

MUNERA

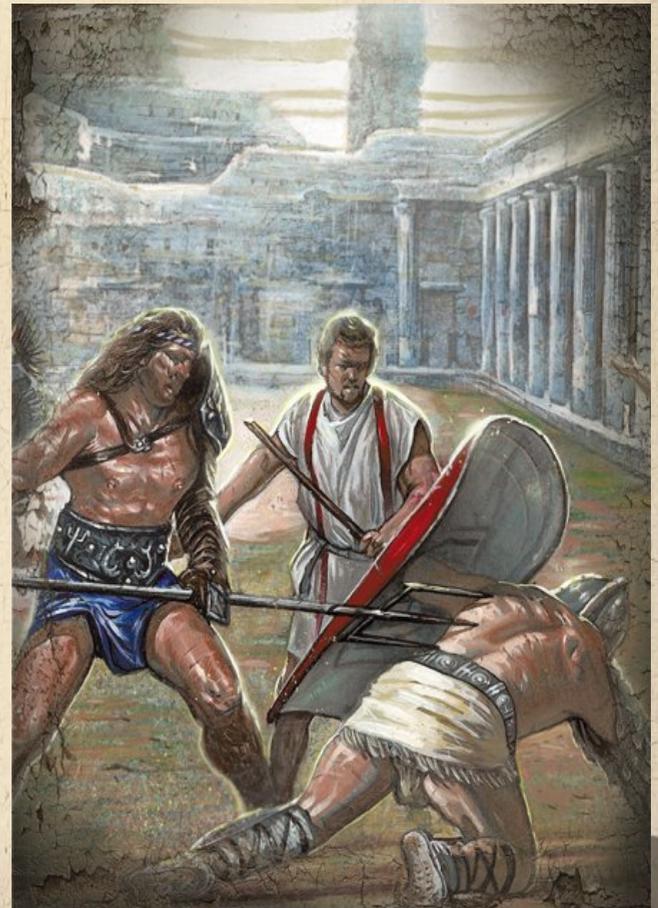
FAMILIA GLADIATORIA



A Gomez
*nunc tamen interea haec, prisco quae more parentum tradita sunt tristi munere ad inferias,
accipe fraterno multum manantia fletu, atque in perpetuum, frater, ave atque vale*

INDICE

	PAG.
• INTRODUZIONE	4
• COMPONENTI	5
- TAVOLE DI GIOCO	5
- I SEGNALINI	6
- LE CARTE (GLADIATOR - MINISTER - MUNUS - EVENTUM)	6
• LA FAMILIA GLADIATORIA	9
- I GLADIATORI / CARTE GLADIATOR	9
- CLASSI	9
- GLI ACCOPIAMENTI	9
- ESPERIENZA E CRESCITA DEI GLADIATORI	10
- I COLLABORATORI / CARTE MINISTER	10
• PREPARAZIONE	
• TURNO DI GIOCO	12
- FASE EVENTUM	12
- FASE FORUM	13
- FASE MUNUS	13
• REGOLE GENERALI	19
- LA RUDIS	19
- PALESTRE CON TROPPI GLADIATORI	19
- VENDITE E COMMERCIO	19
- ACCORDI	19
• REGOLE OPZIONALI	20
- INIZIO RAPIDO	20
- DURATA DEL GIOCO	20
- ALTRE REGOLE OPZIONALI	20



MYNERA

FAMILIA GLADIATORIA



PROVOCATOR

Equipaggiamento: elmo (*galea*), protezione sul petto (*spongia pectoris*), protezione (*manica*) sul braccio offensivo, schiniere (*ocrea*) alto sulla gamba di guardia, lama corta (*sica*) e scudo (*scutum*) leggero.

Avversario: *provocator*.

Descrizione: Il *Provocator* è un gladiatore aggressivo, che assalta l'avversario utilizzando lo scudo come una vera e propria ghigliottina. È un guerriero pericoloso e rapido, che attacca con poderose bordate di scudo e rapidi affondi di lama. *Provocator* significa “colui che sfida”: questo Gladiatore infatti si espone colpendo anche con lo scudo, sfidando l'avversario a scoprirsi per attaccare. Questo è il motivo per cui è l'unico gladiatore ad indossare una protezione sul petto: solo raramente usa lo scudo in difesa, perché preferisce usarlo per colpire l'avversario!

MYRMILLO

Equipaggiamento: : elmo (*galea*), protezione (*manica*) sul braccio offensivo, schiniere (*ocrea*) basso sulla gamba di guardia, lama corta (*sica*) e scudo (*scutum*);

Avversario: *thraex*.

Descrizione: Il *Myrmillo* è il più solido dei difensori. Celato dietro il suo pesante scudo legionario, questo gladiatore diviene una fortezza impenetrabile. Il *Myrmillo* è una murena in agguato fra gli scogli. Mentre le ondate degli attacchi del nemico si infrangono contro la sua impenetrabile difesa, il *Myrmillo* resta in attesa che l'avversario si scopra: solo a quel punto colpisce con rapidità e precisione, proprio come il predatore degli abissi con cui condivide l'origine del nome (*Myrmillo* e murena derivano entrambi da *Myr*, che significa “nascosto”).

THRAEX

Equipaggiamento: elmo (*galea*), protezione (*manica*) sul braccio offensivo, schinieri (*ocrea*) alti su entrambe le gambe, lama a falce ricurva (*sica supina*) e scudo piccolo (*parmula*) quadrato.

Avversario: *myrmillo*.

Descrizione: Il *Thraex* è equipaggiato come i feroci barbari dei Balcani. Questo gladiatore aggredisce l'avversario da ogni lato, superando le più solide difese grazie all'imprevedibilità della sua pericolosa lama ricurva. Gli alti schinieri lo aiutano a proteggersi perché il *Thraex* è sempre all'attacco: colpisce da ogni lato come un leone inferocito, balzando sul nemico come un'aquila in picchiata. Sull'elmo porta il simbolo del grifone, animale mitologico originario della Tracia, e come questo predatore si batte con rapidità d'aquila e ferocia di leone.





SECUTOR

Equipaggiamento: : elmo (*galea*) arrotondata, protezione (*manica*) sul braccio offensivo, schiniere (*ocrea*) basso sulla gamba di guardia, lama corta (*sica*) e scudo (*scutum*) dai bordi arrotondati.

Avversario: *retiarius*.

Descrizione: Il *Secutor* è “l’inseguitore”. Il *Secutor* insegue infatti il suo sfuggente avversario nel tentativo di portarsi corpo a corpo per far valere la propria superiorità di equipaggiamento nello scontro ravvicinato, cercando tuttavia sempre di evitare le insidie della rete dell'avversario, che in ogni momento potrebbe intrappolarlo lasciandolo alla mercè della folla. Questo gladiatore è equipaggiato in funzione del suo avversario: per evitare di offrire appigli sicuri infatti, tutti i bordi sono stati arrotondati, sia dell'elmo che dello scudo. Il *Secutor* è un cacciatore attento a non divenire preda.

RETIARIUS

Equipaggiamento: protezione alta (*galerus*) sulla spalla di guardia, tridente (*fuscina*), rete (*iaculum*), pugnale (*pugio*).

Avversario: *secutor*.

Descrizione: Il *Retiarius* è “il pescatore con la rete”. La pressochè totale mancanza di difese di questo gladiatore è un trappola per il suo irruente avversario. Il *Retiarius* è infatti costretto a tenere a distanza il suo avversario, ma il suo atteggiamento è duplice: da una parte è infatti preda che fugge dal *Secutor* pesantemente armato, dall'altra è cacciatore pronto a colpire con il tridente e ad intrappolare con la rete il nemico che si dimostra incauto. Il *Retiarius* dispone inoltre di un pugnale, utilizzato per un'estrema difesa o per costringere alla resa il *Secutor* intrappolato dalla rete.



HOPLOMACHUS

Equipaggiamento: : elmo (*galea*), protezione (*manica*) sul braccio offensivo, schiniere (*ocrea*) basso sulla gamba di guardia, lama corta (*sica*) e scudo (*scutum*).

Avversario: *aequimamus*.

Descrizione: L'*Hoplomachus* è “colui che combatte con lo scudo”. Questo gladiatore brandisce il grande scudo dei guerrieri sanniti ed affronta un avversario capace di tenerlo sotto pressione dalla distanza. Essendo soggetto a continui attacchi e necessitando di avvicinarsi all'avversario equipaggiato con armi di più lunga portata, l'*Hoplomachus* deve fare grande affidamento sullo scudo per penetrare nella guardia nemica e poter solo alla fine affondare l'attacco. Solo un Gladiatore abile può vestire i panni dell' *Hoplomachus*: solo chi padroneggia in egual misura attacco e difesa.

AEQUIMANUS

Equipaggiamento: elmo (*galea*), protezione (*manica*) sul braccio offensivo, schiniere (*ocrea*) alti su entrambe le gambe, lancia (*hasta*), lama corta (*sica*) e scudo piccolo (*parmula*) rotondo.

Avversario: *hoplomachus*.

Descrizione: L'*Aequimamus* incarna nell'arena il falangita macedone nell'arena. Il suo nome significa “ambidestro”: questo gladiatore combatte infatti sia con una lancia che con una daga. Mediante la lancia impugnata a due mani l' *Aequimamus* può tenere a distanza l'avversario, mirando a sbilanciarlo e a colpirlo rapidamente dove si scopre. Se il nemico riesce a chiudere le distanze invece, abbandona la lancia e combatte con la daga in modo simile al *Thraex*. Egli combatte quindi in due modi diversi, ma è altrettanto pericoloso in entrambi!



I. INTRODUZIONE

LA SERIE *MUNERA*: *MUNERA* è una serie di giochi da tavolo ambientati nel cruento e variegato mondo degli spettacoli circensi dell'Antica Roma imperiale, più precisamente nel periodo degli imperatori Flavi o in quello degli imperatori adottivi (I-II secolo d.C.). La serie *MUNERA* mira a ricreare questi giochi antichi e fastosi, ricostruendo non soltanto lo spettacolo vero e proprio, ma anche tutto quanto lo precede e lo segue. Non dei semplici giochi di duelli o corse quindi, ma dei veri e propri simulatori del mondo antico, che permetteranno di rivivere ogni aspetto degli spettacoli romani: atletico, sociale ed economico. Affronterete quindi l'addestramento dei Gladiatori e le loro sfide, la cattura delle fiere e le cacce nelle arene, la preparazione delle quadrighe ed i trionfi nel Circo Massimo.

MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA è il primo di questi giochi. In esso da 2 a 4 giocatori interpretano ciascuno un *lanista*, ovvero un imprenditore del mondo antico che ha deciso di investire le sue ricchezze nella costituzione di un *ludus*, ovvero una palestra, e nella gestione di una *familia Gladiatoria*, ovvero una struttura costituita tanto dai Gladiatori quanto dal personale impiegato nel *ludus*. Ogni giocatore deve quindi gestire il proprio *ludus* assumendo i migliori collaboratori ed acquistando i candidati più validi per addestrarli come Gladiatori, per portare infine i propri campioni a combattere nelle arene di tutta Italia ed assistere ai loro duelli all'ultimo sangue. Da quale *ludus* uscirà il nuovo campione di Roma?

SCOPO DEL GIOCO

In *MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA*, ogni Giocatore (in latino *lanista*) gestisce la sua Palestra, allo scopo di farla divenire la più gloriosa del tempo antico. La Gloria viene acquisita da una Palestra quando partecipa ad uno Spettacolo (in latino *munus*) o attraverso l'utilizzo di determinate carte *EVENTUM*.

La prima Palestra a raggiungere i 15 punti Gloria, viene dichiarata vincitrice della partita. Se più Palestre raggiungono contemporaneamente o superano i 15 punti Gloria, vince quella che ottiene un totale maggiore di Punti Gloria. In caso di ulteriore parità, vince chi ha il numero superiore di Punti FAMA presenti sui Gladiatori: +4 per ogni *Veteranus*, +8 per ogni *Primus Palus* (vedi pag. 10).

GLOSSARIO

Vengono di seguito spiegati i principali termini utilizzati in *MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA*. I termini in MAIUSCOLETTO rappresentano componenti e materiali del gioco (vedi parte 2 – Materiali, per un elenco dettagliato). Alcuni termini che si riferiscono a varie caratteristiche di gioco sono indicati con la lettera maiuscola.

- Gradimento: indicare di quanto il pubblico apprezza il **duello** in corso; più un **duello** viene apprezzato, maggiori sono le possibilità di sopravvivenza per lo sconfitto (see pag. 16).
- Scommettitore: Giocatore che effettua **Scommesse e Manomissioni** (vedi pag. 17).
- Classe: tipologia di Gladiatore identificata da un nome specifico e da un equipaggiamento peculiare.
- Contratto: numero di Coppie e Accoppiamenti diversi richieste da uno Spettacolo che una Palestra deve inviare per ottenere i DENARI e la Gloria offerti.
- Collaboratore: personale impegnato nella Palestra rappresentato da una Carta *MINISTER*.
- Costo: prezzo che può essere pagato utilizzando i DENARI di cui si dispone.
- Esperienza: influenzata dalla Fama del Gladiatore, è divisa nei livelli *Tiro*, *Veteranus* e *Primus Palus*, e può influenzare le caratteristiche di Carisma e Tempra di un Gladiatore (see pag 10).
- Gloria: celebrità di una Palestra, chi ottiene più punti Gloria è il vincitore della partita.
- Palestra: insieme di Gladiatori e collaboratori, gestiti dal giocatore.
- Accoppiamento: una delle 4 combinazioni di Classi (*Myrmillo-Thraex*, *Hoplomachus-Aequimanus*, *Retarius-Secutor* e *Provocator-Provocator*) che erano solite affrontarsi nelle arene romane.
- Coppia: due Gladiatori compatibili per Accoppiamento (ad, es. un qualsiasi Gladiatore *Myrmillo* ed uno qualsiasi *Thraex*).
- Phase: a moment of the game Turn dedicated to a specific mechanics. In *MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA* there are 3 Phases in every Game Turn: *Eventum* Phase, *Forum* Phase and *Munus* Phase.
- Fama: celebrità di un Gladiatore, ogni 4 punti Fama il Gladiatore aumenta di Esperienza (see pag. 10).
- Regione: zone in cui è divisa la *CARTA DELL'ITALIA*.
- Ri-tiro: quando si dice di ri-tirare un dado si intende tirare il dado una seconda volta, mantenendo quest'ultimo risultato.
- *Rudarius*: giocatore che detiene il segnalino *RUDIS* (conferisce la possibilità di effettuare per primo alcune scelte di gioco, vedi pag. 19).
- Area di mare: Regione di mare in cui non è possibile acquistare una Palestra.
- Abilità: un valore che indica la capacità di un *Minister*.
- Spettacolo: insieme di duelli che si tengono in uno stesso luogo; lo Spettacolo è rappresentato dalle Carte *MUNUS*.
- Tesoro: DENARI a disposizione di una Palestra.

- Turn: each game turn is composed of the following Phases: *Eventum* Phase, *Forum* Phase and *Munus* Phase.

- *Tempra*: caratteristica di un Gladiatore che determina i punti *VIRTUS* di cui dispone in **duello**.

I termini in **grassetto** rappresentano meccaniche di gioco.

- **Uccisione accidentale**: causata durante un **duello**, priva la folla del suo giudizio ed inquina quindi l'apprezzamento per il vincitore (vedi pag. 16).

- **Accordi**: patti non vincolanti fra giocatori, solitamente stipulati in occasione di prestiti di Gladiatori per soddisfare un Contratto per uno Spettacolo (vedipag. 19).

- **Asta**: offerte di DENARI per aggiudicarsi un Collaboratore o un Gladiatore (vedi pag. 13).

- **Scommesse e Manomissioni**: gioco d'azzardo svolto durante un duello in cui combattono Gladiatori di altre palestre (vedi pag. 17).

- **Giudizio della folla**: il momento supremo di un duello in cui si determina se lo sconfitto viene eliminato o rimane in vita (vedi pag. 16).

- **Duello**: un combattimento fra due Gladiatori (vedi pag. 16).

- **Impegnare / Disimpegnare**: ruotare di 90° in senso orario-antiorario una Carta per indicare la sua possibilità di utilizzo nel turno corrente.

- **Tiro di mischia**: tiro di dado fatto per ogni Gladiatore impegnato in **duello** (vedi pag. 16).

- **Risolvere** (uno Spettacolo): risolvere uno Spettacolo significa eseguire tutte le fasi che lo compongono: **gara d'appalto, trasferimento e duelli** (vedi pag. 13-17).

- **Gara d'appalto**: offerta di compenso richiesto al ribasso per partecipare ad uno Spettacolo con la Palestra del *Rudarius* (vedi pag. 14).

- **Trasferimento**: spostamento con pagamento mediante il quale si portano dei Gladiatori dalla Regione in cui si trova la Palestra a quella in cui si tiene lo Spettacolo (vedi pag. 15).

Visita www.albepavo.com troverai informazioni sui giochi della serie *MUNERA* e potrai scaricare immagini, regole opzionali, background storico delle carte *EVENTUM* ed altro ancora!!

II. MATERIALI

TAVOLE DI GIOCO

In *MUNERA*: *FAMILIA GLADIATORIA* ci sono 3 tipi di tavole di gioco: la *CARTA DELL'ITALIA*, la *TAVOLA SPETTACOLO* e la *PLANCIA PALESTRA*. La *CARTA DELL'ITALIA* mostra la penisola suddivisa nelle Regioni create da Augusto. Ogni Regione reca il proprio nome ed il Costo in DENARI per l'acquisto di una Palestra nel suo territorio. Le Regioni che offrono maggiori possibilità di partecipare a Spettacoli nelle immediate vicinanze, pagando quindi ridotti costi di trasporto (vedi pag. 13) hanno un Costo più elevato. Sulla carta sono rappresentate anche le Aree di mare che circondano l'Italia. In basso a sinistra si trova il riquadro *Scommesse e Manomissioni* (vedi pag. 17). In alto a destra si trova invece la casella *Spettacolo* dove posizionare la Carta *MUNUS* in gioco.

La *TAVOLA SPETTACOLO* viene utilizzata per la **risoluzione** di ogni Spettacolo ed include tutte le informazioni necessarie per gestire ogni **Duello** dei Gladiatori. È divisa nelle seguenti parti:

- *Pugna*: 10 caselle a favore del primo Gladiatore, 10 a favore del secondo ed una di parità: su queste caselle viene gestito il **Duello** fra due Gladiatori;

- *Virtus*: qui si indica il numero di ri-tiri di dado a disposizione di ognuno dei due contendenti. I punti *Virtus* sono dati da *ESPERIENZA* e *Tempra* del

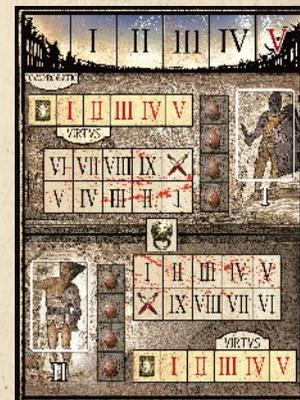
Gladiatore sommati all'Abilità del proprio *Doctor* (vedi pag. 16);

- *Comprobatio*: queste caselle indicano l'umore della folla, influenzando il Gradimento e quindi il **Giudizio della Folla** (vedi pag. 16).

- *Riquadri Gladiatore*: spazi in cui posizionare le Carte *GLADIATOR*.

- *Ferite*: caselle in cui posizionare i segnalini *FERITO* del Gladiatore

La *PLANCIA PALESTRA* è utile infine a gestire la propria Palestra. Le caselle con i numeri romani servono per indicare la Gloria ottenuta dalla Palestra. Accanto alle caselle che riportano il nome di ogni Classe, vengono poste le carte *MINISTER* che rappresentano i *Doctor*, evidenziando in questo modo quale Classe di Gladiatori della Palestra governerà dell'Abilità di quello specifico *Doctor*. Le spade incrociate aiutano il giocatore a riconoscere gli **Accoppiamenti** fra le Classi di Gladiatori.



Nota: se anche non viene posta alcuna carta *Doctor* sulla PLANCIA PALESTRA, non significa che non vi sono istruttori, ma piuttosto che non ve ne sono di sufficientemente abili da incidere in modo rilevante sull'abilità dei propri allievi; in ogni momento del gioco, quindi, ogni Palestra può addestrare qualsiasi Classe di Gladiatore, anche se non dispone di alcuna carta *Doctor*.

I SEGNALINI

In MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA esistono diversi tipi di segnalini:



RUDIS: questo segnalino viene utilizzato per indicare il *Rudarius*. Viene tenuto davanti alla PLANCIA PALESTRA. Il segnalino *RUDIS* conferisce diversi privilegi (vedi pag. 19).

POSIZIONE: sono due per ogni Palestra: il primo serve ad indicare sulla carta dell'Italia dove si trova la Palestra del Giocatore, mentre il secondo, identico, viene utilizzato sulla PLANCIA PALESTRA per indicare la Gloria ottenuta dalla Palestra.



FAMA: i segnalini FAMA recano un diverso numero (1,2,3) e vengono posti sulla carta *GLADIATOR* per indicare la FAMA ottenuta da un Gladiatore.

ESPERIENZA: questi segnalini vengono posti sulla carta *GLADIATOR*; i segnalini *ESPERIENZA* recano una scritta che rappresenta il grado (T per *Tiro* che indica un novizio, V per *Veteranus* che significa veterano, Pp per *Primus Palus* che rappresenta il grado più alto ottenibile) raggiunto da un Gladiatore: questo influenza non solo la sua Tempra, ma anche il suo Carisma (vedi pag. 10), questi segnalini rappresentano inoltre la Classe del Gladiatore (*Provocator*, *Myrmillo*, *Thraex*, ecc.);



DENARI: questi segnalini rappresentano il denaro del mondo antico e formano il Tesoro a disposizione di ogni Palestra. Ve ne sono di tre colori ad indicare diversi valori: legno (1 DENARO), rosso (5 DENARI) e giallo (10 DENARI).

COMPROBATIO: utilizzato per indicare nelle caselle *Comprobatio* sulla TAVOLA SPETTACOLO il livello di Gradimento della folla (vedi pag. 16) durante il **duello**; reca da una parte il Pollice Presso su sfondo giallo, per indicare un valore positivo di *Comprobatio*, dall'altra il Pollice Verso su sfondo rosso per indicarne uno negativo



PUGNA: utilizzato per indicare nelle caselle *Pugna* sulla TAVOLA SPETTACOLO l'andamento del **duello** durante il *MUNUS*;

VIRTUS: indicano nelle caselle *Virtus* sulla TAVOLA SPETTACOLO il numero di ri-tiri di dado a disposizione degli sfidanti durante il **duello**, è diviso in Fronte/Retro: sul Fronte viene utilizzato per indicare i valori fra 1 e 5, sul Retro fra 6 e 10.



FERITO: questo segnalino viene utilizzato sia per tenere il conto delle ferite ricevute da un Gladiatore durante un **duello**, sia per indicare i Gladiatori in convalescenza che devono recuperare le ferite subite.



LE CARTE

In MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA esistono 4 tipi di carte: *GLADIATOR*, *MINISTER*, *MUNUS* ed *EVENTUM*.

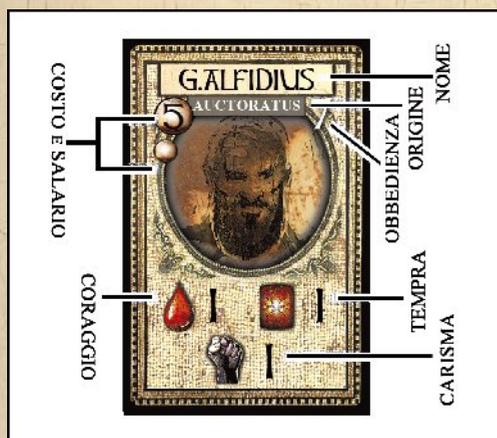
Tutte le carte sono suddivise in mazzi separati, mischiati e mantenuti a faccia coperta. Le carte *GLADIATOR*, *MINISTER* e *MUNUS* vengono mostrate a tutti i giocatori ogni volta che vengono pescate; le carte *EVENTUM* vengono invece pescate segretamente da ciascuno e formano la mano del giocatore. Non si possono tenere in mano più di 5 carte *EVENTUM* in mano. Ogni volta che una carta viene eliminata, questa viene scartata posizionandola a volto scoperto accanto al mazzo relativo. Quando viene pescata l'ultima carta di un mazzo, bisogna prendere tutte le carte scartate di quel mazzo, mischiarle e riposizionare il mazzo a volto coperto nella posizione di partenza.

IMPEGNARE E DISIMPEGNARE

Quando si dice di **impegnare** una carta, significa ruotarla di 90° in senso orario; **disimpegnare** indica invece il movimento contrario. **Impegnare** una carta serve ad indicare che per il turno corrente essa non è più disponibile (ad esempio, se un Gladiatore che partecipa ad uno Spettacolo viene impegnato, non può quindi partecipare a più di uno Spettacolo nello stesso turno).

CARTE GLADIATOR

I Gladiatori sono i campioni del mondo antico. Protagonisti dei duelli ed amati dalla folla, si battono nelle arene, osannati da plebei ed imperatori. Atleti e guerrieri che rischiano quotidianamente la vita in una continua sfida con la morte, sono la materia prima con cui il lanista forgia la sua Palestra: solo tramite le loro vittorie può sperare di ottenere fama e ricchezza.

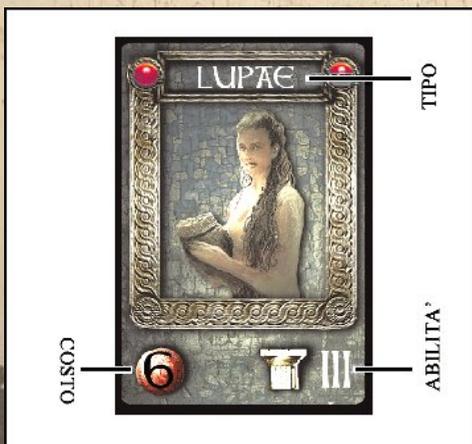


Ogni carta *GLADIATOR* rappresenta un Gladiatore e riporta le seguenti informazioni:

- **NOME**: nome di battaglia del Gladiatore, utile per identificarlo.
- **ORIGINE, COSTO e OBEDIENZA**: l'Origine del Gladiatore ne determina l'Obbedienza (*Captivus* 1, *Damnatus* 3, *Servus* 5 e, *Auctoratus* 7) ed il Costo (*Damnatus* 0, *Servus* e *Captivus* 2, *Auctoratus* 5). L'Obbedienza viene indicata destra dell'Origine, il Costo invece si trova a sinistra. (Nota: il costo di un *Auctoratus* è 5, ma il Giocatore deve pagare uno 1 *DENARO* ogni volta che lo fa partecipare ad un **duello**). Il Costo rappresenta il numero minimo di *DENARI* da offrire per acquistare il Gladiatore, l' Obbedienza rappresenta invece l'attitudine del Gladiatore a tollerare la durezza della vita nella caserma e a sopportare la tensione psicologica di una vita così pericolosa.
- **TEMpra**: abilità in **duello** del Gladiatore al momento del suo acquisto; la Tempra del Gladiatore concorre a determinare il numero dei punti *Virtus* a sua disposizione durante un **Duello** e rappresenta il numero di ri-tiri di dado a disposizione del Gladiatore.
- **CORAGGIO**: capacità del duellante di sopportare le ferite a dispetto di ogni rischio e di continuare a combattere nonostante i colpi subiti, così da potersi conquistare l'apprezzamento della folla;
- **CARISMA**: capacità istintiva di ispirare la folla, di essere amato e rispettato, di saper affascinare il pubblico e di aumentare il Gradimento se sottoposto al **Giudizio della folla**.

CARTE MINISTER

Ogni carta MINISTER rappresenta un Collaboratore, che incarna una o più figure professionali che svolgono una funzione specifica all'interno della Palestra ed aiutano il lanista nella gestione dei Gladiatori. I Collaboratori rappresentano quindi la spina dorsale di ogni Palestra e sono indispensabili per gestirla al meglio. Ogni Collaboratore può essere acquistato dal lanista e gli fornisce dei bonus nelle proprie aree di competenza.



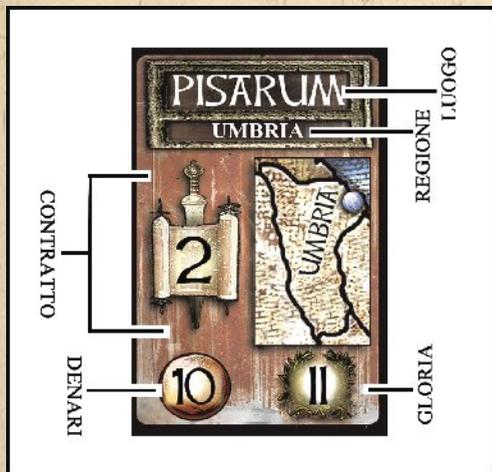
In **MUNERA**: **FAMILIA GLADIATORIA**, i giocatori potranno usufruire delle capacità di numerosi collaboratori, che saranno descritti a pagina 10.

Ogni carta *MINISTER* riporta le seguenti informazioni:

- **TIPO**: il nome e la qualifica del Collaboratore rappresentato dalla carta (*Minister* dello stesso Tipo riportano accanto al nome una gemma dello stesso colore);
- **ABILITA'**: la capacità del Collaboratore rappresentato dalla carta nella sua specialità;
- **COSTO**: il Costo base di **asta** per l'acquisto del Collaboratore.

CARTE MUNUS

Le carte *MUNUS* rappresentano gli Spettacoli offerti da un magistrato, da un aristocratico o dall'Imperatore stesso. Originariamente tenuti durante un funerale in tributo ad un importante defunto, i combattimenti dei Gladiatori divennero presto la forma di intrattenimento più amata dai romani e la parte più importante di ogni Spettacolo.

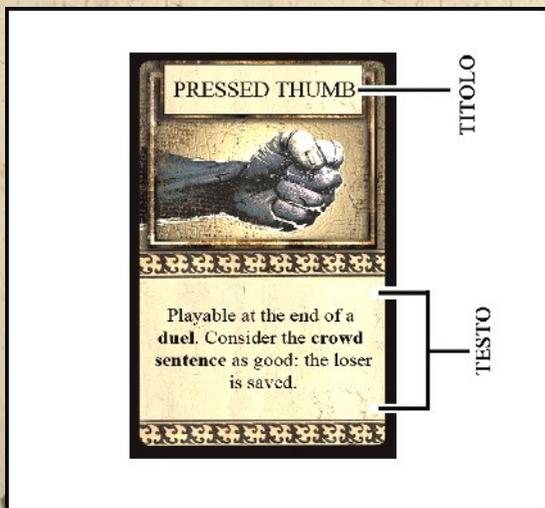


Ogni carta *MUNUS* rappresenta uno Spettacolo valido per due Palestre e riporta le seguenti caratteristiche:

- **LUOGO:** città nella cui arena si tengono i combattimenti
- **REGIONE:** Regione in cui si trova la suddetta città
- **CONTRATTO:** le Coppie di Gladiatori che ogni Palestra partecipante deve inviare allo Spettacolo; le Coppie inviate devono essere di Accoppiamenti diversi; alcuni Spettacoli richiedono una sola Coppia di un Accoppiamento definito (ad es. *Retiarius* e *Secutor* oppure *Thraex* e *Myrmillo*) che viene indicato sulla carta.
- **DENARI:** numero di DENARI in pagamento alla Palestra del *Rudarius* e la base d'asta per la **gara d'appalto** che determina la seconda Palestra partecipante.
- **GLORIA:** numero di punti Gloria ottenuti da ogni Palestra partecipante.

CARTE EVENTVM

Ogni carta *EVENTVM* rappresenta un evento casuale, sia positivo che negativo, in grado di influenzare gli avvenimenti.



Ogni carta *EVENTVM* riporta le seguenti caratteristiche:

- **TITOLO:** il titolo della carta
- **TESTO:** la descrizione degli effetti dell'*EVENTVM*

In *MUNERA*: *FAMILIA GLADIATORIA* le carte *EVENTVM* si acquisiscono in due modi: nella Fase *Eventum* ed ogni volta in cui una Palestra partecipa con almeno un Gladiatore ad uno Spettacolo, anche se il Gladiatore in questione è concesso in prestito ad un'altra Palestra (vedi pag. 19).

III. LA FAMILIA GLADIATORIA

I GLADIATORI– CARTE *GLADIATOR*

Ogni Gladiatore, oltre ad essere rappresentato da un Nome di battaglia, è caratterizzato da un'Origine e dispone di tre caratteristiche.

Il Nome di battaglia serve a distinguere un Gladiatore da un altro. Nell'antica Roma infatti, ad ogni Gladiatore veniva assegnato un Nome di battaglia: questo poteva ricordare un personaggio del mito (Paris per Paride, Hector per Ettore, ecc.), un animale feroce (Tigris per tigre, Ursus per orso, ecc.), una caratteristica fisica o caratteriale (Ferox per feroce, Pulcher per bello, ecc.), un materiale prezioso (Aureus per dorato, Amethystus per d' ametista, ecc.) o, solo nel caso di un auctoratus, può essere il suo vero nome (Marcus Antonius, Flavius Sacntus).

L'Origine identifica il modo in cui il personaggio è diventato un Gladiatore:

- *Servus*: uno schiavo acquistato, Costo 2 DENARI, Obbedienza 5;
- *Captivus*: un prigioniero di guerra, Costo 2 DENARI, Obbedienza 1;
- *Damnatus*: un criminale condannato, Costo 0 DENARI, Obbedienza 3;
- *Auctoratus*: un Gladiatore volontario, Costo 5 DENARI (+ 1 DENARI ogni volta che lo si impegna in **duello**), Obbedienza 7.

Il Costo rappresenta il valore minimo di offerta nell'**asta** per acquistare il Gladiatore.

L'Obbedienza viene invece utilizzata da molte carte con svariati effetti e rappresenta la disciplina di un Gladiatore, la sua voglia di battersi ed il suo rispetto per le gerarchie del *ludus*. Inoltre viene utilizzata quando una Palestra possiede troppi Gladiatori (vedi pag. pag. 19).

Le caratteristiche dei Gladiatori influenzano il gioco in questo modo:

- **TEMPRA**: sommato all'Abilità del *Doctor* di riferimento e all'**ESPERIENZA**, concorre a determinare il numero di punti *VIRTUS* (quindi dei ri-tiri di dado) a disposizione del Gladiatore per il **duello**;
- **CORAGGIO**: è il numero di segnalini **FERITO** che un Gladiatore può ricevere prima di arrendersi e rimettersi al **giudizio della folla**;
- **CARISMA**: indica quanto il Gladiatore è amato dalla folla e rappresenta un numero da aggiungere al totale di segnalini **FERITO** e al numero di **COMPROBATIO** per determinare il Gradimento del Gladiatore quando viene sottoposto al **giudizio della folla**;

Nel momento in cui un Gladiatore viene acquistato o viene inviato al primo Spettacolo, a questo viene assegnata una Classe, ovvero viene addestrato con specifiche armi ad un particolare tipo di combattimento contro un determinato tipo di avversario. Per conoscere quali **duelli** sono possibili, vedi la descrizione degli Accoppiamenti qui sotto.

CLASSI

In **MUNERA**: FAMILIA GLADIATORIA ogni Giocatore può scegliere di addestrare i propri Gladiatori al combattimento in uno dei sette tipi di Classe:



Nel gioco base la scelta della Classe non comporta abilità o caratteristiche specifiche per il Gladiatore, ma è fondamentale per differenziare i propri combattenti, così da poter fornire diversi Accoppiamenti, necessari per partecipare agli Spettacoli.

Quando ricevi un Gladiatore viene assegnato un tipo di Classe. Prendi il segnalino **ESPERIENZA** di livello *Tiro* della Classe a tua scelta e ponilo sulla carta *GLADIATOR*. Il Giocatore potrà comunque modificare questa assegnazione in qualsiasi momento del gioco, scegliendo in seguito di assegnare al Gladiatore un altro tipo di Classe sostituendone il segnalino **ESPERIENZA**: così facendo però, il Gladiatore perderà tutta la **FAMA** e l'**ESPERIENZA** accumulata fino a quel momento e ricomincerà come *Tiro*.

GLI ACCOPPIAMENTI

I combattimenti Gladiatori non erano mischie brutali di massa, ma raffinati combattimenti fra Gladiatori di classi ben definite, che venivano equipaggiate ed addestrate in modo che il duello fosse perfettamente bilanciato e solo il valore del Gladiatore potesse determinarne l'esito. I romani non ricercavano in questi combattimenti un massacro fine a sé stesso: spettacoli di tale gusto li trovavano già nelle esecuzioni capitali. Dai Gladiatori i romani si aspettavano scontri avvincenti e bilanciati, proprio come i contemporanei da un incontro di pugilato. Per questo motivo si consolidarono accoppiamenti ben definiti.

In ogni Spettacolo i combattimenti si svolgono secondo questi Accoppiamenti:



Non possono essere utilizzati Accoppiamenti diversi.

ESPERIENZA E CRESCITA DEI GLADIATORI

La FAMA acquisita da un Gladiatore viene posta sulla sua carta, accanto al segnalino ESPERIENZA.

Ogni Gladiatore che vince un **duello** guadagna 2 punti FAMA (anche per vittoria *Stantes Missi*, pag. 16).

Ogni Gladiatore che perde un **duello**, ma sopravvive al **giudizio della folla**, guadagna 1 punto FAMA.

Ogni volta che un Gladiatore raggiunge il quarto punto FAMA, sostituisce il segnalino ESPERIENZA con quello di livello successivo (*Tiro con Veteranus*, *Veteranus* con *Primus Palus*) e ricomincia da 0 ad accumulare i punti FAMA.

I Gladiatori di ESPERIENZA *Veteranus* godono di +1 a Tempra/Carisma e fanno guadagnare +1 Gloria alla loro Palestra tutte le volte che partecipano ad uno Spettacolo. I bonus di quelli *Primus Palus* sono invece +2 Tempra/Carisma e +2 Gloria.

MORTE DEL GLADIATORE

Ogni volta che un Gladiatore viene eliminato per effetto del **giudizio della folla**, la Palestra riceve come rimborso un numero di DENARI pari al Costo del Gladiatore (dipendente dalla sua Origine), + i suoi punti FAMA, + 4 se *Veteranus*, +8 se *Primus Palus*.

I COLLABORATORI – CARTE MINISTER

In MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA, i giocatori possono usufruire delle capacità di diversi Collaboratori, ognuno in grado di influenza determinati aspetti della vita dei Gladiatori. Vengono di seguito elencate le loro competenze.

DOCTOR

Il Doctor è un allenatore capace di addestrare i Gladiatori al combattimento in una specifica Classe.

Al momento dell'acquisto, ponilo sotto una delle caselle della PLANCIA PALESTRA con il nome di una delle Classi: da questo momento in poi il *Doctor* addestrerà i Gladiatori di quella Classe e non potrà essere assegnato ad una differente. Ogni Gladiatore della stessa Classe del *Doctor* guadagna in ogni **duello** un numero di punti *Virtus* pari all'Abilità del *Doctor*. **Nota bene:** questi punti *Virtus* vanno aggiunti a quelli determinati dalla Tempra del Gladiatore e dalla sua ESPERIENZA (vedi sopra).

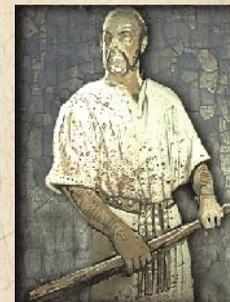
MEDICUS

Il Medicus è colui che si occupa della salute fisica dei Gladiatori preservandoli dalle malattie, curandone le ferite dei duelli e garantendone una rapida convalescenza.

L'Abilità del *Medicus* viene utilizzata in due casi.

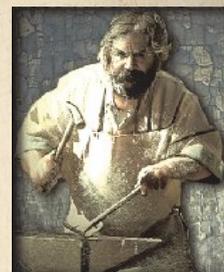
Nel primo caso viene aggiunta al valore del dado nel momento in cui, alla fine di un **duello**, si verifica se le ferite riportate nello scontro vengono recuperate. Se il risultato del dado + Abilità del *Medicus* è superiore ai segnalini FERITO presenti sulla carta del Gladiatore, **impegna** il Gladiatore rimuovi tutti i segnalini; se invece il risultato è inferiore o uguale, **impegnalo** ma lascia un segnalino FERITO: questo gli impedirà di **disimpegnarsi** fino alla rimozione del segnalino, che dovrà essere verificata all'inizio della fase *Forum* (vedi pag. 13).

Il secondo caso in cui viene utilizzata l'abilità del *Medicus* è proprio questo: all'inizio della fase *Forum* infatti si effettua un test per verificare se i Gladiatori possono rimuovere il segnalino FERITO che impedisce loro di **disimpegnarsi**. Se il risultato del tiro di dado + Abilità del *Medicus* è superiore a 4, il segnalino FERITO viene rimosso ed il Gladiatore potrà disimpegnarsi il turno successivo.



FABER

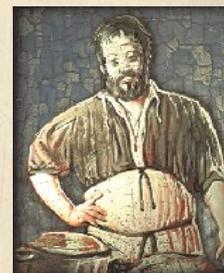
Il Faber non è solo un costruttore di armi ed armature, ma un vero e proprio artista, decoratore e cesellatore in grado di lavorare con materiali pregiati per produrre armi, armature ed equipaggiamenti efficaci ed esteticamente eccezionali. Un campione dall'armatura splendente sa conquistarsi più facilmente il favore della folla, che sarà meno incline a condannarlo all'impetuosa fine dello sconfitto.



L'Abilità del *Faber* viene aggiunta al Gradimento di ogni Gladiatore della Palestra al momento del **giudizio della folla** (vedi pag. 16).

COQUUS

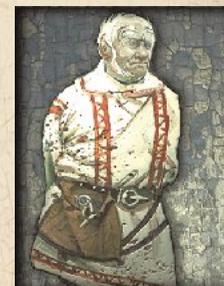
Il Coquus si occupa dell'alimentazione dei Gladiatori e, più in generale, del loro mantenimento in forze. Una buona alimentazione è fondamentale per un atleta che, se ben nutrito, non solo sarà più forte e più sano, ma avrà anche un appetito migliore, un umore più alto e più energie.



L'Abilità del *Coquus* rappresenta un numero di ri-tiri di dado di cui ogni Palestra dispone in un turno per qualsiasi tiro di dado che coinvolge un Gladiatore. Nel momento in cui viene utilizzato un punto Abilità del *Coquus* per ri-tirare un dado, la sua carta deve essere ruotata di 90° in senso orario: un *Coquus* di Abilità 1 potrà essere ruotato una volta, uno di Abilità 2 due volte, uno di Abilità 3 tre volte.

ARBITER

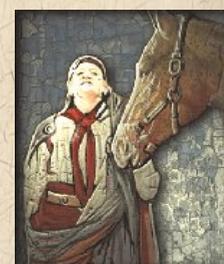
I duelli di Gladiatori devono rispettare delle regole e l'Arbiter è la figura incaricata di sorvegliare sulla loro applicazione. Oltre a questo, l'Arbiter deve vigilare affinché un Gladiatore non uccida l'avversario durante il duello, senza quindi permettere alla folla e allo Sponsor dello Spettacolo di decretare il suo destino.



Il valore dell'*Arbiter* viene quindi aggiunto al tiro di dado al momento del test per l'**uccisione accidentale** (vedi pag. 16).

VECTORES

Uno Spettacolo può tenersi in ogni parte d'Italia, per questo per una Palestra si rivela fondamentale l'impiego dei Vectores, un vero e proprio servizio di trasporto che si occupa di portare i Gladiatori da uno Spettacolo all'altro, preoccupandosi che non vi siano fughe durante il tragitto e che i tempi di trasferimento siano ottimizzati.



L'Abilità dei *Vectores* rappresenta il numero di Regioni attraversate dai Gladiatori di una Palestra in ogni spostamento per cui non è necessario pagare il Costo di Trasferimento (pari a 2 DENARI per regione attraversata, vedi pag. 15).

LUPAE

Ogni lanista sa che per evitare proteste, rivolte o suicidi spesso le guardie non sono sufficienti. Talvolta è necessario garantire ai Gladiatori la compagnia femminile, mantenendo per loro delle meretrici.

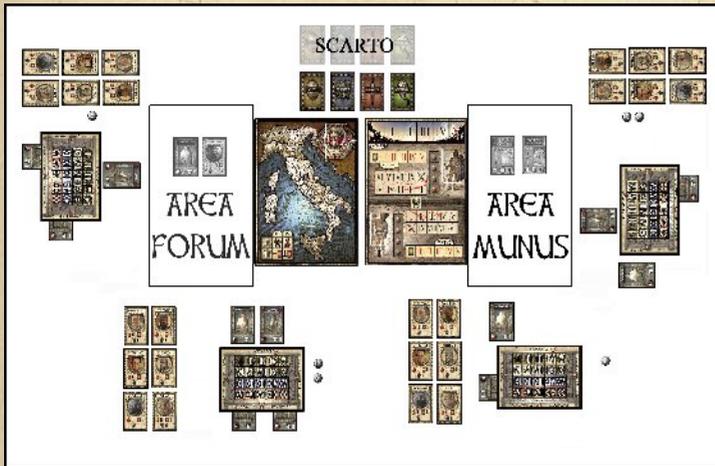


L'Abilità delle *Lupae* viene sommata all'Obbedienza dei Gladiatori della Palestra.

IV. PREPARAZIONE

Quando inizi una nuova partita, posiziona al centro del tavolo la CARTA DELL'ITALIA (a sinistra) e la TAVOLA SPETTACOLO (a destra). Metti i segnalini *PUGNA*, *COMPROBATIO* e *VIRTUS* nelle relative caselle della TAVOLA SPETTACOLO, dividi quindi i segnalini rimanenti e tienili a portata. L'area *Forum* è quella immediatamente a sinistra della CARTA DELL'ITALIA, l'area *Munus* quella a destra della TAVOLA SPETTACOLO (vedi figura).

Dividi le carte nei rispettivi mazzi *MUNUS*, *GLADIATOR*, *MINISTER* ed *EVENTUM*, mescolali e posizionali a faccia in giù l'uno accanto all'altro accanto la CARTA DELL'ITALIA e la TAVOLA SPETTACOLO. L'area di scarto di ogni mazzo è quella immediatamente dietro il mazzo stesso. Le carte vengono sempre scartate a faccia in su.



Assegna quindi a ciascun giocatore una *PLANCIA PALESTRA* con i due segnalini *POSIZIONE* e 25 *DENARI*. A questo punto ogni giocatore tira un dado. Chi ottiene il risultato più alto prende il segnalino *RUDIS* e diviene il *Rudarius* del primo turno. A partire dal *Rudarius*, in senso orario, ogni Giocatore esegue le seguenti operazioni:

- Sceglie in quale regione posizionare la propria Palestra: paga il corrispettivo valore indicato sulla CARTA DELL'ITALIA e vi posiziona il suo segnalino *POSIZIONE*, quindi tiene l'altro segnalino *POSIZIONE* accanto alla propria *PLANCIA PALESTRA*; posiziona infine il suo Tesoro accanto alla *PLANCIA PALESTRA*.
- Pesca pubblicamente dal mazzo *GLADIATOR* fino ad estrarre 6 carte *GLADIATOR* di Origine *servus*, *captivus* o *damnatus*; se viene pescato un *Gladiatore auctoratus*, questo deve essere scartato.
- Pesca pubblicamente dal mazzo *MINISTER* fino ad estrarre 1 Collaboratore di Abilità 1 che viene immediatamente aggiunto alla sua Palestra; se viene pescato un Collaboratore di Abilità superiore a 1, questo viene scartato.
- Pesca segretamente 2 carte *EVENTUM* (Per un inizio rapido, consigliato per nelle prime partite, vedi pag. 20)

V. TURNO DI GIOCO

In *MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA* il gioco è suddiviso in Turni. Ogni Turno è suddiviso nelle seguenti Fasi:

1. Fase *Eventum*: ogni giocatore, a partire dal *Rudarius* in senso orario, pesca 1 carta *EVENTUM*;
2. Fase *Forum*: per prima cosa **disimpegna** tutti i **Gladiatori impegnati** ed effettua i Test per determinare il recupero dello status di *FERITO* di quelli non **disimpegnabili**; scarta quindi tutte le carte presenti nell'area *Forum* e pesca 1 carta *GLADIATOR* ed 1 carta *MINISTER* per giocatore e mettele nell'area *Forum*. Procedi quindi alle **aste** per l'acquisto di **Gladiatori** e **Collaboratori** presenti nell'area *Forum*.
3. Fase *Munus*: scarta tutte le carte nell'area *Munus*, pesca quindi dal mazzo *MUNUS* fino ad estrarre due Carte (partita con 2 o 3 Giocatori) oppure tre (partita con 4 Giocatori), procedi quindi alla risoluzione degli Spettacoli indicati dalle carte *MUNUS*. Ogni Spettacolo viene risolto nei momenti **Gara d'appalto**, **Trasferimento** e **Duelli**.

1. FASE *EVENTUM*

Il *Rudarius* e dopo di lui in senso orario ogni altro Giocatore, pescano segretamente 1 carta dal mazzo *EVENTUM* e la aggiungono alla propria mano.

2. FASE FORUM

GLADIATORI IMPEGNATI E FERITI

Ogni Giocatore **disimpegna** tutti i suoi Gladiatori **impegnati** che non hanno un segnalino FERITO.

Ogni Giocatore tira poi un dado per ogni suo Gladiatore **impegnato** con un segnalino FERITO; se ottiene un risultato col dado + Abilità del *Medicus* di 4 o più, il segnalino FERITO viene rimosso, ma solo nel Turno successivo potranno essere **disimpegnati**.

I Gladiatori impegnati con un segnalino FERITO sono quelli le cui ferite riportate nell'ultimo combattimento si sono rivelate particolarmente gravi e necessitanti di una lunga convalescenza: questi rimangono impegnati, ma possono effettuare un Test per verificare se possono rimuovere il segnalino FERITO, per potersi disimpegnare nel Turno successivo.

AREA FORUM E ASTE

Scarta tutte le carte presenti nell'area *Forum*.

Pesca quindi un numero di carte *GLADIATOR* ed un numero di carte *MINISTER* uguale al numero dei Giocatori e poni le carte estratte nell'Area *Forum*; a questo punto procedi alle **aste** di acquisto.

Il *Rudiaris* sceglie una carta presente nell'Area *Forum* e annuncia di voler effettuare un'asta per quella carta.

L'asta si esegue in questo modo: ogni Giocatore prende i suoi DENARI e nasconde segretamente nel pugno chiuso la cifra che pagherebbe per acquistare la Carta all'asta. Quando tutti i Giocatori hanno nascosto i DENARI scelti (che possono anche essere pari a 0), aprono contemporaneamente il pugno e rivelano quanto hanno offerto. Chi ha effettuato l'offerta più alta paga quella somma e si aggiudica la Carta all'asta. Gli altri rimettono nel proprio Tesoro i DENARI offerti. Non si può effettuare un'offerta inferiore al Costo della Carta. Se più Giocatori offrono la stessa cifra, ognuno tira un dado: chi ottiene il risultato più alto acquista la Carta. Se il giocatore che ha acquistato la Carta è il *Rudiaris* o se il *Rudiaris* non vuole più fare acquisti, la *RUDIS* passa al Giocatore alla sua sinistra, altrimenti rimane in suo possesso. Procedi in questo modo fino a che non vi saranno più carte nell'Area *Forum* o nessuno sarà più intenzionato a fare acquisti. Se il *Rudiaris* non è più intenzionato a fare acquisti, ma gli altri giocatori lo sono, il *Rudiaris* deve passare la *RUDIS* al giocatore alla sua sinistra.

3. FASE MUNUS

All'inizio della Fase *Mumus* scarta tutte le carte eventualmente presenti nell'Area *Mumus*.

Pesca quindi dal mazzo *MUNUS* 2 carte (partita con 2 o 3 Giocatori) o 3 carte (partita con 4 Giocatori).

RISOLUZIONE DI UNO SPETTACOLO

Il *Rudiaris* sceglie uno Spettacolo da **risolvere** e ne posiziona la relativa carta *MUNUS* nel riquadro presente sulla CARTA DELL'ITALIA.

Per poter **risolvere** uno Spettacolo una Palestra deve potervi partecipare. Per poter partecipare ad uno Spettacolo, una Palestra deve essere in grado di fornire allo Spettacolo le Coppie di Gladiatori richieste dal Contratto. Ogni Contratto contiene infatti un numero che indica il numero di Coppie di Gladiatori da inviare (il numero di **duelli** da effettuare). Le Coppie inviate devono appartenere ad Accoppiamenti diversi. Non basta quindi disporre del numero sufficiente di Coppie, è anche necessario che queste siano di un numero di Accoppiamenti diversi. I giocatori sono liberi di **accordarsi** tra di loro per prestati di Gladiatori al fine di soddisfare la richiesta di un Contratto (vedi **accordi** pag. 19).

La risoluzione di ogni Spettacolo segue questi momenti:

- La **Gara d'appalto**
- Il **Trasferimento**
- I **Duelli**

Una volta **risolto** o scartato uno Spettacolo, il *Rudiaris* deve passare la *RUDIS* al Giocatore alla sua sinistra.

Questo può decidere di risolvere un nuovo Spettacolo oppure passare immediatamente la *RUDIS* al Giocatore alla sua sinistra senza **risolvere** nessuno Spettacolo.

Una volta che sono stati risolti tutti gli Spettacoli o che nessuno vuole più risolvere i rimanenti, questa Fase ha termine e così anche il turno di gioco. Di seguito si spiega come risolvere uno Spettacolo.

Ecco la situazione dei nostri giocatori all'inizio della fase

Munus:

Marco: La Palestra di Marco, il *Rudiarus*, si trova in *Sardinia* e dispone di 4 Gladiatori divisi in 2 Coppie di 2 Accoppiamenti diversi: 1 Coppia formata da *Hoplomachus-Aequimamus* ed 1 Coppia formata da *Retiarius-Secutor* di cui però il *Secutor* è ancora **impegnato** a causa delle ferite riportate in un precedente **duello**. Marco possiede inoltre la carta *MINISTER Vectores* di Abilità 2.

Caio: La sua Palestra si trova in *Aemilia* e dispone di 1 Coppia formata da *Thraex-Myrmillo* e 2 Coppie formate ciascuna da *Hoplomachus-Aequimamus*. Rimane inoltre 1 *Provocator* rimasto senza compagno. Caio possiede quindi ben 7 Gladiatori!

Adriano: La sua Palestra si trova in *Samnium* e dispone di 6 Gladiatori divisi in 3 Coppie di 3 Accoppiamenti diversi: 1 Coppia formata da *Thraex-Myrmillo*, 1 Coppia formata da *Hoplomachus-Aequimamus* ed 1 Coppia formata da *Provocator-Provocator*.

Siamo all'inizio della Fase *Munus*.

Dopo aver scartato le carte presenti nell'area *Munus* dal turno precedente, Marco pesca 2 carte *MUNUS* (partita a 3 Giocatori): vengono estratti gli Spettacoli di *Verona* e *Telesia*. Marco, che possiede la *RUDIS*, non dispone Coppie sufficienti a partecipare allo Spettacolo di *Verona* e decide di ottenere in prestito dagli altri Giocatori, quindi decide di **risolvere Telesia**. Essendo il *Rudiarus*, partecipa automaticamente a pieno compenso a questo Spettacolo e dichiara di inviargli la sua Coppia di *Hoplomachus-Aequimamus*. A questo punto inizia una **gara d'appalto** fra Caio e Adriano per verificare chi dei due si aggiudicherà la partecipazione allo Spettacolo insieme alla Palestra di Marco. Il valore di partenza è 5 DENARI (come indicato sulla carta Spettacolo). Caio, il primo Giocatore alla sinistra del *Rudiarus*, si offre di partecipare per 4 DENARI. Adriano rilancia offrendosi per 3. Caio allora rompe ogni indugio e si offre di partecipare per 0 DENARI, impedendo ad Adriano di rilanciare ulteriormente. A questo punto dichiara anche lui quale delle 2 sue Coppie *Hoplomachus-Aequimamus* inviare. La **gara d'appalto** ha termine. Sia la Palestra di Marco che quella di Caio guadagnano 1 Gloria, mentre Marco guadagna anche 5 DENARI.



Si passa ora al **trasferimento**.

Marco deve attraversare 3 Regioni per portare i suoi Gladiatori dalla *Samnium* al *Samnium* ed il Costo sarebbe di 6 DENARI (2 per ogni Regione attraversata), ma possiede la carta *Vectores* di Abilità 2 che non fanno pagare il Costo del **trasferimento** per 2 Regioni. Deve pagare quindi solo 2 DENARI. La Palestra di Caio invece si trova in *Aemilia*, quindi deve attraversare solo 2 Regioni, ma non possiede *Vectores*, quindi deve pagare 4 DENARI. A questo punto si passa ai **duelli**. Al termine dello Spettacolo i Gladiatori che hanno partecipato sono **tutti impegnati**, la Carta *MUNUS* viene scartata e la *RUDIS* passa al Giocatore alla sinistra del *Rudiarus*, che è Caio. Caio è ora il *Rudiarus*, ma non è in grado di soddisfare la richiesta di Coppie ed Accoppiamenti dello Spettacolo di *Verona* da solo, poiché ha solo 1 Coppia formata da *Thraex-Myrmillo* ed 1 Coppia di *Hoplomachus-Aequimamus*. Decide allora di proporre agli altri Giocatori un **accordo** per ricevere un Gladiatore in prestito per lo Spettacolo: da accoppiare con il suo *Provocator*. Adriano, che intende partecipare da solo allo Spettacolo, non è disponibile, invece Marco ha ancora il suo *Retiarius* non **impegnato**, che però non è compatibile per Accoppiamento con il *Provocator* di Caio. Caio decide allora di modificare la Classe del suo Gladiatore, trasformandolo da *Provocator* in *Secutor*, perdendo in questo modo tutta la FAMA e l'**ESPERIENZA** accumulata con quel Gladiatore, ma rendendolo compatibile per Accoppiamento con il *Retiarius* di Marco.

Marco chiede inoltre 8 DENARI per concederli in prestito e Caio accetta concludendo in questo modo l'**accordo**. Caio, che è il *Rudiarus*, partecipa automaticamente allo Spettacolo. Marco non ha possibilità di partecipare, quindi Adriano vince la **gara d'appalto** con l'offerta massima di 10 DENARI. Caio e Adriano guadagnano entrambi 3 punti Gloria e 10 DENARI. A questo punto si passa al **trasferimento**.

Caio deve attraversare 1 sola Regione, quindi paga 2 DENARI. Adriano ne deve attraversare invece 3 per un Costo totale di 6 DENARI. Ora si passa ai **duelli**.



Al termine dello Spettacolo i Gladiatori che hanno partecipato sono **tutti impegnati**, la Carta *MUNUS* viene scartata e la *RUDIS* passa al Giocatore alla sinistra del *Rudiarus*, che è Adriano.

Tutti gli Spettacoli presenti nell'*Arca Munus* sono stati **risolti**, la fase *Munus* ed il turno di gioco hanno quindi termine.



LA GARA D'APPALTO

Ogni carta *MUNUS* rappresenta uno Spettacolo valido per due Palestre.

La Palestra del *Rudiarus* partecipa automaticamente allo Spettacolo che ha scelto di risolvere, ma deve trovare un'altra Palestra che partecipi insieme alla sua.

A partire dal Giocatore alla sinistra del *Rudiarus*, ogni Giocatore manifesta la propria intenzione o meno di partecipare allo Spettacolo insieme alla Palestra del *Rudiarus*.

Se nessuna Palestra desidera partecipare, lo Spettacolo viene scartato, quindi la *RUDIS* passa al Giocatore alla sinistra del *Rudiarus* (che non guadagna quindi né Gloria né DENARI).

Se solo una Palestra desidera partecipare, sia la Palestra del *Rudiarus* che l'altra Palestra partecipante guadagnano i DENARI e la Gloria in premio e si prosegue nella risoluzione dello Spettacolo.

Se più di una Palestra desidera partecipare, si svolge una **Gara d'appalto** fra le Palestre che hanno dichiarato la loro intenzione di partecipare allo Spettacolo per aggiudicarsi il Contratto disponibile.

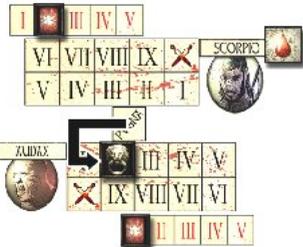
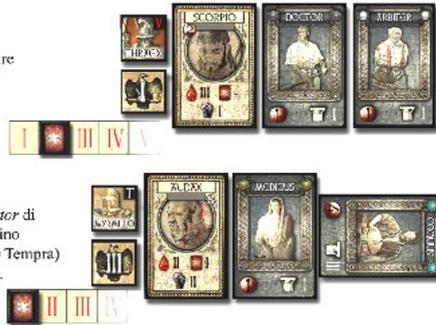
La prima Palestra alla sinistra del *Rudiarus*, effettua un'offerta al ribasso a partire dai DENARI indicati sulla carta Spettacolo (ad es. se la carta *MUNUS* indica 10 DENARI, la Palestra che partecipa alla gara d'appalto dovrà offrirsi di partecipare per 10 o meno). La successiva Palestra in senso orario può rilanciare offrendosi di partecipare per un numero minore di DENARI oppure ritirarsi dalla **gara d'appalto**. Si procede in questo modo fino a che non rimane una sola Palestra in gara perché tutte le altre si sono ritirate oppure fino a quando una Palestra si offre di partecipare per 0 DENARI, vincendo immediatamente la **gara d'appalto** senza possibilità di rilancio da parte degli altri Giocatori. La

Marco ed Adriano stanno per risolvere il **duello** dei loro gladiatori: *Scorpio* ed *Audax*. *Scorpio*, il gladiatore di Marco, è un *Thraex Veteranus* con 1 punto FAMA. Marco inoltre possiede un *Doctor* di Abilità Isui *Thraex* della Palestra, ed un *Arbiter* di Abilità 1.

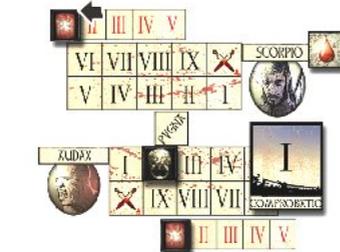
Audax, di Adriano, è un *Myrmillo Tiro* con 3 punti FAMA. Adriano dispone di un *Medicus* di Abilità 1 e di un *Coquus* di Abilità 3, che però è già stato utilizzato una volta nel Turno prima di questo **duello**. Per prima cosa i due giocatori preparano la TAVOLA SPETTACOLO secondo regole generali

I loro punteggi *VIRTUS* sono i seguenti:

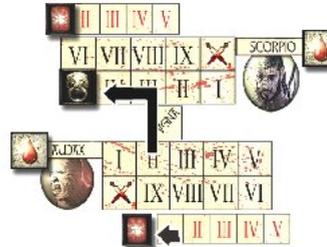
Scorpio ha Tempra 0, ma è *Veteranus* (+1 Tempra/Carisma) e Marco dispone di un *Doctor* di Abilità 1 per la Classe *Thraex* (+1 Tempra): in totale quindi *Scorpio* possiede il segnalino *VIRTUS* sul 2 (1 per l'ESPERIENZA + 1 per il *Doctor*). *Audax* ha Tempra 1, è *Tiro* (-0 Tempra) e non dispone di un *Doctor*: in totale quindi 1 solo punto *VIRTUS* (per la sola Tempra). Una volta posizionati i segnalini *VIRTUS*, il **duello** può avere inizio!



Al primo tiro di dado, *Scorpio* ottiene un 3, *Audax* un 5. *Scorpio* stringe i denti ed incassa il colpo: il segnalino *PUGNA* si sposta di 2 in direzione di *Audax* e *Scorpio* riceve un segnalino FERITO.



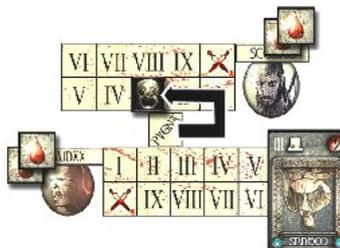
Marco e Adriano lanciano di nuovo i dadi: *Scorpio* ottiene 2, *Audax* 6. Questa volta Marco decide di utilizzare 1 dei punti *VIRTUS* di *Scorpio* per tirare di nuovo il dado ed ottiene 6. Il segnalino *PUGNA* quindi non si sposta, ma il segnalino *COMPROBATIO* sale a 1: la folla esulta! Nessuno riceve quindi una FERITA ed il **duello** prosegue.



I due giocatori tirano ancora i dadi: *Scorpio* ottiene 3, *Audax* 2. Adriano non vuole accettare risultato così deludente e decide quindi di utilizzare 1 dei punti *VIRTUS* di *Audax* per tirare di nuovo il dado: ottiene però solo 1! Il segnalino *PUGNA* si sposta quindi di 7 in direzione di *Scorpio* ed *Audax* riceve un segnalino FERITO.



Nuovo tiro di dado: *Audax* ottiene 8, *Scorpio* 0! *Scorpio* dovrebbe verificare l'uccisione accidentale, ma Marco decide di utilizzare il secondo punto *VIRTUS* per tirare di nuovo il dado ed ottiene 3. Il segnalino *PUGNA* si sposta quindi di 5 in direzione di *Audax* e *Scorpio* riceve una FERITA.



Il combattimento prosegue: questa volta è *Audax* ad ottenere 0, mentre *Scorpio* ottiene 3! Adriano, non intende utilizzare il ritiro del *Coquus* per ora, quindi il segnalino si sposta di 3 verso *Scorpio* ed *Audax* riceve un segnalino FERITO e Adriano deve verificare l'uccisione accidentale. *Audax* ha 2 ferite, ma Marco dispone di un *Arbiter* di Abilità 1, quindi gode di 11 al dado e deve ottenere 3 o più per non vedere *Audax* ucciso (1+1 per l'*Arbiter* - 2, che non è superiore alle sue ferite). Il risultato del dado è però 1! Adriano decide quindi di utilizzare un Ritiro del *Coquus*: ruota la carta di 90° in senso orario (che viene portato quindi a 180° perché era già stato utilizzato una volta prima di questo **duello**) e Ritira il dado ottenendo 4. *Audax* è per il momento salvo, il segnalino *PUGNA* si sposta comunque di 3 in direzione di *Scorpio* e *Audax* riceve il secondo segnalino FERITO.



I giocatori effettuano un nuovo tiro di dado: *Scorpio* ottiene 5, *Audax* 4. Adriano decide ancora di non utilizzare il suo ultimo punto di *Coquus*, quindi il segnalino si sposta di 1 in direzione di *Scorpio* ed *Audax* riceve una FERITA, portando il suo totale di segnalini FERITO a 3, superiore al suo Coraggio. *Audax* quindi si arrende e si rimette al giudizio della folla. *Audax* ha Carisma 2, le FERITE subite dai contendenti in totale sono 5 (3 di *Audax*, 2 di *Scorpio*) ed il segnalino *COMPROBATIO* è a 1: il totale è quindi 8. Adriano deve ottenere 8 o meno col dado per verificare se la folla ha gradito il combattimento di *Audax* e decide di risparmiarlo. Tira il dado ed ottiene però 9! *Audax* deve essere eliminato, ma Adriano decide di utilizzare l'ultimo punto del *Coquus* per ritirare il giudizio della folla ed ottiene questa volta 8. *Audax* è salvo!

Palestra che vince la **gara d'appalto** partecipa allo Spettacolo con la Palestra del *Rudarius*.

Terminata la **gara d'appalto**, entrambe le Palestre partecipanti guadagnano immediatamente i punti Gloria indicati sulla Carta *MUNUS*, la Palestra del *Rudarius* guadagna un numero di DENARI pari a quello indicato sulla Carta Spettacolo, mentre l'altra Palestra partecipante ne guadagna un numero pari all'offerta con cui ha vinto la **gara d'appalto** (se si è offerta di partecipare per 0 DENARI, guadagnerà solo i punti Gloria). A questo punto le Palestre partecipanti inviano allo Spettacolo le Coppie richieste dal Contratto.

IL TRASFERIMENTO

Ogni Giocatore che invia dei Gladiatori (anche in prestito ad un'altra Palestra) ad uno Spettacolo deve dichiararne il Nome e pagarne il Costo di Trasferimento. Questo Costo è pari a 2 DENARI per ogni Regione attraversata nel percorso effettuato per trasportare i Gladiatori dalla Regione in cui si trova la Palestra a quella in cui si tiene lo Spettacolo, indipendentemente dal numero di Gladiatori che si stanno spostando. La Regione in cui si trova la Palestra non viene mai conteggiata (se lo Spettacolo si tiene nella stessa Regione in cui si trova la Palestra, il Costo di Trasferimento è quindi pari a 0). Le Regioni di mare costano anch'esse 2 DENARI per essere attraversate.

Nota: ogni Palestra che partecipa ad uno Spettacolo con almeno un Gladiatore pesca una carta EVENTUM.

I DUELLI

Nella **risoluzione** di ogni Spettacolo, il *Rudarius* sceglie un proprio Gladiatore e lo fa immediatamente combattere in un

duello con un Gladiatore compatibile della Palestra avversaria. Se nella Palestra avversaria non vi sono Gladiatori compatibili, il Gladiatore combatte con l'avversario compatibile della sua stessa Palestra secondo le regole per il **duello** di due Gladiatori della stessa Palestra (vedi pag. 17). Se invece l'altro Giocatore dispone di un avversario compatibile, si combatte immediatamente il **duello**. Una volta terminato il primo **duello**, si risolvono i successivi fino a terminare i **duelli** di tutti i Gladiatori partecipanti allo Spettacolo. Quando due Gladiatori si devono affrontare, il **duello** si svolge come di seguito spiegato.

IL DUELLO

Per prima cosa si prepara la TAVOLA SPETTACOLO in questo modo:

- i giocatori determinano quale posizione occuperanno (I o II) e posizionano nell'apposita casella la carta *GLADIATOR*;
- si posiziona il segnalino *PUGNA* nella casella centrale;
- si posiziona il segnalino *COMPROBATIO* dal lato Pollice Presso nell'apposita casella sulla TAVOLA SPETTACOLO (a meno che non siano state giocate carte *EVENTUM* che modificano il livello di *COMPROBATIO* ancor prima dell'inizio del **duello**, nel qual caso il segnalino verrà posizionato di conseguenza: sul lato Pollice Presso ad indicare un numero superiore a 0, su quello Pollice Verso ad indicarne invece uno negativo);
- si posizionano i segnalini nell'indicatore *VIRTUS* nella posizione scelta su un numero uguale alla Tempra del Gladiatore + Abilità del *Doctor* della Classe relativa (se presente) + il bonus di *ESPERIENZA* (*Tiro 0, Veteranus 1, Primus Palus 2*).

Il **duello**, diviso in fasi, si svolge come spiegato qui sotto.

In ogni fase entrambi i Gladiatori effettuano un **tiro di mischia**.

1. Chi ottiene il risultato più alto, sposta il segnalino *PUGNA* di un numero di caselle pari alla differenza fra il suo tiro e quello dell'avversario nella sua direzione, verso la casella contenente l'Aquila, che rappresenta la Vittoria.
2. Il Gladiatore che ha ottenuto il risultato più basso riceve un segnalino *FERITO* e lo posiziona nella casella *FERITO* più bassa accanto al relativo Gladiatore.
3. Se entrambi ottengono lo stesso risultato, aumenta di 1 punto il valore *COMPROBATIO* e nessuno riceve un segnalino *FERITO*. Se il **duello** inizia con un valore negativo di *COMPROBATIO* (per effetto di una carta *EVENTUM*), posiziona il segnalino dal lato Pollice Verso sul numero corrispondente (ad esempio se la *COMPROBATIO* è -1, posiziona il segnalino dal lato Pollice Verso sul numero 1); quando la *COMPROBATIO* raggiunge il valore 0, gira il segnalino sul lato Pollice Presso e posizionalo sulla casella di partenza. Se il segnalino *COMPROBATIO* raggiunge la casella V, entrambi i Gladiatori vengono dichiarati vincitori del **duello** (vittoria *Stantes Missi*).
4. Se uno dei due o entrambi i Gladiatori ottengono uno 0 al dado, può avvenire una **uccisione accidentale**. Dopo aver assegnato il segnalino *FERITO* e fatto avanzare il segnalino *PUGNA* secondo regole generali (vedi punti precedenti), chi ha ottenuto 0 sul dado deve immediatamente tirare di nuovo un dado e aggiungere l'Abilità dell'*Arbiter* delle Palestre in **duello** con il valore di Abilità più alto (quindi anche quello della Palestra avversaria, se ha un'Abilità superiore): se il risultato è un numero inferiore od uguale al numero di segnalini *FERITO* ricevuti dal Gladiatore fino a quel momento nel **duello**, il Gladiatore viene immediatamente eliminato, altrimenti il combattimento prosegue secondo regole generali.

Dopo un qualsiasi **tiro di mischia**, un Gladiatore che dispone di almeno 1 punto *VIRTUS* può scegliere di consumarne uno, spostando il proprio segnalino *VIRTUS* su una casella inferiore, per effettuare un ri-tiro del **tiro di mischia** (non quindi la verifica dell' **uccisione accidentale** o il **giudizio della folla**, ma solo il **tiro di mischia**), il risultato del secondo tiro di dado sostituisce quello del primo anche se peggiore.

I due Gladiatori continuano ad effettuare **tiri di mischia** fino alla Vittoria di uno dei due. La vittoria si raggiunge in uno di questi casi:

- un Gladiatore ottiene una Vittoria (+2 *FAMA*) se il segnalino *PUGNA* raggiunge la casella con l'Aquila della sua parte (I o II). Il perdente viene immediatamente sottoposto al **giudizio della folla**;
- un Gladiatore ottiene una Vittoria (+2 *FAMA*) se l'avversario riceve un numero di segnalini *FERITO* superiore al suo livello di *CORAGGIO*. Il perdente viene immediatamente sottoposto al **giudizio della folla**;
- un Gladiatore ottiene una Vittoria Minore (+1 *FAMA*) se l'avversario viene eliminato per **uccisione accidentale**;
- entrambi i Gladiatori ottengono una Vittoria (+2 *FAMA* ciascuno) se il segnalino *COMPROBATIO* raggiunge la casella V (vittoria *stantes missi*).

Se un Gladiatore viene sottoposto al **giudizio della folla**, si procede come segue.

Per prima cosa si deve determinare il Gradimento della folla per lo sconfitto: questo valore è pari alla somma dei segnalini FERITO presenti su entrambi i Gladiatori partecipanti al **duello** + il livello di *COMPROBATIO* (che può anche essere negativo per effetto di una carta *EVENTUM*) + l'Abilità del *Faber* della Palestra del Gladiatore sconfitto + il Carisma indicato sulla carta *GLADIATOR* dello sconfitto (al quale va aggiunto il suo eventuale bonus di *ESPERIENZA* al Carisma: +1 se *Veteranus*, +2 se *Primus Palus*,

vedi pag. 10). Tira un dado. Se ottieni un numero inferiore od uguale al Gradimento, il suo combattimento è stato apprezzato ed il Gladiatore sconfitto viene risparmiato, sconfitto ma vivo; altrimenti la folla ne chiede la morte e lo sconfitto viene immediatamente eliminato.

A questo punto il Gladiatore che ottiene una Vittoria guadagna 2 punti *FAMA*, quello che ottiene una Vittoria Minore oppure quello sconfitto, se sopravvissuto, ne ottiene invece 1.

L'ultima cosa da fare è verificare se le ferite riportate in combattimento vengono recuperate immediatamente dal Gladiatore.

Per fare questo tira un dado: se ottieni un risultato di dado + Abilità del *Medicus* superiore al numero di segnalini FERITO presenti sulla carta del Gladiatore, rimuovi tutti i segnalini FERITO e **impegna** il Gladiatore; se il risultato è invece uguale o inferiore, mantieni un segnalino FERITO sul Gladiatore ed **impegnalo**: dovrà recuperare le ferite in seguito, all'inizio della fase *Forum*. (pag. 13).

DUELLI CON DUE Gladiatori DELLA STESSA PALESTRA

Quando si affrontano due Gladiatori della medesima Palestra, il **duello** viene risolto in maniera semplificata con un singolo tiro di dado. Tira un dado per ogni Gladiatore e somma al risultato il totale di *Tempra* + *Coraggio*. Chi ottiene il totale superiore è dichiarato vincitore. Se i due tiri di dado raggiungono lo stesso risultato, tira di nuovo i dadi. Se il vincitore ottiene un risultato pari o superiore al doppio del totale dello sconfitto, quest'ultimo deve tirare un dado: se ottiene un risultato superiore al suo Carisma viene eliminato. Come da regole generali, il vincitore guadagna 2 punti *FAMA*, lo sconfitto 1 se sopravvive, ma viene sempre FERITO.

SCOMMESSE E MANOMISSIONI

Durante un **duello**, le Palestre che non vi partecipano possono effettuare **Scommesse e Manomissioni**. Un Giocatore può effettuare **Scommesse e Manomissioni** solo se nessun suo Gladiatore combatte nel **duello**. I Giocatori che effettuano **Scommesse e Manomissioni** sono chiamati Scommettitori. Non vi è limite al numero di *DENARI* spendibili in **Scommesse e Manomissioni** per ogni singolo Spettacolo. I *DENARI* guadagnati dalle **Scommesse** possono essere immediatamente utilizzati per effettuare altre **Scommesse e Manomissioni**.

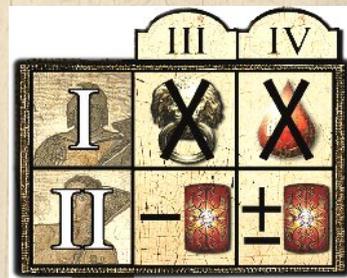
Scommesse e Manomissioni vengono effettuate posizionando i *DENARI* nel Riquadro **Scommesse e Manomissioni** presente nel lato basso della CARTA DELL'ITALIA. In questo riquadro vi sono 6 caselle, 2 caselle **Scommesse** su cui vengono messi i *DENARI* in palio e 4 caselle **Manomissioni** tramite le quali vengono manipolati i **duelli**. I *DENARI* posizionati sul Riquadro **Scommesse e Manomissioni** si considerano spesi e non ritornano quindi nel Tesoro.

Scommesse e Manomissioni non devono assolutamente rallentare lo svolgimento del **duello**.

In una partita con due Giocatori, **Scommesse e Manomissioni** non vengono utilizzate. In una partita a tre Giocatori, lo Scommettitore non può scommettere più di 3 *DENARI* e può effettuare una sola Manomissione nella colonna III del riquadro **Scommesse e Manomissioni** sulla CARTA DELL'ITALIA. In una partita a quattro Giocatori invece, ogni Scommettitore può scommettere fino a 5 *DENARI* e può effettuare fino a 2 Manomissioni, come di seguito spiegato.

Seguendo l'esempio precedente, *Scorpio* riceve 2 punti *FAMA* per la sua Vittoria Maggiore e raggiunge i 3 punti *FAMA* come *Veteranus*. *Audax* 1 per essere sopravvissuto alla sconfitta. *Audax* va quindi a 4 punti *FAMA* e diventa *Veteranus*. Ora Marco verifica le FERITE di *Scorpio*: *Scorpio* ha totalizzato 2 FERITE, quindi deve ottenere 3 o più per recuperare le sue FERITE. Tira un dado ed ottiene però 0: ha subito una ferita invalidante! *Scorpio* viene **impegnato** ed un segnalino FERITO rimane sulla carta impedendogli di **disimpegnarsi**. Il turno successivo Marco potrà provare a rimuovere quel segnalino.

Ora tocca a Adriano verificare le FERITE di *Audax*. Le FERITE sono 3, ma Adriano dispone di un *Medicus* di Abilità 1. Tira un dado ed ottiene 3 + 1 del *Medicus*, totalizzando un 4 che gli permette di rimuovere tutti i segnalini FERITO. *Audax* viene quindi semplicemente **impegnato** ed il turno successivo sarà di nuovo disponibile per un nuovo Spettacolo.



SCOMMESSE

Esistono due caselle **scommessa**: I e II. La casella I identifica il Gladiatore posizionato sulla casella I della TAVOLA SPETTACOLO, la casella II identifica l'altro. In queste caselle vengono posti i DENARI puntati dagli Scommettitori sui Gladiatori impegnati nel **duello**.

Il primo Scommettitore alla sinistra del *Rudarius* posiziona per primo un numero di DENARI a sua scelta in una delle 2 caselle, l'altro può fare lo stesso nell'altra (non è obbligato a farlo). Questi DENARI devono essere posizionati prima del primo tiro di dado del **duello**. Al termine del **duello** chi ha posto i DENARI sulla casella del Vincitore del **duello** guadagna il doppio dei DENARI spesi nella **scommessa** (i DENARI investiti nella scommessa sono comunque spesi). Non si possono spendere più di 5 DENARI in una singola **scommessa** (3 DENARI in una partita a 3 Giocatori).

MANOMISSIONI

Una volta terminate le **scommesse**, il **duello** ha inizio. Dopo un qualsiasi **tiro di mischia**, il secondo Scommettitore alla sinistra del *Rudarius* può posizionare per primo 1 DENARO in una sola delle caselle sotto elencate per effettuare una **manomissione** ed ottenere gli effetti indicati. L'altro Scommettitore può fare lo stesso solo dopo il successivo **tiro di mischia**. Si procede quindi alternandosi nella **manomissioni** dopo ogni **tiro di mischia**, ma solo se dopo quello precedente l'altro Scommettitore ha effettuato una **manomissione**. Gli Scommettitori possono effettuare **manomissioni** anche se non hanno fatto **scommesse**.

Esistono 4 caselle **manomissioni** caratterizzate dai seguenti effetti:



- con la corruzione convinci a concedere una pausa ai Gladiatori.:
Il segnalino *PUGNA* non si muove in conseguenza all'ultimo **tiro di mischia**.



- corrompi l'arbitro che gestisce il duello:
-1 *Virtus* ad uno dei due Gladiatori.



- riesci a far concedere un breve ristoro ai Gladiatori:
Il Gladiatore con il tiro di dado più basso non viene **FERTO** per questo **tiro di mischia**.



- con il denaro manipoli le tifoserie supportando l'uno o l'altro Gladiatore:
+1 o -1 *Virtus* ad uno dei due Gladiatori.

Non si possono posizionare DENARI in una casella in cui sono già stati posizionati. Gli effetti sono sempre immediati.

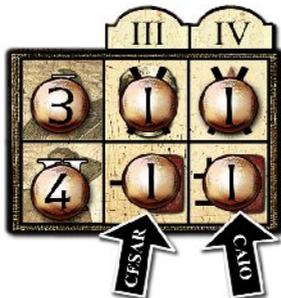
Siamo all'inizio della **risoluzione dei Duelli**.

Nimbus, il *Myrmillo* di Marco, sta per affrontare *Anthrax* (1 punto *VIRTUS*), il *Thraex* di Adriano. Caio è il primo Scommettitore e decide di puntare 4 DENARI su *Anthrax* posizionandoli nella casella II del riquadro **Scommesse** e **Manomissioni**. Cesare potrebbe non effettuare alcuna **Scommessa**, ma sceglie invece di puntare 3 DENARI su *Nimbus*.

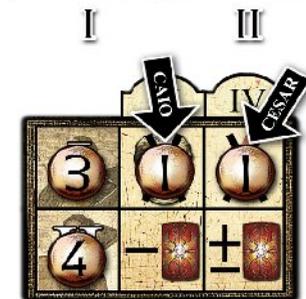
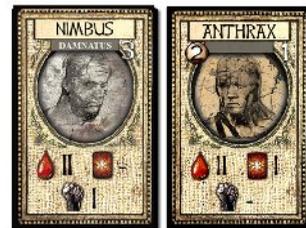


Una volta effettuate le **Scommesse**, il **duello** ha inizio con il primo tiro di dado. Marco ottiene 6, Adriano 8. Il segnalino *PUGNA* si sposta di 2 in direzione di *Anthrax* e *Nimbus* dovrebbe ricevere un segnalino **FERTO**, ma Cesare, che ha effettuato per secondo la **Scommessa**, è il primo a poter effettuare la **Manomissione** e sceglie di investire 1 DENARO per annullare la **FERTITA** a *Nimbus*. Marco ringrazia Cesare ed il **duello** prosegue.

Marco ottiene 8, Adriano solo 1! Caio decide di intervenire subito: investe 1 DENARO ed impedisce al segnalino *PUGNA* di spostarsi. *Anthrax* rimane in vantaggio, ma riceve un segnalino **FERTO**.



Nuovo tiro di dado: Adriano ottiene 1, Marco solo 2. Dato il basso tiro di dado, Adriano decide di utilizzare il suo punto *VIRTUS* per tirare di nuovo il dado, ma Cesare lo interrompe: investe 1 DENARO e gli nega questa possibilità annullando il suo punto *VIRTUS*! *Anthrax* riceve quindi un nuovo segnalino **FERTO**, il suo coraggio vacilla! Ancora un tiro di dado: Marco totalizza 7, Adriano solo 4! *Anthrax* sarebbe spacciato, ma Caio si accorge che Cesare è stato avvertito ed ha commesso un errore: gli ha lasciato infatti la possibilità di utilizzare l'ultima **Manomissione**, che permette di aggiungere o togliere un punto *VIRTUS* ad uno dei due duellanti. *Anthrax* infatti non possiede più punti *VIRTUS* ed un ri-tiro di dado è la sua unica possibilità di salvezza. Caio spende quindi 1 DENARO per dare ad *Anthrax* 1 punto *VIRTUS* che Adriano spende subito per tirare di nuovo il dado: il risultato è però 5! Caio ed Adriano sono stati sfortunati ed *Anthrax* viene sconfitto e sottoposto al **giudizio della folla**. Caio ha perso tutti i DENARI investiti, Cesare invece ne guadagna 6, pari al doppio della sua **Scommessa**.



VI. REGOLE GENERALI

LA RUDIS

Disporre della *RUDIS* garantisce le seguenti possibilità:

1. Nella Fase *Forum* permette di scegliere quale carta *MINISTER* o *GLADIATOR* presente nell'area *Forum* sottoporre all'*asta* con gli altri Giocatori. Se il *Rudarius* acquista la Carta all'*asta*, la *RUDIS* passa al giocatore alla sua sinistra.
2. Nella Fase *Mumus* il *Rudarius* può scegliere quale Spettacolo **risolvere** e vi partecipa senza **gara d'appalto** con gli altri Giocatori.
3. Alla fine del turno di gioco, se una Palestra dispone di più di 8 Gladiatori, il *Rudarius* deve scegliere un numero di Gladiatori di quella Palestra pari a quelli in eccesso e verificarne l'Obbedienza come sotto indicato.

Oltre a questo il *Rudarius* è il primo a pescare la Carta *EVENTUM* all'inizio del turno di gioco.

PALESTRE CON TROPPI GLADIATORI (8+)

I Gladiatori non erano solo atleti professionisti, ma anche guerrieri dallo spirito turbolento costretti ad una vita di prigionia. Riunirne troppi poteva causare problemi e scontri.

Se alla fine del turno di gioco una Palestra dispone di più di 8 Gladiatori, il *Rudarius* deve scegliere un numero di Gladiatori di quella Palestra pari a quelli in eccesso e tirare un dado. Se il risultato è superiore all'Obbedienza dei Gladiatori scelti, questi vengono immediatamente **impegnati** e ricevono un segnalino *FERITO* che dovranno rimuovere secondo regole generali all'inizio della fase *Forum*.

VENDITE E COMMERCIO

In qualsiasi momento una Palestra può decidere di vendere qualsiasi carta *GLADIATOR* o *MINISTER* che possiede.

Vi sono 3 modalità di vendita:

- può essere effettuata un'*asta* pubblica fra tutti i Giocatori;
- la trattativa può essere segreta ed esclusiva con un altro Giocatore;
- la carta può essere venduta al *Forum*.

In quest'ultimo caso i *DENARI* ricavati sono i seguenti:

- Costo base + punti *FAMA* + 4 se *Veteranus*, +8 se *Primus Palus* per un Gladiatore;
- Costo base per una carta *MINISTER*.

Le carte vendute vengono al *Forum* vengono immediatamente scartate.

ACCORDI

In *MUNERA*: *FAMILIA GLADIATORIA* i giocatori sono invitati ad **accordarsi** e commerciare fra di loro. Si possono scambiare (o prestare) *DENARI*, carte *EVENTUM*, *MINISTER* e *GLADIATOR*, nonché favori e promesse.

Gli unici vincoli in merito agli scambi fra giocatori sono i seguenti:

- Non si possono mai commerciare punti *FAMA* o *Gloria*;
- La *FAMA* ottenuta da ogni Gladiatore rimane al Gladiatore stesso, anche se questo la ottiene partecipando ad uno Spettacolo con un'altra Palestra;
- La *Gloria* ottenuta da una Palestra per l'ottenimento di un Contratto di uno Spettacolo viene assegnata interamente alla Palestra in questione, anche se partecipa allo Spettacolo con uno o più Gladiatori prestati da altre Palestre.

Nessuna promessa è vincolante: il valore di ogni patto sta solo nel valore della parola data.

VII. REGOLE OPZIONALI

INIZIO RAPIDO

Per un inizio immediato del gioco, dopo aver ultimato la preparazione del gioco (vedi pag. XXX), procedi come segue. Al momento dell'estrazione delle carte Spettacolo dal mazzo *MUNUS*, scarta tutte quelle con un valore di Contratto superiore ad una sola Coppia ed estraine un numero uguale al numero dei Giocatori. Posiziona le carte estratte nell'Area *Munus*, quindi rimescola tutte quelle scartate nel mazzo *MUNUS*. Le carte estratte sono gli Spettacoli da **risolvere** nella prima fase *Munus*.

DURATA DELLA PARTITA

15 punti Gloria rappresentano una partita di durata media; di comune accordo i Giocatori possono decidere di giocare una più breve o più lunga, aumentando a 20 o diminuendo a 10 i punti Gloria necessari ad ottenere la vittoria: l'unica condizione è che questo valore sia dichiarato all'inizio della partita

ALTRE REGOLE OPZIONALI

Visita www.albepavo.com per altre Regole Opzionali e contenuti, scaricabili gratuitamente dal nostro sito!!

A game created and published worldwide by:



via Manzoni 7, 26839, Zelo Buon Persico (Lodi), Italy

www.albepavo.com

mail: info@albepavo.com

Crediti

Concept & Game design: Matteo Santus, Jocularis

Art Direction & Artwork: Jocularis

Graphic Design: Jocularis, Matteo Santus

Rulebook: Matteo Santus

IT support: Dario Pieran, Thomas Busnè

Production: Albe Pavo

Lead playtesters: Otello Paitosky, Daniele Piatti.

Playtesters: Andrea Martinelli, Giorgio Gnocchi, Thomas Busnè, Cristian Marazzina, Massimo Bolla, Tommaso Landi, Riccardo Lazzarini, Flavio Mortarino, Luca Ricci, Riccardo Ferri, Letizia Tansini, Alessandro Bragalini, Isa, Malto, Maura, Baio, Diego, Francesco Gallo, Marta Crespiatico, Matteo Ragazzetti, Sabrina Galvani, Andrea Olgiati, Paolo Torre, Dario Luzzoli, Achille Crosignani, Marco Del Pra, Niccolò Ricchio, Dario Pieran

Un ringraziamento speciale a: Simo & Sabri, Mario Sanniti, le nostre famiglie, Janus Design, Cranio Creations, Simone “fingerpicking” Giambruno and Louise, Riccardo Lagonigro, Rafaël “regulus” Theunis, Rodophe “messire”, BGG, e tutti i playtesters!