

INVICTVS

— LOS JUEGOS ROMANOS —

REGLAMENTO DEL JUEGO

I. CONTENIDO DEL JUEGO:

Dos barajas con un total de 193 cartas divididas en los siguientes tipos:

- Primera baraja: **GLADIADORES** (Parte trasera roja) con un total de 112 cartas.
- Segunda baraja: **ANIMALES** (Parte trasera marrón) con un total de 81 cartas.

15 cartas/tarjetas de “Programa”

1 ficha de Enfrentamientos entre gladiadores

1 ficha de Enfrentamiento entre animales

1 ficha de Coste de muerte de gladiadores

1 ficha de Coste de muerte de animales

1 dado (*no viene con el juego*)

1 moneda de la fortuna

1 tapete con el escenario (*no viene con el juego*)

II. REGLAS DEL JUEGO

1. Empezaremos el juego **extendiendo el tablero** que ha de ser del **tamaño de un DIN A3**, que debe aparecer dibujado en **forma ovalada** (*consultar página de tablero*). En cada extremo del mismo, se posicionarán ambos jugadores. A la **izquierda del jugador 1** quedarán expuestas las **cartas “programa”** para saber qué tipo de competición tenemos que disputar.

2. Al inicio del juego tenemos 3 mazos de cartas que son los siguientes:

- **Mazo de “programa”**: Son las cartas más grandes y en las que se describe que tipo de pruebas vamos a disputar a lo largo de cada partida. Para explicarlo más sencillo, cada carta “programa” sería como un torneo. Cada torneo se divide en dos fases, una es la **cacería** (*venatio*) y otra es el **combate de gladiadores** (*munus*). Al comenzar cada torneo, esta carta se colocará de pie para seguir las instrucciones del programa que se ofrece. Una vez terminado, se quitará la carta y se pondrá boca abajo para saber que se ha usado. En cada partida se sacarán un máximo 3 cartas “programa”. En cada torneo se ofrece una suma de dinero en sestericios (*moneda del imperio*), el jugador que más dinero consiga al final de los tres programas, será el vencedor.

CARTA PROGRAMA

Dinero total por ganar el programa

Categoría del torneo
(Se dividen en Imperial o Provincial)

Categoría del anfiteatro
(Se dividen en tres categorías:
Primera: Más de 30.000 espectadores
Segunda: Entre 30 y 10 mil espectadores
Tercera: Menos de 10.000 espectadores)

Capacidad total del anfiteatro

| | | |
|--|---|--|
| <p>I</p> <p>78.000 SESTERCIOS</p> <p>MVNERA IMPERIAL</p> <p>ANFITEATRO PRIMERA CATEGORÍA</p> <p>38.000 ESPECTADORES</p> | <p>CORDVBA (CÓRDOBA, ESPAÑA)</p> | Nombre de la ciudad (Nombre actual y país debajo) |
| | <p>IDVS DE MAIVS (MEDIADOS DE MAYO)</p> <p>FIESTAS DEL DEA DIA</p> | Fecha en latín y nombre del evento |
| | <p>VENATIO</p> <p>TRES VENATORES</p> <p>CONTRA CINCO ANIMALES (SINE MISSIO) (A MUERTE)</p> | Pruebas de la Venatio (Cacería) |
| | <p>MVNERA</p> <p>CUATRO PAREJAS DE GLADIADORES (UNA SOLA RONDA)</p> | Pruebas de la Lucha de Gladiadores (Munera) |
| | <p>UN COMBATE DE CAMPEONES (AL MEJOR DE TRES RONDAS)</p> | |

- **Mazo de gladiadores**: se coloca justo en frente de la carta “programa” que haya salido. En este mazo estarán todos los gladiadores del juego. Los gladiadores se dividen en varios tipos de luchadores y escuelas a lo largo de todo el imperio. Tomaremos las cartas de los gladiadores cuando nos lo pida la carta “programa”. El mazo siempre estará boca abajo, para no saber que gladiador nos tocará, por lo que será siempre al azar.

Cada carta “gladiador” que perdamos irá al mazo de **perdidos** que se colocará **siempre al lado contrario de cada jugador** (por ejemplo, en el jugador 1 sería a su **derecha**). En ocasiones, la carta “programa” nos exigirá llegar a una fase de “**combate de campeones**”. Sí aparece esa fase en la carta, deberemos buscar las de los campeones en el mazo y separarlos de los demás. Se barajarán de nuevo y se colocarán aparte y **boca abajo**, para elegir una e iniciar el combate con la carta que te haya tocado.

CARTA GLADIADOR

Sello imperial
(Si aparece este sello el gladiador pertenece al emperador)

Nombre del gladiador

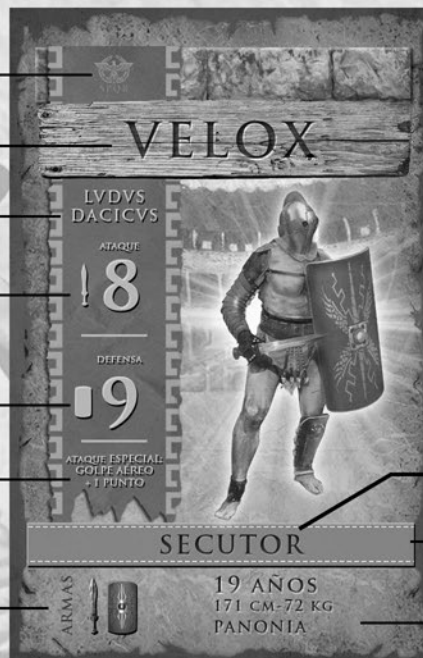
Nombre del ludus al que pertenece el gladiador

Puntos de ataque en combate

Puntos de defensa en combate

Ataque especial
(Sólo lo poseen algunos gladiadores y lo puedes usar en cualquier momento)

Tipo de armas que usa



Nombre del tipo de gladiador

Banda de color
(Indica el tipo de gladiador)

Edad, altura, peso y procedencia

- **Mazo de cazadores y animales:** al igual que el de los gladiadores, se situará al lado de la baraja de estos y **enfrente de la carta programa**. Este mazo lo dividiremos en **dos partes**, por una los animales y por otra los cazadores. Según las instrucciones que nos pida la carta de programa, sacaremos unas cartas u otras. También al igual que en el de los gladiadores, los animales o cazadores muertos irán al mazo de **perdidos**.

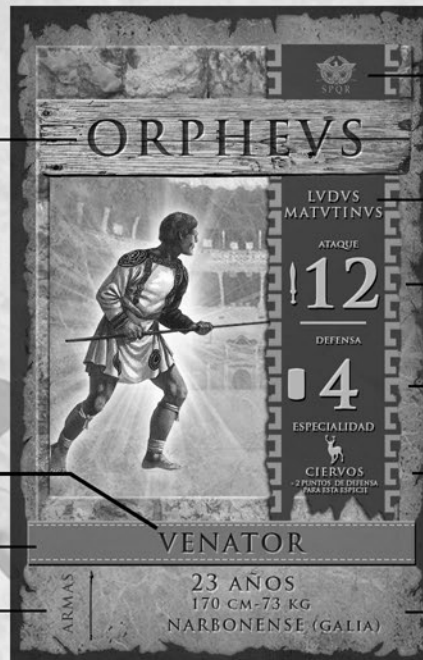
CARTA CAZADOR (VENATOR)

Nombre del venator

Tipo de cazador

Banda de color

Tipo de armas que usa



Sello imperial
(Si aparece este sello el venator pertenece al emperador)

Nombre del ludus al que presta sus servicios el venator

Puntos de ataque en combate

Puntos de defensa en combate

Especialidad
(Todos los venatores poseen una especialidad en cazar un tipo de animal)

Edad, altura, peso y procedencia

CARTA ANIMAL

Nombre del animal

Nombre de la especie



Sello imperial
(Si aparece este sello el animal pertenece al emperador)

Puntos de ataque en combate

Puntos de defensa en combate

Ataque especial
(Sólo lo poseen algunos animales, normalmente los más fuertes y se puede usar en cualquier momento)

Datos del animal

PASOS PARA JUGAR

1. Barajar el mazo de **cartas de “programa”**. Una vez terminado, situarlo **boca abajo** y extraer una carta. De esta carta depende todo el primer torneo que hagamos. En esa carta se verá reflejado el número de pruebas que habrá.
2. Un dato muy importante, es saber que en ciertos anfiteatros las pruebas **serán a muerte**, por lo tanto se **perderán animales, cazadores o gladiadores**, que **restarán dinero** a nuestra **suma total** en el juego.
3. En cada programa siempre empezaremos por una **cacería o venatio**, pues esa era la norma estipulada en este tipo de espectáculos de la Antigua Roma. En la cacería hay **dos tipos de lucha: hombre contra bestias o bestias contra bestias**. En la carta programa vendrá especificado que tipo nos tocará. En el caso de que sea *hombre contra bestias*, se **echará a suertes** mediante la **moneda de la fortuna** (*moneda exclusiva del juego, donde se decidirá también la vida o la muerte de los gladiadores*) a qué jugador le corresponde ser el cazador o cazadores contra la bestia o bestias. Una vez elegido el bando de cada uno, nuevamente con la **moneda de la fortuna** se elegirá quién empieza la partida.

CACERÍA O VENATIO

El sistema de combate en la cacería es el siguiente:

- El que empieza (ya sea **hombre o bestia**) en este caso, deberá **mostrar su carta al contrincante**, posicionándola sobre el tablero. En la carta se mostrará el **número de ataque** que posee el animal o el cazador, además del **lanzamiento de un dado**, que **sumará más puntos** al ataque del jugador que empieza. Realizado este proceso, el rival elegirá una de sus cartas según le interese y la mostrará en el tablero, realizando la misma acción que su rival, es decir, **tirando un dado** para sumar la cantidad de puntuación que viene incluida en su defensa. Tras esto, el jugador que **más puntuación** tenga en la tirada **ganará** y derrotará al rival. Y la partida continuará si hay más cartas en juego por parte de alguno de los jugadores.

(Pondré un ejemplo: al jugador 1 le toca ser el cazador, mientras que al 2 le tocan las bestias. En la carta programa indica que un **venator** (cazador) se enfrentará a tres animales, por lo que el **jugador 1** deberá extraer **sólo una carta** del mazo de los cazadores, mientras que el **jugador 2** tomará **3** del de los animales. En esta partida el cazador **deberá derrotar a los 3 animales** para ganar la prueba, mientras que el que lleva las bestias, **tan sólo le vale con derrotar al venator**, por lo que “**en teoría**” sería más fácil para él, pero aquí también depende de la cantidad de ataque que tenga la carta, ya que como en todos los juegos, hay cartas buenas y cartas malas)

- En el duelo de **bestias contra bestias**, la mecánica sería la misma, pero dependiendo de lo que exija el programa. A veces tocará enfrentar un animal contra otro, o varios animales en grupo. El **objetivo siempre será el mismo**, derrotar al rival.

(Ejemplo: en el programa exigen un combate de una bestia contra otra. Primero **echáis a suerte** quién será el **primero en empezar** y el ganador escogerá carta del mazo de animales. Una vez que ambos jugadores tengáis las cartas, el **primero en empezar mostrará la suya** y realizará el **ataque**, con el lanzamiento de dado correspondiente para sumar a su puntuación. El **jugador 2** responderá con el mismo movimiento (pero en este caso en defensa) y el ganador se llevará la victoria. *En el caso de que sea la partida de uno contra uno, la victoria se decidirá al mejor de dos turnos*)

APUNTES

* Un dato a tener en cuenta, como dije antes, es que en diferentes programas te indicarán que el combate es **a muerte**, por lo que depende de las cartas que hayas perdido, tendrás que **restar dinero a tu botín** en caso de victoria. Para ello habrá una **tabla de precios** para saber qué cantidad hay que restar en cada ocasión.

*En las cacerías, si **perdemos al cazador o venator**, el precio **siempre es el mismo**, por eso no se incluye en la tabla. Cada vez que pierdas uno, te costará **2.000 sesteracios**.

| ESPECIES DE ANIMALES | |
|----------------------|----------|
| COSTE POR MUERTE | |
| ESPECIE | COSTE |
| AVESTRUZ | 1.000 D |
| BÚFALO | 5.000 D |
| CHACAL | 500 D |
| CIERVO | 900 D |
| COCODRILO | 4.500 D |
| ELEFANTE | 12.000 D |
| GUEPARDO | 2.000 D |
| HIENA | 1.000 D |
| HIPOPÓTAMO | 12.000 D |
| JABALÍ | 450 D |
| LEÓN | 5.000 D |
| LEOPARDO | 3.000 D |
| LOBO | 1.500 D |
| OSO | 8.000 D |
| PANTERA NEGRA | 4.500 D |
| RINOCERONTE | 9.000 D |
| TIGRE | 6.000 D |
| TORO | 2.000 D |

* Cuando una prueba es a **vida o muerte**, siempre que se **pierda**, no significará que hayas muerto, sino que se **decidirá con la moneda de la fortuna**, es decir, a **cara o cruz**, como haría el público en la realidad. O puedes tener la suerte de que tu animal, cazador o gladiador siga vivo o sino sufrir su pérdida.

* Todas las cartas de cazadores (*venatores*) poseen una **especialidad de restar puntos a un tipo de bestia** en concreto. Si el jugador se enfrenta a una de esas bestias, automáticamente se le restarán los puntos de defensa al animal una vez mostrado. Por otro lado, algunas de las bestias poseen un **ataque especial**, que puede **ser usado** cuando el jugador lo **crea conveniente** (*no es obligatorio usarlo*)

MUNERA O COMBATE DE GLADIADORES

Tras la *Venatio*, el orden siguiente es el **Munera o combate de gladiadores**. Pero antes de eso, el ganador de la *Venatio*, sumará **una victoria** que le valdrá para decidir quién será el campeón del torneo elegido. Los pasos a seguir en la prueba de gladiadores son los siguientes:

- Primero **barajamos el mazo de gladiadores** y lo situamos al lado de la **carta programa**. Usando nuevamente la **moneda de la fortuna**, decidimos cuál de los dos jugadores empezará la partida.

- El jugador que empiece **mostrará la carta** que crea conveniente para empezar el duelo, situándola en la **zona de enfrentamiento** (al igual que se hizo en la *venatio*), y **tirá el dado** para ver que puntuación suma en su ataque. Su oponente hará lo mismo, pero para defenderse.

- En caso de no saber qué tipo de gladiadores se deben enfrentar, miraremos la **tabla de enfrentamientos** para tener claro qué tipo de gladiador puede usar.

Ejemplo: si has sacado la carta de un *murmillo* para atacar, tu rival sólo puede usar a un *tracio*, un *hoplómaco* o un *reciario* para defenderse.

| TIPOS DE GLADIADORES | |
|----------------------|---------------|
| DIMACHAERVS | X DIMACHAERVS |
| GLADIATRIX | X GLADIATRIX |
| HOPLOMACO | X TRACIO |
| | MVRMILLO |
| MVRMILLO | X TRACIO |
| | HOPLOMACO |
| | RECIARIO |
| PROVOCATOR | X PROVOCATOR |
| RECIARIO | X SECVTOR |
| | SCISSOR |
| | MVRMILLO |
| SCISSOR | X RECIARIO |
| | SCISSOR |
| SECVTOR | X RECIARIO |
| TRACIO | X HOPLOMACO |
| | MVRMILLO |

- Cada ronda se compone de **ataque y defensa**. Por ejemplo, el **jugador 1** ataca primero y tiene 15 puntos, sumando la puntuación del dado, mientras que el **jugador 2** se defiende y saca una tirada que suma en total 14 puntos, por lo tanto pierde. Con esto **acabaría la primera ronda** (si tiene más, el proceso se invertiría, empezando el **jugador 2** con ataque y el **jugador 1** con defensa), así hasta terminar la partida entre las mismas cartas o gladiadores.

- Recordar que cada **ronda** se compone **siempre de los mismos gladiadores**, **no podemos cambiar** de cartas una vez mostrados. *(El único caso permitido es que **no dispongas** de un tipo de gladiador para enfrentarte a tu oponente. En su lugar podrás elegir una de las cartas y cambiarlas en el **mazo de gladiadores** hasta que obtengas el tipo de gladiador que exige tú oponente)*

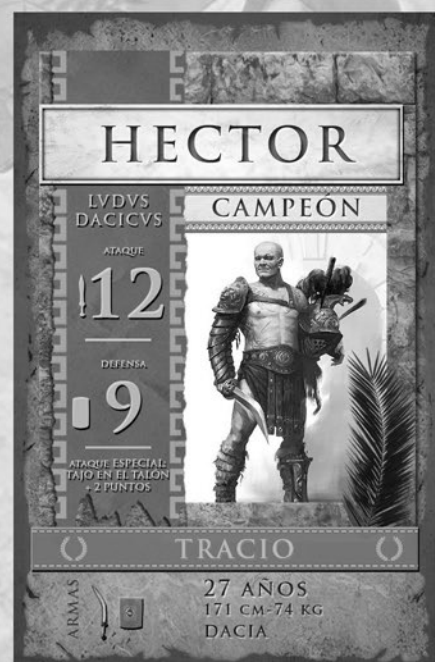
- **Ganará** siempre el que **mayor cantidad de rondas haya ganado** (según se estipule en el programa) Cada victoria de gladiador se sumará al total de victorias obtenidas en todo el torneo o programa.

Por ejemplo: Has ganado la **venatio**, por lo tanto sumarías **una victoria** (en las cacerías o duelos de bestias **siempre se suma una victoria**), pero en el **munera** de gladiadores has tenido **tres duelos** y has **ganado dos**, por lo tanto tu **suma final** sería de **3 victorias** y te llevarías el torneo.

- En caso de **empate a victorias** al final del torneo, se **decidirá con la moneda de la fortuna** el ganador de dicho programa.

- Como hemos comentado antes, los gladiadores poseen **cartas de campeón**. Sí en el programa aparece un **duelo de campeones**, estas cartas se **deben separar del mazo** y colocar a parte, para barajarlas y poder tomarlas.

- Es **importante** saber que algunas de las cartas poseen **ataque especial**, que se **suma al ataque que posee la carta**, más lo que hayas sacado en el dado. Este ataque se puede usar **siempre que quieras y no es obligatorio**.



REGLAMENTO DEL JUEGO

Disposición del tablero a la hora de jugar. Recordad que este tablero se puede crear con cualquier cartulina o tela.

