

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Viene anzitutto predisposta la zona di gioco.

I **6 dischetti dei dadi** vengono messi in fila, in ordine crescente, fra i due giocatori. Alle estremità vengono posizionati i **dischetti del "denaro"** e delle "carte".

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

Nel banco vengono predisposte le fiches, i restanti 16 punti ed il dado da battaglia.

Le carte vengono mescolate. I giocatori ricevono **4 carte ciascuno**. **2 di queste carte** vengono passate coperte all'altro giocatore. Il mazzo delle carte rimanenti viene posto coperto sul tavolo. Con le carte messe via durante il gioco viene costituito un mazzo comune.

Inizia il giocatore più giovane. Egli dovrà posizionare sul suo lato della zona di gioco le proprie carte coperte. Egli può liberamente scegliere le carte da porre accanto ai vari dischetti dei dadi. Tuttavia, su ciascun lato, non è consentito mettere **più di 1 carta accanto ad un dischetto dei dadi**.

L'altro giocatore metterà ora le 4 carte in suo possesso sul proprio lato. Anch'egli potrà liberamente scegliersi 4 dischetti dei dadi. Quindi **i due giocatori scoprono le proprie carte** ed il gioco ha inizio.

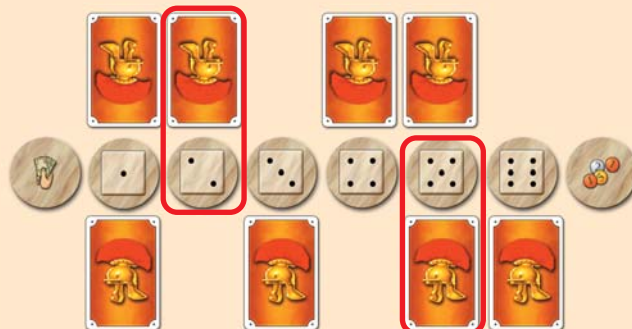
Un giocatore pone le sue carte qui ...



... e l'altro giocatore qui.



All'inizio i due giocatori ricevono 10 punti ciascuno.



Ciascuna carta giocata viene associata ad un determinato dischetto dei dadi.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Alternandosi i due giocatori svolgono il proprio turno di gioco completo, che sussiste di 3 fasi che si sviluppano nella seguente sequenza:

■ **Fase 1: valutazione dei dischetti dei dadi non occupati**

■ **Fase 2: tiro dei dadi**

■ **Fase 3: svolgimento delle azioni**

■ **Fase 1: valutazione dei dischetti dei dadi non occupati**

Se con le proprie carte non sono state occupati tutti i dischetti dei dadi, il giocatore di turno dovrà in questa fase restituire al banco **1 punto per ciascun dischetto dei dadi non occupato** sul proprio lato.

Al proprio turno il primo giocatore cederà 2 punti, poiché ha iniziato con 4 carte e quindi sono occupati solo 4 dischetti dei dadi.



■ Fase 2: tiro 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).

■ Fase 3: svolgimento delle azioni

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

Per la possibilità di azione

▶ • gioco delle carte

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

Per le tre possibilità di azione:

▶ • riscossione del denaro

▶ • pesca di una o più carte dal mazzo

▶ • attivazione della carta

è necessario **1** dado azione.

Il giocatore associa 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**.

Le possibilità di azione nel dettaglio:

• Gioco delle carte

Vengono mostrate le carte in proprio possesso. Una carta giocata deve essere sempre associata ad un dischetto dei dadi. Le carte vengono poste solo sul proprio lato di gioco.

Sostituzione delle carte

Se una carta viene posta accanto ad un dischetto dei dadi già abbinato ad un'altra carta, quest'ultima viene messa via sull'apposito mazzo.

Per giocare una carta è necessario pagare il numero di sesterzi indicato sulla carta stessa. Solo una volta pagata completamente la somma, la carta può essere giocata. Il denaro viene versato al banco.

• Riscossione del denaro

Uno dei dadi azione in proprio possesso viene posto sul dischetto in cartone del “denaro” e si prende dal banco il numero di sesterzi indicato dal dado.

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

Esempio di un turno completo

E' il turno di Stefano. Dopo aver ceduto 1 punto (1 dischetto dei dadi non occupato), lancia i dadi e fa “3”, “4” e “6”. Decide di svolgere le seguenti azioni.

1. Utilizza il “3”, e pesca tre carte. Una la tiene in mano (un “Legat”). Le altre due carte vengono messe via.

2. Utilizza il “6” per riscuotere del denaro dal banco, vale a dire 6 sesterzi.

3. Gioca una carta (il “Legat” appena pescato) e la pone accanto al dischetto con il “4”. A tale scopo non deve di nuovo lanciare di dadi. Versa l'importo indicato (5) e restituisce al banco il numero corrispondente di sesterzi.

4. Utilizza ora l'ultimo lancio (“4”) per attivare la carta “Legat” posizionata, conquistando in questo caso 2 punti.



Esempio: per giocare la carta “Aesculapinum” devono essere pagati 5 sesterzi.

Esempio: se si associa un dado il cui risultato è “6” all'azione “Riscossione del denaro” (ponendolo accanto al relativo dischetto), si ricevono 6 sesterzi dal banco.



• Pesca di una o più carte dal mazzo

Si pone uno dei dadi azione lanciati sul dischetto in cartoncino 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 mette via le restanti scoperte.

Una volta esaurito il mazzo, le carte messe via vengono mescolate per ricostituire il mazzo.

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

• Attivazione della carta

Si pone uno dei dadi azione lanciati sul dischetto dei dadi che riporta lo stesso valore.

Viene ora attivata la carta del giocatore posta accanto a tale dischetto, attuando quanto riportato sulla carta stessa.

Se più dadi presentano lo stesso risultato, una carta potrà essere di conseguenza anche attivata più volte.

[La funzione di ogni singola carta è descritta dettagliatamente nell'Appendice, alle pagine 5 e 6.]

Battaglia

Alcune carte, consentono di attaccare le 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 da battaglia. Se il risultato è **maggiore o uguale al valore di difesa** della carta attaccata, **vince chi attacca**, e la carta viene messa via. In ogni altro caso non accade niente.

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



Esempio: a questa azione è stato associato un “4”. Il giocatore può quindi pescare 4 carte dal mazzo e tenerne 1.



Esempio: il giocatore attiva con un “3” la carta dell’“Onager” in suo possesso ed attacca quindi una carta dell’avversario. Inizia una battaglia ...

Il dado da battaglia mostra un “4”, la carta avversaria ha solo un valore di difesa pari a “3”; è stata sconfitta e deve essere tolta dal gioco.



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

Nota: possono avviare una battaglia le seguenti carte: Legionarius, Velites, Centurio, Onager.

Anche le carte Sicarius, Gladiator e Nero influiscono sulle carte dell'avversario; ma in questo caso non si tratta di una battaglia.

TERMINE 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 dispone più di punti**.

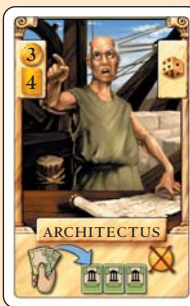
Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

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



SICARIUS
elimina una carta dei personaggi scoperta dell'avversario. La carta dell'avversario e Sicarius vengono esclusi dal gioco.

[1x nel gioco]



ARCHITECTUS
consente di giocare gratuitamente il numero di carte degli edifici che si desidera. Carte quante se ne vuole!

[2x nel gioco]



CONSILIARIUS
Si riprendono in mano le proprie carte dei personaggi e le si pone di nuovo accanto ai dischetti dei dadi che si desidera. E' possibile sostituire edifici.

[2x nel gioco]



LEGAT
Per ciascun dischetto dei dadi non occupato si riceve dall'avversario 1 punto dal banco.

[2x nel gioco]



GLADIATOR
L'avversario deve riprendersi una carta dei personaggi scoperta (a scelta del giocatore di turno).

[2x nel gioco]



MERCATOR
Si acquista dall'avversario 1 punto al costo di 2 sesterzi ciascuno, finché i punti o il denaro sono sufficienti! Il denaro va all'avversario.

[1x nel gioco]



CONSUL
Il risultato di un dado azione non ancora utilizzato può essere modificato di 1 punto in più o in meno.

[2x nel gioco]



LEGIONARIUS
aggredisce la carta dell'avversario opposta, sia essa una carta dei personaggi o degli edifici.

[3x nel gioco]



NERO
distrugge una carta degli edifici scoperta a scelta dell'avversario. La carta distrutta e Nero vengono eliminati dal gioco.

[1x nel gioco]



PRAETORIANUS
Per l'avversario viene bloccato un dischetto dei dadi a scelta, solo per la durata del turno successivo.

[2x nel gioco]



SCAENICUS
Egli di per sé non comporta lo svolgimento di alcuna azione, ma può copiare l'azione di una carta dei personaggi scoperta, e ancora una al turno successivo.

[2x nel gioco]



HARUSPEX
Consente di scegliere una carta dal mazzo coperto e tenerla in mano. Quindi il mazzo viene mescolato.

[2x nel gioco]



SENATOR
consente di giocare gratuitamente tutte le carte dei personaggi che si desidera. Carte quante se ne vuole!

[2x nel gioco]



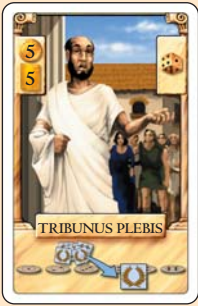
VELITES
aggredisce una carta dei personaggi avversaria (non deve essere in posizione opposta). Viene lanciato una volta il dado da battaglia.

[2x nel gioco]



ESSEDUM
Il valore di difesa delle carte avversarie scoperte si riduce di 2.

[2x nel gioco]



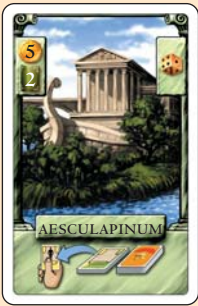
TRIBUNUS PLEBIS
Si riceve 1 punto dall'avversario.

[2x nel gioco]



CENTURIO
aggrede la carta opposta, indipendentemente dal fatto che si tratti di una carta dei personaggi o di una carta degli edifici.
Al valore del dado è possibile aggiungere il valore di un dado azione non ancora utilizzato (che viene quindi considerato come utilizzato).
Questa carta verrà scelta dopo il lancio del dado da battaglia.

[2x nel gioco]



AESCULAPINUM
Il tempio di Esculapio (il dio della guarigione) consente di prendere una carta dei personaggi a scelta dal mazzo.

[2x nel gioco]



BASILICA
Se viene attivato un Forum (deve trovarsi nelle immediate vicinanze della Basilica) si conquistano 2 punti.
La Basilica di per sé non viene attivata in aggiunta.

[2x nel gioco]



MACHINA
Si riprendono in mano le proprie carte degli edifici e le si pone accanto ai dischetti dei dadi che si desidera. E' consentito sostituire le carte dei personaggi.

[2x nel gioco]



FORUM
necessita 2 dadi azione.
Uno per l'attivazione e l'altro per determinare i punti che si ricevono dal banco.

[6x nel gioco]



MERCATUS
Per ogni Forum aperto dall'avversario si riceve 1 punto da lui.

[2x nel gioco]



ONAGER
Questa catapulta romana attacca un edificio a scelta dell'avversario. Si lanciano una volta i dadi da battaglia.

[2x nel gioco]



TEMPLUM
Se viene attivato un Forum (deve trovarsi nelle immediate vicinanze del Templum) è possibile utilizzare il terzo dado azione per determinare l'ulteriore numero di punti che si riceve dal banco dalla riserva generale. I dadi azione non possono essere ancora utilizzati in questo turno.
Il Templum di per sé non viene attivato in aggiunta.

[2x nel gioco]



TURRIS
Finché la Turrus è in gioco, il valore di difesa di tutte le altre carte aumenta di 1.

[2x nel gioco]

**Un gioco
per 2 persone
di Stefan Feld**

ROMA



SCOPO DEL GIOCO

Tutta Roma è in tumulto. Il Senato ed il corpo di guardia sono coinvolti in aspri conflitti, ed il popolo è insoddisfatto. Non importa qual è la vostra tattica: proteggete il vostro potere ed i punti conquistati con carte forti, come la Turris o il Praetorianus o,

se preferite, gestite abilmente la situazione da dietro le quinte con il Consul o il Tribun, molte sono le strade che portano a Roma. A chi riesce a sfruttare i propri rapporti e giocare con astuzia le proprie carte alla fine spetta l'alloro della vittoria.

MATERIALE DEL GIOCO

- 52 carte – 32 carte dei personaggi e 20 carte degli edifici



Prezzo, da pagare quando la carta viene giocata.

Valore di difesa, se nella battaglia viene raggiunto o superato, la carta deve essere eliminata dal gioco.

Titolo della carta

Le carte dei personaggi sono gialle.

Pittogramma, fornisce spiegazioni sulla funzione della carta.

Le carte degli edifici sono verdi.

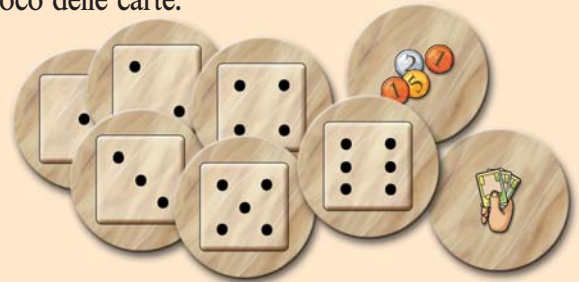


Questo simbolo indica che per l'attivazione della carta è necessario 1 dado.

Questa carta non necessita alcun dado. Finché è in gioco è sempre attiva.

Questa carta necessita 2 dadi: uno per l'attivazione e un altro che indica il punteggio conseguito dal giocatore.

- 6 dischetti dei dadi – mostrano il risultato del lancio di un dado da 1 a 6
- 1 dischetto del “denaro” – mostra monete, i sesterzi romani
- 1 dischetto delle “carte” – mostra il simbolo del gioco delle carte.



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



- fiches – con i sesterzi si paga la possibilità di giocare le carte.
- 3 dadi azione ciascuno nei colori dei giocatori – necessari per attivare le carte, riscuotere denaro o pescare carte dal mazzo.
- 1 dado da battaglia bianco – per lo svolgimento delle battaglie.
- 1 istruzioni di gioco