il risultato del lancio dei dadi effettuato nella fase 2 alle singole azioni. Il risultato di un dado non può essere suddiviso né un dado può essere associato a più azioni.

Nota: Al simbolo della “corruzione”, può essere associato esclusivamente 1 dado per ogni turno. A tutti gli altri simboli è possibile associare più dadi, vale a dire eseguire più volte l'azione.

Esempio di un turno completo:

E' il turno di Stefano. Dopo aver ceduto 2 punti (2 posti non occupati), lancia i dadi e fa “3”, “4” e “6”. Decide di svolgere le seguenti azioni:

1. Utilizza il “3” e pesca 3 carte: una la tiene in mano (una “Taberna”), e ripone le altre nel mazzo degli scarti.
2. Utilizza il “6” per prendere del denaro dal banco, vale a dire 6 sesterzi.
3. Gioca una carta (la “Taberna” appena pescata) e la pone accanto al simbolo del dado con il “4”. A tale scopo non deve di nuovo lanciare i dadi. Versa l'importo indicato (7) restituendo al banco il numero di sesterzi corrispondente.
4. Utilizza quindi l'ultimo dado lanciato (“4”) per attivare la carta “Taberna”, conquistando in questo caso 2 punti dal banco perché l'avversario ha 2 carte dei personaggi scoperte.



Le possibilità di azione nel dettaglio:

• Scelta delle carte da giocare

Le carte vengono giocate scoperte. Ogni carta giocata deve essere sempre abbinata ad un posto. Le carte vanno poste solo sul proprio lato.

Sostituzione delle carte

Se una carta viene posizionata in un posto già abbinato ad un'altra carta, quest'ultima viene messa nel mazzo degli scarti.

Per giocare una carta è necessario pagare il numero di sesterzi indicato sulla carta. E' possibile giocare la carta solo dopo aver pagato l'intero importo. Il denaro viene versato al banco.

• Riscuotere denaro

Si posiziona uno dei propri dadi azione sul simbolo del "denaro" e si prende dal banco il numero di sesterzi indicato dal dado.

• Pescare una o più carte

Si posiziona uno dei dadi azione sul simbolo delle "carte" e si pesca il numero di carte indicato dal dado dalla sommità del mazzo coperto. Di queste carte il giocatore ne trattiene 1, e ripone le restanti scoperte nel mazzo degli scarti.

Quando il mazzo si esaurisce le carte messe da parte vengono mescolate per costituire un nuovo mazzo coperto.

E' possibile tenere in mano il numero di carte desiderato.

• Attivare le carte

Si posiziona uno dei propri dadi azione sul simbolo del dado che indica lo stesso valore o sul simbolo "corruzione".

Viene ora attivata la carta del giocatore posta accanto al simbolo, attuando quanto riportato sulla carta stessa.

Se la carta si trova accanto al simbolo "corruzione", per la sua attivazione è necessario versare il numero indicato dal dado in sesterzi. Il denaro viene versato al banco.



Esempio: Per giocare la carta "Triemis" è necessario pagare 3 sesterzi.

Esempio: Assegnando al simbolo del "denaro" (azione "Riscuotere denaro") un "6", si ricevono 6 sesterzi dal banco.



Esempio: Al simbolo delle "carte" viene abbinato un "4". Pertanto il giocatore può pescare 4 carte dal mazzo e scegliersene 1.



Esempio: Il giocatore attiva con un "3" la carta del-l' "Aquaeductus" in suo possesso e toglie al banco 3 punti.

Se più dadi presentano lo stesso risultato, una carta potrà essere di conseguenza anche attivata più volte. **Rappresenta un'eccezione il simbolo della "corruzione", che può essere associato esclusivamente una volta per ciascun turno.**

La funzione di ogni singola carta è illustrata nell'appendice alle pagine 6 - 8.]



Battaglia

Alcune carte consentono di attaccare carte avversarie [Leggere attentamente il testo delle varie carte]. In caso di battaglia, il giocatore di turno – che è sempre colui che attacca – lancia una volta il dado bianco. Se il risultato è **pari o superiore al valore di difesa** della carta attaccata, **vince chi attacca**, e la carta viene messa via. In ogni altro caso non accade niente.

Nota: Il valore di attacco e quello di difesa possono essere modificati con altre carte scoperte. Vengono considerate sempre tutte le modifiche in questione.

Una volta che un giocatore termina il proprio turno, avendo svolto tutte le azioni, la mano passa all'altro giocatore.

Esempio: Il giocatore pone un "5" sul simbolo della "corruzione" e paga 5 sesterzi. Ora è attiva la carta accanto della "Bestia". Il giocatore attacca quindi la carta avversaria con il valore di difesa più basso. Inizia la battaglia ...

Il dado bianco mostra un "4", la carta avversaria ha un valore di difesa solamente pari a "3"; è stata sconfitta e deve essere eliminata.



Nota: Possono dare inizio ad una battaglia le seguenti carte: Arena, Ballista, Bestia, Decurio, Mercennarius.

Le carte Aries, Elephantus Militaris, Equitatus e Veneficus influiscono sulla disposizione delle carte dell'avversario; non si tratta tuttavia di una battaglia.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Il gioco termina **immediatamente** nel momento in cui si verifica uno dei seguenti casi:

- un **giocatore non ha più punti**.
- il **banco non ha più punti**.

Vince il giocatore con il punteggio più elevato.

Nota: se con l'ultimo pagamento i punti disponibili nel banco non fossero sufficienti, quelli mancanti vengono comunque assegnati al giocatore cui spettano.

VARIANTI

"Arena - Roma II" e "Roma":

"Arena" è un gioco indipendente, ma può essere utilizzato in combinazione con le carte di "Roma". Esistono le seguenti possibilità di combinazione:

1. *Le carte dei due giochi possono essere mescolate insieme. Si gioca con un unico grande mazzo di carte.*
2. *Ogni giocatore riceve uno dei due mazzi e gioca con i propri mazzi da cui pescare e scartare.*
3. *Se ogni giocatore dispone delle carte dei due giochi, ciascuno di essi potrà comporre un proprio gruppo di 55 carte. In tal caso ognuno giocherà anche con un proprio mazzo da cui pescare ed uno in cui scartare.*

SCHEMA CARTE



[2x]

DECURIO

Attacca la carta dei personaggi dell'avversario di fronte. Il risultato del lancio della battaglia viene aumentato di 1.



[1x]

TUBA

Finché è presente la fanfara (carta sempre attiva), i lanci con il dado della battaglia possono essere ripetuti una volta.



[1x]

VENEVICUS

La carta dei personaggi di fronte dell'avversario viene posta nel mazzo degli scarti.



[2x]

ELEPHANTUS MILITARIS

Se il valore di difesa della carta di fronte è pari o inferiore a 4, questa va riposta nel mazzo degli scarti.



[2x]

MAECENAS

Consente di attivare un'altra delle proprie carte scoperte. A tale scopo devono essere di nuovo versati i costi dell'altra carta.



[2x]

MAGISTER

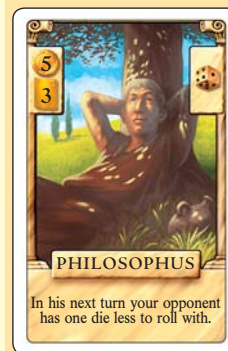
Non ha un'azione propria, ma può copiare l'azione della carta dei personaggi o degli edifici di fronte.



[2x]

PICTOR

Per ogni edificio scoperto i due giocatori ricevono 1 punto dal banco.



[2x]

PHILOSOPHUS

All'avversario spettano in un turno successivo solo 2 dadi azione.



[2x]

PRAEDATOR

Una delle proprie carte degli edifici scoperta può essere messa nel mazzo degli scarti in cambio del valore di difesa che va a far parte del punteggio.



[1x]

EQUITATUS

Tutti i fori scoperti dell'avversario vanno a finire nel mazzo degli scarti.



[1x]

RESTAURATOR

Consente di scegliere una carta degli edifici dal mazzo degli scarti da tenere in mano.



[2x]

MERCENNARIUS

Attacca la carta di fronte. Il risultato del lancio della battaglia può essere aumentato di 1 al costo di 3 sesterzi di 1 punto ogni qualvolta lo si desidera.



[2x]

SPECULATOR
E' possibile vedere le carte che ha in mano l'avversario tra cui sceglierne una.



[2x]

TEMPLARIUS
Il giocatore di turno lancia il dado della battaglia e riceve la metà del risultato del lancio (arrotondato per eccesso) dal banco come punteggio.



[2x]

BESTIA
Attacca la carta dell'avversario con il valore di difesa più basso. Se più di una carta ha lo stesso valore, sceglierne una a proprio piacere.

ARENA ROMA II



[1x]

AQUAEDUCTUS
Escono dal gioco 3 punti tolti dal banco.



[2x]

ARENA
Si attaccano una dopo l'altra le carte dei personaggi dell'avversario, a partire da quella accanto al valore del dado più basso. L'azione termina quando una carta finisce nel mazzo degli scarti.



[1x]

FONS BACCHI
Consente di ripetere una volta il lancio con i dadi azione. E' possibile lanciare ancora una volta 1, 2 o 3 dadi (carta sempre attiva).



[2x]

BALLISTA
Attacca la carta degli edifici di fronte o la carta a sinistra o a destra di questa. Il risultato del lancio della battaglia viene aumentato di 1.



[2x]

FORTUNA

Si ripongono tutte le carte che si hanno in mano sul mazzo degli scarti e si pesca lo stesso numero di carte dal mazzo coperto.



[4x]

FORUM

Necessita 2 dadi azione: uno per l'attivazione e l'altro per determinare il punteggio che si riceve dal banco.



[2x]

TRIREMIS

Se si possiedono più carte dei personaggi scoperte rispetto all'avversario, si ricevono 3 punti dal banco.



[2x]

PORTUS

Consente di sostituire una delle carte che si ha in mano con una delle proprie carte scoperte.



[2x]

CASTRAS

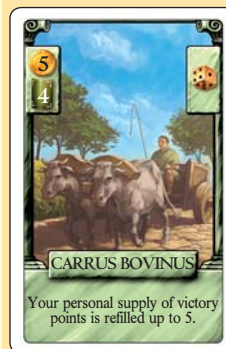
Si pesca la carta sulla sommità del mazzo coperto, da abbinare ad uno dei propri simboli dei dadi liberi, senza pagare sesterzi.



[1x]

STATUA JOVIS

Si può porre una delle carte scoperte dell'avversario nel mazzo degli scarti. A tale scopo è necessario pagare 10 sesterzi.



[1x]

CARRUS BOVINUS

Se il proprio punteggio è inferiore a 5, si prendono dal banco i punti necessari per arrivare a 5.



[2x]

OFFERTORIUM

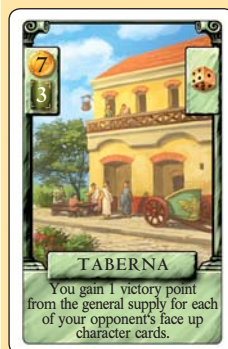
Si pone una delle proprie carte dei personaggi scoperte nel mazzo degli scarti in cambio del valore di difesa stampato che va a far parte del punteggio.



[1x]

ARIES

La carta degli edifici di fronte viene messa nel mazzo degli scarti.



[2x]

TABERNA

Si riceve 1 punto dal banco per ogni carta dei personaggi dell'avversario.



[2x]

VIA CASSIA

Consente di eseguire l'azione di una carta scoperta posta sulla destra o sulla sinistra della Via Cassia.



[2x]

TELONIUM

Quando si esegue l'azione "prendere soldi" si ricevono 2 sesterzi in più dal banco (carta sempre attiva).