

Un jeu pour
2 personnes
de Stefan Feld

français

ARENA ROMA II



BUT DU JEU

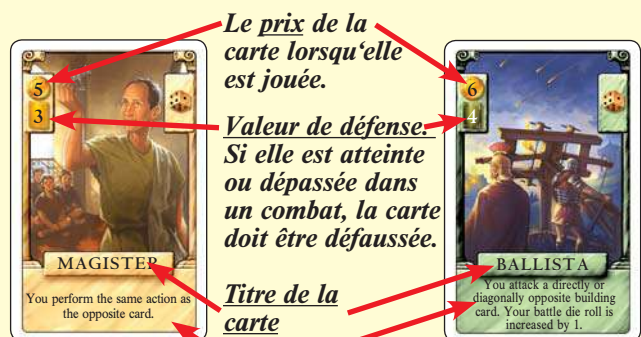
À Rome, la révolte est loin d'être terminée ! Jetez-vous dans la mêlée et décidez qui est le plus puissant en posant habilement vos cartes. Que vous étendiez votre pouvoir avec des cartes fortes telles qu'Arène et Baliste ou que vous préfériez multiplier

vos points de victoire avec Templier et Galère : le joueur qui pose intelligemment ses personnages et bâtiments est sûr de remporter la partie !

Combinez aussi « Arena - Roma II » et « Roma » pour découvrir encore plus de possibilités.

CONTENU

- 55 cartes – 26 cartes « Personnage » et 29 cartes « Bâtiment ».



Le prix de la carte lorsqu'elle est jouée.

Valeur de défense. Si elle est atteinte ou dépassée dans un combat, la carte doit être défaussée.

Titre de la carte

La légende de la carte renseigne sur la fonction de la carte.

Les cartes de personnage sont jaunes.

Les cartes de bâtiment sont vertes.



Ce symbole indique qu'1 dé est nécessaire pour activer la carte.

Cette carte ne nécessite aucun dé. Elle est, tant qu'elle est jouée, toujours activée.

Cette carte nécessite 2 dés : un pour l'activation et un autre déterminant combien de points de victoire le joueur reçoit.

- 1 piste de symboles – en cinq parties qui doivent être assemblées avant le jeu. Elle représente les points des dés de 1 à 6, le symbole « Corruption », le symbole « Argent » et le symbole « Cartes ».



- 36 points de victoire – représentant chacun 1 ou 2 points.



- pièces de monnaie – jouer des cartes se paie en sesterces.
- 3 dés d'action dans les couleurs des joueurs – on en a besoin pour activer des cartes, prendre de l'argent ou tirer de nouvelles cartes.
- 1 dé de combat blanc – pour disputer les combats.
- 1 règle du jeu

MISE EN PLACE

Commencer par installer la zone de jeu : assembler les différentes parties de la piste de symboles et la placer au milieu de la table.

Les **joueurs** reçoivent **chacun 10 points de victoire** et les **3 dés d'action** de la couleur de leur choix.

Les pièces de monnaie, les 16 points de victoire restants et le dé de combat sont posés sur la table.

Toutes les cartes sont mélangées. Les **deux joueurs** reçoivent **5 cartes** qu'ils prennent en main. Sur ces **5 cartes**, chaque joueur en donne **2 faces cachées** à l'autre joueur. Les cartes restantes sont posées en talon face cachée sur la table. Les cartes défaussées au cours du jeu constituent une défausse commune.

Le plus jeune est désigné premier joueur et commence. Il pose ses cartes **faces visibles** sur son côté de la zone de jeu. Des cartes peuvent être posées sur tous les emplacements en face d'un symbole de dé (donc en face des symboles avec les points 1 à 6 des dés et « Corruption »). Lorsqu'ils jouent des cartes, les joueurs peuvent choisir librement à quel endroit ils placent quelle carte. Mais il ne peut cependant **jamais se trouver plus de 1 carte face à un symbole** sur le côté d'un joueur.

L'adversaire pose ensuite ses 5 cartes sur son côté de jeu. Il a lui aussi le droit de choisir 5 emplacements quelconques.

Remarque : si vous jouez à « Arena » pour la première fois, les règles pour débutants suivantes sont conseillées : retournez la partie de la piste de symboles avec le symbole « Corruption » et utilisez uniquement les symboles restants. Au début, chaque joueur prend en main 4 cartes au lieu de 5. Les autres règles restent inchangées.

Un joueur pose ses cartes ici...



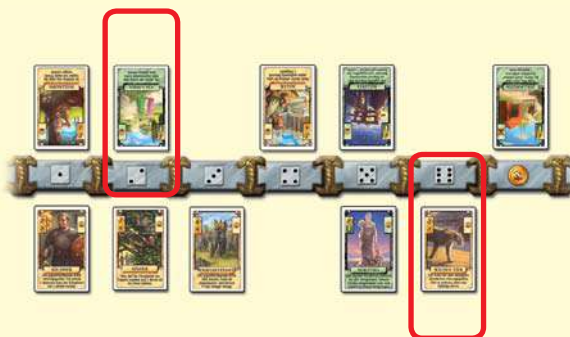
... et l'autre joueur, là.

Il y a de la place pour une carte en face de chaque symbole de dé.



Les deux joueurs reçoivent au début chacun 10 points de victoire.

Remarque : « Arena - Roma II » peut se jouer aussi bien seul qu'en combinaison avec les cartes de « Roma ». Pour en savoir plus, lire la page 5 de cette règle du jeu.



Chaque carte jouée est assignée à un certain symbole de dé. Les symboles « Cartes » et « Argent » restent toujours libres.



Icon „Money“



Icon „Cards“

DEROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur, les deux joueurs exécutent à tour de rôle leur coup complet, qui se compose de 3 phases jouées dans l'ordre suivant :

- Phase 1: Décompter les emplacements inoccupés
- Phase 2: Lancer les dés
- Phase 3: Exécuter les actions

■ Phase 1: Décompter les emplacements inoccupés

Si tous les emplacements ne sont pas occupés par ses propres cartes, le joueur dont c'est le tour doit lors de cette phase remettre dans la réserve générale 1 point de victoire pour chaque emplacement inoccupé sur son côté de jeu.

Attention : les symboles « Argent » et « Cartes » ne comptent pas puisqu'on n'a pas le droit d'y poser de carte.

Lors de son premier coup, le premier joueur doit restituer 2 points de victoire, car il commence avec seulement 5 cartes et que 5 des 7 emplacements sont donc également occupés.



■ Phase 2: Lancer les dés

Le joueur lance ses 3 dés d'action. Si les trois dés donnent le même résultat, le joueur peut relancer les dés une fois (les 3 dés).

Remarque : selon la situation de jeu actuelle, il peut également être avantageux pour le joueur d'accepter un lancé de dés avec trois mêmes nombres de points.

■ Phase 3: Exécuter les actions

Il existe 4 actions possibles. La fréquence et l'ordre des actions exécutées n'ont pas d'importance.

Pour l'action

- ▶ • jouer une ou des cartes, on n'utilise aucun dé. Mais elle coûte plus ou moins d'argent selon la carte.

Pour chacune des trois actions possibles :

- ▶ • prendre de l'argent,
- ▶ • tirer une ou des cartes et
- ▶ • activer une carte,

on utilise respectivement 1 dé d'action.

Le joueur assigne aux différentes actions les résultats qu'il a obtenus avec les dés lors de la phase 2. On n'a pas le droit de partager le résultat d'un dé ni d'assigner un dé plusieurs fois.

Remarque : 1 seul dé par coup peut être assigné au symbole « Corruption ». Pour tous les autres symboles, il est possible d'assigner plusieurs dés, c.-à-d. d'exécuter l'action plusieurs fois.

Exemple de coup de jeu complet :

C'est au tour de Stéphane de jouer. Après avoir restitué 1 point de victoire (1 emplacement inoccupé), il lance les dés : il obtient un « 3 », un « 4 » et un « 6 ». Il décide d'exécuter les actions suivantes :

1. Il utilise son « 3 » pour tirer 3 cartes. Il en garde une en main (« Taverne »). Les deux autres cartes sont mises dans la défausse.
2. Il utilise son « 6 » pour prendre de l'argent dans la réserve. Cela lui rapporte 6 sesterces.
3. Il joue une carte (la « Taverne » qu'il vient de tirer) et la pose en face du symbole de dé avec le « 4 ». Il n'a pas besoin de dé pour cela. Il paie le prix imprimé (7) en remettant dans la réserve le nombre de sesterces correspondant.
4. Il utilise maintenant son dernier dé (« 4 ») pour activer la carte « Taverne » s'y trouvant. Cela lui rapporte dans ce cas 2 points de victoire de la réserve générale, car son adversaire a 2 cartes « Personnage » posées.



Les actions possibles dans le détail :

• Jouer des cartes

Les cartes en main sont jouées faces visibles. Une carte jouée doit toujours être assignée à un emplacement. Les cartes sont placées uniquement sur son propre côté de jeu.

Superposer une carte

Si une carte est posée à un emplacement déjà occupé par une autre carte, cette dernière est mise dans la défausse.

Jouer une carte coûte le nombre de sesterces indiqué sur la carte. La carte ne peut être jouée qu'une fois que la somme intégrale a été versée. L'argent est mis dans la réserve générale.

• Prendre de l'argent

On pose l'un de ses pions d'action sur le symbole « Argent » et on prend dans la réserve le nombre de sesterces indiqué par le dé.

• Tirer une ou des cartes

On pose l'un de ses pions d'action sur le symbole « Cartes » et on tire sur le dessus du talon face cachée le nombre de cartes indiqué par le dé. Sur ces cartes, le **joueur en garde 1 en main** et met les autres faces visibles dans la défausse.

Si le talon est épuisé, les cartes défaussées sont mélangées et constituent un nouveau talon.

On peut avoir en **main autant de cartes que l'on veut**.

• Activer une carte

On pose l'un de ses dés d'action sur le symbole de dé qui indique la même valeur ou sur le symbole « Corruption ».

La carte du joueur qui se trouve en face du symbole est maintenant activée, c.-à-d. que l'instruction indiquée sur la carte est exécutée.

Si la carte se trouve en face du symbole « Corruption », pour pouvoir l'activer, on doit payer le nombre de points du dé en sesterces. L'argent est placé dans la réserve générale.



Exemple : Jouer la carte « TIREMIS » coûte 3 sesterces.

Exemple : Si on assigne un « 6 » obtenu aux dés au symbole « Argent » (action « Prendre de l'argent »), on reçoit 6 sesterces de la réserve.



Exemple : Un « 4 » a été assigné au symbole « Cartes ». Le joueur a donc le droit de tirer 4 cartes dans le talon et d'en choisir 1.



Exemple : le joueur active sa carte « Aquaeductus » avec un « 3 » approprié et écarte du jeu 3 points de victoire de la réserve générale.

Si plusieurs dés indiquent le même nombre de points, une carte peut en conséquence aussi être activée plusieurs fois. À l'exception du symbole « Corruption » : il ne peut être utilisé qu'une seule fois par coup.

[La fonction de chacune des cartes est expliquée en détail en annexe, aux pages 6 à 8.]

Combat

Certaines cartes permettent d'attaquer des cartes adverses [prière de tenir compte de la légende des cartes]. En cas de combat, le joueur dont c'est le tour – c'est toujours lui l'attaquant – lance une fois le dé de combat. S'il obtient un résultat supérieur ou égal à la valeur de défense de la carte attaquée, l'attaquant gagne et la carte est défaussée. Dans tout autre cas de figure, il ne se passe rien.

Attention : aussi bien la valeur d'attaque que de défense peut être modifiée par d'autres cartes posées. On tient toujours compte de tous les changements survenants.

Si un joueur a terminé son coup, c.-à-d. exécuté toutes ses actions, c'est au tour de l'autre joueur.



Exemple : le joueur pose un « 5 » sur le symbole « Corruption » et paie pour cela 5 sesterces. La carte « Bestia » s'y trouvant est maintenant activée. Le joueur attaque ainsi la carte adverse avec la plus petite valeur de défense. Le combat est lancé...

Le dé de combat indique un « 4 », la carte adverse a une valeur de défense de seulement « 3 » ; elle est vaincue et doit être défaussée.



Attention ! Les cartes suivantes peuvent commencer un combat : Arena, Ballista, Bestia, Decurio, Mercennarius.

Les cartes Aries, Elephantus Militaris, Equitatus and Veneficus influencent également les cartes adverses posées ; mais il ne s'agit alors pas d'un combat.

FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement si :

- un joueur n'a plus de points de victoire,
- il n'y a plus de points de victoire dans la réserve.

Le joueur ayant le plus de points de victoire gagne.

Remarque : s'il n'y a plus assez de points de victoire dans la réserve lors du dernier paiement, les points manquants sont crédités au joueur concerné.

VARIANTES

„Arena - Roma II“ and „Roma“:

« Arena » peut se jouer seul, mais se combine également très bien avec les cartes du jeu « Roma ». Les combinaisons suivantes sont possibles :

1. Les séries de cartes des deux jeux peuvent être mélangées. On joue alors avec une seule grosse pile de cartes.
2. Chaque joueur reçoit l'une des séries de cartes et joue avec son propre talon et sa propre défausse.
3. Si chaque joueur dispose des cartes des deux jeux, chacun peut aussi se composer son propre deck individuel de 55 cartes. Dans ce cas, les deux joueurs jouent alors également avec leur propre talon et leur propre défausse.

APERÇU DES CARTES



[2x]

DECURIO
attaque la carte personnage opposée de l'adversaire. 1 est ajouté au résultat du dé de combat.



[1x]

TUBA
Tant que la fanfare est posée (carte est toujours activée), les lancés du dé de combat peuvent être recommencés une fois.



[1x]

VENEFICUS
La carte personnage adverse directement opposée est mise dans la défausse.



[2x]

ELEPHANTUS MILITARIS
Si la valeur de défense de la carte opposée est inférieure ou égale à 4, celle-ci est mise dans la défausse.



[2x]

MAECENAS
permet d'activer une autre propre carte posée. Pour cela, le prix de l'autre carte doit être repayé.



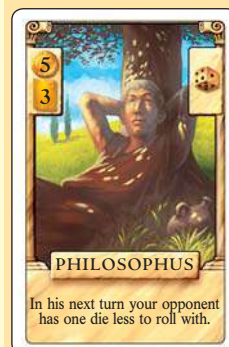
[2x]

MAGISTER
The Magister has no action of his own, instead he copies the action of the opposite character or building card.



[2x]

PICTOR
Pour chaque propre bâtiment posé, les deux joueurs reçoivent 1 point de victoire de la réserve générale.



[2x]

PHILOSOPHUS
L'adversaire ne dispose que de 2 dés d'action pour son prochain coup.



[2x]

PRAEDATOR
Une propre carte bâtiment posée peut être mise dans la défausse, on reçoit en échange sa valeur de défense en points de victoire.



[1x]

EQUITATUS
Toutes les cartes forum posées de l'adversaire sont mises dans la défausse.



[1x]

RESTAURATOR
On peut choisir dans la défausse une carte bâtiment quelconque et la prendre en main.



[2x]

MERCENNARIUS
attaque la carte opposée. On peut augmenter le résultat du dé de combat de 1 point aussi souvent qu'on veut contre chaque fois 3 sesterces.



[2x]

SPECULATOR

On peut regarder les cartes que l'adversaire a en main, en choisir une et la prendre soi-même en main.



[2x]

TEMPLARIUS

Le joueur dont c'est le tour lance le dé de combat et reçoit la moitié du résultat du dé (arrondi) comme points de victoire de la réserve générale.



[2x]

BESTIA

attaque la carte adverse avec la plus petite valeur de défense. Si plusieurs cartes ont la même valeur, on en attaque une quelconque.

ARENA

ROMA II



[1x]

AQUAEDUCTUS

3 points de victoire de la réserve générale sont écartés du jeu.



[2x]

ARENA

On attaque chaque carte personnage de l'adversaire une fois successivement, en commençant par la carte posée face au plut petit symbole de dé. Si une des cartes attaquées est mise dans la défausse, l'action est terminée.



[1x]

FONS BACCHI

On peut recommencer 1 fois le lancé des dés d'action, 1, 2 ou 3 dés pouvant être relancés une fois (carte est toujours activée).



[2x]

BALLISTA

attaque la carte bâtiment directement opposée ou la carte à gauche ou à droite de celle-ci. 1 est additionné au résultat du dé de combat.



[2x]

FORTUNA

On met dans la défausse toutes les cartes que l'on a en main et on retire le même nombre de cartes du talon face cachée.



[4x]

FORUM

Nécessite 2 dés d'action. Un pour l'activation et l'autre pour déterminer les points de victoire que l'on reçoit de la réserve.



[2x]

TRIREMIS

Si on possède soi-même plus de cartes personnage posées que l'adversaire, on prend 3 points de victoire dans la réserve générale.



[2x]

PORTUS

permet d'échanger une propre carte en main contre une propre carte posée.



[2x]

CASTRA

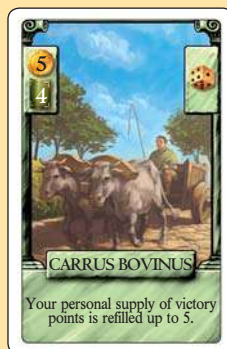
On tire la carte du dessus du talon face cachée et on l'assigne à un propre symbole de dé libre sans devoir payer de sesterces.



[1x]

STATUA JOVIS

On peut mettre dans la défausse une carte posée quelconque de l'adversaire en payant 10 sesterces.



[1x]

CARRUS BOVINUS

Si on a moins de 5 points de victoire, on prend dans la réserve le nombre nécessaire pour obtenir 5 points.



[2x]

OFFERTORIUM

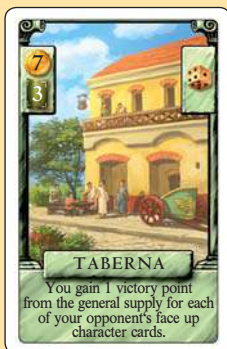
On met dans la défausse une propre carte personnage posée et on reçoit comme points de victoire la valeur de défense imprimée.



[1x]

ARIES

On met la carte bâtiment opposée dans la défausse.



[2x]

TABERNA

On reçoit autant de points de victoire de la réserve générale que l'adversaire a de cartes personnage posées.



[2x]

VIA CASSIA

permet d'exécuter l'action de l'une des cartes posées directement à gauche ou à droite près de la Via Cassia.



[2x]

TELONIUM

Si on exécute l'action « Prendre de l'argent », on reçoit 2 sesterces en plus de la réserve générale (carte est toujours activée).