

MUNERA

ARS DIMICANDI



1. 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: ARS DIMICANDI

MUNERA: Ars Dimicandi è la prima espansione di *MUNERA: Familia Gladiatoria*. Incentrata sul combattimento, *MUNERA: Ars Dimicandi* dà ad ogni lanista un nuovo modo per combattere i duelli dei suoi campioni. Inoltre offre un nuovo approccio al sistema gestionale, in modo da favorire l'importanza di un'accurata pianificazione manageriale. La maggior parte delle regole è pensata in funzione delle novità introdotte in *Ars Dimicandi*, tuttavia è possibile inserire liberamente le regole relative alle fasi *Forum* e *Munus* anche nel gioco base.

MUNERA: Ars Dimicandi è progettato per essere stampato in fronte/retro su fogli in formato A4. Stampa e taglia con un paio di forbici il regolamento e le carte: il tuo mazzo *Pugna* è ora pronto per i nuovi duelli!

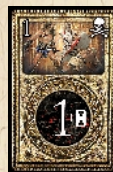
2. MATERIALI

LE CARTE *PUGNA*

MUNERA: Ars Dimicandi offre ai giocatori il nuovissimo mazzo di carte *Pugna*. Esistono 3 tipi di carte in questo mazzo.



Carte Giocatore 1: riconoscibili per il fondo bianco dietro numero nero e per il disegno del campione;



Carte Giocatore 2: riconoscibili per il fondo nero dietro numero bianco e per il disegno del duello;



Carte delle Classi: 2 per ogni Classe, ad eccezione del *Provocator*. Una presenta un valore numerico, l'altra un'abilità.

3. FASE *FORUM*

NUOVA FASE *FORUM*

A differenza di *MUNERA: Familia Gladiatoria*, in *Ars Dimicandi* ci sono meno carte all'asta!

All'inizio della fase *Forum* il *Rudarius* estrae ora un numero di carte uguale al numero dei Giocatori +1.

Le carte possono essere estratte dai mazzi *Gladiator* e *Minister* in qualsiasi combinazione, ma da entrambi i mazzi deve essere estratta almeno una carta.

COMPRARE LA GLORIA

Durante la fase *Forum*, in un qualsiasi momento, un Giocatore può decidere di spendere 15 *Denari* per guadagnare immediatamente 1 punto Gloria.

4. FASE MUNUS

LO SPETTACOLO

I duelli dei gladiatori venivano combattuti in un ordine ben preciso, riservando i duelli dei campioni più amati per il momento culminante dello spettacolo. Solo nei duelli più importanti i Gladiatori potevano acquistare gli onori maggiori.

In *MUNERA*: *Ars Dimicandi* i **duelli** di uno Spettacolo vengono risolti in modo differente. Metà dei **duelli** non saranno giocati: per questi **duelli** non risolti non ci sono Scommesse e Manomissioni, nessun Gladiatore viene **eliminato** o FERITO, ma nessuno può guadagnare più di 1 punto Fama. Gli altri **duelli** invece sono risolti con le nuove carte *Pugna*. La procedura per la scelta dei **duelli** da risolvere è questa. La prima metà dei **duelli** di uno Spettacolo viene risolta secondo le nuove regole dei **duelli** (vedi sotto). La seconda metà non viene invece giocata: **impegna** i Gladiatori di quelle Coppie e dai a ciascuno di essi, 1 punto Fama. Le carte *EVENTUM* non hanno effetto sui **duelli** non risolti.


I DUELLI

Quando inizia un nuovo **duello**, dopo la preparazione indicata nel regolamento di *MUNERA*: *Familia Gladiatoria*:

1. il *Rudarius* prende a sua scelta le carte Giocatore 1 o Giocatore 2 dal mazzo *Pugna* e da le altre all'avversario;
2. il *Rudarius* prende le 2 carte relative alla Classe del suo Gladiatore e da quelle relative alla Classe dell'avversario all'altro Giocatore (eccezione: i Gladiatori *Provocator* non hanno carte Classe);
3. inizia il primo round di **duello**.

Le carte sostituiscono l'utilizzo del dado.

Il **duello** è combattuto in round. Durante ogni round un Giocatore sceglie segretamente una carta *Pugna* e la posizione a faccia in giù davanti a sé. Quando entrambi hanno posizionato la propria carta, i Giocatori la rivelano contemporaneamente e si verificano i risultati. I risultati vengono risolti secondo regole generali, come si trattasse del risultato del dado, con le seguenti eccezioni:

- ogni punto *Virtus* speso conferisce un +1 al valore numerico della carta *Pugna* giocata; gioca per primo i punti *Virtus* chi ha subito meno Ferite, in caso di parità il *Rudarius*;
- si deve verificare l'**uccisione accidentale** secondo regole generali solo se si gioca una carta *Pugna* con il simbolo "TESCHIO" e si ottiene un risultato inferiore all'avversario;
- se si gioca una carta con il simbolo  si può ri-prendere in mano una carta giocata in precedenza nel **duello** indipendentemente dalla carta giocata dall'avversario.

La Vittoria si ottiene secondo regole generali.

CARTE DELLE CLASSI

Ad eccezione del *Provocator*, ogni Classe dispone di carte *Pugna* specifiche che utilizza nel duello. Una di queste carte presenta un valore numerico, l'altra invece ha un'abilità scritta.

Retiarius

Gioca la carta prima di rivelare la tua carta *Pugna*. L'avversario rivela la sua carta *Pugna*. Non rivelare la tua carta *Pugna* ed annuncia un valore numerico. L'avversario può accettare quel valore e risolvere come da regole generali oppure rifiutarlo chiedendo di vedere la carta *Pugna* coperta. Se il valore della carta coperta è uguale a quello annunciato, il *Secutor* subisce immediatamente una FERITA e si risolvono le carte **duello** giocate come da regole generali. Se invece il valore della carta è diverso da quello annunciato, il *Retiarius* subisce immediatamente una FERITA e si risolvono le carte **duello** giocate come da regole generali.

Secutor

Gioca la carta dopo che hai rivelato la carta *Pugna*. Riprendi in mano la carta giocata e giocane una nuova in sostituzione.

Hoplomachus

Giocabile dopo che hai perso il round (il valore della tua carta *Pugna* è inferiore a quello dell'avversario). Il segnalino *PUGNA* non si muove.

Aequimanus

Giocabile dopo che hai perso il round (il valore della tua carta *Pugna* è inferiore a quello dell'avversario). Non ricevi il segnalino FERITO.

Thraex

Gioca la carta dopo che il *Myrmillo* ha rivelato la sua carta *Pugna*. L'avversario riprende in mano la carta giocata e ne gioca una nuova e differente in sostituzione.

Myrmillo

Gioca la carta prima di rivelare le carte *Pugna*. Scegli a caso dalla sua mano la prossima carta giocata dal *Thraex*.

DUELLI CON DUE GLADIATORI DELLA STESSA PALESTRA

Qualora il *Rudarius* scelga di risolvere un **duello** fra due Gladiatori della stessa Palestra si applicano le regole generali per questa evenienza.

SCOMMESSE E MANOMISSIONI

Le Scommesse e le Manomissioni funzionano secondo regole generali nei **duelli** che vengono risolti.

Credits:

Munera: Familia Gladiatoria e *Munera: Ars Dimicandi* sono un prodotto ALBPAVO – www.albepavo.com

Ringraziamenti:

Gomez, Boardgamegeek.com,
Dario Battaglia e tutto l'Istituto
Ars Dimicandi – www.arsdimicandi.net,
Sabri e Simo, le nostre famiglie e tutti i
playtesters! Grazie a tutti i lanisti del mondo!

