

## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Allereerst wordt de spelzone opgebouwd. De **6 dobbelschijven** worden in opstijgende volgorde in een rij tussen de beide spelers gelegd. Aan de beide eindpunten komen de **schijven “geld”** en „kaarten“ te liggen.

De spelers krijgen elk **10 zegepunten** en de **3 actie-dobbelstenen** in de kleur van hun keuze.

Het spelgeld, de resterende 16 zegepunten en de vechtdobbelsteen worden klaar gelegd.

Alle kaarten worden geschud. Iedereen krijgt **4 kaarten** in de hand. Daarvan geeft een ieder **2 kaarten** aan de andere speler. De resterende kaarten liggen als verdeckte stapel op tafel. Met de in de loop van het spel afgeworpen kaarten wordt een gezamenlijke aflegstapel ingericht.

De jongste speler is de startspeler die mag beginnen. Hij verdeelt zijn kaarten verdeckt op zijn kant van de spelzone. Bij het verdelen mogen de spelers zelf kiezen aan welke dobbelschijf welke kaart wordt gelegd. Maar op de kant van één speler er mag **nooit meer dan 1 kaart** aan een **dobbel-schijf** liggen.

Daarna verdeelt de medespeler zijn 4 kaarten op zijn kant. Ook hij mag 4 willekeurige dobbelschijven kiezen. Daarna **leggen beide spelers hun kaarten open op tafel** en de startspeler begint met het spel.

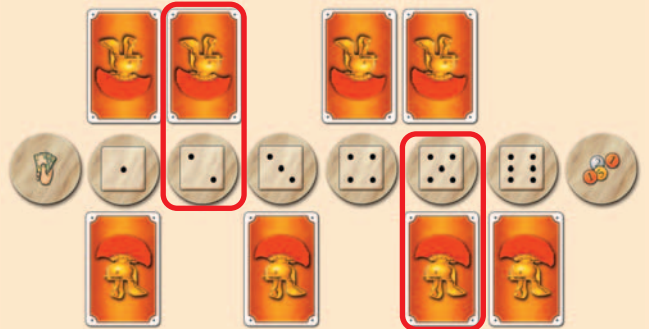
*Hier verdeelt een van de spelers zijn kaarten ...*



... en hier de andere speler.



*Beide spelers krijgen aan het begin elk 10 zegepunten.*



***Iedere gespeelde kaart wordt bij één bepaalde dobbelschijf ingedeeld.***

# SPELVERLOOP

De twee spelers voeren afwisselend telkens hun complete beurt uit. Die bestaat uit 3 fases die in de volgende volgorde worden doorgevoerd:

- **Fase 1: Onbezette dobbelschijven beoordelen**
- **Fase 2: Dobbelsteen gooien**
- **Fase 3: Acties doorvoeren**

- ## ■ Fase 1: Onbezette dobbelschijven beoordelen

Als niet alle dobbelschijven door eigen kaarten bezet zijn moet de speler, die de beurt heeft, in deze fase voor elke **onbezette** dobbelschijf op zijn kant **1 zegepunt** terug leggen in de algemene voorraad.

***In zijn eerste beurt moet de startspeler 2 zegepunten inleveren, omdat hij met maar 4 kaarten begint en dus ook maar 4 dobbelschijven bezet zijn.***



## ■ Fase 2: Dobbelsteen gooien

De speler gooit zijn 3 actiedobbelstenen. Als **alle drie hetzelfde resultaat tonen**, mag de speler de dobbelstenen nog een keer gooien (alle 3 dobbelstenen).

## ■ Fase 3: Acties doorvoeren

Er zijn 4 actiemogelijkheden. Hun frequentie en volgorde is willekeurig.

Bij de actiemogelijkheid

- ▶ **• kaarten spelen**  
wordt geen dobbelsteen ingezet. Maar zij kost, afhankelijk van de kaart, een verschillende hoeveelheid geld.

Voor de drie actiemogelijkheden:

- ▶ **• geld nemen**
- ▶ **• kaart(en) opnemen**
- ▶ **• kaart activeren**

is telkens **1 actiedobbelsteen** nodig.

De speler deelt de in fase 2 bereikte **dobbelresultaten** in bij de verschillende acties. Daarbij mag het resultaat van een dobbelsteen **niet worden verdeeld** of een dobbelsteen **meerdere keren** worden ingedeeld.

De actiemogelijkheden in het detail:

### • Kaarten spelen

Kaarten worden open van de hand gespeeld. Een gespeelde kaart moet steeds bij een dobbelschijf worden ingedeeld. Kaarten worden uitsluitend op de eigen kant geplaatst.

#### Kaarten bebouwen

Als een kaart aan een dobbelschijf wordt aangelegd, waaraan al een kaart ligt, komt de oudere kaart op de stapel met de afgelegde kaarten.

Het spelen van een kaart kost het op de kaart vermelde aantal sesterce. Alleen als het hele bedrag betaald werd mag de kaart gespeeld worden. Het geld gaat naar de algemene voorraad.

### • Geld nemen

U legt één van uw actiedobbelstenen op de papieren schijf "Geld" en u neemt het op de dobbelsteen getoonde aantal sesterce uit de voorraad.

*Opmerking: Het kan voor de speler net zo goed van voordeel zijn een worp met drie keer hetzelfde aantal ogen te accepteren. Dat zou aan de hand van de actuele spelsituatie bepaald moeten worden.*

#### Voorbeeld voor een complete spelbeurt:

*Stefan heeft de beurt. Nadat hij 1 zegepunt heeft ingeleverd (1 onbezette dobbelschijf) gooit hij de dobbelstenen: Hij gooit een "3", een "4" en een "6". Hij beslist volgen de acties door te voeren.*

*1. Hij zet een "3" in en hij trekt drie kaarten. Eén daarvan houdt hij in zijn hand (een "Legat"). De twee andere kaarten worden afgeworpen.*

*2. Hij zet een "6" in om geld uit de voorraad te nemen, daarvoor krijgt hij 6 sesterce.*

*3. Hij speelt een kaart (de net getrokken "Legat") en legt deze aan de schijf met de "4". Daarvoor heeft hij geen dobbelsteen nodig. Hij betaalt de aangegeven prijs (5) en legt het passende aantal sesterce terug in de voorraad.*

*4. Hij zet nu zijn laatste dobbelsteen in ("4") om de daar aanliggende kaart "Legat" te activeren. Daarvoor krijgt hij in dit geval 2 zegepunten.*



*Voorbeeld: Het spelen van de kaart „Aesculapinum” gaat u 5 sesterce kosten.*

*Voorbeeld: Als u een gegooide "6" van de actie "geld nemen" indeelt (geldschijf) krijgt u 6 sesterce uit de voorraad.*



## • Kaart(en) trekken

U legt één van uw actiedobbelstenen op de kartonnen schijf “kaarten” en u trekt van de bovenkant van de stapel het op de dobbelsteen aangegeven aantal spelkaarten. Van deze kaarten **houdt u 1 kaart in de hand**, de rest wordt open afgeworpen.

Als de stapel op is worden de afgeworpen kaarten geschud en zij vormen een nieuwe stapel.

U mag een **willekeurig aantal** kaarten in uw **hand** houden.

## • Kaart activeren

U legt één van uw actiedobbelstenen op de dobbel-schijf, die dezelfde weg wijst.

Uw aan deze schijf aanliggende kaart wordt nu geactiveerd, dat betekent, dat de instructies op de kaart worden uitgevoerd.

Als meerdere dobbelstenen hetzelfde aantal ogen tonen mag één kaart ook meerdere keren geactiveerd worden.

*[De functies van de verschillende kaarten worden in het aanhangsel op de pagina's 5 en 6 in het detail beschreven.]*

## Gevecht

Een paar kaarten maken het mogelijk om kaarten van de tegenstander aan te vallen [s.v.p. op de betreffende kaartentekst letten]. Als het tot een gevecht komt gooit de speler die de beurt heeft – hij is altijd de aanvaller – één keer de vechtdobbelsteen. Als het resultaat **groter of gelijk aan de verdedigingswaarde** van de aangevallen kaart is **wint de aanvaller** en de kaart wordt afgeworpen. Ieder ander geval heeft geen gevolgen.

Als een speler klaar is met zijn beurt, dat wil zeggen dat hij al zijn acties heeft uitgevoerd, heeft de andere speler de beurt.



*Voorbeeld: Deze actie werd een “4” toegedeeld. Daarom mag de speler 4 kaarten uit de stapel trekken.*



*Voorbeeld: De speler activeert met een passende “3” zijn kaart “Onager” en valt daarmee een kaart van de tegenstander aan. Er volgt een gevecht ...*

*De vechtdobbelsteen toont een “4”, maar de kaart van de tegenstander heeft maar een verdedigingswaarde van “3”; zij is verslaan en moet afgeworpen worden.*



*Opmerking: Aanval - alsook verdedigingswaarde kunnen door andere open gelegde kaarten veranderd worden. Steeds wordt met alle aanvallende veranderingen rekening gehouden.*

*Opmerking: De volgende kaarten kunnen een gevecht beginnen: Legionarius, Velites, Centurio, Onager.*

*Ook de kaarten Sicarius, Gladiator, Nero zijn van invloed op de open gelegde kaarten van de tegenstander; maar daarbij gaat het niet om een gevecht.*

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is meteen afgelopen als het tot één van de volgende twee gevallen komt:

- Een van de spelers heeft geen zegepunten meer.
- Er zijn geen zegepunten meer in de voorraad.

De speler met de meeste zegepunten is de winnaar.

*Opmerking: Als bij de laatste uitkering niet meer voldoende zegepunten in de voorraad zijn krijgt de betreffende speler de ontbrekende punten gecrediteerd.*





**SICARIUS**  
Laat een open liggende personenkaart van de tegenstander verdwijnen. Zowel de kaart van de tegenstander als ook van de Sicarius worden uitgespeeld.

[1x in het spel]



**ARCHITECTUS**  
Maakt het mogelijk een willekeurig aantal gebouwenkaarten uit de hand te spelen. Er mag over een willekeurig aantal kaarten heen gebouwd worden.

[2x in het spel]



**CONSILIARIUS**  
U neemt uw personenkaart op en legt deze opnieuw aan een willekeurige dobbelschijf aan. Er mag over gebouwen heen gebouwd worden.

[2x in het spel]



**LEGAT**  
Voor elke dobbelschijf die niet door de tegenstander is bezet krijgt u 1 zegepunt uit de voorraad.

[2x in het spel]



**GLADIATOR**  
Een open liggende personenkaart van de tegenstander (naar keuze van de speler die de beurt heeft) moet terug in de hand worden genomen.

[2x in het spel]



**MERCATOR**  
U koopt zegepunten van de tegenstander, elk voor 2 sesterces, totdat het geld resp. de zegepunten op zijn! Het geld krijgt de tegenstander.

[1x in het spel]



**CONSUL**  
Het resultaat van één nog niet gebruikte actiedobbelsteen mag om een punt worden verhoogd of verlaagd.

[2x in het spel]



**LEGIONARIUS**  
Valt de precies tegenover liggende kaart van de tegenstander aan, of het nu een personen- of een gebouwenkaartje is.

[3x in het spel]



**NERO**  
Verwoest een willekeurig open liggend gebouwenkaartje. Zowel het verwoeste kaartje als ook Nero worden uitgespeeld.

[1x in het spel]



**PRAETORIANUS**  
Een willekeurige dobbelschijf wordt voor de duur van maar een beurt voor de tegenstander geblokkeerd.

[2x in het spel]



**SCAENICUS**  
Hij kent zelf geen actie, maar hij kan wel iedere actie van een eigen personenkaart kopiëren, bij de volgende keer ook een andere.

[2x in het spel]



**HARUSPEX**  
U mag uit de verdeckte stapel met kaarten een willekeurige kaart uitzoeken en in de hand nemen. Vervolgens wordt de stapel geschud.

[2x in het spel]



**SENATOR**  
Maakt het mogelijk helemaal gratis een willekeurig aantal personenkaarten uit te spelen. Er mag over een willekeurig aantal kaarten heen gebouwd worden.

[2x in het spel]



**VELITES**  
Valt een willekeurige personenkaart van een tegenstander aan (moet niet direct tegenover zijn). Er wordt een keer met de vechtdobbelsteen gegooid.

[2x in het spel]



**ESSEDUM**  
De verdedigingswaarde van de open liggende kaarten van de tegenstander gaat met 2 punten omlaag.

[2x in het spel]



**TRIBUNUS PLEBIS**  
U krijgt 1 zegepunt van de tegenstander.

[2x in het spel]



**CENTURIO**  
Valt de tegenoverliggende kaart aan, maakt niet uit of het een personen- of een gebouwenkaartje is. De waarde van de vechtdobbelsteen mag om de waarde van een nog niet gebruikte actiedobbelsteen verhoogd worden (deze telt dan als gebruikt).  
De beslissing hierover wordt genomen nadat de vechtdobbelsteen gegooid werd.

[2x in het spel]



**AESCULAPINUM**  
De tempel van Aesclepius (de god van de geneeskunde) zorgt ervoor dat u een willekeurige personenkaart van de stapel in de hand mag nemen.

[2x in het spel]



**BASILICA**  
Wordt een Forum geactiveerd (het moet direct naast de Basilica liggen) krijgt u 2 zegepunten meer. De Basilica zelf wordt niet geactiveerd.

[2x in het spel]



**MACHINA**  
U neemt uw gebouwenkaartje in de hand en mag het aan willekeurige dobbelschijven opnieuw aanleggen. Er mag over personenkaarten heen gebouwd worden.

[2x in het spel]



**FORUM**  
Heeft 2 actiedobbelstenen nodig. Eén voor het activeren en een ander voor het bepalen van de zegepunten, die u uit de voorraad krijgt.

[6x in het spel]



**MERCATUS**  
U krijgt van de tegenstander voor elk van zijn open liggende Forum 1 zegepunt.

[2x in het spel]



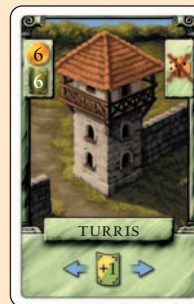
**ONAGER**  
Deze Romeinse werpmachine valt een willekeurig bouwwerk van de tegenstander aan. De vechtdobbelsteen wordt 1 keer gegooid.

[2x in het spel]



**TEMPLUM**  
Wordt een Forum geactiveerd (het moet direct naast de Templum liggen) mag u de derde actiedobbelsteen gooien, om het aanvullend aantal zegepunten te bepalen, dat u uit de gezamenlijke voorraad moet krijgen. De actiedobbelstenen mogen in deze beurt nog niet gebruikt zijn.  
De Templum zelf wordt niet geactiveerd.

[2x in het spel]



**TURRIS**  
Zolang de Turrus open ligt wordt de verdedigingswaarde van alle andere kaarten om een punt verhoogd.

[2x in het spel]



## DOEL VAN HET SPEL

Heel Rome is in opstand, senaat en garde zijn in felle ruzies verstrikt, het volk is het oneens. Het maakt niet uit of u uw macht en uw zegepunten met sterke kaarten zoals toren en praetorianen beschermt, of u liever deskundig uw touwtjes

achter de schermen met de consul en de tribuun trekt, vele wegen leiden naar Rome.

Wie het nu lukt, zijn relaties in te zetten en zijn kaarten slim uit te spelen, die verdient aan het einde de lauwerkrans.

## SPELMATERIAAL

- 52 spelkaarten – 32 personenkaarten en 20 gebouwenkaarten



- 6 dobbelschijven – tonen de ogen van de dobbelsteen van 1 tot 6
- 1 schijf “geld” – toont geldmunten, Romeinse sestercen.
- 1 schijf “kaarten” – toont het symbool voor het trekken van kaarten.



- 36 zegepunten – ingedeeld in stukken van 1 en 2.



- speltgeld – met de sestercen wordt het uitspelen van de kaarten betaald.
- Telkens 3 actedobbelstenen in de kleuren van de spelers – u hebt deze nodig om kaarten te activeren, geld te verdienen of meer kaarten te trekken.
- 1 witte vechtdobbelsteen – voor het voeren van de gevechten.
- 1 spelregels