

Een spel voor 2 spelers van Stefan Feld

Nederlands

ARENA ROMA II



DOEL VAN HET SPEL

De onrust in Rome is nog lang niet voorbij! Meng je in de strijd en laat zien wie de machtigste is door je kaarten zo goed mogelijk in te zetten. Of je nu met sterke kaarten bijv. een Arena of een Ballista bouwt, of dat je met een Templarius of een Triremis over-

winningspunten verzamelt, maakt niet uit: degene die de mogelijkheden van zijn personen en gebouwen het beste benut is zeker van de overwinning! **Combineer "Arena" ook met "Roma" voor nog meer mogelijkheden.**

SPELMATERIAAL

- 55 speelkaarten – 26 personenkaarten en 29 gebouwenkaarten



De kosten van de kaart om deze uit te spelen.

Verdedigingswaarde
Wordt deze in een gevecht geëvenaard of overtroffen, dan moet de kaart worden afgelegd.

Titel van de kaart

Personenkaarten hebben een geel kader.

De tekst geeft informatie over de werking van de kaart.

Gebouwenkaarten hebben een groen kader.

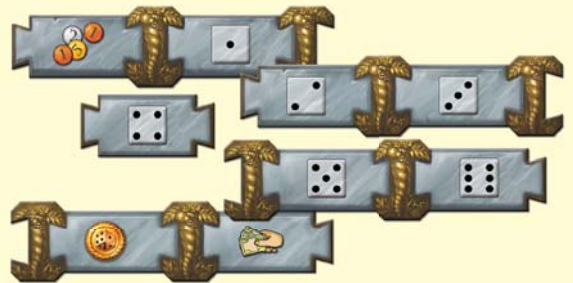


Dit symbool geeft aan, dat er 1 dobbelsteen nodig is om de kaart te activeren.

Voor deze kaart is geen dobbelsteen nodig. De kaart is actief, zolang deze uitgespeeld is.

Voor deze kaart zijn twee dobbelstenen nodig: één om de kaart te activeren en één om het aantal overwinningspunten te bepalen.

- 1 symbolenstrook – bestaande uit 5 delen, die tijdens de voorbereiding van het spel wordt samengesteld uit dobbelsteensymbolen met 1 t/m 6 ogen, het symbool "Omkoping", het symbool "Geld" en het symbool "Kaarten".



- 36 overwinningspunten – in fiches van 1 en 2 punten.



- **speelgeld** – Met de sestertien worden de kosten voor het uitspelen van kaarten betaald.
- 3 **actiedobbelstenen in de spelerskleuren (2x)** – Deze heeft men nodig om kaarten te activeren, geld te nemen of kaarten te trekken.
- 1 **witte gevechtsdobbelsteen** – om de gevechten af te handelen.
- 1 **spelregels**

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Maak de spelzone gereed door de verschillende delen van de symbolenstrook op een rij in het midden van de tafel te leggen.

Elke speler krijgt **10 overwinningspunten** en de **3 actiedobbelstenen** in de kleur van zijn keuze.

Leg het speelgeld, de resterende 16 overwinningspunten en de gevechtsdobbelsteen gereed.

Alle kaarten worden geschud. **Beide spelers** ontvangen **5 kaarten** en nemen deze op hand. Daarvan geeft elke speler **2 kaarten** gedekt aan zijn tegenstander. De overgebleven kaarten vormen een gedekte trekstapel. In de loop van het spel vormen de afgelegde kaarten een gezamenlijke aflegstapel.

De jongste speler is startspeler en begint het spel. Hij legt zijn kaarten **open** aan zijn kant van de spelzone. De kaarten kunnen onder elk dobbelsteensymbool komen te liggen (dus onder de dobbelstenen 1 t/m 6 en "Omkoping"). De speler mag zelf bepalen op welke plaatsen de kaarten komen te liggen.

Let op: Er kan **niet meer dan één kaart** onder een symbool liggen.

Daarna legt zijn tegenstander zijn 5 kaarten aan zijn kant van de spelzone. Ook hij mag zelf bepalen op welke 5 plaatsen zijn kaarten komen te liggen.

Opmerking: Als men "Arena" voor de eerste keer speelt, dan kan het beste met de volgende regels voor beginners worden gespeeld: Draai het deel met het symbool „Omkoping“ om en gebruik alleen de andere symbolen. Bij aanvang van het spel krijgt iedere speler slechts 4 i.p.v. 5 kaarten op hand. De overige regels blijven hetzelfde.

Hier legt een speler zijn kaarten neer...



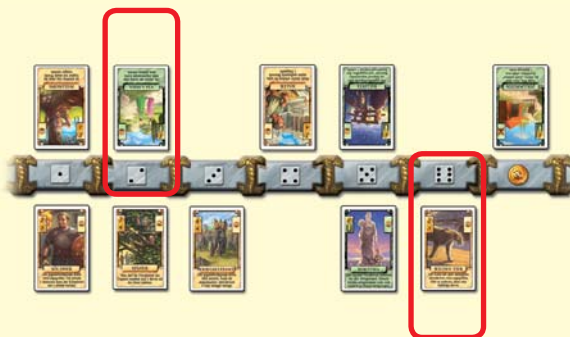
...en hier de andere speler.

Onder elk dobbelsteensymbool is plaats voor één kaart.



Beide spelers beginnen het spel met **10 overwinningspunten**.

Opmerking: "Arena" is zowel als zelfstandig spel als in combinatie met de kaarten uit "Roma" te spelen. Meer informatie hierover is te vinden op pag. 5 van deze spelregels.



Elke uitgespeelde kaart wordt aan **één** dobbelsteensymbool toegekend. De symbolen "Kaarten" en "Geld" blijven altijd vrij.



symbool "Geld" symbool „Kaarten“

SPELVERLOOP


Te beginnen met de startspeler doorlopen beide spelers ieder een volledige speelbeurt. Deze bestaat uit de volgende 3 fases, die in onderstaande volgorde worden doorlopen:

- Fase 1: Lege plaatsen waarderen
- Fase 2: Dobbelstenen
- Fase 3: Acties uitvoeren

■ Fase 1: Lege plaatsen waarderen

Voor elke lege plaats aan zijn kant van de spelzone moet de speler 1 overwinningpunt terug in de voorraad leggen.

Belangrijk: Plaatsen onder de symbolen “Geld” en “Kaarten” worden niet meegeteld, daar komen immers nooit kaarten te liggen.

In zijn eerste beurt moet de startspeler 2 overwinningpunten afgeven, omdat hij met slechts 5 kaarten begint en dus slechts 5 van de 7 plaatsen kan bezetten. 



■ Fase 2: Dobbelen

De speler gooit zijn 3 actedobbelstenen. Is het resultaat van zijn worp 3 keer hetzelfde aantal ogen, dan mag hij alle drie dobbelstenen nog eens gooien.

Opmerking: Het kan voor een speler gunstig zijn om een worp met drie keer hetzelfde aantal ogen te accepteren. Dit is afhankelijk van de spelsituatie op dat moment.

■ Fase 3: Acties uitvoeren

Er zijn 4 mogelijke acties. De volgorde waarin deze worden uitgevoerd is vrij en dezelfde actie mag meerdere keren worden gekozen.

Voor de actie

▶ • kaarten uitspelen

is geen dobbelsteen nodig. Deze actie kost, naar gelang de gekozen kaart, een bepaalde hoeveelheid geld.

Voor de drie acties

- ▶ • geld nemen
- ▶ • kaart(en) trekken
- ▶ • kaart activeren

is steeds 1 actedobbelsteen nodig.

De speler kent de worp van elke afzonderlijke gegooide dobbelsteen (uit fase 2) aan een actie toe. Het aantal ogen van een dobbelsteen kan niet worden verdeeld en een dobbelsteen kan niet aan meerdere kaarten worden toegekend.

Opmerking: Een speler kan in zijn beurt slechts 1 dobbelsteen aan het symbool “Omkoping” toekennen. Aan alle andere acties kunnen meerdere dobbelstenen worden toegekend, waardoor men die acties wel meerdere keren kan uitvoeren.

Voorbeeld van een complete speelbeurt:

Stefan is aan de beurt. Nadat hij 2 overwinningpunten heeft afgelegd (2 lege plaatsen), dobbelt hij een “3”, een “4” en een “6”. Hij besluit de volgende acties uit te voeren:

1. Hij zet zijn “3” in om 3 kaarten te trekken. Daarvan neemt hij er één op hand (een “Taberna”). De twee andere kaarten gaan naar de aflegstapel.
2. Hij zet zijn “6” in om geld uit de voorraad te nemen. Dit levert hem 6 sestertiën op.
3. Hij speelt een kaart (de zojuist getrokken “Taberna”) uit en legt deze onder het dobbelsteensymbool “4”. Hiervoor heeft hij geen actedobbelsteen nodig. Hij betaalt de aangegeven prijs (7) door dit aantal sestertiën in de algemene voorraad te leggen.
4. Nu zet hij zijn laatste dobbelsteen (“4”) in om de zojuiste geplaatste kaart “Taberna” te activeren. In dit geval levert hem dit 2 overwinningpunten op, omdat zijn tegenstander 2 personenkaarten aan diens kant van de spelzone heeft liggen.



Beschrijving van de afzonderlijke acties:

• Kaarten uitspelen

De speler speelt een kaart uit zijn hand open uit. Een uitgespeelde kaart moet onder een dobbelsteensymbool worden gelegd aan de eigen kant van de speler.

Kaarten vervangen

Wordt de kaart onder een dobbelsteensymbool gelegd waar reeds een kaart ligt, dan gaat die kaart naar de aflegstapel.

Het uitspelen van een kaart kost het aantal sestertiën, dat op de kaart is afgedrukt. Slechts wanneer de volledige kosten kunnen worden betaald, mag de kaart worden uitgespeeld. Het geld gaat naar de algemene voorraad.

• Geld nemen

De speler legt een actiedobbelsteen op het symbool "Geld" en neemt een aantal sestertiën gelijk aan het aantal ogen van deze dobbelsteen uit de algemene voorraad.

• Kaart(en) trekken

De speler legt een actiedobbelsteen op het symbool "Kaarten" en trekt een aantal kaarten van de trekstapel gelijk aan het aantal ogen van deze dobbelsteen. Van deze kaarten neemt de speler één kaart op hand; de overige kaarten gaan naar de aflegstapel.

Is de trekstapel uitgeput, dan worden de kaarten op de aflegstapel geschud en vormen een nieuwe trekstapel.

Er is **geen handlimiet**. Spelers kunnen een onbeperkt aantal kaarten op hand houden.

• Kaarten activeren

De speler legt een actiedobbelsteen op het dobbelsteensymbool met hetzelfde aantal ogen of op het symbool "Omkoping".

De kaart van deze speler onder het betreffende symbool wordt nu geactiveerd, d.w.z. de tekst op de kaart wordt uitgevoerd.

Ligt de kaart onder het symbool "Omkoping", dan moet er om deze kaart te activeren een bedrag



Voorbeeld: Het uitspelen van de kaart "Tiremus" kost 3 sestertiën.

Voorbeeld: Legt men een dobbelsteen, waarmee "6" is gegooid op het symbool "Geld" (actie "geld nemen"), dan krijgt men 6 sestertiën uit de voorraad.



Voorbeeld: Legt men een "4" op het symbool "Kaarten", dan trekt men 4 kaarten van de stapel, waarvan men er 1 uitkiest en op hand neemt.



Voorbeeld: De speler activeert met een "3" de kaart "Aquaeductus" onder dobbelsteensymbool "3": hij neemt 3 overwinningpunten uit de algemene voorraad en verwijdert deze uit het spel.

worden betaald gelijk aan het aantal ogen van de dobbelsteen. Het geld gaat naar de algemene voorraad.

Is met meerdere dobbelstenen hetzelfde aantal ogen gegooid, dan kan dezelfde kaart meerdere malen worden geactiveerd.

Let op! Uitzondering: het symbool “Omkoping” kan slechts één keer per beurt worden gebruikt.

(Een beschrijving van alle kaarten is te vinden in de bijlage op blz. 6 t/m 8.)

Gevecht

Er zijn kaarten, die het mogelijk maken kaarten van de andere speler aan te vallen (Zie daarvoor de tekst op kaarten). Bij zo'n gevecht, gooit de actieve speler – hij is altijd de aanvaller – één keer met de gevechtsdobbelssteen. Is het resultaat van deze worp **groter dan of gelijk aan de verdedigingswaarde** van de aangevallen kaart, dan **wint de aanvaller** en gaat de kaart naar de aflegstapel. In elk ander geval gebeurt er niets.

Opmerking: De aanvals- en verdedigingswaarde kunnen worden veranderd door uitgespeelde kaarten. Alle betreffen de veranderingen hebben invloed op de kaart.

Heeft een speler al zijn acties uitgevoerd, dan is zijn beurt voorbij en is de andere speler aan de beurt.



Voorbeeld: De speler legt een “5” op het symbool “omkoping” en betaalt 5 sestertiën. Daardoor wordt de kaart “Bestia” geactiveerd. De speler valt de kaart van zijn tegenstander aan met de laagste verdedigingswaarde. Dit leidt tot een gevecht...

Met de gevechtsdobbelssteen wordt een “4” gegooid. De verdedigingswaarde van de aangevallen kaart is “3”. De aanval is geslaagd en de kaart wordt afgelegd.



Opmerking: Met de volgende kaarten wordt de tegenstander aangevallen: Arena, Ballista, Bestia, Decurio en Mercennarius.

De kaarten Aries, Elephantus Militaris, Equitatus en Veneficus hebben invloed op de kaarten van de tegenstander, maar daarbij is geen sprake van een gevecht!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is **direct** afgelopen, wanneer:

- een speler **geen overwinningspunten** meer bezit;
- er **geen overwinningspunten** meer in de algemene voorraad liggen;

De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel.

Opmerking: Is het aantal overwinningspunten in de voorraad niet toereikend voor de laatste waardering, dan worden de punten ergens opgeschreven en alsnog aan de betreffende speler(s) toegekend.

VARIANTEN

„Arena - Roma II“ en „Roma“:

“Arena” kan als zelfstandig spel worden gespeeld, maar kan ook worden gecombineerd met de kaarten uit “Roma”. Daarvoor zijn de volgende mogelijkheden:

1. *De kaarten uit beide spellen worden samengevoegd. Er wordt gespeeld met één grote stapel kaarten.*
2. *Iedere speler neemt alle kaarten van één spel en speelt met een eigen trek- en aflegstapel.*
3. *Wanneer beide spelers beschikken over een exemplaar van beide spellen, dan kunnen zij een eigen dek samenstellen bestaande uit 55 kaarten. In dat geval speelt ieder met een eigen trek- en aflegstapel.*

OVERZICHT VAN DE KAARTEN



[2x]

DECURIO

De tegenoverliggende personenkaart (of direct daarnaast) wordt aangevallen. De worp van de gevechtsdobbelsteen wordt verhoogd met 1.



[1x]

TUBA

Is de Tuba uitgespeeld (hij is altijd actief), dan mag de speler elke worp met de gevechtsdobbelsteen eenmaal opnieuw gooien.



[1x]

VENEFICUS

De tegenoverliggende personenkaart van de tegenstander gaat naar de aflegstapel.



[2x]

ELEPHANTUS MILITARIS

Als de verdedigingswaarde van de tegenoverliggende kaart 4 of minder is, dan gaat die kaart naar de aflegstapel.



[2x]

MAECENAS

Een eigen andere uitgespeelde kaart kan worden geactiveerd tegen betaling van de kosten van die kaart.



[2x]

MAGISTER

Deze kaart heeft zelf geen actie, maar kan de actie van de tegenoverliggende personen- of gebouwenkaart activeren.



[2x]

PICTOR

Voor elk eigen uitgespeeld gebouw ontvangen beide spelers 1 overwinningspunt uit de algemene voorraad.



[2x]

PHILOSOPHUS

Je tegenstander heeft in zijn volgende beurt slechts 2 actiedobbelstenen tot zijn beschikking.



[2x]

PRAEDATOR

Leg een eigen uitgespeeld gebouw af en neem punten uit de algemene voorraad gelijk aan de verdedigingswaarde van deze kaart.



[1x]

EQUITATUS

Alle uitgespeelde Forumkaarten van de tegenstander gaan naar de aflegstapel.



[1x]

RESTAURATOR

De speler mag uit de aflegstapel een gebouwenkaart zoeken en op hand nemen.



[2x]

MERCENNARIUS

De tegenoverliggende personenkaart wordt aangevallen. De worp van de gevechtsdobbelsteen wordt voor elke 3 betaalde sesteriën verhoogd met 1.



[2x]

SPECULATOR

De speler mag de handkaarten van zijn tegenstander inzien en daarvan één kaart uitkiezen en op hand nemen.



[2x]

TEMPLARIUS

Gooi de gevechtsdobbelsteen. Deel het resultaat door twee en de speler neemt dit aantal (afgerond naar boven) punten uit de algemene voorraad.



[2x]

BESTIA

De kaart van de tegenstander met de laagste verdedigingswaarde wordt aangevallen. Kies één kaart in geval van meerdere kaarten met dezelfde waarde.

ARENA ROMA II



[1x]

AQUAEDUCTUS

Neem 3 overwinningspunten uit de algemene voorraad en verwijder deze uit het spel.



[2x]

ARENA

De personenkaarten van de tegenstander worden één voor één aangevallen. Begin met de kaart onder het laagste dobbelsteensymbool. Gaat er een kaart naar de aflegstapel, dan is deze actie voorbij.



[1x]

FONS BACCHI

De speler mag 1, 2 of 3 actiedobbelstenen eenmaal opnieuw gooien. Deze kaart is altijd actief.



[2x]

BALLISTA

De tegenoverliggende gebouwkaart (of direct daarnaast) wordt aangevallen. De worp van de gevechtsdobbelsteen wordt verhoogd met 1.



[2x]

FORTUNA

De speler legt al zijn handkaarten op de aflegstapel en neemt hetzelfde aantal van de trekstapel op hand.



[4x]

FORUM

Voor deze kaart zijn 2 actiedobbelstenen nodig: één activeert de kaart en één bepaalt het aantal punten dat men uit de algemene voorraad krijgt.



[2x]

TRIREMIS

De speler neemt 3 punten uit de algemene voorraad als hij aan zijn kant van de spelzone meer personenkaarten heeft liggen dan zijn tegenstander.



[2x]

PORTUS

De speler mag een handkaart met een eigen uitgespeelde kaarten omwisselen. De kosten worden niet betaald.



[2x]

CASTRAS

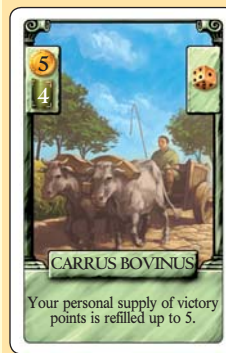
Neem de bovenste kaart van de trekstapel en leg deze onder een leeg dobbelsteensymbool naar keuze zonder daarvoor sestertien te betalen.



[1x]

STATUA JOVIS

Kies een uitgespeelde kaart van de tegenstander en leg deze op de aflegstapel. Deze actie kost 10 sestertien en wordt betaald aan de algemene voorraad.



[1x]

CARRUS BOVINUS

Als de speler minder dan 5 overwinningpunten heeft, neemt hij overwinningpunten uit de voorraad, totdat hij 5 punten heeft.



[2x]

OFFERTORIUM

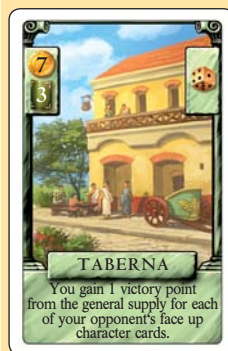
Leg een eigen uitgespeelde personenkaart af en neem punten uit de algemene voorraad gelijk aan de verdedigingswaarde van deze kaart.



[1x]

ARIES

De tegenoverliggende gebouwenkaart van de tegenstander gaat naar de aflegstapel.



[2x]

TABERNA

De speler neemt een aantal punten uit de algemene voorraad gelijk aan het aantal uitgespeelde personenkaarten in de spelzone van de tegenstander.



[2x]

VIA CASSIA

De actie van de kaart onder het dobbelsteensymbool direct links of rechts van de Via Cassia wordt geactiveerd.



[2x]

TELONIUM

Bij het uitvoeren van de actie "Geld nemen" ontvangt de speler 2 sestertien meer uit de algemene voorraad. Deze kaart is altijd actief.