

# Roma

Un joc pentru 2 persoane de Stefan Feld

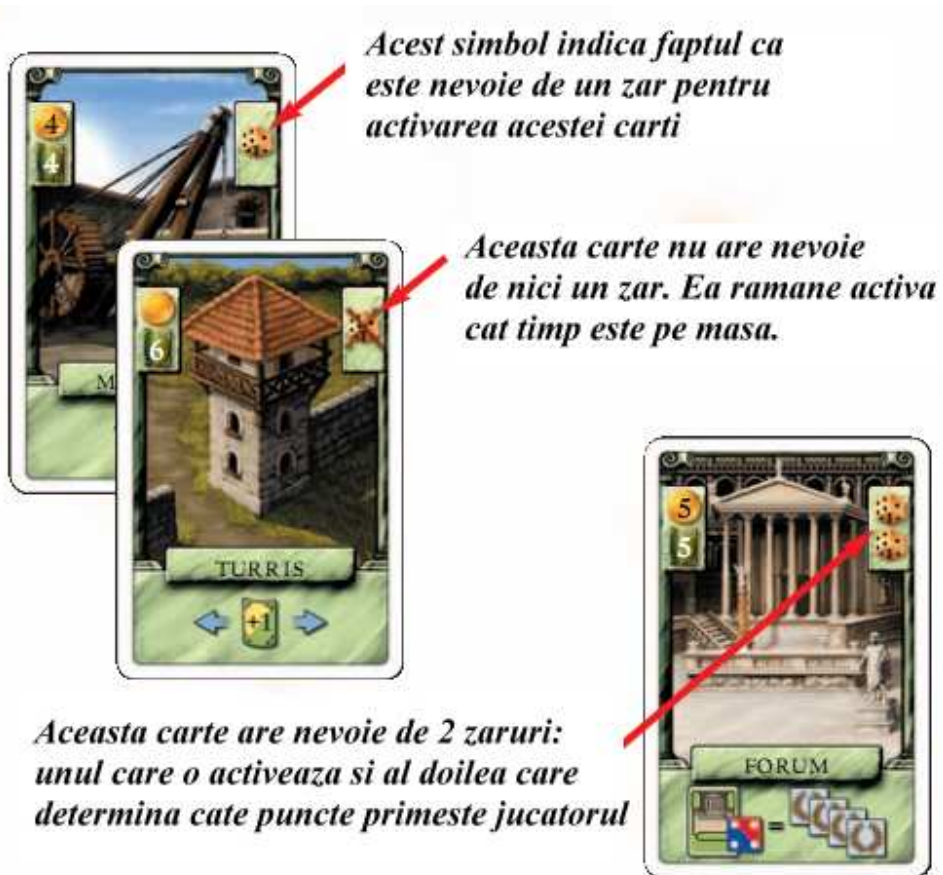
## Scopul jocului

Roma este in stare de urgenta, Senatul si Garda sunt implicate in scandaluri cumplite, oamenii sunt divizati. Multe drumuri duc la Roma, fie ca decideti sa folositi carti puternice ca "Turris" sau "Praetorianus" pentru a va proteja puterea si punctele, fie ca preferati sa folositi "Consulul" si "Tribunul" pentru a trage sforile cu indemanare in culise. Cine reuseste sa-si foloseasca conexiunile si sa joace inteligent cartile va merita la sfarsit laurii victoriei.

## Componente

- **52 carti de joc** - 32 carti tip personaj si 20 carti tip cladire
- **6 discuri de zar** - indica valorile de la 1 la 6
- **1 disc pt bani** - indica monede, sesterti romani
- **1 disc pt carti** - indica simbolul de tragere a unei noi carti
- **36 puncte de victorie** - impartite in jetoane de 1 punct si de 3 puncte
- **bani** - sestertii sunt folositi pentru a plati cartile puse jos
- **cate 3 zaruri** de actiune in 2 culori - ele sunt folosite la activarea cartilor, la luarea banilor sau tragerea de noi carti
- **1 zar alb** de atac - pentru a determina rezultatul bataliilor
- **1 set de brosure** cu reguli in mai multe limbi



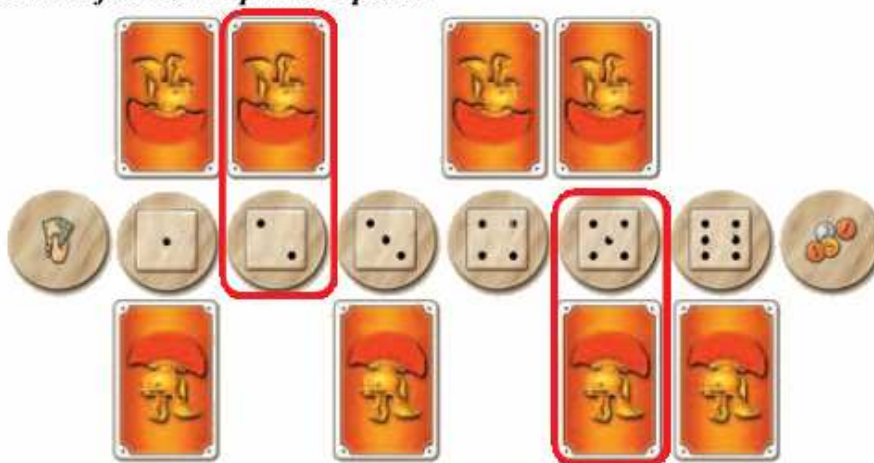


## Pregatirea pentru joc



*Fiecare din cei 2 jucatori primeste 10 puncte la inceputul jocului*

*Un jucator isi aseaza cartile de o parte a zonei de discuri iar celalalt jucator in partea opusa.*



*Fiecare carte jucata este alocata unui singur zar!*

Pentru inceput se pregateste zona de joc. Se aseaza cele 6 discuri pentru zaruri cu valori in ordine crescatoare intre cei 2 jucatori. Discurile pentru **bani** si pentru **carti** se aseaza fiecare la cate un capat al sirului.

Jucatorii primesc fiecare cate **10 puncte** si **3 zaruri de actiune** in culoarea preferata.

Banii, cele 16 puncte ramase si zarul de atac sunt asezate la indemana.

Toate cartile sunt amestecate. Fiecare jucator primeste 4 carti in mana. Dintre acestea, fiecare da 2 carti celuilalt jucator. Cartile ramase sunt asezate intr-un teanc cu fata in jos. Cartile care sunt inlaturate in timpul jocului sunt asezate cu fata in sus intr-un teanc separat.

Jocul este inceput de jucatorul cel mai tanar. Acesta isi aseaza cartile din mana cu fata in jos pe partea sa de joc. Cand aseaza cartile, jucatorul poate alege pozitia cartilor in raport cu discurile de zar. In orice caz nu ii este permis sa aseze mai mult de o carte langa un disc de zar pe partea sa de joc.

Celalalt jucator aseaza apoi cele 4 carti pe partea sa de joc. Ca si primul jucator, si acesta poate alege oricare 4 discuri de zar. Ambii jucatori isi intorc apoi cartile cu fata in sus si primul jucator incepe jocul.

## Cum se joaca

Jucatorii trebuie sa faca, pe rand, cate un tur complet. Un tur este alcatuit din 3 faze, care sunt indeplinite in urmatoarea ordine:

- faza 1: scaderea scorului pentru fiecare disc de zar neocupat
- faza 2: aruncarea zarurilor
- faza 3: indeplinirea actiunilor

### **faza 1: scaderea scorului pentru fiecare disc de zar neocupat**

Daca nu toate discurile sunt ocupate de cartile jucatorului activ, acesta trebuie sa plateasca un punct pentru fiecare spatiu neocupat din cele 6.

**Jucatorul care incepe trebuie sa returneze 2 puncte in timpul primului tur deoarece incepe cu doar 4 carti ceea ce inseamna ca doar 4 discuri sunt ocupate**



### **faza 2: aruncarea zarului**

Jucatorul arunca cu cele 3 zaruri de actiune ale sale. Daca **toate cele 3 zaruri arata acelasi numar**, jucatorul poate arunca zarurile din nou. *Nota: poate reprezenta un avantaj pentru jucator sa prefere cele 3 zaruri identice si sa nu le arunce din nou. Jucatorul trebuie sa decida in functie de situatia din joc daca doreste sau nu rearuncarea.*

### **faza 3: indeplinirea actiunilor**

Exista 4 tipuri posibile de actiuni care pot fi indeplinite. Nu conteaza de cate ori este indeplinita o actiune si in ce ordine.

- Nu este folosit zarul de actiune pentru:
  - o Asezarea de carti - aceasta actiune costa bani, in functie de valoarea aratata pe card.
- Un zar de actiune este folosit pentru oricare din cele 3 actiuni:
  - o A lua bani
  - o A lua carti
  - o A activa un card

Jucatorul decide care din valorile zarurilor aruncate in faza 2 vrea sa le aloce carei actiuni. Nu este permis sa se divida scorul unui anumit zar sau sa se aloce scorul unui zar catre mai multe actiuni.

## **Actiunile in detaliu:**

### **Asezarea de carti**

Cartile din mana jucatorului activ sunt asezate cu fata in sus. Cand se aseaza o carte, jucatorul trebuie intotdeauna sa aloce cartea unui disc de zar. Cartile se aseaza doar pe partea jucatorului care alege aceasta actiune.

### **Inlocuirea cartilor**

Daca un jucator vrea sa aseze o carte in fata unui disc de zar care are deja o carte in fata sa, cartea deja existenta acolo se decarteaza.

Asezarea unei carti costa un numar de sesterti aratati pe carte. Jucatorului ii este permis sa aseze cartea numai dupa ce a platit numarul complet de bani. Bani se intorc in rezerva generala.

### **Luarea banilor**

Un jucator pune unul din zarurile de actiune pe "discul de bani" si ia din rezerva generala un numar de sesterti

corespunzator zarului. De exemplu daca un jucator isi foloseste un zar de 6 pe acest spatiu, va primi 6 sesterti.

### **Luarea cartilor**

Jucatorul aseaza unul din zarurile de actiune pe "discul de carti" si trage un numar de carti corespunzator zarului. Jucatorul pastreaza una din aceste carti in mana, restul fiind decartate cu fata in sus. Daca teancul s-a terminat, cartile decartate sunt amestecate si plasate cu fata in jos intr-un nou teanc. Jucatorii pot avea cate carti doresc in mana.

### **Activarea unei carti**

Jucatorul pune unul din zarurile de actiune pe discul de zar cu acelasi numar. Aceasta activeaza cartea din fata jucatorului, corespunzatoare discului si actiunile de pe carte pot fi indeplinite. Daca mai mult de un zar arata acelasi scor, cartea poate fi activata de mai multe ori.

(Instruciunile pentru fiecare carte individuala sunt prezentate in detaliu la sfarsitul acestui document)

### **Lupta**

Unele carti dau posibilitatea unui jucator sa atace cartile oponentului. Daca are loc o lupta, jucatorul activ (acesta este intotdeauna atacatorul) arunca cu zarul de lupta. Daca jucatorul obtine un scor egal sau mai mare cu valoare de aparare a cartii atacate, atacatorul castiga si cartea este decartata. Daca nu, nu se intampla nimic.

Daca un jucator si-a terminat turul, de ex. si-a indeplinit toate actiunile, jocul se muta la celalalt jucator.

Nota: valorile de atac si de aparare pot fi modificate prin asezarea unor carti. Toate schimbarile sunt luate intotdeauna in considerare.

Note: urmatoarele carti pot incepe o lupta: Legionarius, Velites, Centurio si Onager.

Cartile Sicarius, Gladiator si Nero pot de asemenea sa aiba un efect asupra cartilor oponentului; acest efect niciodata nu este o batalie.

## ***Sfarsitul jocului***

Jocul de termina imediat ce are loc unul din cele 2 evenimente:

- un jucator a ramas fara nici un punct de victorie
- nu mai exista puncte de victorie in rezerva generala.

Jucatorul cu cele mai multe puncte de victorie castiga.

Nota: daca nu mai sunt suficiente puncte de victorie in rezerva generala pentru ultima plata, punctele lipsa sunt acordate totusi respectivului jucator.

## **Exemplu de mutare completa**

Este randul lui Stefan (in partea de jos). Dupa ce a platit un punct de victorie datorita spatiului liber din dreptul discului 4, arunca cele 3 zaruri. Zarurile sunt "3", "4" si "6". Decide sa urmeze urmatoarele actiuni:

1. Isi foloseste zarul 3 pentru a trage 3 carti. Pastreaza una din ele, si anume "Legat"
2. Isi foloseste zarul 6 pentru a isi lua bani. Primeste astfel 6 sesterti
3. Joaca o carte (Legat, pe care tocmai ce l-a tras) asezandu-o in dreptul discului 4. Nu are nevoie zar pentru asta. Plateste pretul de pe carte (5) prin returnarea in stocul comun a 5 sesterti.
4. Acum isi joaca ultimul zar, 4, pentru a activa Legat-ul. Asta ii aduce 2 puncte de victorie, pentru cele 2 spatii neocupate ale oponentului sau din partea de sus a imaginii.



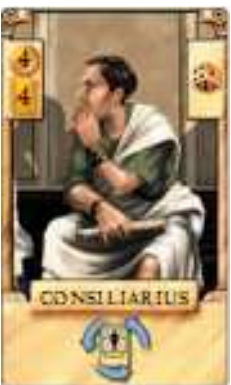
## Cartile tip personaj



**SICARIUS** elimina o carte de tip personaj a oponentului. Sunt decartate astfel atat cartea opusa, cat si Sicarius. (1 carte in joc)



**ARCHITECTUS** permite jucatorului sa aseze cate carti de cladiri doreste, fara sa le plateasca. Jucatorului ii este permis sa inlocuiasca orice carte deja asezata (2 carti in joc)



**CONSILIARIUS** - Jucatorul activ isi ia in mana toate cartile tip personaj si apoi le plaseaza inapoi, pe orice disc de zar. Cartile tip cladire pot fi inlocuite daca este nevoie. (2 carti in joc)



**LEGAT** - Un jucator primeste 1 punct de victorie din rezerva pentru fiecare disc de zar al oponentului fara carte alocata. (2 carti in joc)



**GLADIATOR** - O carte de tip personaj a oponentului (aleasa de jucatorul activ) trebuie intoarsa in mana oponentului. (2 carti in joc)



**MERCATOR** - Pentru cate 2 sesterti, jucatorul poate cumpara 1 punct de la oponent, atata timp cat sunt disponibili bani si puncte de victorie. Oponentul primeste banii. [ *N.trad.: se recomanda limitarea la 3 puncte de victorie cumparate la o activare a cartii* ] (1 carte in joc)



**CONSUL** - Valoarea unui zar de actiune care nu a fost inca folosit poate fi crescuta sau scazuta cu 1 punct. (2 carti in joc)



**LEGIONARIUS** - ataca cartea direct opusa a oponentului, indiferent daca este carte tip personaj sau cladire. (3 carti in joc)



**NERO** - Distruge orice carte de tip cladire a oponentului. Cartea distrusa si Nero sunt ambele decartate. (1 carte in joc)



**PRAETORIANUS** - Oricare din discurile de zar ale oponentului pot fi blocate pentru un tur de joc. (2 carti in joc)



**SCAENICUS** - Aceasta carte nu are o actiune proprie, dar poate copia actiunea oricarei carti de tip personaj a jucatorului activ - la fiecare activare se poate copia alta carte. (2 carti in joc)



**HARUSPEX** - Jucatorul poate alege orice carte din teancul de carti cu fata in jos si o adauga la mana sa de carti. Apoi teancul este amestecat. (2 carti in joc)



**ESSEDUM** - Valoarea de aparare a cartilor oponentului este redusa cu 2.  
(2 carti in joc)



**SENATOR** - permite jucatorului sa aseze oricate carti tip personaj doreste, fara sa plateasca. Jucatorului ii este permis sa inlocuiasca astfel orice carte deja asezata.  
(2 carti in joc)



**VELITES** ataca o carte de personaj a oponentului, nu neaparat opusa. Zarul de atac se foloseste o data.  
(2 carti in joc)

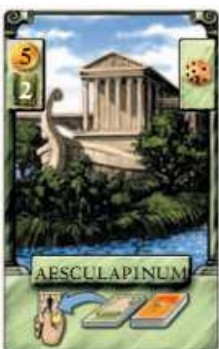


**CENTURIO** ataca cartea direct opusa, indiferent daca e de tip personaj sau cladire. Valoarea unui zar inca nefolosit poate fi adunata la valoarea zarului de atac. Acesta se decide dupa ce zarul de atac a fost aruncat.  
(2 carti in joc)



**TRIBUNUS PLEBIS** - Jucatorul primeste 1 punct de victorie de la oponent.  
(2 carti in joc)

## Carti tip cladire



**AESCULAPINUM** - Templul lui Asculapius (Zeul tamadurii) permite jucatorului sa ia orice carte tip personaj din teancul de carti decartate si sa o adauge in mana.  
(2 carti in joc)



**BASILICA** - Daca un Forum este activat (trebuie sa se afle langa Basilica), jucatorul primeste 2 puncte de victorie in plus. Basilica in sine nu este activata.  
(2 carti in joc)



**MACHINA** - Jucatorul isi ia in mana cartile tip cladire si le aseaza inapoi pe orice disc de zar. Cartile tip personaj pot fi astfel inlocuite.  
(2 carti in joc)



**FORUM** - necesita 2 zaruri de actiune: unul pentru a activa Forumul si altul pentru a determina cate puncte de victorie primeste jucatorul.  
(6 carti in joc)



**MERCATUS** - Jucatorul primeste 1 punct de victorie pentru fiecare Forum al oponentului.  
(2 carti in joc)



**ONAGER** - Aceasta catapulta romana ataca orice cladire a oponentului. Zarul de atac este aruncat o data.  
(2 carti in joc)



**TEMPLUM** - Daca un Forum este activat (trebuie sa fie imediat langa Templum) al treilea zar de actiune poate fi folosit pentru un castig suplimentar de puncte de victorie pe care jucatorul le primeste din stocul general. Acest zar de actiune trebuie sa nu fi fost inca folosit. Templum in sine nu se activeaza separat  
(2 carti in joc)



**TURRIS** - Atata timp cat Turris este cu fata in sus pe masa, valoarea de aparare pentru toate celelalte carti ale jucatorului este crescuta cu 1.  
(2 carti in joc)

---

Copyright Queen Games.

Traducere si adaptare: chrislove & adixor

[ForumBoardGames.ro](http://ForumBoardGames.ro)