



FAMILIA GLADIATORIA

### I. FASE EVENTUM

Ogni giocatore a partire dal Rudiarius, in senso orario pesca una carta EVENTUM.

### II. FASE FORUM

1. DISIMPEGNA tutti i gladiatori impegnati
2. VERIFICA il recupero dello status *FERITO* dei gladiatori non disimpegnati
3. SCARTA tutte le carte nell'area forum
4. PESCA 1 carta *Gladiator* e una carta *Minister* per ogni giocatore e ponile nell'area forum

ASTE: compra i gladiatori e i collaboratori presenti nell'area forum

### III. FASE MUNUS

1. SCARTA tutte le carte presenti nell'area munus
2. PESCA 2 *Carte Munus* (partite con 2/3 giocatori) oppure 3 *Carte Munus* (4 giocatori) e ponile nell'area munus
3. RISOLUZIONE degli spettacoli indicati sulle *Carte Munus*:  
Il RUDIARIUS sceglie quale spettacolo risolvere seguono poi:
  - GARA D'APPALTO
  - TRASFERIMENTO
  - DUELLI



FAMILIA GLADIATORIA

### I. FASE EVENTUM

Ogni giocatore a partire dal Rudiarius, in senso orario pesca una carta EVENTUM.

### II. FASE FORUM

1. DISIMPEGNA tutti i gladiatori impegnati
2. VERIFICA il recupero dello status *FERITO* dei gladiatori non disimpegnati
3. SCARTA tutte le carte nell'area forum
4. PESCA 1 carta *Gladiator* e una carta *Minister* per ogni giocatore e ponile nell'area forum

ASTE: compra i gladiatori e i collaboratori presenti nell'area forum

### III. FASE MUNUS

1. SCARTA tutte le carte presenti nell'area munus
2. PESCA 2 *Carte Munus* (partite con 2/3 giocatori) oppure 3 *Carte Munus* (4 giocatori) e ponile nell'area munus
3. RISOLUZIONE degli spettacoli indicati sulle *Carte Munus*:  
Il RUDIARIUS sceglie quale spettacolo risolvere seguono poi:
  - GARA D'APPALTO
  - TRASFERIMENTO
  - DUELLI



FAMILIA GLADIATORIA

### I. FASE EVENTUM

Ogni giocatore a partire dal Rudiarius, in senso orario pesca una carta EVENTUM.

### II. FASE FORUM

1. DISIMPEGNA tutti i gladiatori impegnati
2. VERIFICA il recupero dello status *FERITO* dei gladiatori non disimpegnati
3. SCARTA tutte le carte nell'area forum
4. PESCA 1 carta *Gladiator* e una carta *Minister* per ogni giocatore e ponile nell'area forum

ASTE: compra i gladiatori e i collaboratori presenti nell'area forum

### III. FASE MUNUS

1. SCARTA tutte le carte presenti nell'area munus
2. PESCA 2 *Carte Munus* (partite con 2/3 giocatori) oppure 3 *Carte Munus* (4 giocatori) e ponile nell'area munus
3. RISOLUZIONE degli spettacoli indicati sulle *Carte Munus*:  
Il RUDIARIUS sceglie quale spettacolo risolvere seguono poi:
  - GARA D'APPALTO
  - TRASFERIMENTO
  - DUELLI



FAMILIA GLADIATORIA

### I. FASE EVENTUM

Ogni giocatore a partire dal Rudiarius, in senso orario pesca una carta EVENTUM.

### II. FASE FORUM

1. DISIMPEGNA tutti i gladiatori impegnati
2. VERIFICA il recupero dello status *FERITO* dei gladiatori non disimpegnati
3. SCARTA tutte le carte nell'area forum
4. PESCA 1 carta *Gladiator* e una carta *Minister* per ogni giocatore e ponile nell'area forum

ASTE: compra i gladiatori e i collaboratori presenti nell'area forum

### III. FASE MUNUS

1. SCARTA tutte le carte presenti nell'area munus
2. PESCA 2 *Carte Munus* (partite con 2/3 giocatori) oppure 3 *Carte Munus* (4 giocatori) e ponile nell'area munus
3. RISOLUZIONE degli spettacoli indicati sulle *Carte Munus*:  
Il RUDIARIUS sceglie quale spettacolo risolvere seguono poi:
  - GARA D'APPALTO
  - TRASFERIMENTO
  - DUELLI

## IL DUELLO

**TIRO DI MISCHIA:** un dado per gladiatore, se il risultato è

A) PAREGGIO

- aumenta di 1 il valore Comprobatio

B) DADI DIFFERENTI

- il gladiatore con il tiro minore riceve un segnalino ferito  
- si sposta il segnalino pugna della differenza dei dadi verso il gladiatore con il risultato più alto

Ogni volta che il risultato di un dado per il tiro in mischia è **0** avviene una **UCCISIONE ACCIDENTALE** se dopo un ulteriore lancio del dado:

**TIRO DADO + ARBITER <= FERITE RICEVUTE**

## FINITO IL DUELLO

Lo sconfitto si rimette al **GIUDIZIO DELLA FOLLA**, è RISPARIATO se:

**TIRO DADO <= Ferite tot. +Comprobatio +Faber +Carisma +1/liv EXP**

**RECUPERO FERITE** dopo il duello se:

**TIRO DADO + MEDICUS > FERITE**

(rimane impegnato ma non ha segnalini ferita)

RECUPERO FERITE NELLA FASE FORUM se:

**TIRO DADO + MEDICUS > 4**

(rimuovere segnalino ferite, rimane impegnato fino prossimo turno)

## CON DUE GLADIATORI DELLA STESSA PALESTRA

Un singolo tiro per ogni gladiatore, il valore complessivo sarà:

**TIRO DADO + TEMPRA + CORAGGIO**

- chi ottiene il risultato maggiore è vincitore.

- se parità: ripetere i tiri

- se il vincitore ottiene il **doppio o più**, lo sconfitto esegue un ulteriore lancio del dado, è ELIMINATO se:

**TIRO DADO > CARISMA**

(lo sconfitto è sempre ferito se sopravvive)

## IL DUELLO

**TIRO DI MISCHIA:** un dado per gladiatore, se il risultato è

A) PAREGGIO

- aumenta di 1 il valore Comprobatio

B) DADI DIFFERENTI

- il gladiatore con il tiro minore riceve un segnalino ferito  
- si sposta il segnalino pugna della differenza dei dadi verso il gladiatore con il risultato più alto

Ogni volta che il risultato di un dado per il tiro in mischia è **0** avviene una **UCCISIONE ACCIDENTALE** se dopo un ulteriore lancio del dado:

**TIRO DADO + ARBITER <= FERITE RICEVUTE**

## FINITO IL DUELLO

Lo sconfitto si rimette al **GIUDIZIO DELLA FOLLA**, è RISPARIATO se:

**TIRO DADO <= Ferite tot. +Comprobatio +Faber +Carisma +1/liv EXP**

**RECUPERO FERITE** dopo il duello se:

**TIRO DADO + MEDICUS > FERITE**

(rimane impegnato ma non ha segnalini ferita)

RECUPERO FERITE NELLA FASE FORUM se:

**TIRO DADO + MEDICUS > 4**

(rimuovere segnalino ferite, rimane impegnato fino prossimo turno)

## CON DUE GLADIATORI DELLA STESSA PALESTRA

Un singolo tiro per ogni gladiatore, il valore complessivo sarà:

**TIRO DADO + TEMPRA + CORAGGIO**

- chi ottiene il risultato maggiore è vincitore.

- se parità: ripetere i tiri

- se il vincitore ottiene il **doppio o più**, lo sconfitto esegue un ulteriore lancio del dado, è ELIMINATO se:

**TIRO DADO > CARISMA**

(lo sconfitto è sempre ferito se sopravvive)

## IL DUELLO

**TIRO DI MISCHIA:** un dado per gladiatore, se il risultato è

A) PAREGGIO

- aumenta di 1 il valore Comprobatio

B) DADI DIFFERENTI

- il gladiatore con il tiro minore riceve un segnalino ferito  
- si sposta il segnalino pugna della differenza dei dadi verso il gladiatore con il risultato più alto

Ogni volta che il risultato di un dado per il tiro in mischia è **0** avviene una **UCCISIONE ACCIDENTALE** se dopo un ulteriore lancio del dado:

**TIRO DADO + ARBITER <= FERITE RICEVUTE**

## FINITO IL DUELLO

Lo sconfitto si rimette al **GIUDIZIO DELLA FOLLA**, è RISPARIATO se:

**TIRO DADO <= Ferite tot. +Comprobatio +Faber +Carisma +1/liv EXP**

**RECUPERO FERITE** dopo il duello se:

**TIRO DADO + MEDICUS > FERITE**

(rimane impegnato ma non ha segnalini ferita)

RECUPERO FERITE NELLA FASE FORUM se:

**TIRO DADO + MEDICUS > 4**

(rimuovere segnalino ferite, rimane impegnato fino prossimo turno)

## CON DUE GLADIATORI DELLA STESSA PALESTRA

Un singolo tiro per ogni gladiatore, il valore complessivo sarà:

**TIRO DADO + TEMPRA + CORAGGIO**

- chi ottiene il risultato maggiore è vincitore.

- se parità: ripetere i tiri

- se il vincitore ottiene il **doppio o più**, lo sconfitto esegue un ulteriore lancio del dado, è ELIMINATO se:

**TIRO DADO > CARISMA**

(lo sconfitto è sempre ferito se sopravvive)

## IL DUELLO

**TIRO DI MISCHIA:** un dado per gladiatore, se il risultato è

A) PAREGGIO

- aumenta di 1 il valore Comprobatio

B) DADI DIFFERENTI

- il gladiatore con il tiro minore riceve un segnalino ferito  
- si sposta il segnalino pugna della differenza dei dadi verso il gladiatore con il risultato più alto

Ogni volta che il risultato di un dado per il tiro in mischia è **0** avviene una **UCCISIONE ACCIDENTALE** se dopo un ulteriore lancio del dado:

**TIRO DADO + ARBITER <= FERITE RICEVUTE**

## FINITO IL DUELLO

Lo sconfitto si rimette al **GIUDIZIO DELLA FOLLA**, è RISPARIATO se:

**TIRO DADO <= Ferite tot. +Comprobatio +Faber +Carisma +1/liv EXP**

**RECUPERO FERITE** dopo il duello se:

**TIRO DADO + MEDICUS > FERITE**

(rimane impegnato ma non ha segnalini ferita)

RECUPERO FERITE NELLA FASE FORUM se:

**TIRO DADO + MEDICUS > 4**

(rimuovere segnalino ferite, rimane impegnato fino prossimo turno)

## CON DUE GLADIATORI DELLA STESSA PALESTRA

Un singolo tiro per ogni gladiatore, il valore complessivo sarà:

**TIRO DADO + TEMPRA + CORAGGIO**

- chi ottiene il risultato maggiore è vincitore.

- se parità: ripetere i tiri

- se il vincitore ottiene il **doppio o più**, lo sconfitto esegue un ulteriore lancio del dado, è ELIMINATO se:

**TIRO DADO > CARISMA**

(lo sconfitto è sempre ferito se sopravvive)