



Magyar

## A JÁTÉK CÉLJA

A lázadás Rómában még jó ideig nem ér véget. Csatlakozz a harchoz és fejtsd meg, ki a leghatalmasabb uralkodó, ügyesen játszva ki a kártyáidat. Nem számít, hogy olyan kártyákkal erősíted meg a pozíciódat, mint az Aréna, vagy a Kőhajító, vagy hogy kiegészítet a győzelmi pontjaidat a

Templomos lovaggal és az Evezőshajóval, csak akkor leszel Te a győztes, ha átgondoltan használod a Karakter és Épület kártyákat. A “Roma” és a “Roma II Arena” együtt is játszható, így bővítve tovább a lehetőségek számát.

## TARTOZÉKOK

- 55 kártya – 26 karakter kártya és 29 épület kártya

**MAGISTER**  
You perform the same action as the opposite card.

**BALLISTA**  
You attack a directly or diagonally opposite building card. Your battle die roll is increased by 1.

**A kártya ára.** Kijátszáskor kell megfizetni

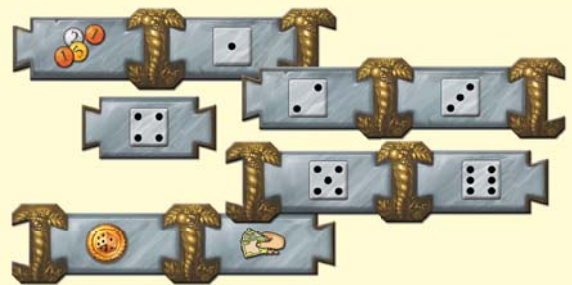
**Csata közben, ha a védelmi érték egyenlő, vagy kisebb, mint a támadás ereje, a lapot el kell dobni.**

**A kártya neve**

**A kártyán lévő szöveg a kártya képességét írja le**

A Karakter kártyák sárgák. Az Épület kártyák zöldek

- 1 jelzősáv – ez 5 részből áll, melyeket a játék előtt össze kell állítani. Ezen található meg a kockajelző 1-6-ig, valamint a “vesztegetés”, a “pénz” és a “kártya” jelző.



- 36 Győzelmi pont – 1 és 2 pont értékekben

**TRIPLEX**  
You gain the general more face...

**FONS BACCHI**  
At the start of your turn you may reroll, only once, as many action dice as you want.

**Egy akciókocka szükséges a kártya aktiválásához**

**Nem kell aktiválni ezt a kártyát. Lehelyezés után addig aktív, amíg játékban van.**

**2 akciókockára van szükség. Az egyik aktiválja, a másik mutatja, mennyi győzelmi pont jár érte.**

**FORUM**  
You gain as many victory points from the general supply as the result of one of your unused action dice.



- Pénz – a szeszterciuszt, különböző értékekben, a kártyák kijátszásának megfizetésére használjuk
- 3 akciókocka mindkét játékosnak a választott színben – ezeket kártyák aktiválására, pénzgyűjtésre, vagy laphúzásra használjuk
- 1 Fehér csatakocka – csatáknál használjuk
- 1 Játékszabály

## ELŐKÉSZÜLETEK

Össze kell állítani a jelzősávot és lehelyezni a játéktér közepére.

Mindkét játékos elvesz **10 Győzelmi pontot**, ami a saját készlete lesz, valamint **3 akciőkockát** az általa kiválasztott színben.

A szeszterciusokat, a megmaradt győzelmi lapkákat, valamint a csatakockát oldalra tesszük, könnyen elérhető helyre.

Keverjük meg a paklit, majd osszunk **mindkét játékosnak 5 lapot**. A játékosok kezükbe veszik a lapokat, majd 2 lapot lefordítva átadnak az ellenfélnek. A megmaradt kártyákból képezünk egy húzópaklit. A játék alatt az eldobott lapokat képpel felfelé egy közös dobópakliba kell tenni

A fiatalabb játékos kezdi a játékot. Képpel felfelé lehelyezi az kezében lévő összes lapot a saját játéktérletére. A lapokat a kockajelzők (1-6-ig) és a vesztegetés jelző alá tehetjük le. A játékos dönti el, melyik jelzőhöz tesz lapot, de **minden jelzőhöz csak 1 lap tehető**.

Ezután a másik játékos is lehelyezi a kezében lévő lapokat ugyanolyan módon, mint az első játékos, tehát a kockajelzők és a vesztegetés jelző alá tehet le lapokat, szintén saját választása szerint.

*Megjegyzés: Ha a játékosok először játszanak az "Arena"-val és még nem játszottak a "Roma"-val, érdemes a következő szabályok szerint játszani: Fordítsuk meg a jelzősáv azon részét, amely a "vesztegetés" jelzőt tartalmazza, így elrejtve azt. Ezután a megmaradt jelzőket használjuk. A játék kezdetén csak 4 lapot osztunk mindkét játékosnak 5 helyett.*

Az egyik játékos ide helyezi le a lapjait ...



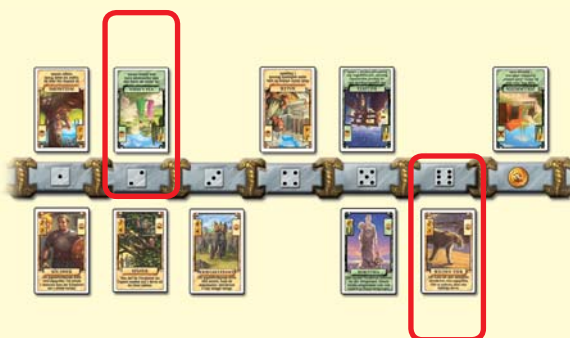
... a másik játékos pedig ide helyezi le a lapjait.

Mindkét oldalon minden jelző alá csak 1 lap helyezhető le.



A játékosok 10 Győzelmi ponttal kezdik meg a játékot.

*Megjegyzés: az "Arena - Roma II" egy önálló játék, de a "Roma" kártyáival együtt is játszható. Részletek az 5. oldalon.*



**Minden egyes** kártyát pontosan **egy** kockajelző alá tehetünk le. A "kártya" és a "pénz" jelző alá nem tehető le kártya, azt a helyet üresen kell hagyni.



"Pénz" jelző



"Kártya" jelző

## A JÁTÉK MENETE

A játékosok felváltva, egymás után hajtják végre köreiket. Egy kör 3 fázisból áll, melyeket a következő sorrendben kell végrehajtani:

- **1. fázis: Szabad helyek kiértékelése**
- **2. fázis: Kockadobás**
- **3. fázis: Akciók végrehajtása**

## ■ 1. fázis: Szabad helyek kiértékelése

Ha saját körének megjezdésekor a játékosnak nincs minden jelző ("kocka" és "vesztegetés") alatt lapja, 1 Győzelmi pontot vissza kell tennie a közös készletbe minden egyes szabad hely után.

Megjegyzés: A "Pérez" jelzőt és a "Kártya" jelzőt figyelmen kívül kell hagyni a szabad helyek kiértékelésekor.

A kezdő játékos a körében visszatesz 2 Győzelmi pontot. Mivel csak 5 lapot helyezett le, így 2 szabad hely maradt.



## ■ 2. fázis: Kockadobás

A játékos dob a 3 akciókockájával. Abban az esetben, ha **mindhárom kocka** értéke **azonos**, a játékos **megismételheti** a dobást.

Megjegyzés: Az aktuális játékhelyzettől függően előfordulhat, hogy érdemesebb megtartani az azonos értékű kockákat az ismételt kockadobás helyett.

## ■ 3. fázis: Akciók végrehajtása

A játékos 4 féle akciót hajthat végre. Egy akció többször is végrehajtható, valamint a játékos döntheti el, milyen sorrendben hajtja végre az akciókat.

Az alábbi akció:

### ▶ • Kártyák lehelyezése

végrehajtásához nincs szükség kockára. Helyette a játékosnak annyi szeszterciuszt kell fizetnie, amennyi a kártya ára.

A következő akciókhoz, ami a:

### ▶ • Pénzbevétel

### ▶ • Kártyahúzás

### ▶ • Kártyaaktiválás

egyenként 1 akciókocka felhasználása szükséges.

A játékos eldönti, hogy a 2. fázisban végrehajtott kockadobás eredményeit mely akciókhoz szeretné felhasználni. A kockák értékeit **nem lehet felosztani** és **nem lehet** ugyanazon kocka értékét **több** akcióhoz felhasználni.

Megjegyzés: A játékos a körében csak 1 kockát tehet a "vesztegetés" jelzőre. A többi a jelzőhöz 1-nél több kocka is tehető, így egy akció többször is végrehajtható.

Példa egy teljes körre:

Stefán következik. Miután befizette a 2 Győzelmi pontot (a 2 szabad kockajelző miatt), dob a kockáival, melynek értékei "3", "4" és "6". Döntése alapján a következő akciókat hajtja végre:

1. A "3"-as segítségével húz 3 lapot. A 3 lap közül egyet megtart (a "Fogadó"-t), a többi lapot pedig eldobja.

2. Felhasználja a "6"-osat és elvesz 6 szeszterciuszt a közös készletből.

3. Lehelyez egy kártyát (a "Fogadó"-t, amelyiket éppen megszerezte) a "4"-es számú kockajelző alatti szabad helyre. Ehhez nincs szükség akciókockára. Mivel a laplehelyezésért fizetni kell, befizet 7 szeszterciuszt a közös készletbe.

4. Végül a "4"-es segítségével aktiválja az éppen lehelyezett "Fogadó"-t. Ezzel szerez 2 Győzelmi pontot a közös készletből, ugyanis az ellenfélnek 2 "Karakter" kártyája van lehelyezve.



A végrehajtható akciók részletesen:

### • **Kártyák lehelyezése**

A játékos a kezében lévő kártyák közül egyet, vagy többet lehelyez a jelzők valamelyike alá a saját térfelére. Egy jelzőhöz csak egy kártya helyezhető le.

#### **Kártyák lefedése**

A kártyák lehelyezhetőek olyan jelző alá is, ahol már van kártya, ebben az esetben először a már lent lévő kártyát el kell dobni.

Egy kártya lehelyezésekor annyi szeszterciuszt kell befizetni a közös készletbe, amennyi a kártya ára. Ha a játékosnak nincs elég szeszterciusza a lehelyezéshez, ezt az akciót nem választhatja.

### • **Pénzbevétel**

A játékos az egyik akciókockáját ráteszi a "Pénz" jelzőre, majd a kocka értékének megfelelő szeszterciuszt elveszi a közös készletből.

### • **Kártyahúzás**

A játékos az egyik akciókockáját ráteszi a "Kártya" jelzőre, majd annyi kártyát húz a húzópakliból, amennyi a kocka értéke. A felhúzott lapok közül egyet megtart, a többit pedig felfordítva a dobott lapok közé teszi. Amikor a húzópakli elfogyott, a dobott lapokat megkeverjük és azokból alkotunk újabb húzópaklit.

A játékosok **kezében lévő kártyák száma nincs korlátozva.**

### • **Kártyaaktiválás**

A játékos az egyik akciókockáját ráteszi arra a kockajelzőre, aminek a száma megegyezik a kocka értékével, vagy ráteheti a "vesztegetés" jelzőre is.

Ezzel a jelző alatti kártya aktiválásra kerül, tehát a kártyán lévő instrukciókat azonnal végre kell hajtani.

Ha a játékos a "vesztegetés" jelző alatti kártyát aktiválja, akkor még annyi szeszterciuszt is be kell fizetni a közös készletbe, amennyi a kártyát aktiváló akciókocka értéke.



*Példa: Az "Evezős hajó" kártya lehelyezése 3 szeszterciuszba kerül.*

*Példa: a játékos egyik akciókockájának az értéke "6". Ha ezt a kockát ráteszi a "Pénz" jelzőre, szerez 6 szeszterciuszt a közös készletből.*



*Példa: A játékos egyik akció kockájának az értéke "4". Ha a kockát ráteszi a "Kártya" jelzőre, akkor 4 kártyát húzhat és közülük egyet megtart.*



*Példa: Ha a játékos a "3"-as értékű kockáját ráteszi az ugyanilyen értékű kockajelzőre, aktiválja az "Aquadukt" kártyát és kivesz 3 Győzelmi pontot a játékból a játék hátralévő részére.*

Ha több kocka értéke is azonos, akkor lehetőség van ugyanazon kártya többszöri aktiválására. **Nem szabad viszont elfelejteni azt a szabályt, hogy a “vesztegetés” jelző alatti kártya egy körön belül csak egyszer aktiválható.**

[A kártyák képességeinek magyarázata megtalálható a 6-8. oldalon.]



**Példa:** A játékos ráteszi az “5”-ös értékű kockáját a “vesztegetés” jelzőre, majd befizet 5 szeszterciuszt. Ezzel aktiválásra kerül a “Bestia” kártya, amellyel a játékos megtámadja az ellenfél legkisebb védelmi értékkel rendelkező kártyáját. Kezdetét veszi a csata...

A csatakocka értéke “4”, az ellenfél kártyájának védelmi értéke csak “3”, így a megtámadott kártyát el kell dobni.



## Csata

Néhány kártya lehetőséget ad az ellenfél kártyáinak megtámadására. [részletek a kártya szövegében]. Csata esetén a támadó játékos dob egyszer a csatakockával. Ha a csatakocka értéke **egyenlő, vagy nagyobb, mint a megtámadott kártya védelmi értéke**, akkor a megtámadott (és legyőzött) kártyát el kell dobni. Ha az értéke kisebb, nem történik semmi.

*Megjegyzés:* A támadás és a védekezés értéke is változhat a lehelyezett kártyák hatására. Ezeket figyelembe kell venni.

Miután a játékos befejezte a körét, a másik játékos következik. Egy játékos köre akkor ér véget, ha már befejezte az összes akcióját, amit végre akart hajtani.

*Megjegyzés* - a következő kártyák válhatnak ki csatát: **Arena, Ballista, Bestia, Decurio, Mercennarius.**

Az **Aries, Elephantus Militaris, Equitatus** és a **Veneficus** kártyák szintén hatásal vannak az ellenfél lapjaira, azonban ezek nem kedeményeznek csatát.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék **azonnal** véget ér, amint a következő feltételek valamelyike teljesül:

- Az egyik **játékos összes Győzelmi pontja elfogy**
- A közös **készletből elfogy az összes**

### Győzelmi pont

Az a játékos a győztes, aki a legtöbb Győzelmi ponttal rendelkezik.

*Megjegyzés:* Ha egy játékos több Győzelmi pontot szerez valamelyik körében, mint amennyi a közös készletben arra a körre megmaradt, a hiányzó pontokat akkor is hozzá kell számolni a saját készletéhez.

## VARIÁNSOK

### “Arena - Roma II” és “Roma”:

Az “Arena” egy önálló játék, de a “Roma” kártyáival együtt is játszható. Lehetőségek erre:

1. Össze lehet tenni a két játék kártyáit, így alkotva meg egy nagy húzópaklit.
2. Mindkét játékos saját kártyakészletet képez, így mindkétnek lesz egy saját húzó- és dobópaklija.
3. Ha mindkét játékos használhatja mindkét játék kártyáit, összeállíthatják a saját, 55 lapos paklijukat. Itt is lehetséges saját húzó- és dobópaklit képezni. (Itt talán az lehet, hogy a két játék lapjait nem egyszerűen összekeverjük, hanem magunk kiválogatjuk. - a ford.)

Fordította: **pityka** (moonie “Roma” fordítását is figyelembe véve)

A kártyák képességeinek fordításakor csak a kártyák alatti szöveget irtam át, magán a kártyán nem módosítottam.

A kártyák latin neveit is lefordítottam, kivéve a tulajdonneveket, pl. Via Cassia.

# KÁRTYA ÖSSZEGLŐ



[2x]

## TIZEDES

Megtámadható egy vele szemben, vagy átlósan lévő "Karakter" kártya. A csatakocka értékét eggyel megnöveli.



[1x]

## TUBA

A csatakocka dobása egyszer megismételhető. Lehelyezés után mindvégig aktív marad.



[1x]

## MÉREGKEVERŐ

A vele szemben lévő kártyát a dobott lapok közé kell tenni.



[2x]

## HARCI ELEFÁNT

Ha a szemben lévő kártya védelmi értéke 4, vagy kevesebb, azt a dobott lapok közé kell tenni.



[2x]

## MECÉNÁS

Aktiválható vele egy másik lent lévő kártya, megfizetve annak az értékét szeszterciusban.



[2x]

## MAGISZTER

Nincs saját akciója, helyette lemásolja a vele szemben lévő "Karakter", vagy "Épület" kártya képességét.



[2x]

## FESTŐ

Mindkét játékos kap 1 győzelmi pontot a készletből minden egyes lehelyezett "Épület" kártyája után.



[2x]

## FILÓZÓFUS

Az ellenfél eggyel kevesebb akciókockát dobhat a következő körében.



[2x]

## RAGADOZÓ

A játékos eldobja az egyik lent lévő "Épület" kártyáját, majd a kártya védelmi értékének megfelelő győzelmi pontot kap.



[1x]

## LOVASSÁG

Az ellenfél összes "Fórum" kártyáját megsemmisíti, azokat a dobott lapok közé kell tenni.



[1x]

## RESTAURÁTOR

A játékos átnézheti a dobott lapokat és egy "Épület" kártyát a kezébe vehet.



[2x]

## ZSOLDOS

Megtámadható a vele szemben lévő kártya. Minden 3 szeszterciusért cserébe a csatakocka értékét eggyel növelhető.



[2x]

### SPEKULÁNS

A játékos átnézheti az ellenfele kezében lévő kártyákat, majd egyet áttehet a saját kezében lévők mellé.



[2x]

### TEPLOSOMOS LOVAG

A játékos dob egyet a csatákockával, majd a dobott érték feléne (felfelé kerekítve) megfelelő győzelmipontot kap a közös készletből.

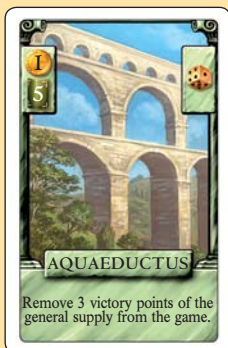


[2x]

### BESTIA

Megtámadható az ellenfél legkisebb védelmi értékkel rendelkező kártyája. Ha több ilyen is van, a támadó játékos választ egyet.

# ARENA ROMA II



[1x]

### AQUADUKT

A közös készletből 3 győzelmipontot ki kell venni a játékból a játék hátralévő idejére.



[2x]

### ARÉNA

A játékos megtámadhatja egymás után (1-6-ig haladva) az ellenfél összes "Karakter" kártyáját. Az első legyőzött kártya után a támadás befejeződik.



[1x]

### FORRÁS

A játékos a köre kezdetén egyszer újra dobhat annyi akciókockát, amennyit akar.



[2x]

### KŐHAJÍTÓ

Megtámadható egy vele szemben, vagy átlósan lévő "Épület" kártya. A csatákocka értékét eggyel megnöveli.



[2x]

### FORTUNA

A játékos eldobhatja az összes kártyát a kezéből és ugyanannyi kártyát felhúzhat a húzópakliból.



[4x]

### FÓRUM

2 akció kockára van szükség: az egyik kockával, a másik megmondja, mennyi győzelmi pont jár a játékosnak.



[2x]

### EVEZŐS HAJÓ

A játékos 3 győzelmi pontot kap, amennyiben több "Karakter" kártyája van lehelyezve, mint az ellenfélnek.



[2x]

### KIKÖTŐ

A játékos az egyik lent lévő kártyáját kicserélheti valamelyik kezében lévő kártyára.



[2x]

### TÁBOR

A játékos felhúzza a húzópakli legfelső lapját, majd leteheti azt ingyenesen bármelyik kockajelző alatti üres helyre.



[1x]

### JUPITER SZOBOR

Megsemmisíthető az ellenfél bármelyik lehelyezett lapja 10 szeszterciuszért.



[1x]

### ÖKÖRSZEKÉR

Amennyiben a játékos győzelmi pontjainak száma kevesebb, mint 5, kiegészítheti azt 5-ig a közös készletből.



[2x]

### FELAJÁNLÁS

A játékos egy lent lévő "Karakter" kártyáját a dobott lapok közé teszi, cserébe a lap védelmi értékének megfelelő győzelmi pontot kap.



[1x]

### FALTÖRŐ KOS

A vele szemben lévő "Épület" kártyát a dobott lapok közé kell tenni.



[2x]

### FOGADÓ

A játékos az ellenfél minden egyes lent lévő "Karakter" kártyája után 1 győzelmi pontot kap a közös készletből.



[2x]

### VIA CASSIA

Végrehajtható a vele (bal, vagy jobb oldali) szomszédos kártya akciója.



[2x]

### VÁMSZEDŐ

Lehelyezés után mindvégig aktív. Minden alkalommal, amikor a játékos használja a "pénz jelzőt", további 2 szeszterciuszt kap.