

Sylla

Tervező: Dominique Ehrhard – Illusztráció: Arnaud Demaegd – Dizájn: Cyril Demaegd

Magyarra fordította: Dunda FAQ, fórum & 2 játékos

verzió: <http://www.ystari.com>

Köszönetnyilvánítás

A Sylla fejlesztése különösen hosszú és fájdalmas volt, miközben átmentünk sok témán, többé vagy kevésbé bonyolult mechanikán, és szakadatlan állígtattunk rajta, hogy tökéletesen kiegyensúlyozott játékot kapjunk. Ezért óriási hálával tartozom, és szeretném megköszönni a következők türelmét és jó tanácsait: Pascale, Thomas, Guillaume, Michel, Monsieur Phal, Docteur Mops, Eric, Gérard, Josianne, Jean, Violaine és persze Cyril és a teljes Ystari csapat (Thomas, Nath, Renaud, Dom, Thomas és William), akik számtalan álmatlan éjszakát áldoztak a jobb játék elkészültéért.

Tartalom

- 1 Rómatábla
- 40 lapka (32 x Épület, 4 x Bevétel, 4 x 50 pont)
- Körülbelül 40 kocka és 4 jelző négy színben: kék, piros, fekete, fehér
- 117 Köztársaság korong: Polgári Szellem (lila), Szabadidő (zöld), Egészség (kék)
- 1 Éhínségjelző (sárga)
- 40 dénár érme (35 x 1 dináros, 5 x 5 dináros)
- 60 kártya (40 x Karakter, 7 x Nagy mű, 10 x Esemény, 3 x Daru)
- 4 paraván (1 játékosonként)
- 1 körszámláló (sárga)
- Ez a szabálykönyv és játékos segítő

Egyszer volt, hol nem volt

IE 79-ben járunk. Sylla, aki egyértelműen Róma vezetője, lemondani készül. A vezetése alatt a római szenátus újra felfedezte a dicsőséget és sok a trónkövetelő az ő legfelső hatalmáért. De Róma ingatag úrnő; az emberek éhesek és kenyeret és cirkuszt akarnak. Csak a legravaszabb politikusok tudják kihasználni ezen szituáció előnyeit...

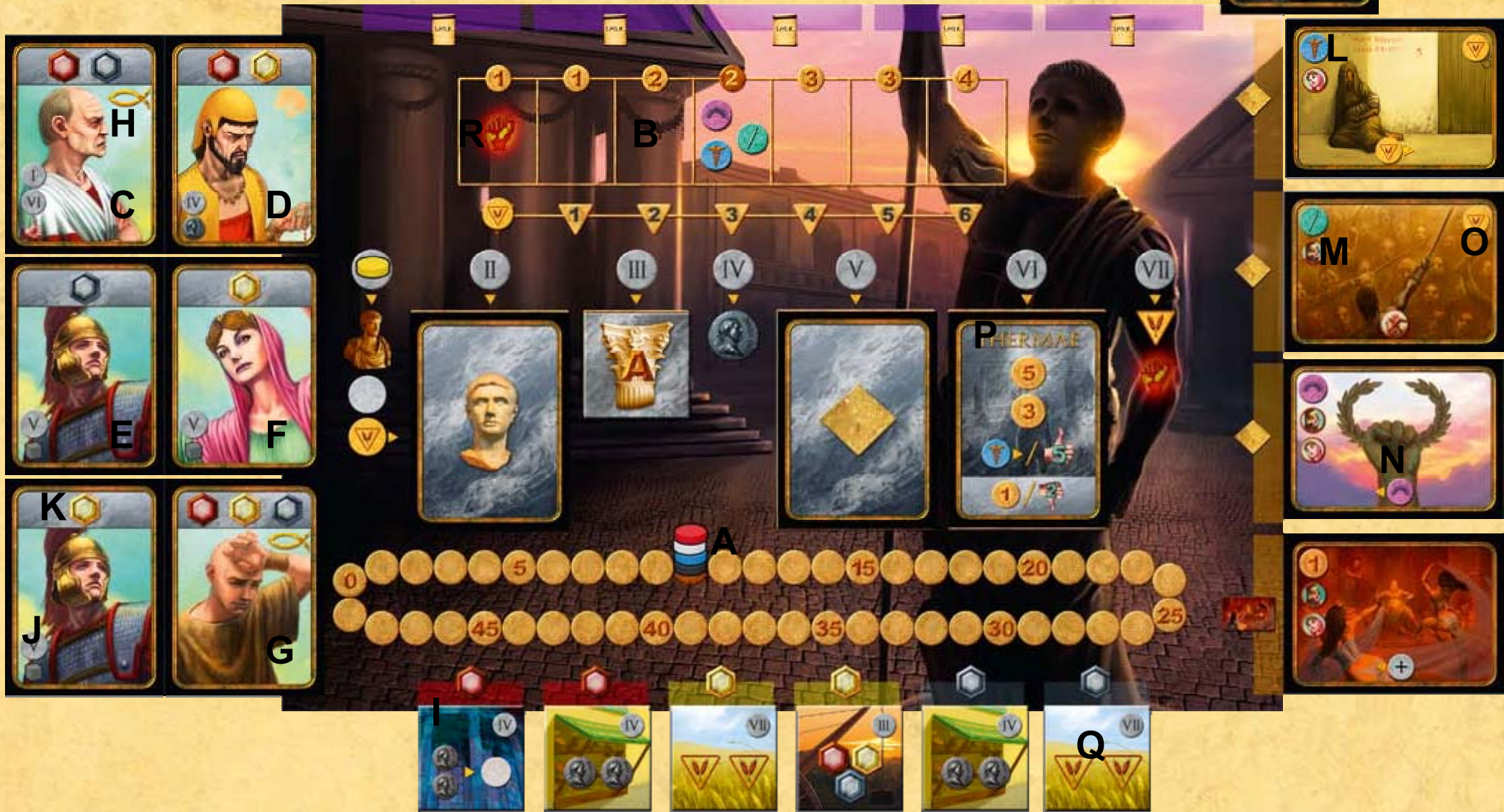
A játék célja

A játékosok a római szenátorok bőrébe bújnak, hogy dicsőséget szerezzenek. Arra használják vagyonukat és kapcsolataikat, hogy nagy műveket hozzanak létre és megoldják a köztársaság politikai problémáit. A játék végén az a játékos nyer és átveszi Róma vezetését, akinek a legtöbb dicsőség pontja van.

Előkészületek

Tanács: Az első játék megkezdése előtt a következő lapon található A játék alapjai részt olvassátok el. Megjegyzés: ez a szabály a 4 személyes verziót írja le. A 3 játékos esetére ezen kis röplap végén találtok pontosításokat.

- A táblát tegyék a játéktérlet közepére. Az Ecclesia kártyának a játék végén van szerepe, tegyék a tábla mellé.
- Az Épületlapkákat válogassátok szét betűk szerint (A, B és C), és csoportonként keverjék össze. Majd egy pakliba téve őket tegyék arccal lefelé őket a táblára, a C lapkákat először, majd a B-t és végül az A-t. Az első 6 „A” lapkát képpel felfelé tegyék a tábla alá, a színezett helyekre.
- A Hanyatlás eseménykártyát a tábla jobb oldala mellé, az alul jelölt rész mellé tegyék. A többi Eseménykártyát megkeverve, arccal lefelé, egy pakliba a táblára tegyék. Még három eseménykártyát húzzunk, és tegyük a tábla mellé, a Hanyatláslap fölé.
- A Nagy Mű kártyákat keverjük meg, és egy pakliba tegyük, arccal felfelé a táblára. A legelsőket vegyük ki a játékból. (Az összes játékos tudja-tudhatja, hogy melyik Nagy Művet nem lehet megépíteni a játék során.) A következő kártya, ami láthatóvá válik, mutatja azt a Nagy Művet, amit az első fordulóban lehet megépíteni.
- Három Köztársaságkorongot (egyet minden típusból) tegyetek a tábla Köztársaságlétra részének a közepére. Ők lesznek a jelölők. A többi Köztársaságkorongot a játéktábla közelében kell tenni. Az éhínségjelzőt a létra első mezőjére tegyék.
- Minden játékos húz egyet vakon a 4 Bevétellapkából (I-től IV-ig számozott) és megkapja az ugyanilyen számú Karakterkártyákat. Minden játékos titokban négy karaktert kiválaszt közülük, és arccal lefelé maga elé teszi őket. Miután minden játékos kiválasztotta a lapjait, mindenki egyszerre megfordítja a 4 karakterlapját. Az összes többi Karakterkártyát össze kell keverni, és arccal lefelé egy pakliba a táblára tenni. A pakli felső 6 lapját fel kell húzni, és képpel felfelé a tábla bal oldala mellé kell helyezni.
- Minden játékos kap egy paravánt, egy színből az összes kockát és 3 dénárt **plusz 1 dénárt kereskedőnként**, azután a jelzőjét a Dicsőség útja 10-es mezőjére teszi. A megmaradt pénzt összegyűjtve a tábla mellé kupacokba helyezük. *Megjegyzés: A paraván arra szolgál, hogy a játékosok elrejtessék a pénzüket és a Köztársaságkorongjaikat. Az összes többi játék tartozéknak a játék folyamán végig láthatónak kell maradnia.*
- A körszámlálót a tábla „I” jelölt körébe tegyük. Az a játékos lesz az Első Konzul, aki az „I” bevételaport húzta.



A játék alapjai

A játékosok a játék során felveszik a Szenátorok szerepét, és a Dicsőség Útja mentén haladnak (A).

Folyamatosan figyelniük kell a helyzetet Rómában: a *Köztársaságlétra* (B) mutatja az emberek aktuális elégedettségi helyzetét az egyes dolgokban: Polgári Szellem (lila jelző), Egészség (kék jelző), Szabadidő (zöld jelző) és Éhínség (sárga jelző). A *Köztársaságjelzők* folyamatosan mozognak a krízis (bal oldal) és ideális (jobb oldal) között, míg az Éhínségjelző a 0-n kezd (balszél) és jobbra mozog, ahogy az éhínség rosszabbodik. A játék végén a *Köztársaságkorongok*, a korong helyzetétől függően adnak pontokat a játékosoknak. A játék során az éhínség azon játékosoktól vesz el pontot, akik nem tudnak elég kenyeret adni a plebejusoknak (akik a Római állampolgárok döntő részét adják).

A játékosok segítségére vannak a következő karakterek: Szenátorok (C), Kereskedők (D), Légiósok (E), Veszta Szüzek (F) és a Rabszolgák (G), valamint egy keleti különös vallás néhány beavatottja, a Keresztények, akiket egy hal jelkép jelöl (H). Minden fordulóban a karakterek segítik a játékosokat az épületek vásárlásában. (I). Ráadásul minden karakternek (kivéve a Rabszolgát) van egy egyedi képessége (J) amit használhat a forduló során, ha a karaktert nem használták fel épületvásárlásra.

A játék minden fordulója egy olyan időszakot képvisel, amiben egy-egy Nagy Mű létrehozása a cél, és ez 7 fázisra van osztva:

I) Első Konzul: a játékosok választják meg a forduló Első Konzulját. Ezt a Szenátorok szavazatával (számával) tehetik és még dénárt is költhetnek plusz szavazatra, ha úgy akarják. Az Első Konzul különleges jogokat használhat a forduló során.

II) Erősítés: minden játékos egy új karakterrel erősít azok közül, amik a tábla bal oldalánál láthatóak.

III) Épületek: a játékosok épületeket vehetnek azok közül, amik eladásra vannak felajánlva. Ehhez felhasználják a színes hatszögeket (K), amik a karakterlapjainkon vannak. Minden karaktert, amit felhasználtak épületvásárlásra, el kell oldalra fordítani, hogy emlékeztessen arra, hogy az ő képességeiket nem használhatjuk fel a forduló során. A megvett épületek a játékosoknak különböző hasznot hoznak (dicsőség, pénz, korongok, stb.) amit vagy azonnal használhatnak vagy minden fordulóban.

IV) Jövedelem: a játékosok megkapják a jövedelmüket. Ha a játékosnak van kereskedője, és az nincs elfordítva, akkor többet kap.

V) Események: azon Veszta Szüzeknek és a Légiósainak köszönhetően, amik nincsenek elfordítva, a játékosok együttesen harcolhatnak azon fenyegetések ellen, amik Róma biztonságát veszélyeztetik. Minden fordulóban négy esemény kerül játékba, amiből kettő bekövetkezik, és kettőt meg tudnak akadályozni. Az események egyike teljesen ki fog kerülni a játékból.

Különbő elemek vannak minden Eseménykártyán:

- Politikai tendencia (L): mutatja azt a *Köztársaságkorong* típust, amit megszerezhet az a játékos, aki harcol ezen esemény ellen.
- Légiós/Veszta Szűz (M): mutatja azt a karaktertípust (akár mindkettő lehet), aki meg tudja akadályozni ezt az eseményt.
- Negatív hatás (N): jelzi az esemény következményét, ha azt nem akadályozzák meg. Egy esemény általában vagy a *Köztársaságlétrára*, vagy a játékosok területére hat negatívan.
- Éhínség (O): bizonyos események éhínség jelet hordoznak. Ezek a játék során az éhínség szintjére lesznek hatással.

VI) Nagy Művek: minden fordulóban egy Nagy Művet (P) közösen létrehozhatnak azok a játékosok, akik szeretnék azt megépíteni. Ehhez a játékosok szavazásra használják a még el nem fordított Szenátorokat, és lehet dénárokat is felhasználni a nagyobb szavazatszámhoz. Azok, akik nem akarnak részt venni a projektben, dicsőséget nyerhetnek a plebejusoknak való adományozással. A Nagy Műért dicsőség járhat, és pozitív hatással van a *Köztársaságlétra* korongjaira.

VII) Éhínség és Krízis: e fázis alatt a játékosoknak táplálniuk kell Róma lakosságát, felhasználva a mezőiket (Q). Azok a játékosok, akik nem tudják ellátni az embereiket, dicsőséget vesztenek. Végül, ha a *Köztársaságkorongok* a krízis-zónában vannak (R), akkor a válság van, ami alatt a játékosoknak be kell bizonyítaniuk az embereknek, hogy a nagyobb jóért dolgoznak vagy vesztenek a dicsőségükből.

Öt forduló után a játéknak vége, és a játékosoknak lehetőségük nyílik a keresztény karaktereik értékét megtapasztalni, és felszabadítani a rabszolgáikat. A játékosok értékelik *Köztársaságkorongjaikat*, amik annyi dicsőségpontot érnek, amennyit a megfelelő jelölő mutat a *Köztársaságlétrán*. A legtöbb pontot szerző játékos nyeri a játékot...

Jelek



Polgári Szellem



Egészség



Szabadidő



Köztársaság



Éhínség



Keresztény

A játék menete

A játékfordulók

A játék 5 fordulóból áll. Egy forduló 7 fázisból tevődik össze. Minden fázis után a körszámlálót az Első Konzul eggyel tovább mozgatja.

I – Első Konzul

1) Választás

Az előző forduló Első Konzulja felajánl szavazatokat, hogy az új fordulóban is ő legyen az Első Konzul. Minden a játékos előtt arccal felfelé lévő Szenátor egy szavazatnak számít. Valamint a Szenátorok mellé fizethet annyi dénárt, amennyit akar. Egy dénár egy szavazatnak számít.

A többi játékos, az óramutató járásának megfelelően vagy passzol, vagy magasabb szavazatszámot ajánl (Szenátorok + dénárok), mint az addigi legmagasabb. Amikor minden játékos megszólalt egyszer, akkor, aki a legmagasabb ajánlatot tette, az lesz az új Első Konzul. Befizeti a szavazatként felajánlott dénárokat a talonba (a többi játékosnak nem kell fizetnie semmit) és ő lesz az új Első Konzul.

2) Köztársaság

Az Első Konzul kap egy olyan Köztársaságkorongot a talonból, amelyet szeretne, és a paravánja mögé teszi.

Megjegyzés: meg kell mutatni a korong színét a többi játékosnak.

3) Éhínség

Az éhínségjelzőt az Első Konzul annyi mezővel mozgatja jobbra, amennyi éhínségjel összesen található az épp játékban levő négy eseménykártyán.

Megjegyzés: a jelzőt a jobb oldal utolsó mezőjén túl nem lehet vinni. (6 pont).

II - Erősítés

Az Első Konzullal kezdve és az óramutató járása szerint haladva, minden játékos **választ egy Karakterkártyát** azokból, amik képpel felfelé fordítva tábla bal oldala mellett vannak, és maga elé teszi. Amint minden játékos választott, a megmaradt lapokat **Karakterkártyapakli** aljára tesszük vissza.

III - Épületek

Megjegyzés: a különböző épületek hatásának leírása a szabály végén található meg.

Az első épület:

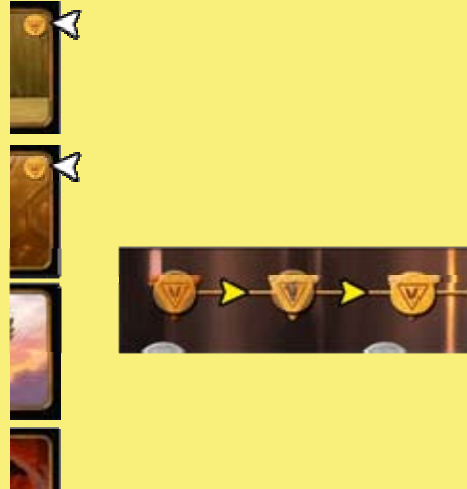
Az Első Konzul választ egyet a hat **Épületlapkából** és felajánlja megvételre. Az **értékesítési szín** (piros, sárga vagy szürke) a lapka tábla szélén elfoglalt pozíciója határozza meg, és csak az a Karakter, akin rajta van ez a szín, tudja megvenni az épületet. Az **értékesítési szín** meghatározza, hogy mely Karakterek vehetik meg az épületet.

Az a játékos, aki az **Első Konzul után következik az óramutató járása szerint**, az kezd és vagy passzol, vagy ajánlatot tesz az épület megvételére. Az ajánlott összeg azon karakterek számával egyezik meg, amiken szerepel a megfelelő színű hatszög és a játékos arra szánja, hogy „elköltsé” (lásd alább).

Az óramutató járása szerint, és az **Első Konzullal befejezve**, mindenki egyszer ajánlhat vagy passzol.

Megjegyzés: Ha mindenki passzol, akkor az épületet kidobjuk.

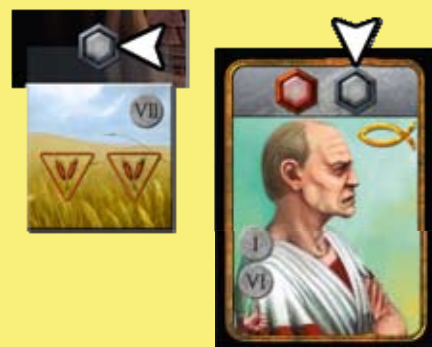
Első Konzul: Kék, aki az "I" lapkát húzta, kezdi a játékot, mint Első Konzul. Van 2 Szenátora és 3 szavazatot ajánl meg, a Piros passzol, ahogy a Fehér is, Fekete, akinek 1 Szenátora van, 4 szavazatot ajánl fel, így ebben a fordulóban ő lesz az Első Konzul. Befizet 3 dénárt a talonba (3 dénár + 1 Szenátor = 4 szavazat) és kap 1 Köztársaság korongot (amelyet szeretne).



Éhínség: Fekete, mint Első konzul, mozgatja az Éhínségjelzőt. A 4 játékban levő eseménykártyán, 2 éhínségjel van (a kártya jobb felső sarkában). Az Éhínségjelző ezért 2 mezőnyit mozog jobbra.



Erősítés: Fekete, aki most az Első Konzul kezd. Egy Rabszolgát választ, Kék egy Légióst vesz el, a Piros egy Szenátort, és a Fehér egy Vesztá Szüzet. A két megmaradt lapot a Karakterkártyapakli alá tesszük.



Épületek: Fekete, aki az Első Konzul, egy Szántóföldet választ eladásra. Mivel ez a Szántóföld a szürke zónában volt, ezért csak ezzel a színnel lehet megvásárolni. Kék 2 szürkét ajánl, Piros passzol, Fehér 3 szürkét ajánl fel, a Fekete úgy dönt, hogy passzol. Fehér megkapja a szántóföldet, amit maga elé tesz.

Az a játékos, aki a legjobb ajánlatot tette, megkapja az épületet, és maga elé teszi. Kifizeti az összeget a megfelelő számú olyan Karakterkártya elforgatásával, amin szerepel az értékesítési szín.

Megjegyzés: az összes így elfordított Karakter a forduló hátralévő részében már nem használható sem vásárlásra, sem a speciális tulajdonságaik (lásd alább).

Későbbi épületek:

Az a játékos, aki a legutóbbi épületet megvette, az választ egy új **Épületlapkát** eladásra. Az óramutató járásának megfelelően jönnek a játékosok, **a lapkahúzó után következő játékkal kezdve**, hogy vagy ajánlatot tegyenek vagy passzoljanak.

Ezt addig folytatjuk így, amíg az **5. Épületlapkát** is fel nem csapjuk eladásra. A megmaradt lapka kikerül a játékból és a következő fázis jön.

IV - Jövedelem

Az Első Konzullal kezdve, majd az óramutató járásának megfelelően a többi játékos megkapja a jövedelmét a talonból és felhasználják azokat az épületeiket, amik a hatásuk a IV. fázisban fejtik ki.

Megjegyzés: minden játékos kezdőlapkája 3 dénárt ér minden jövedelemfázis alatt.

Valamint minden **Kereskedőkártya**, ami arccal felfelé a játékos előtt van és nincs elfordítva, **1 dénárt** ér a tulajdonosának (megkapja a talonból).

V - Események

Megjegyzés: a különböző események hatásának leírása az "Események" lapon található.

1) Elhelyezés

Minden játékos a saját színes kockájából egyet-egyet tesz minden arccal felfele levő **Veszta Szűz** és **Légiós** karakterére, amelyik nincs elfordítva.

Az Első konzullal kezdve, majd az óramutató járásának megfelelően, minden játékosnak tennie kell egy kockát az egyik játékban levő eseménykártyára. Ezt úgy kell tenniük, hogy figyelembe kell venniük az **Eseménykártyán** a karaktertípus jelet: a Veszta Szűz kockát csak olyan lapra lehet tenni, amin a Veszta Szűz jele van, és a Légiós kockát csak olyan kártyára, amin a légiós jele van.

A játékosok addig jönnek sorban, míg az összes kockájuk el nem fogy.

Megjegyzés: lehetséges az is, hogy egy játékos, akinek sokkal több kockája van, mint a többieknek, a többiek után egy egész sor kockát letesz.

2) Köztársaságkorongok szerzése

Az első 3 Esemény mindegyikén az a játékos, akinek a legtöbb kockája van az adott eseménylapon, nyer 1 **Köztársaságkorongot** a kártya által meghatározott színben. Ha több játékosnak van ugyanannyi kockája az első helyen, akkor ők mindannyian kapnak 1 **Köztársaságkorongot**.

Megjegyzés: Ha egy adott lapra senki nem tett egy kockát sem, akkor senki nem kapja meg az adott Eseményért járó korongot.

A Hanyatláslapon amelyik játékosnak a legtöbb kockája van, az 1 dicsőségpontot kap.



Épületek: Fehérnek, hogy kifizesse a Szántóföldet, el kell fordítania 3 szürke hatszöges karakterét. Úgy dönt, hogy 1 Rabszolgát és 2 Kereskedőt fordít el a karakterei közül. Ezután egy új épületet választ ki eladásra (és ő tesz majd az utoljára ajánlatot).

Jövedelem: - Fekete kap 5 dénárt (Bevétel + Piaci bódé).

- Kék is 5 dénárt kap (Bevétel + 2 el nem forgatott Kereskedő lap).

- Piros 3 dénárt kap (Bevétel) és úgy dönt, hogy használja a Magán Templomát. Elkölt 2 dénárt, hogy kapjon egy Köztársaság korongot (amilyen színűt szeretne).

- Fehér 5 dénárt kap (Bevétel + Piaci bódé). A Kereskedőt, a fentebbi példában használta így nem hoznak neki bevételt – hisz el vannak forgatva.



1) A játékosok az álló Veszta Szűzeikre és Légiósaikra tesznek egy-egy kockát. A Fehér, aki az összes karakterét felhasználta, a fázis ezen részében semmit sem tud csinálni. Fekete kezdi a pakolást, az egyetlen kockáját a Hanyatlásra teszi. Kék is tesz egy kockát erre a lapra. Piros 1 kockát tesz (amit egy Veszta Szűzről kell elvennie) az Éhínségre. Feketének nincs több kockája, így a Kék jön, az utolsó Légiós kockáját a Lázadásra teszi. Végül Piros az utolsó Légiós kockáját a Hanyatlásra teszi.

2) Korongok: Piros van többségben az Éhínségen, ezért kap egy Egészségkorongot. Kék egy Szabadidőkorongot szerez, mert a Lázadáson van többségben. A Birodalom Kultusz korongját nem kapja meg senki. Végül Piros, Kék és Fekete is kap 1 dicsőségpontot, mert mindannyiuknak ugyanannyi kockája van a Hanyatláson.

3) Események hatásai

Nem számít, hogy mennyi kocka van téve a kártyákra, két esemény mindenképp bekövetkezik és két esemény pedig nem. Az a két esemény, amin a legtöbb kocka van (színtől függetlenül), azt sikerül megelőzni és nincs hatása ebben a fordulóban. A másik két esemény megtörténik (lásd «Események» játékos segítő) és a hatásukat végre kell hajtani, a fentebb levő esemény történik meg először.

Ha az események közül többön ugyanannyi kocka van, akkor az Első konzul dönti el, hogy melyik eseményt sikerül megakadályozni és melyik történik meg.

4) Egy hatás megváltoztatása

A két megakadályozott esemény közül, amin több kocka van az teljesen sikerült megelőzni, és végleg távozik a játékból. Ha a két eseményen ugyanannyi kocka van, akkor az Első Konzul dönti el, hogy melyik távozzon a játékból.

Kivétel: A Hanyatlás folyamatos gond Rómában és nem lehet eltávolítani a játékból. Abban az esetben, ha a Hanyatláslap az az esemény, amit el kellene távolítani, akkor a másik megelőzőtt eseménylapot kell kidobni helyette.

Néhány esemény a negatív hatását a játékosok területére fejti ki. (Például, Fosztogatás arra kényszeríti a játékosokat, hogy kivegyék az árusítóbódéjukat a játékból.) Amikor egy eseményt eltávolítunk a játékból, a negatív hatása megszűnik, és a játékosok érintett lapkái és kártyái újra arccal felfelé fordulnak a játékosok területén. Ezek a lapkák és kártyák innentől fogva újra működnek.

Megjegyzés: lásd az "Események" játékos segítő a további negatív hatások leírásához.

Húzzunk egy új eseménylapot a pakliból és tegyük az eseménysor üres helyére. A játékosok visszakapják a kockáikat.

VI – Nagy Művek

Megjegyzés: a különböző Nagy művek hatásának leírása az "Nagy Művek" lapon található.

Ezen fázis során a játékosok közösen létrehozzák azt a Nagy Művet, ami a pakli tetején van, bár dönthetnek úgyis, hogy nem vesznek részt a projektben, inkább népszerűsítik maguk a plebejusok körében. Mindkét esetben, minden arccal felfelé lévő és el nem fordított Szenátor a játékos területén egy szavazatot ér, és minden betett dénár is egy szavazatot ér.

A Nagy Mű képpel felfelé a tábla tetejére kerül (az előbukkanó új Nagy Mű a következő fordulóban készíthető el). Minden játékos, ha akar, tehet dénárt a kezébe a sajátjából. Minden játékos az öklét maga elé nyújtja úgy, hogy a hüvelykujja vízszintesen legyen. Majd egyszerre minden játékos megfordítja az öklét: felfelé a hüvelykujját, ha a nagy Művet akarja építeni, vagy lefelé ha a plebejusokat támogatná.

1) Plebejusok

Minden **2 szavazat után** (Szenátor + dénár), a játékos kap **1 dicsőségpontot**. A felajánlott dénárt be kell fizetni a talonba.

2) Nagy Mű

A játékosok megkapják a pontjaikat és lehetséges, hogy mozgatják a jelzőket a köztársaságlétrán, a "Nagy Mű" tulajdonságainak függvényében. **Minden dénár, amit a játékosok felhasználtak a talonba kerül.**

A Nagy Mű most már arccal lefelé fordul.



3) **Hatás: Hanyatlást, amin 3 kocka van, megakadályozták.** Az Éhínségen és a Lázadáson egy-egy kocka van, így a Feketének, aki az Első konzul, kell választania. Neki vannak rabszolgái, ezért úgy dönt, hogy a Lázadást akadályozzák meg. Így az Éhínség hatása jön létre (Az Éhínségjelző 1 mezővel jobbra tolódik) és persze a Birodalom Kultuszé (a Polgári Szellem jelzőt egy mezővel balra kell mozgatni).

4) **Eltávolítás: A Hanyatlást, amin a legtöbb kocka van, nem lehet kivenni a játékból, mert ez egy eltávolíthatatlan esemény, így a Lázadást kell (mert ő volt a másik megakadályozott Esemény) helyette. Végül egy új eseménykártyát kell tenni a Lázadás helyére.**



Nagy Művek: a Közfürdőlapot a tábla tetejéhez tesszük, így a következő Nagy Mű is előtűnik a játékosoknak. A játékosok a Közfürdő megépítéséről szavaznak. Kék a hüvelykujját lefelé tartja, és nem használ el dénárt. Van 2 használható Szenátorra, így 2 szavazata, amiért egy dicsőség pontot kap.

Pirosnak, aki 3 dénárt tesz be, és még van 1 elérhető Szenátora is, 4 szavazata van, akárcsak a Fehérnek (4 dénár). Fekete 1 dénárt tett fel, de a Szenátorai el vannak forgatva, így csak 1 szavazata van.

Piros és a Fehér egyformán 5 dicsőségpontot nyer. Fekete (aki a harmadik helyen van) nem kap semmit. Összességében a Nagy Mű 9 szavazatot kapott, így az egészségjelzőt 1 mezővel jobbra kell mozgatni. Csak egy szavazat kellett volna még, hogy 2 mezőnyit mozogjon.

A Közfürdőlapot arccal lefelé fordítjuk.

VII - Éhínség & Krízis

1) Éhínség

Az éhínségkorongnak a Köztársaságlétrán látható helye mutatja az éhínség aktuális szintjét.

Minden játékos annyi dicsőségpontot veszít, amennyi az éhínség szintje, csökkentve a játékos területén látható Szántóföldenként 2 ponttal.

Megjegyzés:

- A játékosoknak nem lehet 0-nál kevesebb dicsőségpontja.
- Ha a játékosnak van elég Szántóföldje ahhoz, hogy az éhínség szintje fölé menjen, akkor sem nyer dicsőségpontot.

2) Krízis

Ha egy **Köztársaságjelző** (Egészség, Polgári Szellem vagy Szabadidő) a Válságzónába kerül, akkor olyan típusú politikai krízis jön létre.

Az összes játékosnak meg kell mutatnia az adott színnek megfelelő **Köztársaságkorongjait**:

- Azon játékos vagy játékosok, akinek a **legtöbb korongja** van, azonnal **kap 3 dicsőségpontot** (az emberek nem teszik felelőssé a krízisért – éppen ellenkezőleg).
- Azon játékos vagy játékosok, **akinek a legkevesebb korongja** van, azonnal **veszít 3 dicsőségpontot** (az emberek őt teszik felelőssé a krízisért).

A játékosok ezután visszateszik a korongjaikat a paravánjuk mögé.

A forduló vége

- 6 új **Karakterlapot** teszünk a tábla mellé.
- 6 új épületet teszünk a tábla alján levő építési zónába.
- A karakterek, amik a forduló során elfordultak, visszafordulnak.
- A fázis jelzőt "I"-re tesszük ismét.

A játék vége

A játéknak az ötödik forduló után van vége. A hatodik Nagy Mű (Ecclesia) is megvalósul, a következő hatásokkal:

• Kereszténység eljövetele

Minden keresztény karakter (hallal jelölt), ami arccal felfelé van (még ha el is van fordítva) a játékos területén **2 dicsőségpontot** ér a játékosnak.

• Rabszolgák felszabadítása

A játékosok felszabadíthatják az arccal felfelé lévő rabszolgáikat (még ha azok el is vannak fordítva), ha fizetnek **2 dénárt rabszolgáinként**. Minden felszabadított rabszolga **3 dicsőségpontot** hoz a játékosának.

• Politikai eredmény

A játékosok felfedik a **Köztársaságkorongjaikat**. A megfelelő jelző pozíciója a Köztársaságlétrán, megadja a dicsőségpontok számát, amit minden adott korong után megkap a játékos.

Megjegyzés: a megmaradt pénzért nem jár dicsőségpont.

Az a játékos, aki a legmesszebb jutott a Dicsőség Útján, az uralja Rómát és nyeri a játékot. Ha holtverseny van az első helyen, akkor ők mind győztesek. Ők osztják Róma végétét jóban, rosszban!



Éhínség: az Éhínségjelző a "3"-on áll. Emiatt minden játékos 3 dicsőségpontot veszít, de a Fehérnek van egy Szántóföld-lapkája és emiatt 2-vel csökkenti ez az összeget. A Fehér 1 dicsőségpontot veszít.



Krízis: a játék negyedik fordulójában egy Polgári Szellem válság alakul ki (a Polgári Szellem jelző a létra bal szélére kerül). Az összes játékosnak meg kell mutatnia a Polgári Szellem korongjait. Kéknek 4 korongja van, Fehérnek és Pirosnak 2-2, Feketének 1: Kék nyer 3 dicsőségpontot, a Fekete pedig veszít 3-t. Ha a Polgári Szellem jelző a következő fordulóban is ugyanitt lesz, akkor egy másik Polgári Szellem válság fog bekövetkezni.



A játék vége: Pirosnak 3 keresztény karaktere van, ezért kap 6 dicsőségpontot. Fizet 2 dénárt mindkét Rabszolgája után és ezért is kap 6 pontot. Végezetül kiszámolja a jelzői értékét, a Köztársaságlétrán levő megfelelő jelölők helyzete alapján Van 8 Egészségkorongja (3 pont jár korongonként), 5 Szabadidőkorongja (3 pont jár korongonként) és 3 Polgári Szellem korongja (1 pont jár korongonként).

3 játékos

A 3 játékos verzió pontosan úgy zajlik le, mint 4 játékos esetén, de a következő módosításokkal:

- Az előkészületek során a játékosok 4 helyett 6 Karakterkártyát választanak a kártyacsomagjuktól.
- Minden II fázisban a játékosok 5 Karakterlapból (a 6 helyett) választanak 1-et.
- Minden III fázisban a játékosok 4 épületet vehetnek meg az 5 helyett. Így ennek következményeként az utolsó 2 épület kerül ki mindig a játékból.

Épületek



Árusítóbódé: minden *Árusítóbódé*, ami a játékos tulajdonában van, 2 dénárt hoz a IV fázisban (Jövedelem).



Szántóföld: minden szántóföld, ami a játékosnál van, kettővel csökkenti azon pontok számát, amit a VII. fázisban vesztené a játékos (Éhínség és Krisis).



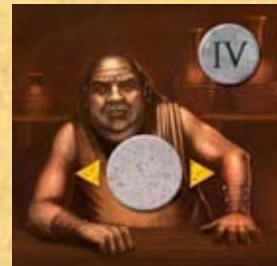
Magán templom: minden IV. fázisban (Jövedelem), akinek van Magán temploma, az befizethet 2 dénárt, hogy szerezzen egy neki tetsző Köztársaságkorongot.



Insula*: amikor a játékos megszerzi az *Insulalapkát*, akkor azonnal el is dobja, és kap 2 Köztársaságkorongot, amit betesz a paraványa mögé.



Daru: amikor a játékos megszerzi *Darulapkát*, akkor azonnal el is dobja, és cserébe kap egy *Darukártyát*, amit elfordítva maga elé tesz, a Karakterei közé. A következő fordulótól használhatja majd, mint egy *Karakterlapot* a III. fázisban (Épületek). *Megjegyzés: a darura hathat az Árvíz eseménylap.*



Kocsmá: a IV. fázis (Jövedelem) alatt, a kocsmá tulajdonosa egy általa választott Köztársaságjelzőt elmozgathat 1 lépéssel. De nem mozgathatja azt a jelzőt, amit egy másik Kocsmá tulajdonos már mozgatott az adott fázisban. A Kocsmát lehet arra is használni, hogy egy köztársaságjelzőt a legmagasabb vagy legalacsonyabb értéken blokkoljuk.

*különálló ház vagy házcsoporthoz, udvar és melléképületek nélkül, melyet minden más épülettől utcácskák választottak el; gyakran így nevezték a magában álló bérházakat is ellentétben a domusszal, melyben csak maga a tulajdonos lakott családjával; sőt az egyes bérbe adott lakásnak is ez volt a neve. A bérlőkre rabszolga (*insularius*) ügyelt fel és szedte be tőlük a házbért.



Diadalív: amikor a játékos megszerzi ezt a lapkát, akkor azonnal el is dobja, és kap 6 dicsőségpontot.



Szobor: amikor a játékos megszerzi az *Szoborlapkát*, akkor azonnal el is dobja, és kap 4 dicsőségpontot.



Bank: amikor a játékos megszerzi az *Banklapkát*, akkor azonnal el is dobja és kap 5 dénárt a talonból.

Események



Járvány: az egészségjelölőt eggyel balra mozgatja.



Kítörés: a szabadidőjelölőt eggyel balra mozgatja.



Birodalom kultusz: a Polgári Szellem jelölőt egy mezővel balra mozgatja.



Éhínség: az éhínségjelzőt eggyel jobbra mozgatja.



Keresztényüldözés: minden játékos egy keresztény Karakterét arccal lefelé forgatja. Ezek a Karakterek, amíg az esemény a játékban van, nem csinálnak semmit. Amint ez az esemény kikerül a játékból, az érintett Karakterek visszafordulnak, arccal felfelé.

Kivétel: ha a Szenátustisztogatás (vagy a Rabszolgázadás) látható, akkor a keresztény Szenátorokat (vagy keresztény Rabszolgákat) a Keresztény üldözés lap játékból való kikerülése után is lefordítva kell maradniuk.



Szenátustisztogatás: minden játékos egy Szenátorkártyáját arccal lefelé fordítja. Ezen Karakterek, amíg az esemény a játékban van, nem csinálnak semmit. Amint ez az esemény kikerül a játékból, az érintett Karakterek visszafordulnak, arccal felfelé.

Kivétel: ha a Keresztényüldözés látható, akkor a keresztény Szenátoroknak lefordítva kell maradniuk a Szenátus tisztogatás lap eldobása után is.



Árvíz: minden játékos az épületlapkáiból egyet (beleértve a Darut is) arccal lefelé fordít. Ezen épületek hatása, amíg az esemény a játékban van, nem érvényesül. Amint ez az esemény kikerül a játékból, az érintett épületek visszafordulnak, arccal felfelé.

Kivétel: ha a Fosztogatás látható, akkor az Árúsítóbódé lefordítva marad az Árvízlap kidobása után is.

Megjegyzés: a játékosok kezdő bevételét nem érinti az Árvíz.



Rabszolgázadás: minden játékos egy Rabszolga karakterét arccal lefelé fordítja. Ezen Karakterek, amíg az esemény a játékban van, nem csinálnak semmit. Amint ez az esemény kikerül a játékból, az érintett Karakterek visszafordulnak, arccal felfelé.

Kivétel: ha a Keresztényüldözés látható, akkor a keresztény Rabszolgáknak lefordítva kell maradniuk a Rabszolgázadás-lap eldobása után is.



Fosztogatás: minden játékos az Árúsítóbódélapkáiból egyet arccal lefelé fordít. Ezen épületek hatása, amíg az esemény a játékban van, nem érvényesül. Amint ez az esemény kikerül a játékból, az érintett Árúsítóbódék visszafordulnak, arccal felfelé.

Kivétel: ha az Árvíz látható, akkor az Árúsítóbódé lefordítva marad, még ha a Fosztogatás ki is került a játékból.



Hanyatlás: azon jelző (vagy jelzők), ami a Köztársaságsáv jobb oldalától a legmesszebb van, 1 mezőt mozog balra.

Megjegyzés:

- Az Éhínség nem mozog ezen Esemény hatására.

- Lehet, hogy mindhárom jelző (Polgári Szellem, Egészség és Szabadidő) érintett. Ebben az esetben mindegyik lentebb kerül a létrán.

Nagy művek

A hat Nagy Műből egyet a játék kezdetekor ki kell szedni, ezt sosem hozzák létre. Az egyház (Ecclesia – nincs itt bemutatva) egyedül álló Nagy Mű: a játék végén automatikusan létrejön.

Megjegyzés: az Egyház esetén kívül, mindig van lehetőségük a játékosoknak, hogy a Nagy Mű elkészítése helyett a Plebejusoknak adjanak ajándékot, (hüvelykujj lefele mutat). Ebben az esetben 1 dicsőségpontot szereznek 2 szavazatonként (Szenátorok + dénárók).



Pantheon: az a játékos, akinek a legtöbb szavazata van, szerez 10 dicsőségpontot. A második 6 pontot, míg a harmadik 2 pontot szerez. Döntetlen esetén, minden azonos szavazattal álló játékos megkapja a helyezésért járó pontot.



Templom: minden játékos, akinek 8 szavazata van, szerez 10 dicsőségpontot. Minden játékos, akinek 5 szavazat van, nyer 6 dicsőségpontot.



Magtár: az a játékos, akinek a legtöbb szavazata van, 5 dicsőségpontot szerez. A második 3 pontot szerez. Döntetlen esetén, minden azonos szavazattal álló játékos megkapja a helyezésért járó pontot.

Éhínség: az összes olyan játékos szavazatát össze kell adni, aki a Magtár megvalósulása mellett szavazott. Az Éhínségjelölőt 4 szavazatonként 1 mezővel lentebb kell mozgatni.



Közfürdő: az a játékos, akinek a legtöbb szavazata van, 5 dicsőségpontot szerez. A második 3 pontot szerez. Döntetlen esetén, minden azonos szavazattal álló játékos megkapja a helyezésért járó pontot.

Egészség: az összes olyan játékos szavazatát össze kell adni, aki a Közfürdő megvalósulása mellett szavazott. Az Egészség jelölőt 5 szavazatonként 1 mezővel jobbra kell mozgatni.



Colosseum: az a játékos, akinek a legtöbb szavazata van, 5 dicsőségpontot szerez. A második 3 pontot szerez. Döntetlen esetén, minden azonos szavazattal álló játékos megkapja a helyezésért járó pontot.

Szabadidő: az összes olyan játékos szavazatát össze kell adni, aki a Colosseum megvalósulása mellett szavazott. A Szabadidőjelölőt 5 szavazatonként 1 mezővel jobbra kell mozgatni.



Szenátus: az a játékos, akinek a legtöbb szavazata van, 5 dicsőségpontot szerez. A második 3 pontot szerez. Döntetlen esetén, minden azonos szavazattal álló játékos megkapja a helyezésért járó pontot.

Polgári Szellem: az összes olyan játékos szavazatát össze kell adni, aki a Szenátus megvalósulása mellett szavazott. A Polgári Szellem jelölőt 5 szavazatonként 1 mezővel jobbra kell mozgatni.