

SYLLA

Een spel van Dominique Ehrhard – Illustraties door Arnaud Demaegd – Ontwerp door Cyril Demaegd
FAQ, forum en variant voor 2 spelers: <http://www.ystari.com>

Dankwoord

De ontwikkeling van Sylla heeft enorm lang geduurd en was bijzonder pijnlijk; verschillende thema's kwamen in aanmerking, complexe en minder ingewikkelde mechanismes werden overwogen en er waren oneindig veel wijzigingen om dit spel perfect in evenwicht te brengen. Daarom zou ik de volgende mensen hartelijk willen bedanken voor hun geduld en goede raad: Pascale, Thomas, Guillaume, Michel, Meneer Phal, Dokter Mops, Eric, Gérard, Josianne, Jean, Violaine en natuurlijk Cyril en de hele Ystari ploeg (Thomas, Nath, Renaud, Dom, Thomas en William) die oneindig veel slapeloze nachten opofferden om van Sylla een beter spel te maken.

Inhoud

- 1 Rome spelbord
- 40 tegels (32 X Gebouwen, 4 X Inkomsten, 4 X 50 punten)
- Ongeveer 40 kubussen en 4 fiches in vier kleuren: blauw, rood, zwart, wit
- 117 Res Publica-fiches: Burgergeest (paars), Vrije Tijd (groen), Gezondheid (blauw)
- 1 Hongersnood-fiche (geel)
- 40 muntstukken (35 X 1 munt, 5 X 5 munten)
- 60 kaarten (40 X Karakter, 7 X Grote Werken, 10 X Gebeurtenissen, 3 X Kraan)
- 4 schermen (1 per speler)
- 1 beurtenteller (geel)
- deze spelregels en een spellenhulp

Ooit lang geleden...

Het is 79 voor Christus. Sylla, de onbetwiste heerser van Rome, bereidt zich voor op zijn aftrede. Tijdens zijn heerschappij heroverde de Romeinse senaat zijn glorie en velen zouden zijn soevereine macht wel willen overnemen. Maar Rome is een wispelturige minnares; de mensen hebben honger en willen brood en spelen. Enkel de sluwste politici zullen de situatie naar hun hand kunnen zetten...

Doel van het spel

Spelers spelen de rol van Romeinse senatoren in hun zoektocht naar glorie. Ze gebruiken hun fortuinen en connecties om grote werken te bouwen en de politieke problemen van de Republiek op te lossen. Op het einde van het spel, wint de speler met het meeste aanzien de controle over Rome.

Vorbereiding

Advies: voor je het eerste spel speelt, lees je best de Spelprincipes op de volgende pagina.

Nota: deze spelregels zijn bestemd voor een spel met 4 spelers. De aanpassingen voor 3 spelers kan je vinden aan het einde van deze spelregels.

- Het bord wordt centraal op tafel geplaatst. De Ecclesia-kaart is bestemd voor het einde van het spel en wordt naast het bord geplaatst.
- *Bouwtegels* worden ingedeeld per letter (A, B en C) en worden apart geschud. Ze worden gedekt op het bord gestapeld; eerst de C-tegels, dan de B-tegels en dan de A-tegels. De eerste 6 A-tegels worden open onderaan het bord geplaatst op de gekleurde locaties.
- De *Decadentie*-kaart (een Gebeurtenis) wordt op de aangeduide locatie geplaatst, rechts onderaan het bord. De andere Gebeurtenis-kaarten worden geschud en gedekt op het bord gestapeld. Hiervan worden nog drie Gebeurtenis-kaarten uitgedeeld en open neergeplaatst aan de rechterkant van het bord, boven Decadentie.
- De *Grote Werken*-kaarten worden geschud en open op het bord gestapeld. De eerste wordt uit het spel verwijderd. (Alle spelers zullen aldus weten welk Groot Werk niet gebouwd zal worden tijdens dit spel.) De volgende kaart wordt zichtbaar en zal dus het Grote Werk zijn dat tijdens de eerste beurt zal worden opgebouwd.
- Drie *Res Publica*-fiches (één van elk type) worden neergezet op het centrale plein van de Res Publica-scoreladder op het bord. Dit zullen de fiches zijn die een bepaalde toestand aangeven. De andere Res Publica-fiches moeten zich steeds dichtbij het spelbord bevinden. De Hongersnood-fiche wordt op de eerste plaats van de ladder geplaatst.
- Elke speler krijgt willekeurig één van de 4 *Inkomsten*-tegels (genummerd van I tot IV) en neemt de set Karakter-kaarten met hetzelfde nummer. Elke speler kiest in het geheim 4 karakters en plaatst deze gedekt vóór zich. Als alle spelers gekozen hebben, onthult iedereen zijn 4 karakters. Alle andere Karakterkaarten worden geschud en gedekt op het spelbord gestapeld. De 6 bovenste kaarten van de stapel worden uitgedeeld en open, links van het bord geplaatst.
- Elke speler neemt één scherm, alle kubussen van dezelfde kleur en 3 munten **plus 1 munt per Handelaar** en plaatst dan zijn fiche op positie "10" van de Weg naar Glorie. Het resterende geld wordt bijeengelegd en naast het bord geplaatst; deze vormt de voorraadstapel.

Opmerking: schermen worden gebruikt om het geld en de Res Publica-fiches van een speler te verbergen. Alle andere spelonderdelen moeten zichtbaar blijven tijdens het spel.

- De beurtenteller wordt op de ronde "I" geplaatst op het bord. De speler met de Inkomsten-tegel, die aangeduid is met "I", wordt Eerste Consul.

ECCLESIA

2 / 1 / 2

3 / 1 + 2

VII
 VI
 V
 IV
 III
 II
 I

1 1 2 2 3 3 4
 1 1 2 2 3 3 4 5 6

R B A P

VII
 VI
 V
 IV
 III
 II
 I

0 5 10 15 20 25
 30 35 40 45 50

A
 I
 Q

L

M

N

+

D

F

G

H

C

E

K

J

Q

IV

III

VII

IV

IV

SPELPRINCIPES

Spelers spelen de rol van Senatoren en bewegen zich tijdens het spel voort op de Weg naar Glorie (A)

Ze moeten constant een oog houden op de situatie in Rome: de Res Publica-scoreladder (B) toont de huidige staat van tevredenheid van de mensen wat betreft Burgergeest (paarse fiche), Gezondheid (blauwe fiche), Vrije Tijd (groene fiche) en Hongersnood (gele fiche). De Res Publica-fiche schommelt constant tussen crisis (aan de linkerkant) en ideaal (aan de rechterkant), terwijl de Hongersnood-fiche begint met 0 (aan de linkerkant) en naar rechts beweegt als de Hongersnood toeneemt. Op het einde van het spel zijn de Res Publica-fiches die de spelers verdiend hebben, een aantal punten waard, afhankelijk van de positie van de fiches. Tijdens het spel zal een hongersnood de spelers die niet in staat zijn het volk van genoeg brood te voorzien, punten doen verliezen.

Spelers worden geholpen door de volgende karakters: Senatoren (C), Handelaars (D), Legionairs (E), Vestale Maagden (F) en Slaven (G), waarvan sommige volgelingen van een vreemde godsdienst uit het Oosten zijn, het Christendom, die een vis als symbool heeft (H). Tijdens elke beurt staan karakters de spelers bij met het oprichten van gebouwen (I). Bovendien heeft elk karakter (met uitzondering van een Slaaf) een unieke kracht (J) die de spelers tijdens een beurt mogen gebruiken als dat karakter niet al eerder tijdens die beurt werd gebruikt om een gebouw op te richten.

Elke spelbeurt stelt een tijdsperiode voor die begint met het oprichten van een Groot Werk en die opgedeeld wordt in 7 fasen:

I) Eerste Consul: de Eerste Consul van de volgende beurt wordt gekozen door de spelers. Hiervoor kan elke speler beroep doen op zijn Senatoren en geld uitgeven wanneer hij dat wenst. De Eerste Consul kan speciale voorrechten opeisen tijdens een beurt.

II) Aanwerving: elk karakter werft een nieuw karakter aan uit diegenen die zichtbaar zijn aan de linkerkant van het bord.

III) Gebouwen: spelers mogen gebouwen neerzetten die voor verkoop worden aangeboden. Hiervoor gebruiken zij de gekleurde zeshoeken (K), die zich op hun karakterkaarten bevinden. Elk karakter dat gebruikt werd om een gebouw neer te zetten moet horizontaal gedraaid worden en hun kracht zal niet meer gebruikt kunnen worden tijdens de rest van die beurt. Het kopen van gebouwen staat spelers toe voordelen te verwerven (aanzien, geld, fiches, enz...) die ofwel meteen gebruikt kunnen worden ofwel later tijdens elke beurt.

IV) Inkomsten: spelers ontvangen hun inkomsten. Als sommige spelers Handelaars hebben die niet horizontaal gedraaid zijn, dan krijgen ze meer inkomsten.

V) Gebeurtenissen: dankzij hun Vestale Maagden en hun Legionairs die niet horizontaal gedraaid werden, kunnen spelers collectief bedreigingen bestrijden die de veiligheid van Rome in gevaar brengen. Tijdens elke beurt zullen er van de vier Gebeurtenissen in het spel, zich twee voordoen en twee voorkomen worden. Eén van de Gebeurtenissen zal volledig uit het spel verwijderd worden.

Er staan verschillende elementen op elke Gebeurtenis-kaart:

Politieke tendens (L): duidt het type van Res Publica-fiche aan dat door de spelers verdiend zal worden als ze deze Gebeurtenis het hoofd kunnen bieden.

Legionair/ Vestale Maagd (M): duidt het type karakter aan (soms allebei) dat gebruikt kan worden om deze gebeurtenis te voorkomen.

Negatief Effect (N): duidt het gevolg aan van de gebeurtenis als deze niet kan voorkomen worden. Een gebeurtenis heeft normaal gezien een negatief effect op de Res Publica-scoreladder of op de speelzones van de spelers.

Hongersnood (O): sommige gebeurtenissen zijn voorzien van een Hongersnood-symbool. Zij beïnvloeden het niveau van hongersnood tijdens het spel.

VI) Grote Werken: tijdens elke beurt wordt een Groot Werk (P) collectief gebouwd door de spelers die het wensen te bouwen. Om dit mogelijk te maken, stemmen spelers door het gebruik van Senatoren die niet horizontaal gedraaid zijn en indien ze dit wensen ook door het uitgeven van muntstukken. Diegenen die niet wensen deel te nemen aan dit project kunnen aanzien verwerven door een schenking te geven aan het volk. Door Grote Werken kan je aanzien verwerven en deze kunnen ook een positief effect hebben op de fiches op de Res Publica-scoreladder.

VII) Hongersnood en Crisis: tijdens deze fase, moeten de spelers het volk van Rome voeden door de opbrengst van hun velden (Q). Spelers die niet in staat zijn hun mensen te voeden, verliezen aanzien. Uiteindelijk, als de Res Publica-fiches zich in de crisiszone bevinden (R), kunnen crisissen plaatsvinden, tijdens dewelke spelers zullen moeten bewijzen dat ze werken voor het algemeen belang, anders verliezen ze nog meer aanzien.

Het spel is voorbij na vijf beurten en spelers zullen de mogelijkheid krijgen hun Christelijke karakters naar waarde te schatten en hun slaven te bevrijden. Spelers onthullen dan hun Res Publica-fiches, die hen net zoveel punten in aanzien zullen opleveren als de relevante fiche op de Res Publica-scoreladder. De speler met het meeste aanzien wint het spel...

Symbolen



Burgergeest



Gezondheid



Vrije Tijd



Res Publica



Hongersnood



Christen

Spelvolgorde

Spelbeurt

Een spel wordt opgedeeld in **5 beurten**. Een spelbeurt bestaat uit 7 fases. Na elke fase wordt de fase-fiche verder bewogen door de Eerste Consul.

I – Eerste Consul

1) Verkiezing

De Eerste Consul van de vorige beurt biedt een aantal stemmen aan om Eerste Consul te blijven tijdens de volgende beurt. Elke opengedraaide Senator in zijn speelgebied is gelijk aan één stem. Naast deze Senatoren mogen spelers zoveel munten uitgeven als ze wensen. Eén munt telt voor één stem.

De andere spelers, die in de richting van de klok spelen, kunnen ofwel passen ofwel een hoger aantal stemmen aanbieden (Senatoren + muntstukken) dan het hoogste aantal tot nog toe. Als alle spelers eenmaal hebben gesproken, wordt diegene met het hoogste bod de Eerste Consul. Hij betaalt het aantal munten dat hij als stemmen aanbood aan de voorraadstapel (de andere spelers betalen niets) en hij wordt de nieuwe Eerste Consul.

2) Res Publica

De Eerste Consul neemt één Res Publica-fiche naar keuze van de stapel en plaatst deze achter zijn scherm.

Opmerking: alle andere spelers moeten de kleur van zijn fiche te zien krijgen.

3) Hongersnood

De Eerste Consul beweegt de Hongersnood-fiche evenveel posities naar rechts als het totaal van alle Hongersnood-symbolen op de vier Gebeurtenis-kaarten die zich in het spel bevinden.

Opmerking: de fiche kan niet verder gaan dan de laatste positie, helemaal rechts (6 punten).

II – Aanwerving

Startend met de Eerste Consul en verder spelend in de richting van de klok, **kijst elke speler één Karakterkaart** uit diegenen die links van het bord opengedraaid liggen en hij plaatst deze in zijn speelgebied. Als alle spelers gekozen hebben, worden de overblijvende kaarten onderaan de Karakterkaartenstapel geplaatst.

III – Gebouwen

Opmerking: de effecten van de verschillende gebouwen worden beschreven op het einde van deze spelregels.

Eerste gebouw:

De Eerste Consul selecteert één van de zes Gebouw-tegels en biedt deze te koop aan. De **verkoopskleur** (rood, geel of grijs) wordt bepaald door de positie van de tegel aan de rand van het bord, en enkel de Karakters die deze kleur dragen kunnen gebruikt worden om het gebouw te kopen. De **verkoopskleur** bepaalt dus welke Karakters gebruikt kunnen worden om het gebouw te kopen.

Om te starten zal de persoon die **klokgewijs volgt na de Eerste Consul** een beurt overslaan of een bedrag aanbieden om het gebouw te kopen. Het bedrag stelt het aantal karakters voor met de relevante gekleurde zeshoek bovenaan de kaart die de speler wenst "uitgeven" (zie verder).

Klokgewijs en eindigend met de Eerste Consul, mag elke speler slechts **eenmaal** spreken of passen.

Opmerking: als alle spelers hun beurt overslaan, wordt het gebouw uit het spel verwijderd

Eerste Consul: Blauw, die tegel "1" kiest, begint het spel als Eerste Consul. Hij heeft twee Senatoren en biedt 3 stemmen aan. Rood past, net als Wit. Zwart, die één Senator heeft, biedt 4 stemmen aan en wordt hierdoor Eerste Consul tijdens de volgende beurt. Zwart betaalt 3 munten aan de voorraadstapel (3 muntstukken + 1 Senator = 4 stemmen) en neemt 1 Res Publica-fiche naar keuze.



Hongersnood: Zwart, als Eerste Consul, beweegt de Hongersnood-fiche. Van de 4 Gebeurtenis-kaarten in het spel, hebben 2 ervan een Hongersnood-symbool (rechts bovenaan de kaart). De Hongersnood-fiche wordt 2 posities naar rechts bewogen.



Aanwerving: Zwart, als Eerste Consul, begint. Hij kiest een Slaaf, Blauw een Legionair, Rood een Senator en Wit een Vestale Maagd. De twee overblijvende kaarten worden onderaan de Karakterkaartenstapel geplaatst.



Gebouwen: Zwart, als Eerste Consul, biedt een Veld te koop aan. Aangezien het Veld zich in de grijze zone bevindt, moet de verkoop gebeuren met deze kleur. Blauw biedt 2 grijze aan, Rood past, Wit biedt 3 grijze en Zwart besluit te passen. Wit neemt het Veld en plaatst deze in zijn speelgebied...

De speler die het hoogste bod heeft gedaan, krijgt het gebouw en plaatst deze in zijn speelgebied. Het gebouw wordt betaald door het horizontaal draaien van een even groot aantal Karakterkaarten die een zeshoek bevatten in de verkoopkleur, als de som die werd aangeboden.

Opmerking: alle Karakterkaarten die zo worden omgedraaid kunnen niet meer gebruikt worden tijdens de rest van de beurt, noch om andere gebouwen te kopen, noch om een speciale kracht te gebruiken (zie verder).

Volgende gebouwen:

De speler die het laatste gebouw koopt biedt een nieuwe Gebouw-tegel te koop aan. volgens de wijzers van de klok, mag elke speler, **startend met de speler na hem**, ofwel een som aanbieden om het gebouw te kopen ofwel passen.

Het spel gaat zo door tot 5 Gebouw-tegels te koop werden aangeboden. De overblijvende tegel wordt uit het spel verwijderd en spelers gaan verder met de volgende fase.



Gebouwen: Wit moet 3 karakters met grijze zeshoeken horizontaal draaien om voor het Veld te betalen. Hij kiest 1 Slaaf en 2 Handelaars uit zijn karakters. Dan biedt hij een nieuw gebouw te koop aan (en maakt pas als laatste zijn bod).

IV – Inkomsten

Startend met de Eerste Consul en volgens de wijzers van de klok, nemen spelers hun inkomsten van de stapel en gebruiken alle gebouwen met effecten die zich afspelen tijdens fase IV.

Opmerking: de starttegel van iedere speler levert 3 munten op tijdens elke inkomstenfase.

Bovendien levert **elke Handelaarskaart** die zich open bevindt in een speelgebied en niet horizontaal gedraaid is **1 munt** op voor zijn eigenaar (te nemen van de voorraadstapel).

Inkomsten:

- Zwart neemt 5 munten (Inkomsten + Kraam-kaart)
- Blauw neemt ook 5 munten (Inkomsten + 2 niet omgedraaide Handelaarskarakters)
- Rood neemt 3 munten (Inkomsten) en kiest ervoor om zijn Privé-Tempel te gebruiken. Hij geeft 2 munten uit om een Res Publica-fiche te krijgen (van een kleur naar keuze).
- Wit neemt 5 munten (Inkomsten + Kraam-kaart). Zijn Handelaars, die in het voorbeeld hierboven gebruikt worden, leveren hem geen enkele inkomsten op omdat ze horizontaal zijn gedraaid.

V – Gebeurtenissen

Opmerking: de effecten van de verschillende Gebeurtenissen worden beschreven op de "Gebeurtenissen"-pagina.

1) Plaatsing

Alle spelers plaatsen één van hun gekleurde kubussen op elk van de opgedraaide **Vestale Maagden** of **Legionairs** die niet horizontaal gedraaid zijn.

Startend met de Eerste Consul en verder kloksgewijs spelend, moet iedere speler één kubus op één van de Gebeurtenis-kaarten in het spel leggen. Om dit te doen, moeten ze rekening houden met het karaktertype dat op de Gebeurtenis-kaart wordt getoond: een kubus met een Vestale Maagd mag enkel op een kaart gelegd worden die het symbool van een Vestale Maagd draagt en een kubus met een Legionair mag enkel geplaatst worden op een kaart die het symbool van een Legionair draagt.

De spelers gaan hiermee verder tot alle kubussen werden neergelegd.

Opmerking: het is mogelijk dat een speler die meer kubussen heeft dan de anderen een serie kubussen na elkaar neerlegt.

2) Toewijzing van Res Publica-fiches

Voor elk van de drie eerste Gebeurtenissen, krijgt de speler die de meeste kubussen neerlegde op de Gebeurtenis-kaart 1 Res Publica-fiche van dezelfde kleur zoals aangegeven staat op de kaart. Als meerdere spelers hetzelfde aantal kubussen neerleggen krijgen ze elk 1 Res Publica-fiche.

Opmerking: als geen enkele speler een kubus neerlegde op een Gebeurtenis-kaart, worden er geen fiches toegewezen voor die Gebeurtenis.

Voor de Decadentie-kaart krijgt de speler (of de spelers) die de meeste kubussen uitspeelde 1 prestigepunt.



1) Plaatsing: spelers plaatsen hun kubussen op de Vestale Maagd- en Legionair karakters die zich rechtop bevinden. Wit, die al zijn Karakterkaarten al gebruikt heeft, kan niet deelnemen aan deze fase. Zwart begint en plaatst zijn enige kubus op Decadentie. Blauw plaatst een kubus op dezelfde kaart. Rood plaatst 1 kubus (het moet één van een Vestale Maagd zijn) op Hongersnood. Blauw heeft geen kubussen meer dus Blauw plaatst zijn laatste Legionair-kubus op Revolte. Rood eindigt door het plaatsen van zijn laatste Legionair-kubus op Decadentie

2) Fiches: Rood is in de meerderheid op Hongersnood, dus dit levert hem een Gezondheid-fiche op. Blauw verdient een Vrije Tijd-fiche door zijn meerderheid op Revolte. De Keizerlijke Cultus levert voor niemand fiches op. Ten laatste krijgen Rood, Blauw en Zwart elk 1 prestigepunt omdat ze allen hetzelfde aantal kubussen hebben neergelegd op Decadentie.

3) Gebeurteniseffecten

Hoe de kubussen ook op de kaarten werden neergelegd, twee gebeurtenissen zullen zich voordoen en twee zullen worden voorkomen. De twee gebeurtenissen waarop de meeste kubussen werden neergelegd (onafhankelijk welke kleur) worden voorkomen en spelen zich niet af tijdens deze beurt. De twee andere gebeurtenissen zullen zich voordoen (zie de "Gebeurtenissen"-spelershulp) en hun effecten worden toegepast. De gebeurtenis bovenaan zal zich eerst voordoen.

Als gebeurtenissen hetzelfde aantal kubussen bevatten, beslist de Eerste Consul welke gebeurtenissen worden voorkomen en welke zich zullen voordoen, zoals hij nodig acht.

4) Een effect stoppen

Van de twee gebeurtenissen die werden voorkomen, zal de gebeurtenis met de meeste kubussen volledig worden opgelost en verwijderd worden uit het spel. Als de twee gebeurtenissen hetzelfde aantal kubussen bevatten, zal de Eerste Consul beslissen welke gebeurtenis verwijderd wordt.

Uitzondering: Decadentie is een permanent probleem in Rome en kan niet uit het spel verwijderd worden. In het geval waar Decadentie de Gebeurtenis is die uit het spel verwijderd zou moeten worden, wordt de Gebeurtenis die werd voorkomen in zijn plaats verwijderd.

Sommige gebeurtenissen hebben negatieve effecten die zich afspelen in het speelgebied van een speler. (Bijvoorbeeld, Buitkrachten zullen spelers dwingen hun Kraampjes uit het spel te verwijderen.) Als een gebeurtenis zoals deze uit het spel wordt verwijderd, stopt het negatieve effect hiervan en spelers mogen de getroffen tegels en kaarten terug open draaien in hun speelgebied. Deze tegels en kaarten worden dan terug operationeel.

Opmerking: zie de "Gebeurtenissen"-spelershulp voor meer informatie over negatieve effecten.

Trek een nieuwe gebeurtenis uit de stapel Gebeurtenis-kaarten en plaats deze op de lege positie in de rij Gebeurteniskaarten. Spelers nemen al hun kubussen terug.

VI – Grote Werken

Opmerking: de effecten van de verschillende Grote Werken worden beschreven op de "Grote Werken"-spelershulp.

Tijdens deze fase, bouwen spelers samen het Grote Werk dat zich bovenaan de Grote Werken-stapel bevindt, alhoewel ze er ook voor mogen kiezen niet mee te werken aan dit project en in plaats daarvan zichzelf te wijden aan het volk. In beide gevallen telt elke open en rechtopstaande Senator in het speelgebied van een speler voor één stem en elke munt telt ook voor één stem.

Het Grote Werk wordt open bovenaan het bord geplaatst (hierdoor wordt het Grote Werk onthuld dat tijdens de volgende beurt gerealiseerd zal worden). Elke speler kan, als hij dat wenst, munten in zijn hand nemen uit zijn reserve. Elke speler houdt dan zijn vuist vóór zich met de duim horizontaal uitgestoken. Dan, op het hetzelfde moment, steken alle spelers hun duim ofwel naar boven, als ze het Grote Werk mee wensen te financieren of naar beneden, als ze verkiezen een schenking te doen aan het Volk.

1) Het Volk

Voor elke set van **2 stemmen** (Senatoren + munten), wint de speler **1 punt in aanzien**. De munten die worden ingezet, worden betaald aan de voorraadstapel.

2) Groot Werk

Spelers noteren hun punten en verplaatsen hun fiches, indien nodig, op de Res publica-scoreladder, afhankelijk van de voorwaarden die gesteld worden op de "Grote Werken"-spelershulp. **Alle munten die door de spelers werden gebruikt, worden nu in de voorraadstapel geplaatst.**

Het Grote Werk wordt nu omgedraaid.



3) Effect: Decadentie, waar zich 3 kubussen op bevinden, wordt voorkomen. Hongersnood en Revolte hebben elk één kubus op zich, dus Zwart, als Eerste Consul, mag kiezen. Hij bezit Slaven dus besluit de Revolte te voorkomen. Aldus wordt zowel het effect van de Hongersnood toegepast (de Hongersnood-fiche wordt één positie naar rechts verschoven) als het effect van de Keizerlijke Cultus (de Burgergeest-fiche wordt één positie naar links verschoven).

4) Verwijdering: Decadentie, die de meeste kubussen bevat, moet uit het spel verwijderd worden maar aangezien het onmogelijk is deze Gebeurtenis uit het spel te verwijderen, verwijder je in de plaats daarvan Revolte (de andere Gebeurtenis die werd voorkomen). Leg daarna een nieuwe Gebeurtenis-kaart in de plaats van die van Revolte.



Grote Werken: de Publieke Badplaatsen-kaart wordt bovenaan het bord geplaatst en het volgende Grote Werk wordt onthuld aan de spelers. De spelers stemmen om de Publieke Badplaatsen te bouwen. Blauw heeft zijn duim naar beneden gericht en gebruikte geen enkele munt. Met 2 beschikbare Senatoren heeft hij 2 stemmen en krijgt één extra prestigepunt.

Rood, die 3 munten had ingezet en 1 beschikbare Senator had, heeft 4 stemmen, evenveel als Wit (4 munten). Zwart zette 1 munt in maar zijn Senator is horizontaal gedraaid, dus hij heeft enkel 1 stem.

Rood en Wit krijgen hierdoor 5 prestigepunten. Zwart (derde plaats) krijgt niets.

In totaal kreeg het Grote Werk 9 stemmen, dus de Gezondheid-fiche moet één positie naar rechts worden verschoven. Met enkel één stem meer, zou de marker 2 posities zijn verschoven. De Publieke Badplaatsen-kaart wordt nu omgedraaid.

VII – Hongersnood & Crisis

1) Hongersnood

De positie van de Hongersnood-fiche op de Res Publica-scoreladder toont het huidige niveau van hongersnood aan.

Elke speler verliest evenveel punten in aanzien als het niveau van hongersnood, min 2 punten per zichtbaar Veld in hun speelgebied.

Opmerkingen:

- Spelers mogen niet minder dan 0 aanzien hebben.
- Een speler met genoeg Velden om boven het hongersnood-niveau te gaan, krijgt geen punten in aanzien.

2) Crisis

Als een Res Publica-fiche (Gezondheid, Burgergeest of Vrije Tijd) zich in de crisiszone bevindt, zal dat type politieke crisis zich voordoen.

Alle spelers moeten al hun Res Publica-fiches van de betrokken kleur onthullen:

- De speler of spelers met de meeste fiches verdienen **onmiddellijk 3 punten in aanzien** (de mensen achten hen niet verantwoordelijk voor de crisis, integendeel).
- De speler of spelers met de minste fiches verliezen **onmiddellijk 3 punten in aanzien** (de mensen achten hen verantwoordelijk voor de crisis). Spelers vervangen dan hun Res Publica-fiches achter hun schermen.

Einde van de beurt

- 6 nieuwe Karakterkaarten worden naast het bord geplaatst.
- 6 nieuwe gebouwen worden in de Bouwzone geplaatst onderaan het spelbord.
- Karakters die horizontaal werden gedraaid worden terug verticaal geplaatst.
- De fase-fiche wordt terug op "I" gezet.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de vijfde beurt. Een zesde Grote Werk (Ecclesia) wordt uitgevoerd met de volgende effecten:

• Opkomst van het Christendom

Elk Christelijk Karakter (symbool vis) dat opengedraaid is (zelfs als deze horizontaal gedraaid is) in het speelgebied van een speler levert **2 punten in aanzien** op voor die speler.

• Bevrijden van slaven

Spelers mogen alle Slaven bevrijden die opengedraaid liggen (zelfs als deze horizontaal gedraaid zijn) door het betalen van **2 munten per Slaaf**. Elke Slaaf die bevrijd is, levert **3 punten in aanzien** op voor die speler.

• Politiek resultaat

De spelers onthullen al hun Res Publica-fiches. De positie van de relevante fiche op de Res Publica-scoreladder geeft het aantal punten in aanzien aan dat elke fiche waard is voor een speler.

Opmerking: Een overschot aan geld levert geen aanzien op.

De speler die zich het verst bevindt op de Weg naar Glorie neemt de controle over Rome en wint het spel. In geval van gelijkspel voor de eerste plaats winnen alle spelers. Ze zullen het lot van de Republiek delen in goede en slechte tijden!



Hongersnood: de Hongersnood-fiche bevindt zich op "3". In theorie zou elke speler 3 prestigepunten moeten verliezen, maar Wit heeft een Veld-tegel en moet daarom 2 punten van zijn totaal aftrekken. Wit verliest 1 punt in aanzien.



Crisis: tijdens de vierde spelbeurt doet een Burgergeest-crisis zich voor (de Burgergeest-fiche bevindt zich helemaal links op de scoreladder). Alle spelers onthullen hun Burgergeest-fiches. Blauw heeft 4 fiches, Wit en Rood hebben 2 fiches, Zwart heeft 1 fiche: Blauw wint 3 punten in aanzien en Zwart verliest er 3. Als de Burgergeest-fiche zich nog altijd in dezelfde positie bevindt tijdens de volgende beurt, doet een andere crisis in de Burgergeest zich voor.



Einde van het spel: Rood heeft 3 Christelijke Karakters en krijgt daarom 6 punten in aanzien. Hij betaalt 2 munten voor elk van zijn twee Slaven en krijgt nog 6 punten. Uiteindelijk telt hij zijn fiches op met betrekking tot de positie van de fiches op de Res Publica-scoreladder. Hij heeft 8 Gezondheid-fiches (3 punten per fiche), 5 Vrije Tijd-fiches (3 punten per fiche) en 3 Burgergeest-fiches (1 punt per fiche).

3 spelers

Een spel voor 3 spelers wordt op dezelfde wijze gespeeld als een spel voor 4 spelers, maar met de volgende aanpassingen:

- In het voorbereidende stadium kiezen de spelers uit hun set van kaarten 6 Karakters in plaats van 4.
- In elke fase II, werven de spelers 1 Karakterkaart naar keuze aan uit 5 kaarten die zijn open gedraaid, in plaats van 6.
- In elke fase III mogen spelers 4 gebouwen kopen in plaats van 5. Als gevolg daarvan worden de laatste 2 gebouwen uit het spel verwijderd.

Gebouwen



Kraam: elk Kraam dat een speler bezit, levert hem 2 munten op tijdens fase IV (Inkomsten).



Veld: elk Veld in het bezit van een speler doet het aantal punten die de speler verliest in elke fase VII met 2 verminderen (Hongersnood en Crisis).



Privé-tempel: in elke fase IV (Inkomsten) mag de eigenaar van een Privé-Tempel 2 munten uitgeven om een Res Publica-fiche naar keuze te verwerven.

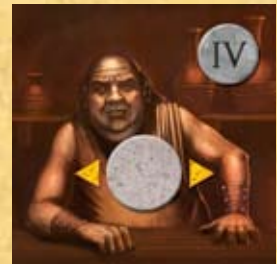


Insula: als een speler de Insula-tegel bemachtigt, moet hij deze kaart onmiddellijk afleggen en 2 Res Publica-fiches nemen om achter zijn scherm te plaatsen.



Kraan: als een speler de Kraan-tegel bemachtigt, legt hij de kaart onmiddellijk af en vervangt hij deze door een Kraan-kaart die hij horizontaal neerlegt tussen zijn Karakters. Vanaf de volgende beurt mogen ze deze gebruiken als een Karakterkaart tijdens fase III (Gebouwen).

Opmerking: Kranen kunnen beïnvloed worden door de Overstroming.



Taverne: tijdens fase IV (Inkomsten) mag de eigenaar van een Taverne een Res Publica-fiche naar keuze één positie verschuiven. Spelers mogen echter geen fiche verschuiven die al werd verplaatst door een andere Taverne tijdens die fase. Het is mogelijk een Taverne te gebruiken om een Res Publica-fiche te blokkeren op zijn hoogste of laagste waarde.



Overwinningsark: als een speler deze tegel verwerft, moet hij deze tegel onmiddellijk afleggen en hij krijgt hiervoor 6 punten in aanzien.



Standbeeld: als een speler deze tegel verwerft, moet hij deze tegel onmiddellijk afleggen en hij krijgt hiervoor 4 punten in aanzien.



Bank: als een speler de Bank-tegel krijgt, moet hij deze tegel onmiddellijk afleggen en hij krijgt 5 munten uit de voorraadstapel.

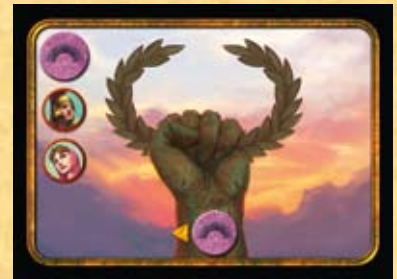
Gebeurtenissen



Epidemie: de Gezondheid-fiche wordt één positie naar links verschoven.



Vulkaanuitbarsting: de Vrije Tijd-fiche wordt één positie naar links verschoven.



Keizerlijke Cultus: de Burgergeest-fiche wordt één positie naar links verschoven.



Hongersnood: de Hongersnood-fiche wordt één positie naar rechts verschoven.



Christenvervolging: elke speler draait één van zijn Christelijke Karakters om zodat ze gedekt zijn. Dit Karakter zal geen effect meer kunnen uitoefenen zolang deze Gebeurtenis zich nog in het spel bevindt. Eénmaal de Gebeurtenis uit het spel verwijderd wordt, worden alle Karakters terug opgedraaid.

Uitzondering: als Uitzuivering van de Senaat (of Slavenrevolte) zichtbaar is, moeten de Christelijke Senatoren (of Christelijke Slaven) gedekt blijven, zelfs nadat Christenvervolging het spel heeft verlaten.



Uitzuivering van de Senaat: elke speler draait één van zijn gedekte Senaorkaarten. Dit Karakter zal geen effect meer hebben zolang deze Gebeurtenis in het spel blijft. Eénmaal de Gebeurtenis uit het spel wordt verwijderd, worden alle getroffen Karakterkaarten terug opgedraaid.

Uitzondering: als de kaart Christenvervolging zichtbaar is, moeten Christelijke Senatoren gedekt blijven zelfs nadat de kaart Uitzuivering van de Senaat het spel heeft verlaten.



Overstroming: elke speler draait één van zijn gedekte Bouwtegels (inclusief de Kraan). Dit gebouw zal geen effect meer hebben zolang deze Gebeurtenis in het spel blijft. Eénmaal deze Gebeurtenis uit het spel wordt verwijderd, worden alle getroffen Gebouwen terug opgedraaid.

Uitzondering: als de Buit-kaart zichtbaar is, moeten Kraam-kaarten gedekt blijven zelfs nadat de Overstroming het spel heeft verlaten.

Opmerking: de startinkomsten van een speler worden niet getroffen door overstromingen.



Slavenrevolte: elke speler draait één van zijn gedekte Slavenkarakters. Dit Karakter zal geen effect meer hebben zolang deze Gebeurtenis in het spel blijft. Eénmaal de Gebeurtenis uit het spel verwijderd wordt, worden alle getroffen Kraam-kaarten terug opgedraaid.

Uitzondering: als de kaart Christenvervolging zichtbaar is, moeten Christelijke Slaven-kaarten in gedekte positie blijven zelfs nadat de Slavenrevolte-kaart het spel heeft verlaten.



Buit: elke speler draait één van zijn gedekte Kraam-kaarten. Dit Gebouw zal geen effect meer hebben zolang deze Gebeurtenis in het spel blijft. Eénmaal de Gebeurtenis uit het spel verwijderd wordt, worden alle getroffen Kraam-kaarten terug opgedraaid.

Uitzondering: als de kaart Overstroming zichtbaar is, moeten Kraamkaarten gedekt blijven zelfs nadat de Buit-kaart het spel heeft verlaten.



Decadentie: de fiche of fiches die zich helemaal rechts van de Res Publica-ladder bevinden, worden één positie naar links verschoven.

Opmerkingen: - "Hongersnood" mag niet verschoven worden als gevolg van dit effect.

- Het is mogelijk dat de 3 fiches (Burgergeest, Gezondheid en Vrije Tijd) beïnvloed worden. In dit geval, worden alle fiches naar beneden geschoven op de scoreladder.

Grote Werken

Van de zes Grote Werken wordt er één verwijderd aan het begin van het spel en dit Groot Werk zal nooit opgericht worden. De Kerk (Ecclesia – wordt hier niet getoond) is een uniek Groot Werk omdat het automatisch gebouwd wordt aan het einde van het spel.

Opmerking: met uitzondering van de Kerk, hebben de spelers altijd de mogelijkheid om niet deel te nemen aan een Groot Werk, maar een schenking te doen aan het Volk (duim naar beneden gericht). In dit geval krijgen ze 1 punt in aanzien voor elke 2 volledige stemmen (Senatoren + munten).



Pantheon: de speler met de meeste stemmen krijgt 10 punten in aanzien. Diegene die tweede staat krijgt 6 punten in aanzien en de derde krijgt er 2. Bij gelijkspel krijgen alle spelers met hetzelfde aantal stemmen de punten die overeenkomen met hun positie.



Tempel: alle spelers met 8 stemmen krijgen 10 punten in aanzien. Alle spelers met 5 stemmen krijgen 6 punten in aanzien.



Graanschuur: de speler met de meeste stemmen krijgt 5 punten in aanzien. De gene op de tweede plaats krijgt 3 prestige punten. Bij gelijkspel krijgen alle spelers met hetzelfde aantal stemmen de punten relevant voor hun positie.

Hongersnood: tel het totaal aantal stemmen op van de spelers die hebben deelgenomen aan de verwezenlijking van de Graanschuur. De Hongersnood-fiche wordt 1 plaats naar beneden geschoven voor elke set van 4 stemmen.



Publieke Badplaatsen: de speler met de meeste stemmen krijgt 5 punten in aanzien. Diegene op de tweede plaats krijgt 3 prestige punten. Bij gelijkspel, krijgen alle spelers met hetzelfde aantal stemmen de punten relevant voor hun positie.

Gezondheid: tel het totaal aantal stemmen op van alle spelers die hebben deelgenomen aan de verwezenlijking van de Publieke Badplaatsen. De Gezondheid-fiche wordt één positie naar rechts verschoven voor elke set van 5 stemmen.



Colosseum: de speler met de meeste stemmen krijgt 5 punten in aanzien. Diegene op de tweede plaats, krijgt 3 punten in aanzien. Bij gelijkspel, krijgen alle spelers met hetzelfde aantal stemmen de punten relevant voor hun positie.

Vrije Tijd: tel het totaal aantal stemmen op voor alle spelers die hebben deelgenomen aan de verwezenlijking van het Colosseum. De Vrije Tijd-fiche wordt één positie naar rechts verschoven voor elke set van 5 stemmen.



Senaat: de speler met de meeste stemmen krijgt 5 punten in aanzien. Diegene die op de tweede plaats staat, krijgt 3 punten in aanzien. Bij gelijkspel, krijgen alle spelers met hetzelfde aantal stemmen de punten relevant voor hun positie.

Burргеest: tel het totaal aantal stemmen op voor alle spelers die hebben deelgenomen aan de verwezenlijking van de Senaat. De Burргеest-fiche wordt één positie naar rechts verschoven voor elke set van 5 stemmen.

SYLLA

Een spel van Dominique Ehrhard
Illustratie van Arnaud Demaegd
Vormgeving Cyril Demaegd

Een gezelschapspel voor 3 tot 4 spelers vanaf 12 jaar dat tussen de 60 à 90 min duurt
Uitgegeven door Ystari Games
Vrij vertaald door Peter Vosters

Vorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De kaart “Ecclesia” wordt rechts boven aan de rand van het speelbord gelegd. Deze kaart is enkel op het einde van het spel belangrijk. De 3 “kraan”- kaarten worden uitgesorteerd en komen naast het speelbord te liggen.
- De bouwwerken (*vierkante kaartjes*) worden volgens letter gesorteerd (A, B en C) en als een verdekte stapel op het speelbord geplaatst. De kaartjes met de letter C komen onderaan te liggen daarop de kaartjes met de letter B en helemaal bovenaan de kaartjes met de letter A. De bovenste 6 A-kaartjes komen open te liggen aan de onderkant van het speelbord.
- De gebeurteniskaart “decadentie” wordt op de daarvoor voorziene plaats rechts onder aan de rand van het speelbord gelegd. Alle andere gebeurteniskaarten (*kaarten met op de rugzijde een ruit*) worden geschud en als een verdekte stapel op het speelbord gelegd. Van deze stapel worden de drie bovenste kaarten genomen. Deze komen allen open, boven de decadentie kaart, te liggen.
- De “bouwplan” kaarten (*kaarten met onderaan een duim naar boven of naar beneden*) komen als een open stapel op het speelbord te liggen. De bovenste kaart wordt uit het spel genomen zodat iedereen weet welk bouwplan er zeker niet zal plaats vinden. De nieuwe bovenste kaart toont nu het bouwplan voor de eerste ronde.
- Drie “Res Publica” speelstenen (van elk type 1) (*kleine ronde schijffjes paars, groen en blauw*) worden als merker op het centrale veld van de tabel van de Res Publica ladder gelegd (*het middelste veld van de bovenste rij op het speelbord*) De overige Res Publica stenen komen naast het speelbord te liggen. De merker van de hongersnood (*gele schijf*) komt op de eerste plaats volledig links aan de onderste rand van de ladder.
- Elke speler krijgt willekeurig een van de 4 inkomstenkaartjes (genummerd van I tot IV) (*grote vierkante kaartjes*) Nu neemt iedere speler de set karakterkaarten (*kaarten met op de rugzijde een hoofd afgebeeld*) die overeenkomt met het betreffende cijfer. Alle spelers kiezen nu elk 4 karakters uit de set en leggen deze kaarten verdekt naast elkaar voor zich neer. Nadat alle spelers hun keuze hebben gemaakt worden de 4 kaarten omgedraaid en vormen ze hun begin etalage. Alle overige karakterkaarten worden samen geschud en als een verdekte stapel op het speelbord gelegd. Van deze stapel worden de eerste 6 kaarten genomen, die komen open aan de linkerkant van het speelbord te liggen.
- Iedere speler neemt zijn scherm, alle blokjes van zijn kleur, 3 Dinars plus 1 Dinar per handelaar die open in zijn etalage voor zich neerligt. De speler plaatst zijn puntenteller (*houten gekleurde schijf*) op het veld “10” van de roemtabel. Het overige geld wordt als algemene voorraad naast het speelbord gelegd. *Achter zijn scherm houdt de speler zijn*

geld en zijn Res Publica schijfjes geheim. Al het overige materiaal is steeds zichtbaar voor iedereen.

- De fasemerker (*gele houten schijf*) wordt op ronde I gelegd. De speler met het inkomstenkaartje I is de Eerste Consul.

Spelprincipe

Nvdr : Bekijk hiervoor goed de afbeelding op pag. 2 van het Duitse spelregelboekje

De spelers zijn senatoren die in de loop van het spel het meeste prestige willen verzamelen op de roemtabel (A)

De “Res Publica – ladder” (B) toont de actuele stand van de volkstevredenheid en dit in de categorieën burgerzin (paarse merker), gezondheid (blauwe merker) vrije tijd (groene merker) en hongersnood (gele merker). De merker van de Res Publica schommelt constant tussen crisis (links) en de ideale toestand (rechts) waarbij de hongersnood merker bij “0” begint en bij toenemende hongersnood naar rechts wordt verschoven. Op het einde van het spel ontvangen de spelers meer of minder punten naargelang de positie van de Res Publica stenen, die ze gedurende het spel verzameld hebben. In de loop van het spel verliezen de spelers punten als ze niet in staat zijn om tijdens de hongersnood het plebs van eten te voorzien.

De volgende karakters helpen de spelers bij hun onderneming: Senatoren (C) handelaars (D) legionairs (E) Vestaalse maagden (F) en slaven (G) Hiervan zijn er sommige al bekeerd tot het christendom en dragen daarom het symbool van een vis (H)

In elke ronde zorgen deze karakters ervoor dat de spelers bouwwerken kunnen kopen (I) Daarbij beschikt elk personage (met uitzondering van de slaaf) over een eigen vaardigheid (J) die in de loop van een speelronde gebruikt kan worden op voorwaarde dat men met zijn hulp in deze speelronde nog geen bouwwerk heeft aangeschaft.

Elke speelronde staat voor een bepaalde periode, waarvan het hoogtepunt een bouwplan is, dat over 7 fasen verloopt.

- I. **Eerste consul:** men kiest de Eerste Consul voor de actuele ronde onder de spelers. Elke speler kan op zijn senatoren rekenen en bijkomend geld aanbieden. Tijdens de speelronde beschikt de Eerste Consul over verschillende privileges.
- II. **Rekruteren:** iedere speler rekruteert één nieuwe karakterkaart uit het aanbod dat aan de linker kant van het speelbord ligt.
- III. **Bouwwerken:** de spelers kunnen bouwwerken aanschaffen die te koop worden aangeboden. Men gebruikt hiervoor de gekleurde zeshoek (K) die op zijn karakterkaarten staan afgebeeld. Elke karakterkaart die gebruikt werd om een bouwwerk aan te schaffen wordt 90° gedraaid (op zijn zijde) waarmee men aangeeft dat de specifieke vaardigheid van dit karakter in de loop van de speelronde niet meer kan benut worden. Het aankopen van gebouwen verschaft de spelers bepaalde voordelen (prestige, geld, speelstenen, enz...) die ofwel eenmalig onmiddellijk ofwel in elke ronde opnieuw kunnen benut worden.
- IV. **Inkomsten:** de spelers ontvangen hun inkomsten. Wie handelaren bezit die nog niet op hun zijde werden gedraaid verwerft een hoger inkomen.

- V. **Gebeurtenissen:** met de nog ter beschikking zijnde Vestaalse maagden en legionairs (geen 90° gedraaid) strijden de spelers gezamenlijk tegen gevaren die de zekerheid van Rome ondergraven. In elke ronde vinden 2 van de 4 gebeurtenissen plaats en worden er 2 afgeweerd waarvan er 1 definitief uit het spel wordt genomen. Elke gebeurteniskaart toont meerdere elementen:
- Politieke betekenis (L): toont het type van de Res Publica- steen welke de spelers ontvangen wanneer ze deze gebeurtenis bestrijden.
 - Legionair/Vestaalse maagd (M): toont het type karakter (meermaals beide) waarmee men deze gebeurtenis kan verhinderen
 - Negatieve uitwerking (N): toont de gevolgen van de gebeurtenis wanneer ze niet wordt afgewend. De gebeurtenissen hebben normaal een negatieve uitwerking op de Res Publica – ladder of op de onkosten van de spelers.
 - Hongersnood (O): bepaalde gebeurtenissen hebben een hongersnoodsymbool. Hierdoor wordt de graad van hongersnood gedurende het spel beïnvloed.
- VI. **Bouwplan:** in elke ronde wordt een bouwplan (P) gezamenlijk van het speelbord ontwikkeld, als men dit wil. Hiervoor stemmen de spelers met hun nog niet gebruikte (nog niet op hun zij gedraaide) Senatoren, de spelers kunnen tevens geld inzetten. Wie zich niet interesseert in het bouwplan kan zijn prestige doen stijgen door weldaden aan het plebs. Bouwplannen verhogen het prestige van de deelnemers en kunnen een positieve invloed hebben op de merkers van de Res Publica-ladder.
- VII. **Hongersnood en crisis:** in deze fase moeten de spelers de bevolking van Rome middels hun akkers (Q) van voedsel voorzien. Wie hier niet in slaagt, verliest aan prestige. Wanneer de Res Publica merker in de crisiszone (R) staat kan er een crisis optreden, om die onder de knie te krijgen moet de speler aan het volk bewijzen dat hij werkelijk voor diens welzijn instaat anders slinkt zijn prestige nog meer.

Na 5 ronden is het spel gedaan en de spelers hebben nu nog de gelegenheid om zijn christelijke karakters te waarderen en zijn slaven te bevrijden. Vervolgens tellen alle spelers hun verzamelde Res Publica stenen die evenveel prestigepunten opbrengen als wat de betreffende merker op de Res Publica tabel aangeeft. De speler met het grootste prestige is de winnaar van het spel en de nieuwe heerser van de Romeinse Republiek.

Verloop van het spel.

Speelronden

Een partijtje Sylla bestaat uit 5 speelronden. Elke speelronde is onderverdeeld in 7 fasen. Op het einde van elke fase schuift de Eerste Consul (startspeler) de fasemerker naar de volgende fase.

I. Eerste Consul

1) Keuze

De Eerste Consul van de vorige ronde biedt een aantal stemmen om eveneens in de volgende ronde de Eerste Consul te blijven. Elke zichtbare Senator in zijn etalage telt voor één stem.

Hij kan bijkomend geld aanbieden, zoveel als hij wil respectievelijk wat hij bezit, waarbij elke Dinar voor een stem geldt.

In uurwijzerzin volgen de andere spelers na elkaar en kunnen ze ofwel passen als ze aan beurt zijn ofwel meer stemmen bieden (eigen senatoren en geld) als de tot dan hoogste bieder.

Nadat alle spelers eenmaal aan beurt zijn geweest wordt de speler met het hoogste stemmenaantal de Eerste Consul. Hij legt de geboden Dinars in de algemene voorraad en kan nu van de privileges van de Eerste Consul gebruik maken. De overige spelers behouden hun geboden geld.

2) Res Publica

De Eerste Consul neemt een Res Publica steen naar keuze en legt deze achter zijn scherm.

Opmerking: alle spelers moeten vooraf de kleur van de gekozen speelsteen zien.

3) Hongersnood

De Eerste Consul verplaatst de merker van de hongersnood zoveel velden vooruit als wat er aan hongersnood symbolen op de 4 openliggende gebeurteniskaarten staan afgebeeld.

Opmerking: de merker kan niet over het laatste veld rechts (6) geschoven worden.

II. Rekrutering

Beginnend met de Eerste Consul en vervolgens verder in wijzerzin kiest elke speler een karakter uit de zes openliggende kaarten die links van het speelbord liggen en legt deze in zijn etalage. Wanneer iedereen een kaart heeft gekozen worden de overige kaarten onder de stapel karakterkaarten gelegd.

III. Bouwwerk

Het eerste bouwwerk:

De Eerste Consul kiest een van de zes openliggende bouwwerken en biedt het te koop aan. Voor het kopen is de kleur (rood, geel of grijs) van de plaats waar de kaart aan de onderste rand van het speelbord ligt bepalend. Deze kleur geeft aan, welke karakters gebruikt kunnen worden, om het bouwwerk aan te kopen.

De speler links van de Eerste Consul begint met het bieden van een “bedrag” of past.

Het aangeboden bedrag komt overeen met het aantal karakters van deze speler die met een zeshoek in de gevraagde kleur boven op de kaart staan afgebeeld en hoeveel hij hiervan bereid is uit te geven.

In uurwijzerzin passen of overbieden de spelers eenmalig na elkaar. De Eerste Consul kan als laatste beslissen of hij biedt of past.

Opmerking: indien niemand het bouwwerk wil aankopen dan wordt het uit het spel genomen.

De speler met het hoogste bod ontvangt het bouwwerk en legt dit in zijn etalage en “betaalt” met zijn karakterkaarten door het overeenkomende aantal kaarten met de zeshoeken in de koopkleur 90° te draaien.

Opmerking: kaarten die op hun zij liggen kunnen in deze speelronde niet meer gebruikt worden, noch voor het kopen van bouwwerken noch voor het gebruik van hun bijzondere eigenschappen.

Het volgende bouwwerk:

De speler die het laatste bouwwerk heeft gekocht, biedt het volgende bouwwerk van zijn

keuze te koop aan. Beginnend met speler links van hem bieden alle spelers om beurt eenmaal of passen ze.

Op deze manier worden in totaal 5 bouwwerken te koop aangeboden, aansluitend worden de overige bouwwerken uit het spel genomen en gaat men verder met de volgende fase.

IV. Inkomsten

Beginnend met de Eerste Consul en vervolgens verder in wijzerzin ontvangen de spelers inkomsten uit de algemene voorraad en benutten ze hun bouwwerken, die in fase IV opbrengsten opleveren.

Opmerking: Elke speler ontvangt in deze fase, 3 Dinar als basisinkomsten voor zijn in het spelbegin ontvangen inkomstenkaartje.

Daarenboven brengt iedere openliggende en niet 90° gedraaide handelaar in de etalage van een speler één Dinar op.

V. Gebeurtenissen

1) Keuze

Alle spelers plaatsen op elke Vestaalse maagd en elke Legionair, de in de eigen etalage open en geen 90° gedraaid liggen, een blokje van zijn kleur.

Startend met de Eerste Consul en vervolgens verder in wijzerzin moet elke speler, wanneer hij aan beurt is, steeds een van deze blokjes op een openliggende gebeurteniskaart leggen. Een blokje op een kaart met een Vestaalse maagd mag enkel op een gebeurteniskaart gelegd worden die het symbool van de Vestaalse maagd bevat. Dit geldt eveneens voor het blokje op een Legionairkaart welke enkel op een gebeurteniskaart met het legionairsymbool kan gelegd worden.

Dit gaat zolang door tot alle spelers hun blokjes geplaatst hebben.

Opmerking: het kan gebeuren dat een speler die meer blokjes als een ander op zijn kaarten heeft geplaatst, meermaals na een aan beurt is.

2) Verdelen van de Res Publica stenen

Voor elk van de eerste 3 gebeurtenissen krijgt de speler die de meerderheid aan blokjes op de kaart heeft liggen 1 Res Publica steen van de soort die op de kaart staat afgebeeld. Bij gelijkheid, wat de meerderheid betreft, krijgt elke betrokken speler 1 Res Publica steen.

Opmerking: ligt er geen enkel blokje op een gebeurteniskaart dan wordt er ook geen Res Publica steen verdeeld.

Voor de decadentie kaart bekomen die spelers met de meeste blokjes op deze kaart 1 prestigepunt.

3) Uitwerking van de gebeurtenissen.

Onafhankelijk van het aantal blokjes op de kaarten vinden er 2 gebeurtenissen plaats en worden er 2 verhinderd. De beide gebeurtenissen met de meeste blokjes (om het even van welk kleur) worden verhinderd en vinden in deze ronde niet plaats. De beide andere gebeurtenissen echter vinden wel plaats en hun uitwerking treedt in (eerst de meest bovenaan liggende kaart vervolgens de onderste kaart)

In het geval er meerdere gebeurtenissen met hetzelfde aantal blokjes liggen is het de Eerste

Consul die beslist welke wel of niet plaats vindt.

4) Een gebeurteniskaart verwijderen.

Van de beide verhinderde gebeurtenissen wordt deze met het grootste aantal blokjes uit het spel genomen. Indien het de kaart decadentie betreft wordt het toch de andere gebeurteniskaart die verwijderd wordt.

De negatieve uitwerkingen van de meeste gebeurtenissen slaan op de etalage van de spelers (door plunderingen bijvoorbeeld worden de marktkraampjes van de speler nutteloos) Wordt een dergelijk gebeurtenis uit het spel genomen dan eindigt eveneens zijn negatieve werking en kan de speler zijn getroffen kaarten en bouwwerken weer omdraaien en gebruiken.

Aansluitend wordt een nieuwe gebeurteniskaart van de stapel genomen en op de plaats van de verwijderde kaart gelegd. De spelers nemen hun blokjes van alle gebeurteniskaarten terug .

VI. Bouwplannen

In deze fase verwezenlijken de spelers gezamenlijk het bouwplan dat open op de stapel ligt. In elk geval kan iedere speler beslissen om niet deel te nemen en in plaats hiervan liever het plebs te helpen. In beide gevallen tellen de senatoren in de etalage van een speler, die niet op hun zijde werden gedraaid, voor één stem. Elke aangeboden Dinar telt eveneens voor één stem.

Het bouwplan wordt open aan de onderste rand van het speelbord gelegd (zo is het bouwplan voor de volgende ronde zichtbaar) Wanneer hij wil kan iedere speler uit zijn voorraad Dinars in zijn hand nemen. Om het even of men al dan geen Dinars in de hand heeft, steken de spelers hun vuist met gestrekte arm uit. Gelijktijdig wordt de duim naar boven gericht als men de bouwplannen wil financieren of de duim naar beneden indien men liever het plebs wil steunen.

1) Plebs

Voor elke 2 stemmen (senatoren + geld) ontvangt de speler 1 prestigepunt. De ingezette Dinars komen in de algemene voorraad te liggen.

2) bouwplan

De spelers bekomen hun punten en verplaatsen eventueel de merker op de Res Publica ladder. De ingezette Dinars komen in de algemene voorraad te liggen.

VII. Hongersnood & Christenen

1) Hongersnood

De positie van de hongersnood merker op de Res Publica ladder geeft de actuele graad van hongersnood aan.

Elke speler verliest evenveel prestigepunten als wat de graad van hongersnood aangeeft met vermindering van 2 punten voor elke akker in zijn etalage.

Opmerking:

- spelers kunnen nooit minder dan 0 prestigepunten hebben

- een speler die meer akkers heeft dan de graad van hongersnood krijgt hiervoor geen prestigepunten

2) Christenen

In het geval een Res Publica merker (burgerzin, vrije tijd of gezondheid) in de crisiszone komt treedt er een politieke crisis op.

Alle spelers moeten hun Res Publica speelstenen van de overeenkomende kleur tonen:

- De speler(s) met de grootste voorraad van deze speelstenen ontvangt onmiddellijk 3 prestigepunten (het volk gelooft niet dat je verantwoordelijk bent voor deze crisis, integendeel.)
 - De speler(s) met de minste voorraad van deze speelstenen verliezen onmiddellijk 3 prestigepunten (het volk gelooft dat je verantwoordelijk bent voor deze crisis)
- Aansluitend leggen alle spelers hun Res Publica stenen teug achter hun scherm

Einde van de speelronden 1 tot 4

- 6 nieuwe karakterkaarten worden naast het speelbord gelegd
- 6 nieuwe bouwwerken worden op de betreffende plaatsen onderaan het speelbord gelegd
- Alle karakter kaarten die 90° gedraaid waren worden weer recht gelegd
- De fasemerker wordt weer op "I" gezet

Einde van het spel

Het spel eindigt na de vijfde speelronde. Een zesde bouwplan, de kerk (Ecclesia) wordt automatisch afgewerkt met als gevolgen:

- **Het aanbreken van het christendom**
Elke openliggende (ook het 90° gedraaide) christelijke karakter (met het vis symbool) in de etalage van een speler brengt hem 2 prestigepunten op.
- **Bevrijding van de slaven**
De spelers kunnen alle voor zich openliggende slaven (ook de 90° gedraaide) bevrijden indien ze voor elke slaaf 2 Dinars betalen. Elke bevrijde slaaf levert 3 prestigepunten voor deze speler op.
- **Politieke toestand**
Alle spelers tonen hun Res Publica stenen. De positie van de overeenkomende merker op de Res Publica ladder bepaalt het aantal prestigepunten (aangegeven op de onderste rand van de ladder) die de speler voor elk van zijn speelstenen ontvangt.
Opmerking: baar geld levert niets op.

De speler die het verst op de roemtabel staat neemt de macht over in Rome en wint het spel. Bij gelijkheid zijn er meerder winnaars die samen over het lot van de Republiek beslissen in de beste of in de slechtste zin.

Sylla voor 3 spelers

Een spel met 3 verloopt in principe als met 4 met volgende veranderingen:

- Bij de spelvoorbereiding kiest iedere speler uit zijn kaartenset 6 karakters ipv 4
- In fase II zijn er 5 in plaats van 6 karakters waaruit de spelers kunnen rekruteren.
- In fase III kunnen de spelers 4 in plaats van 5 bouwwerken kopen. Dit betekent dat op het einde van deze fase 2 bouwwerken uit het spel worden genomen.

Bouwwerken

Marktstand: elk marktkraam dat een speler bezit brengt hem in elke fase IV (inkomsten) 2 Dinars op.

Acker: elke akker die een speler bezit vermindert zijn puntenverlies in elke fase VII (hongersnood & christenen) met 2.

Haustempel: de bezitter van een huistempel kan in elke fase IV (inkomsten) 2 Dinars offeren en hiervoor een Res Publica steen naar keuze nemen.

Insula: wie een huurhuis koopt, legt deze kaart onmiddellijk af en neemt daarvoor 2 Res Publica stenen naar keuze in de plaats.

Kraan: wie een kraan koopt legt deze kaart onmiddellijk af en neemt hiervoor een kraankaart in de plaats. Deze kraankaart komt bij de karakterkaarten van de speler te liggen. Ze wordt 90° gedraaid en kan pas vanaf de volgende ronde in elke fase III (bouwwerken) als een karakter ingezet worden.

Taverne: de bezitter van een herberg kan in elke fase IV (inkomsten) een Res Publica steen naar keuze een veld verschuiven. Echter geen merker die in deze fase door het gebruik van een andere herberg al verschoven werd. Zo kan men een Res Publica steen op zijn hoogste positie “vastzetten”.

Triumphbogen: wie een triomfboog koopt legt deze kaart onmiddellijk af en ontvangt hiervoor 6 prestige punten.

Statue: wie een standbeeld koopt legt deze kaart onmiddellijk af en ontvangt hiervoor 4 prestige punten.

Bank: wie een bank koopt legt deze kaart onmiddellijk af en ontvangt hiervoor 5 Dinars uit de algemene voorraad.

Bouwplannen

In het begin van het spel wordt er onmiddellijk één bouwplan verwijderd uit het spel. De kerk is een bouwplan dat automatisch bij het einde van het spel in werking treedt. Met uitzondering van de kerk hebben alle spelers de mogelijkheid om deel te nemen aan de bouwplannen of hiervan af te zien en in plaats hiervan zich in te zetten voor het plebs (met de

duim naar beneden aangegeven) In het laatste geval krijgt de speler telkens 1 prestigepunt voor elke 2 stemmen (senatoren + geld)

Pantheum

De speler met de meeste stemmen wint 10 prestigepunten. De speler met de tweede meeste stemmen bekommt 6 prestigepunten en de derde meeste 2. Bij gelijkheid krijgen de betrokken spelers allen de overeenkomende punten naargelang hun positie.

Templum

Alle spelers met minstens 8 stemmen bekomen 10 prestigepunten, alle spelers met minstens 5 stemmen bekomen 6 prestigepunten.

Granarii

De graanzolder: de speler met de meeste stemmen wint 5 prestigepunten. De tweede meeste bekommt 3 prestigepunten. Bij gelijkheid krijgen de betrokken spelers allen de overeenkomende punten naargelang hun positie.

Hongersnood: de stemmen van alle spelers die voor de bouw van een graanzolder hebben gezorgd worden opgeteld. Voor telkens 4 stemmen wordt de hongersnood merker met 1 veld terug geschoven.

Thermae

Publiek badhuis: de speler met de meeste stemmen wint 5 prestigepunten. De tweede meeste bekommt 3 prestigepunten. Bij gelijkheid krijgen de betrokken spelers allen de overeenkomende punten naargelang hun positie.

Gezondheid: de stemmen van alle spelers die voor de bouw van een publiek badhuis hebben gezorgd worden opgeteld. Voor telkens 5 stemmen wordt de gezondheids merker met 1 veld naar rechts verschoven.

Colosseum

De speler met de meeste stemmen wint 5 prestigepunten. De tweede meeste bekommt 3 prestigepunten. Bij gelijkheid krijgen de betrokken spelers allen de overeenkomende punten naargelang hun positie.

Vrije tijd: de stemmen van alle spelers die voor de bouw van het colosseum hebben gezorgd worden opgeteld. Voor telkens 5 stemmen wordt de vrije tijd merker met 1 veld naar rechts verschoven.

Senatus

De speler met de meeste stemmen wint 5 prestigepunten. De tweede meeste bekommt 3 prestigepunten. Bij gelijkheid krijgen de betrokken spelers allen de overeenkomende punten naargelang hun positie.

Burgerzin: de stemmen van alle spelers die voor de bouw van de senaat hebben gezorgd worden opgeteld. Voor telkens 5 stemmen wordt de vrije tijd merker met 1 veld naar rechts verschoven.

Gebeurtenissen

Seuche (pest): de gezondheid merker wordt 1 veld naar links verschoven

Vulkanausbruch (vulkaanuitbarsting) de vrije tijd merker wordt 1 veld naar links verschoven

Kaiserkult (keizercultus) de burgerzin merker wordt 1 veld naar links verschoven

Hungersnot (hongersnood) de hongersnood merker wordt 1 veld naar rechts verschoven.

Christenverfolgung (christenvervolging) elke speler draait een karakterkaart, die christenen is, op zijn rugzijde. Dit karakter heeft geen invloed meer zolang deze gebeurtenis in het spel blijft. Eenmaal deze gebeurtenis uit het spel, worden alle getroffen karakters terug omgedraaid.

Uitzondering: wanneer de zuivering van de senaat (of de slavenopstand) open ligt dan moeten de senatoren (of slaven) die christenen zijn op hun rugzijde blijven liggen ook als de christenvervolging uit het spel wordt genomen.

Senatssäuberung: (zuivering van de senaat) elke speler draait een senator op zijn rugzijde. Dit karakter heeft geen invloed meer zolang deze gebeurtenis in het spel blijft. Eenmaal deze gebeurtenis uit het spel, worden alle getroffen karakters terug omgedraaid.

Uitzondering: wanneer de christenvervolging open ligt dan moeten de senatoren, die christenen zijn, op hun rugzijde blijven liggen ook als de zuivering van de senaat uit het spel wordt genomen.

Hochwasser (hoog water)

Elke speler draait een van zijn bouwwerken op de rugzijde (met inbegrip van de kraan). Dit bouwwerk heeft geen betekenis meer zolang deze gebeurtenis in het spel blijft. Eenmaal deze gebeurtenis uit het spel is, worden alle gebouwen die hierdoor waren getroffen terug omgedraaid (tenzij de gebeurtenis plundering dit verhindert)

Uitzondering: wanneer de plundering is omgedraaid moeten de marktkramen omgedraaid blijven liggen, ook al is de gebeurtenis hoogwater uit het spel genomen)

Opmerking: het basisinkomen van een speler kan hierdoor niet beïnvloed worden.

Sklavenaufstand: (slavenopstand)

Elke speler draait een karakterkaart, die slaaf is, op zijn rugzijde. Dit karakter heeft geen enkele invloed zolang deze gebeurteniskaart in het spel blijft. Zodra deze kaart uit het spel is worden de karakters die hierdoor werden getroffen terug omgedraaid.

Uitzondering: wanneer de christenvervolging is omgedraaid moeten slaven die christenen zijn op de rugzijde blijven liggen, ook al is de gebeurtenis slavenopstand uit het spel genomen.

Plünderung: (plundering)

Elke speler draait een marktkraam op zijn rugzijde. Dit bouwwerk heeft geen betekenis meer zolang deze gebeurtenis in het spel blijft. Zodra deze kaart uit het spel is worden de marktkramen die hierdoor werden getroffen terug omgedraaid.

Uitzondering: wanneer hoogwater wordt omgedraaid moeten de marktkramen op de rugzijde blijven liggen, ook al is de plundering uit het spel genomen.

Dekadenz (decadentie) de merker die het verst naar rechts op de Res Publica ladder staat wordt met 1 veld naar links verschoven.

- de hongersnood merker wordt door deze gebeurtenis niet getroffen
- het is mogelijk dat 2 of alle 3 de merkers (burgerzin, gezondheid en vrije tijd) getroffen worden. In dit geval worden beide respectievelijk alle 3 de merkers verschoven.