

ROMANITE

INTRODUCCIÓN:

Sois los encargados de adquirir luchadores y esclavos para ponerlos en el coliseo a luchar. Si queréis ganaros el favor del emperador, deberéis conseguir las máximas victorias en el coliseo!

CONTENIDOS:

Tablero

6 dados(blancos)

6 dados(verdes)

14 cartas de cada personaje
(112 cartas en total)

Estas reglas

100 monedas

6 fichas de puntuacion

PREPARACION

Cada jugador empieza con 3 monedas y una carta de tipo esclavo.

También se debe colocar su ficha de puntuación en la casilla 1 del coliseo.

Cada jugador tirará un dado. El que saque el número más alto tendrá el primer turno. En caso de empate se volverá a tirar hasta que alguien saque el número más alto.



EL JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo del juego es conseguir el mayor número de puntos de prestigio posible.

¿COMO SE CONSIGUEN PUNTOS DE PRESTIGIO?

- Ganas 10 puntos por ganar la batalla del coliseo.
- Ganas el número de puntos de prestigio que tenga la carta derrotada del oponente.
- Al final de la partida, cada dos monedas, ganas 1 punto de prestigio.



¿COMO SE CONSIGUE ORO?

- Recaudar.
- Al inicio de cada ronda serán otorgadas 2 monedas.
- Ganando la batalla en el coliseo se ganan 6 monedas.

Las rondas se dividirán en 2 fases. En la primera fase, cada jugador tendrá un turno. (En la primera ronda, el primer jugador será el designado en la preparación. A partir de ahí, el primer jugador en perder en el coliseo será el que tenga el primer turno) Cada jugador en su turno tendrá 3 acciones y podrán ser usadas y repetidas entre estas 3 opciones: Comprar, Entrenar y Recaudar. La segunda fase se basará en el combate, y será explicado más adelante.

COMPRAR:

Dirígete a la tienda, y puedes adquirir cualquier carta por el valor en oro indicado en esta, cada compra consume una acción.



ENTRENAR:

Pagando 1 moneda, puedes entrenar a tu unidad. Por cada vez entrenada, subirá un nivel de habilidad, dando los bonus indicados en cada nivel en la carta. (Debes usar los marcadores para mostrar el nivel)(Las habilidades son acumulativas).



RECAUDAR:

Recoge 1 moneda del montón.

COMBATE:

Una vez todos los jugadores hayan hecho su turno, empezará el combate. En primer lugar cada jugador pondrá las cartas que él considere oportunas, o ninguna en la zona de juego. Los jugadores que hayan puesto cartas, deberán pagar 1 moneda. Los que no, deberán pagar 2 monedas como penalización.

El orden de turnos se mantiene de la primera fase. Cada carta que hay en el tablero tiene una acción, la cual podrá usar para atacar cualquiera de las otras cartas de los oponentes. El jugador atacante y el jugador atacado cogerán el número de dados que indiquen las cartas,



y los lanzarán simultáneamente en el centro del tablero. El jugador cuyo dado o dados sumen un número mayor ganará el combate. El perdedor devolverá la carta a la tienda. En el caso de empate, se cancelará el ataque y el jugador atacante perderá la acción de esa carta a no ser que una habilidad diga lo contrario. Si tienes varias cartas en juego puedes juntar los dados de estas (hasta un máximo de 6) para atacar a un solo objetivo



Una vez el jugador haya usado todas sus cartas, o decida pasar, será el turno del siguiente jugador. La pelea seguirá hasta que solo haya 1 persona con cartas en el tablero. El ganador recibirá las 6 monedas y ganará 10 puntos de prestigio, además recuperará sus cartas y las guardará en su mazo.

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza pasadas 10 rondas incluida la décima ronda. Y gana el jugador que tenga mas puntos en ese momento.