Игра для
2 игроков
Stefan Feld

Русский

ARENA ROMA II

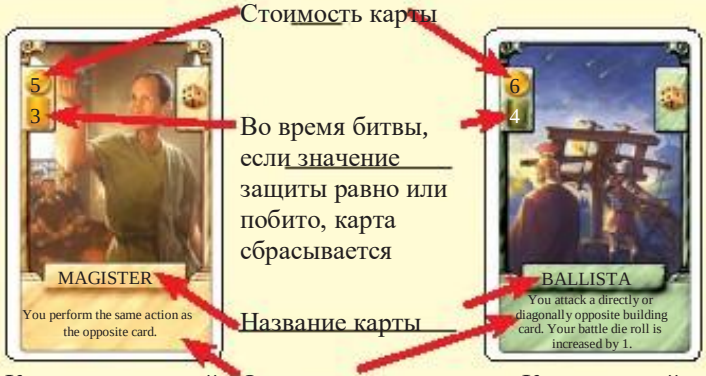
QUEEN GAMES

ОБ ИГРЕ

В Риме полыхает мятеж!
Вступите в игру и определите достойнейшего правителя, самого умелого игрока.
Неважно, усиливаете ли вы свои позиции сильными картами, такими как Арена или Баллиста или набираете очки победы с помощью Храмовников и Трирем – вы победите, если с умом используете своих персонажей и свои здания. Кроме того, вы можете комбинировать «Рим II – Арена» и «Рим».

СОСТАВ ИГРЫ

55 карт – 26 карт персонажей и 29 карт зданий



Карты персонажей Желтые.

Карты зданий зеленые.

1 игровая панель – собирается перед началом игры. На ней изображены все возможные результаты бросков от 1 до 6, а также «Взятка». «Деньги» и «Карты».

36 очков победы – жетоны по 1 и 2 очка.

Деньги – монеты разного достоинства, используются для оплаты сыгранных карт.

3 кубика действий для каждого игрока – используются для активации карт, получения денег и новых карт.

1 боевой кубик – используется для атак.

1 правила

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Соберите игровую панель и разместите ее посередине.

Оба игрока берут по 10 очков победы (VP) и по 3 кубика действий выбранного цвета.

Все деньги, оставшиеся 16 VP и боевой кубик кладутся в зоне досягаемости обоих игроков.

Перемешайте карты, сдайте 5 карт каждому игроку. Игроки берут эти карты в руки и отдают по 2 карты лицом вниз своему противнику. Оставшиеся в колоде карты кладутся на стол лицом вниз. Все карты, сброшенные во время игры, образуют общий сброс.

Начинает младший игрок. Он играет все карты из руки лицом вверх на свою сторону от игровой панели. Каждая карта может быть сыграна к любому числу (знаку кубика) от 1 до 6 или к знаку «Взятка», по выбору игрока. Игрок может сыграть только одну карту к каждому знаку на свою сторону от панели.

Затем выкладывает карты второй игрок, следуя тем же правилам.

***Примечание**: Если вы играете в первый раз, вы можете попробовать правило для начинающих: Переверните часть игровой панели со знаком «Взятка» лицом вниз и пользуйтесь только видимыми знаками. В начале игры раздайте только по 4 карты каждому игроку, вместо 5.*

К каждому знаку с одной стороны может быть сыграна только одна карта.

Каждый игрок начинает с 10 очками победы.

Помните, что «Рим II - Арена» может играться как Отдельно, так и в комбинации с картами игры «Рим» Подробности на 5 странице.

Каждая сыгранная карта должна соотноситься с одним знаком. Места возле знаков «Карты» и «Деньги» всегда остаются свободными.

«Деньги»

«Карты»

ХОД ИГРЫ

Начиная со старта игры, оба игрока поочередно совершают полный ход. Каждый ход состоит из 3 фаз, которые выполняются в следующем порядке.

- **Фаза 1: Оценить свободные места**
- **Фаза 2: Бросить кубики действий**
- **Фаза 3: Выполнить действия**

Фаза 1: Оценить свободные места

В начале своего хода игрок теряет 1 VP за каждое свободное место на его стороне от игровой панели. Верните жетоны в общий банк.

Примечание: Знаки «Деньги» и «Карты» не в счет, потому что туда карты не играются.

На первом ходу оба игрока теряют по 2 VP. Они начинают только с 5 картами, поэтому 2 места остается свободно.

Фаза 2: Бросить кубики действий

Игрок бросает 3 кубика действий. В случае, если на **всех трех кубиках** выпал **один** результат, игрок **может** повторить бросок.

Примечание: В зависимости от ситуации, игроку может быть выгодно принять выпадение трех идентичных результатов.

Фаза 3: Выполнение действий

Игрок выбирает из четырех возможных действий, по своему усмотрению, как часто и в каком порядке они совершаются.

Действие

- **Играть карту (карты)**

не требует кубика. Вместо этого игрок платит деньги, в зависимости от сыгранных карт.

Все остальные действия

- **Получить деньги**
- **Тянуть карты**
- **Активировать карту**

требуют **по 1 кубику каждое**.

Игрок распределяет результаты бросков, полученные во 2 фазе по действиям, которые он хочет выполнить. Результат, выпавший на кубике **не может быть разделен** и использован для нескольких действий.

Важно: В свой ход, игрок может положить только 1 кубик на знак «Взятка». На остальные знаки, означающим действия, которые можно выполнять больше одного раза за ход, может быть положено больше одного кубика.

Пример хода:

Ход Стефана. Потеряв 2 VP (за 2 свободных места) он бросает кубики, получая "3", "4" и "6". Он решил выполнить следующие действия:

1. Он использует "3", чтобы тянуть карты. Оставляет 1 карту в руке («Таверна») и сбрасывает 2 карты.

2. он использует "6" чтобы получить деньги. Берет 6 сестерциев из общего банка.

3. Он играет 1 карту («Таверна», которую он только что получил) на свободное место возле знака "4". На это не тратится кубик, но он должен выплатить стоимость карты, положить 7 сестерциев в общий банк.

4. Он использует последний кубик "4" для активации только что сыгранной «Таверны» и получает 2 VP из общего банка, потому что на стороне противника 2 персонажа лицом вверх.

Теперь разберем действия подробно:

Играть карту (карты)

Карты играются с руки лицом вверх на вашу сторону от игровой панели. Каждая карта должна соответствовать одному определенному знаку на панели.

> **Добавление карт**
> Если вы играете карту на место, которое уже занято другой картой, уберите старую карту в сброс.

Чтобы сыграть карту, вы должны выплатить в общий банк ее стоимость в сестерциях. Если вы не можете выплатить полную стоимость, карта не может быть сыграна.

Пример: Сыграть карту «Трирема» стоит 3 сестерция.

Получить деньги

Вы помещаете один из ваших кубиков на знак «Деньги» и берете из общего банка столько сестерциев, сколько выпало на этом кубике.

Пример: Вы выбросили “6” на одном из кубиков действия. Если вы поместите этот кубик на знак «Деньги», вы получите 6 сестерциев из общего банка.

Тянуть карты

Вы помещаете один из ваших кубиков на знак «Карты» на игровой панели и тащите из колоды столько карт, сколько выпало на кубике. Вы оставляете себе 1 из этих карт, а остальные кладете в сброс.

Когда колода заканчивается, сброшенные карты перемешиваются и кладутся лицом вниз, образуя новую колоду. Количество карт, которое игрок может держать **в руке**, **не ограничено**.

Пример: Вы выбросили “4” на одном из кубиков. Если вы поместите “4” на знак «Карты», вы тянете 4 карты из колоды и оставляете в руке 1 из них.

Активировать карту

Вы помещаете один из ваших кубиков на знак на игровой панели, соответствующий результату броска, или на знак «Взятка».

Карта под этим знаком активируется, то есть действие, описанное на этой карте, немедленно выполняется.

Чтобы активировать карту под знаком «Взятка» игрок должен дополнительно заплатить в общий банк столько сестерциев, сколько выпало на использованном для ее активации кубике.

Пример: Вы активировали карту «Акведук», поместив кубик с результатом “3” на знак “3” на игровой панели и убрали из игры 3 VP из общего банка.

Если на кубиках были выброшены идентичные результаты, вы можете активировать карту несколько раз. Из этого правила есть только одно исключение: «Взятка» может быть использована только один раз за ход.

[Действие всех карт описывается ниже, на страницах 6-8.]

Пример: Игрок помещает кубик "5" на знак «Взятка» и платит 5 сестерциев. Активируется карта «Зверь». Игрок атакует карту противника, с самой низкой защитой, бой начинается…

Битва

Некоторые карты позволяют игроку атаковать карты противника *[подробности в описаниях]*. Если это битва, активный игрок (он же атакующий) один раз бросает боевой кубик, получая значение атаки. **Если атака выше или равна значению защиты, атакующий победил**, и побежденная карта сбрасывается. Если результат ниже защиты, ничего не происходит.

Примечание: Значения как атаки, так и защиты могут быть изменены другими картами. Все изменения суммируются.

Результат боевого кубика "4", значение защиты противника только "3"; карта побеждена и уходит в сброс.

***Важно** – битву могут вызвать карты: Арена, Баллиста, Зверь, Десятник, Наемник.*

Карты Таран, Боевой слон, Конница и Отравитель также действуют на карты противника, но в этом случае битвы не происходит.

Когда ход игрока заканчивается, начинается ход другого игрока. Ход заканчивается после того, как игрок выполнит все действия, которые он хочет выполнить.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается **сразу**, если происходит одно из событий:

Заканчивается запас VP одного из игроков
или
заканчивается общий запас VP.

Игрок с большим количеством VP побеждает.

***Важно:** В случае, если в банке не хватает VP, когда игрок получает последние VP, недостающие VP учитываются при подведении итогов виртуально.*

ВАРИАЦИИ

«Рим II – Арена» и «Рим»:

«Арена» сама по себе является полной игрой, но она очень хорошо комбинируется с картами игры «Рим». Существуют вариации:

1. Вы смешиваете все карты обеих игр. Получается одна большая колода.
2. Оба игрока берут по одному набору карт, у каждого своя колода и свой сброс.
3. Если оба игрока могут использовать карты обеих игр, они могут сделать собственные колоды по 55 карт в каждой. У каждого отдельная колода и отдельный сброс.

КАРТЫ

[2x]

ДЕСЯТНИК
атакует прямо или по диагонали карту персонажа противника. Бросок боевого кубика +1.

[1x]

ТРУБАЧ
Не требует кубика для активации. Атакующие броски могут быть переброшены по 1 разу.

[1x]

ОТРАВИТЕЛЬ
Противоположная карта персонажа сбрасывается.

[2x]

БОЕВОЙ СЛОН
Если у противоположной карты защита 4 или ниже, она сбрасывается.

[2x]

МЕЦЕНАТ
позволяет активировать вашу другую карту, стоимость которой должна, быть оплачена повторно.

[2x]

МАГИСТР
Магистр не имеет собственного действия, взамен копирует действие противоположной карты персонажа или здания.

[2x]

ЖИВОПИСЕЦ
Оба игрока получают 1 VP из общего банка за каждую свою карту здания, лежащую лицом вверх.

[2x]

ФИЛОСОФ
В следующем ходу противник игрока бросает на 1 кубик меньше.

[2x]

ГРАБИТЕЛЬ
Игрок сбрасывает одно из своих лежащих лицом вверх зданий и получает эквивалент его значения защиты в VP.

[1x]

КОННИЦА
Все карты «Форум» противника, лежащие лицом вверх, сбрасываются.

[1x]

РЕСТАВРАТОР
Игрок может найти в сбросе одну карту здания по своему выбору и взять в руку.

[2x]

НАЕМНИК
Атакует противоположную карту. За 3 сестерция игрок может увеличивать результат броска боевого кубика на 1.

[2x]

ЛАЗУТЧИК
Игрок может посмотреть карты в руке противника и взять одну из этих карт себе в руку.

[2x]

ХРАМОВНИК
Игрок бросает боевой кубик. Он получает из общего банка половину результата броска VP (округляется вверх).

[2x]

ЗВЕРЬ
атакует карту противника с самым слабым значением защиты. Если у нескольких карт защита равна, игрок выбирает одну из них.

ARENA ROMA II

[1x]

АКВЕДУК
3 VP из общего банка убираются из игры.

[2x]

АРЕНА
Игрок атакует все персонажи противника, одного за другим (с 1 по 6). После того, как один будет побежден, атака прекращается.

[1x]

КЛЮЧ ВАКХА
В начале своего хода игрок может по 1 разу перебросить столько кубиков действия, сколько захочет.

[2x]

БАЛЛИСТА
Атакует прямо или по диагонали здание противника. Бросок боевого кубика увеличивается на 1.

[2x]

ФОРТУНА
Игрок кладет все карты из руки в сброс и тянет столько же карт из колоды.

[4x]

ФОРУМ
Для активации этой карты необходимо 2 кубика действия. Первый активирует карту, второй определяет количество VP.

[2x]

ТРИРЕМА
Игрок получает 3 VP из общего банка, если имеет больше персонажей лицом вверх, чем его противник.

[2x]

ПРИСТАНЬ
позволяет игроку поменять местами одну из его карт, лежащих лицом вверх, и карту из его руки.

[2x]

УКРЕПЛЕНИЕ
Игрок тянет верхнюю карту из колоды и играет ее на любое незанятое место на своей стороне без оплаты.

[1x]

СТАТУЯ ЮПИТЕРА
Игрок может уничтожить 1 любую, лежащую лицом вверх карту противника, если заплатит 10 сестерциев.

[1x]

УПРЯЖКА БЫКОВ
Если у игрока меньше 5 VP, он пополняет их до 5 из общего банка.

[2x]

АЛТАРЬ
Игрок сбрасывает одного из лежащих лицом вверх персонажей и получает эквивалент его значения защиты в VP.

[1x]

ТАРАН
Противоположная карта здания сбрасывается.

[2x]

ТАВЕРНА
Игрок получает 1 VP из общего банка за каждую лежащую лицом вверх карту персонажа противника.

[2x]

ДОРОГА
Позволяет игроку выполнить действие его соседней карты, справа или слева.

[2x]

СБОР ПОДАТЕЙ
всегда активна, если лежит лицом вверх. Каждый раз, когда игрок выполняет действие «Получить деньги» он берет 2 сестерция дополнительно.