

Ein Spiel für  
2 Personen  
von Stefan Feld

# ARENA

REVOLTE  
IN  
ROM II



## SPIELZIEL

Der Aufruhr in Rom ist noch lange nicht beendet! Mischen Sie mit und entscheiden Sie, wer der Mächtigste ist, indem Sie Ihre Karten geschickt einsetzen. Egal, ob Sie Ihre Macht mit starken Karten wie Arena und Ballista ausbauen, oder ob Sie lieber mit Templarius und Galeere Ihre

Siegepunkte vermehren: Wer jetzt seine Personen und Bauwerke geschickt einsetzt, dem ist der Sieg sicher! **Kombinieren Sie auch „Arena - Revolte in Rom II“ mit „Revolte in Rom“ und entdecken Sie noch mehr Möglichkeiten.**

## SPIELMATERIAL

- 55 Spielkarten – 26 Personenkarten und 29 Bauwerkarten



*Der Preis der Karte, wenn sie ausgespielt wird.*

*Verteidigungswert. Wird er im Kampf erreicht oder übertroffen, muss die Karte abgeworfen werden.*

*Kartentitel*

*Kartentext gibt Aufschluss über die Funktion der Karte.*

*Bauwerkarten sind grün.*

*Personenkarten sind gelb.*

- 1 Symboleiste – besteht aus 5 Teilen, die vor dem Spiel zusammengesetzt werden müssen. Sie zeigt die Würfelaugen von 1 bis 6, das Symbol „Bestechung“, das Symbol „Geld“ und das Symbol „Karten“.



- 36 Siegpunkte – eingeteilt in 1er- und 2er-Stücke.



*Dieses Symbol zeigt an, dass 1 Würfel zur Aktivierung der Karte nötig ist.*

*Diese Karte benötigt keinen Würfel. Sie ist, solange sie ausgespielt ist, stets aktiviert.*

*Diese Karte benötigt 2 Würfel: Einen zur Aktivierung und einen weiteren Würfel, der festlegt, wie viele Siegpunkte der Spieler bekommt.*

- Spielgeld – Mit den Sesterzen wird das Ausspielen der Karten bezahlt.
- Je 3 Aktionswürfel in den Farben der Spieler – sie sind nötig, um Karten zu aktivieren, Geld einzunehmen oder Karten nachzuziehen.
- 1 weißer Kampfwürfel – für die Austragung der Kämpfe.
- 1 Spielanleitung

## SPIELVORBEREITUNG

Zunächst wird die Spielzone aufgebaut. Die einzelnen Teile der Symbolleiste werden zusammengesetzt und in die Tischmitte gelegt.

Die Spieler erhalten jeweils 10 Siegpunkte und die 3 Aktionswürfel in der Farbe ihrer Wahl.

Das Spielgeld, die restlichen 16 Siegpunkte und der Kampfwürfel werden bereitgelegt.

Alle Karten werden gemischt. Beide Spieler erhalten je 5 Karten auf die Hand. 2 Karten davon geben beide gleichzeitig verdeckt dem anderen Spieler. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel auf den Tisch. Mit den im Laufe des Spiels abgeworfenen Karten wird ein gemeinsamer Ablagestapel gebildet.

Der jüngere Spieler ist Startspieler und beginnt. Er legt seine Karten **offen** auf seiner Seite der Spielzone aus. Es können Karten auf alle Plätze an einem Würfelsymbol gelegt werden (also an die Symbole mit den Würfelzahlen 1-6 und an das Symbol „Bestechung“). Beim Auslegen haben die Spieler die freie Wahl, auf welchen Platz sie welche Karte legen. Allerdings darf auf einer Spielerseite **nie mehr als 1 Karte an einem Symbol** liegen.

Danach legt der Mitspieler seine 5 Karten auf seiner Seite aus. Auch er darf sich 5 beliebige Plätze aussuchen.

*Hinweis: Spielen Sie das erste Mal „Arena“; spielen Sie am besten mit folgenden Einstiegsregeln: Drehen Sie den Teil der Symbolleiste mit dem Symbol „Bestechung“ um und nutzen Sie nur die restlichen Symbole. Am Anfang erhält jeder Spieler 4 statt 5 Karten auf die Hand. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.*

*Hier legt ein Spieler seine Karten aus ...*



*... und hier der andere Spieler.*

*An jedem Würfelsymbol ist Platz für eine Karte.*



*Beide Spieler erhalten zu Beginn jeweils 10 Siegpunkte.*

*Anmerkung: „Arena - Revolte in Rom II“ ist sowohl als eigenständiges Spiel spielbar als auch in Kombination mit den Karten aus „Revolte in Rom“. Näheres hierzu auf S. 5 dieser Anleitung.*



*Jede ausgespielte Karte wird einem bestimmten Würfelsymbol zugeordnet. Die Symbole „Karten“ und „Geld“ bleiben immer frei.*



Symbol Geld



Symbol Karten

## SPIELABLAUF

Anfangen beim Startspieler führen beide Spieler abwechselnd jeweils ihren kompletten Spielzug durch. Er besteht aus 3 Phasen, die in folgender Reihenfolge durchgeführt werden:

- Phase 1: Unbesetzte Plätze werten
- Phase 2: Würfeln
- Phase 3: Aktionen durchführen



Die Aktionsmöglichkeiten im Einzelnen:

### • **Karten ausspielen**

Karten werden von der Hand offen ausgespielt. Eine ausgespielte Karte muss stets einem Platz zugeordnet werden. Karten werden nur auf der **eigenen** Seite platziert.

#### **Karten überbauen**

Wird eine Karte an einen Platz angelegt, an der schon eine Karte liegt, kommt die ältere auf den Ablagestapel.

Das Ausspielen einer Karte kostet die Anzahl Sesterzen, die auf der Karte angegeben ist. Nur wenn die Summe komplett entrichtet wurde, darf die Karte ausgespielt werden. Das Geld kommt in den allgemeinen Vorrat.

### • **Geld nehmen**

Man legt einen seiner Aktionswürfel auf das Symbol „Geld“ und nimmt sich die Anzahl Sesterzen aus dem Vorrat, die der Würfel zeigt.

### • **Karte(n) ziehen**

Man legt einen seiner Aktionswürfel auf das Symbol „Karten“ und zieht die Anzahl Spielkarten oben vom verdeckten Stapel, die der Würfel anzeigt. Von diesen Karten **behält der Spieler 1 Karte** auf der Hand, der Rest wird offen auf den Ablagestapel gelegt.

Ist der Stapel aufgebraucht, werden die abgeworfenen Karten gemischt und bilden einen neuen Stapel. Man darf **beliebig viele** Karten auf der **Hand** halten.

### • **Karte aktivieren**

Man legt einen seiner Aktionswürfel auf das Würfelsymbol, das den gleichen Wert zeigt, oder auf das Symbol „Bestechung“.

Die an dem Symbol anliegende Karte des Spielers wird nun aktiviert, d.h. die Anweisung auf der Karte wird ausgeführt.

Liegt die Karte an dem Symbol „Bestechung“, muss zu ihrer Aktivierung die Augenzahl des Würfels in Sesterzen bezahlt werden. Das Geld kommt in den allgemeinen Vorrat.



*Beispiel: Das Ausspielen der Karte „Galeere“ kostet 3 Sesterzen.*

*Beispiel: Ordnet man eine gewürfelte „6“ dem Symbol „Geld“ zu (Aktion „Geldnehmen“), bekommt man 6 Sesterzen aus dem Vorrat.*



*Beispiel: Eine „4“ wurde dem Symbol „Karten“ zugeordnet. Deshalb darf der Spieler 4 Karten vom Stapel ziehen und sich 1 davon aussuchen.*



*Beispiel: Der Spieler aktiviert mit einer passenden „3“ seine Karte „Aquädukt“ und entfernt 3 Siegpunkte vom allgemeinen Vorrat aus dem Spiel.*

Zeigen mehrere Würfel die gleiche Augenzahl, darf eine Karte auch entsprechend mehrfach aktiviert werden. Eine Ausnahme bildet das Symbol „Bestechung“; es darf nur einmal pro Zug genutzt werden.

[Die Funktion jeder einzelnen Karte ist im Anhang auf den Seiten 6 bis 8 ausführlich angegeben.]

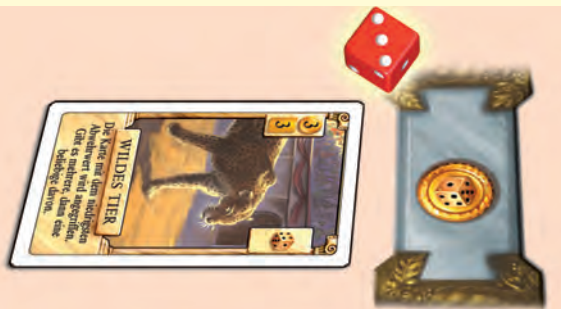
## Kampf

Einige Karten erlauben es, gegnerische Karten anzugreifen [Bitte jeweiligen Kartentext beachten]. Kommt es zu einem Kampf, würfelt der Spieler am Zug – er ist immer der Angreifer – einmal mit dem Kampfwürfel. Ist das Ergebnis größer oder gleich dem Verteidigungswert der angegriffenen Karte, gewinnt der Angreifer und die Karte wird abgeworfen. In jedem anderen Fall passiert nichts.

Anmerkung: Angriffs- wie auch Verteidigungswert können durch weitere ausliegende Karten verändert werden.

Es werden stets **sämtliche** anfallenden Veränderungen berücksichtigt.

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, d.h. alle seine Aktionen durchgeführt, ist der andere Spieler am Zug.



**Beispiel:** Der Spieler legt eine „3“ auf das Symbol „Bestechung“ und bezahlt dafür 3 Sesterzen. Jetzt ist die dort anliegende Karte „Wildes Tier“ aktiviert. Der Spieler greift damit die gegnerische Karte mit dem niedrigsten Abwehrwert an. Es kommt zum Kampf ...

Der Kampfwürfel zeigt eine „4“, die gegnerische Karte hat nur einen Verteidigungswert von „3“; sie ist besiegt und muss abgeworfen werden.



Anmerkung: Folgende Karten können einen Kampf beginnen: Arena, Ballista, Dekurion, Söldner, Wildes Tier.

Die Karten Giftmischer, Kriegselefant, Rammbock und Reiterei beeinflussen ebenfalls die gegnerische Kartenauslage; dabei handelt es sich jedoch nicht um einen Kampf.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet **sofort**, wenn einer der beiden folgenden Fälle eintritt:

- Ein Spieler hat **keine Siegpunkte** mehr.
- Es befinden sich **keine Siegpunkte** mehr im **Vorrat**.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Anmerkung: Sollten sich bei der letzten Auszahlung nicht mehr genügend Siegpunkte im Vorrat befinden, werden die fehlenden Punkte dem betreffenden Spieler gutgeschrieben.

## VARIANTEN

### „Arena - Revolte in Rom II“ und „Revolte in Rom“:

„Arena“ kann als eigenständiges Spiel gespielt werden, es lässt sich aber auch sehr gut kombinieren mit den Karten aus „Revolte in Rom“. Dabei gibt es folgende Kombinationsmöglichkeiten:

1. Die Kartensets aus beiden Spielen können zusammengemischt werden. Man spielt dann mit einem einzigen großen Kartenstapel.
2. Jeder der Spieler erhält eins der Kartensets und spielt mit seinem eigenen Nachzieh- und Ablagestapel.
3. Stehen jedem Spieler die Karten aus beiden Spielen zur Verfügung, kann sich jeder auch ein eigenes Deck, bestehend aus 55 Karten, individuell zusammenstellen. In diesem Fall spielen auch wieder beide mit einem eigenen Nachzieh- und Ablagestapel.

# KARTENÜBERSICHT



[2x]

**DEKURION**  
greift die gegenüberliegende Personenkarte oder die links oder rechts neben dieser an. Zu dem Ergebnis des Kampfwurfs wird 1 addiert.



[1x]

**FANFARE**  
Solange die Fanfare ausliegt (Karte ist immer aktiviert), dürfen Würfe mit dem Kampfwürfel einmal wiederholt werden.



[1x]

**GIFTMISCHER**  
Die direkt gegenüberliegende Personenkarte des Gegners wird auf den Ablagestapel gelegt.



[2x]

**KRIEGSELEFANT**  
Beträgt der Abwehrwert der gegenüberliegenden Karte 4 oder weniger, wird diese auf den Ablagestapel gelegt.



[2x]

**MÁZEN**  
ermöglicht es, eine andere eigene ausliegende Karte zu aktivieren. Hierfür müssen die Kosten der anderen Karte erneut bezahlt werden.



[2x]

**MAGISTER**  
Er selbst hat keine Aktion, kann aber die Aktion der gegenüberliegenden Person- oder Bauwerkkarte kopieren.



[2x]

**MALER**  
Für jedes eigene ausliegende Bauwerk bekommen beide Spieler 1 Siegpunkt aus dem allgemeinen Vorrat.



[2x]

**PHILOSOPH**  
Dem Gegner steht in seinem nächsten Zug 1 Aktionswürfel weniger zur Verfügung.



[2x]

**PLÜNDERER**  
Eine eigene ausliegende Bauwerkkarte darf auf den Ablagestapel gelegt werden, dafür erhält man ihren Abwehrwert als Siegpunkte.



[1x]

**REITEREI**  
Alle ausliegenden Forenkarten des Gegners werden auf den Ablagestapel gelegt.



[1x]

**RESTAURATOR**  
Man darf sich aus dem Ablagestapel eine beliebige Bauwerkkarte aussuchen und auf die Hand nehmen.



[2x]

**SÖLDNER**  
greift die gegenüberliegende Karte an. Das Ergebnis des Kampfwurfs kann man so oft man möchte für jeweils 3 Sesterzen um 1 Punkt erhöhen.



[2x]

**SPÄHER**  
*Die Handkarten des Gegners dürfen angesehen werden. Man darf sich eine davon aussuchen und auf die Hand nehmen.*



[2x]

**TEMPLARIUS**  
*Der Kampfwürfel wird gewürfelt. Man erhält die Hälfte des Ergebnisses (aufgerundet) als Siegpunkte aus dem allgemeinen Vorrat.*



[2x]

**WILDES TIER**  
*Die Karte mit dem niedrigsten Abwehrwert wird angegriffen. Gibt es mehrere, dann eine beliebige davon.*

# ARENA

REVOLTE  
 IN  
 ROM II



[1x]

**AQUÄDUKT**  
*3 Siegpunkte aus dem allgemeinen Vorrat kommen aus dem Spiel.*



[2x]

**ARENA**  
*Man greift die Personenkarten des Gegners nacheinander je einmal an, beginnend bei der an dem niedrigsten Würfelsymbol ausliegenden. Kommt eine der angegriffenen Karten auf den Ablagestapel, endet die Aktion.*



[1x]

**BACCHUSQUELLE**  
*Man darf den Wurf mit den Aktionswürfeln 1x wiederholen. Es dürfen dabei 1, 2 oder 3 Würfel noch einmal gewürfelt werden. (Karte ist immer aktiviert).*



[2x]

**BALLISTA**  
*greift die direkt gegenüberliegende Bauwerk-karte oder eine daran angrenzende Karte an. Zu dem Ergebnis des Kampfwurfs wird 1 addiert.*



[2x]

**FORTUNA**  
*Man legt alle seine Handkarten auf den Ablagestapel und zieht dieselbe Anzahl Karten vom verdeckten Stapel nach.*



[4x]

**FORUM**  
*Für den Einsatz eines unbenutzten Aktionswürfels bekommt man die entsprechende Anzahl Siegpunkte.*



[2x]

**GALEERE**  
*Hat man selbst mehr Personenkarten als der Gegner ausliegen, nimmt man sich 3 Siegpunkte aus dem allgemeinen Vorrat.*



[2x]

**HAFEN**  
*Eine Handkarte wird gegen eine beliebige ausliegende eigene Karte ausgetauscht.*



[2x]

**HEERLAGER**  
*Man zieht die oberste Karte vom verdeckten Stapel und ordnet sie einem freien Würfelsymbol zu, ohne dafür Sesterzen zu bezahlen.*



[1x]

**JUPITERSTATUE**  
*Eine beliebige ausliegende gegnerische Karte kommt auf den Ablagestapel. (Extrakosten: 10 Sesterzen)*



[1x]

**OCHSENKARREN**  
*Die eigenen Siegpunkte werden vom allgemeinen Vorrat auf 5 ergänzt.*



[2x]

**OPFERSTÄTTE**  
*Eine eigene ausliegende Personenkarte kommt auf den Ablagestapel. Man erhält den aufgedruckten Abwehrwert als Siegpunkte.*



[1x]

**RAMMBOCK**  
*Die gegenüberliegende Bauwerkkarte wird auf den Ablagestapel gelegt.*



[2x]

**TAVERNE**  
*Für jede ausliegende gegnerische Personenkarte erhält man 1 Siegpunkt aus dem allgemeinen Vorrat.*



[2x]

**VIA CASSIA**  
*Die rechts oder links angrenzende Karte kann aktiviert werden.*



[2x]

**ZOLLPOSTEN**  
*Führt man die Aktion „Geld nehmen“ durch, erhält man 2 Sesterzen mehr aus dem allgemeinen Vorrat. (Karte ist immer aktiviert).*