

# RÓMA KÖZTÁRSASÁGA

## 1. BEVEZETÉS

A RÓMA KÖZTÁRSASÁGA több mint 250 év történetét sűríti egybe a Köztársaság-korabeli Római Szenátus politikájában. A játékosok frakciókat irányítanak, amelyek a vezető szenátori családokból állnak, és állami hivatalokért, katonai rangokért, gazdasági előnyökért, új támogatókért versengenek. Minden játékos próbálja növelni a frakciója erejét egész addig, amíg végül nem ő uralja a kormányt. A Szenátusnak azonban az államügyeket is el kell látnia egy ellenséges világban, amely bizonyos mértékű együttműködést tesz szükségessé a háborúk folytatásánál és a közelégedettség fenntartásánál. Ha ez nem sikerült - főleg akkor, amikor Róma a legsebezhetőbb - az a Köztársaság bukását jelentheti. Tehát a játékosoknak nem csak egymást kell legyőzniük, hanem a játékot magát is, ami állandó ellenségekkel szolgál, hogy megossza és legyőzze a résztvevőket. A játékosok jól teszik, ha nagyon komolyan szem előtt tartják Róma bukásának veszélyét, és készen állnak arra, hogy együttműködjenek egymással az állam javáért. Máskülönben valószínűleg a játék győz, és a játékosok elhullanak.

A szabályok olvasása közben ajánlatos a Szómutatót is használni.

## 2. A JÁTÉK TARTOZÉKAI

A játék a következő elemekből áll:

- egy 16 x 22-es tábla
- három, egyenként 64 lapos kártyacsomag
- három hatoldalú kocka (kettő színes, egy fehér)
- három ív kivágható figura
- hat Játékmenet/Frakció Kincstár kártya
- egy 24 oldalas szabálykönyv

A szükséges kockadobások számát az egyes táblák tetején lehet látni: egy kocka képe, mellette a kockadobások száma.

## 3. A JÁTÉK MENETE

Minden játékforduló egy évet jelent egy olyan sűrített, elvonatkoztatott rendszerben, ahol az eseménytelen évek kimaradnak, hogy a történés folyamatos legyen. Minden Forduló hét Fázisból áll.

I. HALÁLOZÁSI FÁZIS (5): A Bankos húz egy Halálozási Cédulát, hogy megállapítsa a természetes okból bekövetkezett halálozásokat.

II. JÖVEDELMI FÁZIS (6): A Bankos eltolja a Jövedelem jelzőket az Államkincstári Skálán.

1. Minden játékos Magánjövedelmet kap a Banktól a saját Szenátorainak megfelelően ( beleértve a Kormányzói Magánjövedelemeket is), és a megfelelő aranypénz-jelzőket ráhelyezi a Szenátor kártyáira. Minden fejletlen Provincia Kormányzója ekkor dob egyet, hogy megpróbálja fejleszteni a Provinciáját. A lázadó Szenátorok ilyenkor dobnak fenntartást a csapataikra.

2. A Bankos begyűjti az állami jövedelmeket és kifizeti a folyamatban lévő Háborúkat, Földtörvényeket és a hű csapatok fenntartását az Állami Kincstárból, feljegyzi az új összegeket, és informálja a játékosokat az állam pénzügyi helyzetéről. A Személyi Hozzájárulásokat ilyenkor adják és veszik be. A Szenátushoz hű Kormányzók Idő kártyáit előbbre kell tolni, a visszatérő Kormányzók Provinciáinak kártyáit pedig a Fórumba kell helyezni.

3. Minden játékos átcsoportosíthatja a vagyont a Frakciója hű Szenátorai és/vagy a Frakció Kincstár között.

III. FÓRUM FÁZIS (7): Minden lejárt, az előző fordulóból maradt Esemény kártyát le kell venni. A játékosok -a LERAT-tal kezdve - az óramutató járása szerinti sorrendben Kezdeményeznek. Minden Kezdeményezés a következő részekből áll:

1. Dobás két kockával. Ha a dobás 7, akkor újabb HKD-t kell dobni a Véletlen Események Táblájára, és a megfelelő Esemény kártyát el kell helyezni a Fórumon. Máskülönben a Fórum csomagból kell kártyát húzni.
2. Meggyőzési Kísérlet végrehajtása.
3. Kísérlet egy Lovag megszerzésére, vagy nyomásgyakorlás a Lovagokra.
4. Ha szükséges, a Frakcióvezető személyének megváltoztatása, vagy Játékok támogatása.

Ha hatnál kevesebb játékos játszik, akkor a Kezdeményezések befejezése után a LERAT bejelenti egyéni ajánlatát a következő Kezdeményezésre. A többi játékosok hasonlóan bejelentik ajánlataikat, az óramutató járása szerint. A legtöbbet ajánló nyer. A győztes ajánlat összegét egyetlen Szenátor Magánkincstárából kell kifizetni, és a játékos Kezdeményez. Ezt a folyamatot szükség szerint addig lehet ismételni, amíg mind a hat Kezdeményezés el nem kelt

a fordulóban. Ekkor végetér a Fórum Fázis, és minden játékos ellenőrzi a szavazat jelzőit.

□□ Ezután a LERAT dob egyet minden Koncesszióra/Szenátorra a Kúriában (még akkor is, ha az elpusztult/meghalt a fordulóban). Ha 5-öt vagy 6-ot dob, az illető kártya feléled, és felfelé fordítva a Fórumra kerül. Dobni kell a Kúria minden Vezérére is, akinek éppen nincs hozzáillő Háború kártyája, és 5-re vagy 6-ra el kell dobni.

IV. NÉPESSÉGI FÁZIS (8): A Nyugtalansági Szint eggyel nő minden ASZÁLY, Kalóz vagy Megoldatlan Háború (10.72) érvényessége esetén. A LERAT ekkor HKD-t dob a Népeségi Táblára.

V. SZENÁTUSI FÁZIS (9): A LERAT összehívja a Szenátust.

1. Meg kell választani két Konzult ( a Haladó Játékban pedig még egy Pontifex Maximust is), és az új Római Konzul lesz az Elnöklő Magiszter.
2. Cenzort kell választani az előző Konzulok közül, és le kell vezetni a Pereket.
3. Az üres Kormányzói helyekre jelölteket kell választani.
4. Le kell rendezni minden egyéb ügyet, a Szenátust elnapolni, és átigazítani a szavazat jelzőket.

VI. HARC FÁZIS (10): Itt kell lebonyolítani a csatákat.

VII. LÁZADÁSI FÁZIS (11):

1. A LERAT-tal kezdve és az óra járása szerint haladva a tábla körül a játékosok kijátsszák, elcserélik vagy eldobják Intrika kártyáikat. Azokat kézben tartott Államférfiakat vagy Koncessziókat, amiket a játékos a következő fordulóban aktiválni akar, most kell kijátszani.

2. Minden Kormányzó és minden győztes Parancsnok bejelenti (először a LERAT, aztán a többiek az óramutató járása szerint) hogy visszaadja -e a parancsnokságát a Szenátusnak, vagy fellázad.

4. ELŐKÉSZÜLETEK (KORAI KÖZTÁRSASÁGI SZÍN):

4.1 A JÁTÉKTÁBLA: A táblát úgy helyezük el, hogy minden játékosnak elegendő helye legyen a tábla mellett kijátszani a Frakcióját alkotó kártyákat. Minden játékosnak adni kell egy Frakció Kincstár/Játékmenet kártyát.

□ 4.2 JELZŐK: A 36 Halálozási cédulát helyezük el egy átlátszatlan pohárban, hogy húzni lehessen belőle. Helyezzünk egy Jövedelem jelzőt az Államkincstári Skála 100-as rovatába és egy Nyugtalanági Szint jelzőt a Nyugtalanági Szint Skála 0-ás rovatába, a Népszerű Tábla mellé. Tegyük 4 Légiót az Active Box-ra (Aktív Rovat), a többi játékgépet pedig tegyük félre későbbi felhasználásra.

4.3 BANKOS: Egy játékost meg kell választani Bankosnak a játék teljes hosszára. Ő kezeli az állami bevételeket, kiadásokat, kérésre vált, és jelzi a megfelelő szintet az Államkincstár Skálán, miközben az Állami, a Játék- és a Frakció-pénzeket szigorúan elkülönítve tartja.

fekete Szenátor kártya                      Azonosító szám      piros Államférfi kártya

4.4 KÁRTYÁK: A kártyákat három külön csomagra kell osztani a kártya képes felének színe ( fehér, szürke vagy rózsaszín) szerint. A csomagokat a kártya képes felét és szöveges felét elválasztó vonal alapján is össze lehet állítani: fehér :kettős vonal, szürke: szaggatott, rózsaszín: folytonos. A 15 teljesen szürke - teljesen rózsaszín Provincia kártyát és a 18 teljesen szürke - teljesen rózsaszín Esemény kártyát tartsuk külön, hogy azonnal hozzáférhessünk. A 20 fehér Szenátor kártyát és az Első Pún Háború kártyát vegyük ki a fehér csomagból. Keverjük össze a 20 Szenátor kártyát, és látatlanban osszunk hármat-hármat minden játékosnak. A megmaradt fehér Szenátor kártyákat keverjük vissza a fehér csomagba. Az Első Pún Háború kártyát helyezük a Fórum Inaktív Háborúk részébe. A szürke és rózsaszín csomagot tegyük félre. Ha a Meghosszabbított Játék Győzelmi Feltételei szerint játszunk (12.6), a szürke, majd a rózsaszín csomag fogja pótolni a kifogyott fehér csomagot.

□ FRAKCIÓVEZETŐK: Minden játékos ráhelyez egy Frakcióvezető jelzőt (amelyen rajta van a Frakciója szimbóluma) a három Szenátora egyikére.

4.6 IDEIGLENES RÓMAI KONZUL: A legkisebb ID#-vel (Azonosítószámmal) rendelkező, játékban lévő Szenátor lesz az Ideiglenes Római Konzul addig, amíg új Konzulokat nem lehet választani az első Szenátusi Fázisban. A Római Konzul és Előző Konzul jelzőket helyezük az ő kártyájára, és adjunk hozzá ötöt a Befolyásához, úgy, hogy a megfelelő fehér szám-cédulá(ka)t helyezük a kártyáján lévő előnyomatott Befolyás értékre.

4.7 KEZDETI INTRIKA FÁZIS: Az Ideiglenes Római Konzullal kezdve, az óramutató járása szerint minden játékos addig húz kártyát a fehér csomag tetejéről, amíg három piros kártyát nem húzott ki. Ezeket a piros kártyákat nem szabad megmutatni a többieknek, a feketéket azonban arccal felfelé el kell dobni húzáskor. Miután minden játékos megszerezte a három piros kártyát, amivel

elkezdheti a játékot, a maradék kártyákat plusz minden feket kártyát újra össz kell keverni. Minden játékos eldöntheti, hogy kijátszik -e Államférfit vagy Koncessziót a kezéből, vagy megtartja őket egy következő Lázadási Fázisig. A Fórumon csak egy kártya lehet: az Első Pún Háború.

4.8 HOLTVERSENYEK FELOLDÁSA: Bármely olyan természetű holtverseny, amit nem old fel valamilyen előírt elv, kockadobással döntendő el. Aki nagyobbat dob, az nyer.

## 5. HALÁLOZÁSI FÁZIS

□□5.1 LEBONYOLÍTÁS: Egy Halálozási Cédulát kell húzni a pohárból. Az a Szenátor, akinek ID#-je (Azonosítószáma) egyezik a cédulán lévővel, meghal. Ha az illető Szenátor nem aktív, nincs hatás. Ha Draw 2 (Húzz 2-t) jelzöt húznak ki, akkor az azonnal visszakerül a pohárba, és két újabb jelzöt kell húzni. Elképzelhető ( bár nagyon valószínűtlen), hogy Draw 2 jelzöt többször is kihúznak ugyanabban a fordulóban, ami három vagy több halált eredményez egyetlen évben.

5.11 A GRACCHUS-TESTVÉREK/LICINIUSOK: Két Szenátor ugyanazzal az Azonosítószámmal nem lehet játékban egy időben, kivéve a Gracchus-testvéreket ( Államférfi, 25A, 25B), és a Liciniusokat ( Államférdi, 29A, 29B) a későbbi részekben. Ha a 25-ös vagy 29-es halálozási cédulát kihúzzák, amikor mind a két társ-Államférfi játékban van, az érintettet kockadobással kell kiválasztani.

5.2 A HALÁL KÖVETKEZMÉNYEI: A halál okától függetlenül minden jelzöt (kivéve a Frakcióvezető jelzöt) el kell távolítani az érintett Szenátor kártyájáról. Ha a megboldogult nem Frakcióvezető vagy Államférfi volt, a kártyája arccal lefelé visszakerül a Kúria aljára a Róma Újranépesítése rovatba, és egy emelkedőfélben lévő saját családtagot képvisel. A halott Frakcióvezető Család kártyája mindig a Frakciónál marad, hacsak nem elfogott Orgyilkosként ölték meg (9.84), vagy az ebből fakadó Per során. Az Államférfi végleg kiesik a játékból, ha meghal.

5.3 FRAKCIÓ PUSZTULÁSA: A Frakciók nem pusztulhatnak le, hacsak el nem veszítik utolsó Szenátorukat is Orgyilkosság kísérletének következtében (9.84). Ha a Frakciónak nem maradt Szenátora, a játékos kihúzhatja a Kúria felső Szenátor kártyáját új Frakcióvezetőnek. Ha ilyen nincs, akkor addig válogat a csomagban, amíg nem talál egyet. Ezután újrameverik a csomagot.

## 6. JÖVEDELMI FÁZIS

⊗6.1 MAGÁNJÖVEDELEM: Minden Frakcióvezető három Tálentumot kap, a többi hűséges, a Frakcióban lévő Szenátor pedig egyet. Ezt a pénzt, valamint a

Koncessziókból, Kormányzóságokból, Lovagokból befolyó jövedelmet a Bankos utalja ki a játékosoknak. Bár a kiosztott pénz technikailag az egyes Szenátoroké, a játékban ez úgy néz ki, hogy végül is mindegy, a Frakció melyik Szenátora kapja a pénzt, mert az összegeket nem Szenátorokra lebontva, külön kapja meg a játékos, hanem egyben. A Magánkincstárakba a többi játékos betekintethet.

**6.11 LOVAGOK/KONCESSZIÓK:** Minden Szenátor kap a Banktól egy Talentumot minden Lovagért a kártyáján, plusz az általa birtokolt Koncessziók jövedelmét.

Fejletlen Provincia                  Fejlett Provincia

**6.12 KORMÁNYZÓSÁG.** Minden Kormányzónak megvan az a lehetősége, hogy dobjon ( a Provincia kártyáján a Personal Income után jelzettek szerint) arra, hány Talentumos Magánjövedelemre tesz szert (az Államnak fizetett adókon túl) a Provinciájából az adott Fordulóban. A Kormányzónak nem kell kifizetnie a negatív Magánjövedelem-eredményt, amit a Provinciája produkál, az Államnak azonban meg kell fizetnie a Magán és Állami Jövedelem dobások negatív eredményét. A Kormányzónak nem muszáj beszélnie a Magánjövedelmét a Provinciájából, de ezt még az összeget meghatározó dobás előtt kell eldöntenie. Ha beszélni a Magánjövedelmét, akkor az Idő jelzőt a Provinciáján meg kell fordítani, annak jeleként, hogy korrupt tevékenységet űz. Az a Kormányzó, aki megpróbál Magánjövedelmet beszélni a Provinciájából (az eredménytől függetlenül), korruptnak minősül, és esetleg Per alá kerülhet, vagy bírságot kell fizetnie a Calpurnius Törvény alapján a Szenátusi Fázisban, miután visszatér Rómába. A lázadó Provinciák (14.52) nem biztosítanak állami adójövedelmet, hanem a lázadó Kormányzó fosztja ki őket, aki a jövedelmet saját céljaira használja.

**PÉLDA:** A fejletlen Távol-Hispánia Kormányzója 4-et dob Állami Jövedelemre, ami öt Talentumos (-4-1 az -5) veszteséget jelent Rómának. A Magánjövedelemre dobott 2-es -1 nettó jövedelmet eredményez (2-3 az-1), de neki nem kell ezt kifizetnie a saját kincstárából. Az Államkincstárnak benyújtott számla összesen 6 Talentum.

**6.13 LÁZADÁS FENNTARTÁSA:** A lázadó Szenátoroknak két Talentumot kell fizetniük minden Légiónjukért/Flottájukért ( kivéve a személyes hűséget fogadott Veteránokat), vagy a felesleges erőket vissza kell tenni az Állam Aktív rovataikba.

**6.14 PROVINCIA FEJLŐDÉS:** Miután begyűjtötte vagy elengedte a Provinciális Magánjövedelmét, minden fejletlen (szürke) Provincia Kormányzójának dobnia

kell arra, hogy a Provinciája fejlődött -e a római irányítás alatt. Ha a dobás kisebb-egyenlő 6, akkor a Provincia kártyát át kell fordítani a fejlett (rózsaszín) oldalára. Az itt feltüntetett új értékek a játék teljes további részében érvényben maradnak, hacsak a Provinciát nem éri sikeres Barbár Támadás (7.352) vagy nem szövetkezik egy Háború kártyával (14.411), és ezután újra meg nem hódítja Róma, mely esetben vissza kell fordítani a fejletlen oldalára. +1 KDM van a Fejlődésre, ha a Kormányzó nem próbál Magánjövédelmet kicsikarni a Provinciából az illető fordulóban. A fejlett provincia több jövédelmet termel, és kevésbé hajlamos Lázadásra. A Provincia aktuális Kormányzója a fejletté váláskor három Befolyás-pontot szerez.

6.141 BITHYNIA-PONTUS: Bithynia Provinciája kivétel a rendes szabályok alól a Fejlődés tekintetében. Bithynia úgy is új Provinciává fejlődhet Bythynia-Pontus néven, ha Győzelem következik be a Harmadik Mithridatikus Háborúban. Ha a Háborút még Bythynia megalakulása előtt megnyerik, Bythynia fejletlen Provinciája meg sem jelenik.

6.2 ÁLLAMI JÖVEDELMEK: A Bankos feljegyez minden fizetést az állam felé, és a Revenue (Jövédlem) jelzőt az Államkincstári Skála megfelelő helyére mozgatja. Az Állam 100 Tálentum Éves Jövédelmet kap minden Jövédelmi Fázis elején.

6.21 ADÓK: Ha vannak aktív Provinciák, minden Kormányzó dob egyet vagy kettőt(a Provincia kártyán az State Income /Állami Jövédlem/ után írtak szerint) annak meghatározására, hogy hány Tálentum adót fizet az Államnak a Provinciája. Bizonyos esetekben ez negatív összeg is lehet, és ennek megfelelően vissza kell tolnia a Kincstári Skála jelzőjét. A beszédett adók összegét a Bankos tartja számon a Kincstári Skálán. Láazdó vagy Provinciális Háborúban (14.4) résztvevő Provinciák nem fizetnek adót az Államnak.

6.22 ADÓSSÁGOK ÉS HOZZÁJÁRULÁSOK: Miután az Éves Jövédlem és a Provinciális Adók bekerültek az Államkincstárba, le kell vonni 20 Tálentumot minden zajló Háborúért/Lázadásért ( ha Megoldatlan,, akkor is), az érvényben lévő Földtörvények után pedig a szükséges összeget. Le kell vonni két Tálentumot minden létező, nem lázadó Légió és Flotta fenntartásáért. A Bankosnak szólnia kell a játékosoknak, amikor a Kincstár 50 vagy 20 Tálentum alá apad, hogy Csőd (vagy azonnali vesztés ) veszélye fenyeget a következő Természeti Katasztrófa/Rossz Ómen Esemény-húzásnál. A hozzájárulásokat egyidőben lehet megtenni , más játékosok hasonló Hozzájárulásai alapján. Bármelyik Szenátor ( még az is, amelyik nincs Rómában) adhat pénzbeli hozzájárulást a Szenátusi Kincstárnak , a Kincstár vagyonának mértékétől függetlenül. Ebben az esetben a Szenátor 10 Tálentumért egy Befolyást, 25

Tálcumért három Befolyást, 50 Tálcumért hét Befolyást kap. Az ennél nagyobb Hozzájárulás nem ad plusz Befolyás-tartalékokat későbbi fordulókra. Ha az állam képtelen eleget tenni fizetési kötelezettségeinek, akkor csődbe megy, és a magukat lázadóknak nyilvánítottak nyerik a játékot (12.32), a többiek veszítenek.

**6.3 ÚJRAELOSZTÁS:** A játékosok ekkor adhatnak pénzt a Frakciós Kincstárúkból és a SzenátoraiK Magánkincstáraiból valamely más Frakció Kincstárának vagy egy lojális Szenátornak - akár más játékosénak is. Az ilyen játékosok közti pénzmozgás lehet a játékosok közti nyilvános vagy titkos megállapodások(7.37) alapján végrehajtott szolgáltatások ellenértéke. Az Újraelosztási Szegmens az egyetlen alkalom, amikor szabadon lehet ilyen módon pénzt mozgatni. Még ha Intrika kártya vásárlása vagy cseréje történt, és a kártya már gazdát cserélt, a fizetéssel akkor is várni kell eddig a fázisig.

**6.31 FRAKCIÓS KINCSTÁR:** A Frakciós Kincstárban lévő vagyon minden játékos előtt ott van a Játék Menete / Frakciós Kincstár kártyára helyezve. Csak ebből a pénzből lehet beleavatkozni más Frakciók Meggyőzési kísérleteibe. Ebből a pénzből lehet fenntartani még a Légiókat is a Frakció egyik Szenátorának lázadása esetén. Csak a Frakciós Kincstárban lévő pénz van biztonságban a halál esetén bekövetkező vagyonvesztéstől.

**6.32 TITKOSSÁG:** A Frakciós Kincstár tartalma titok. Bár a többiek látják a pénzhalmozatot, meg nem számolhatják.

## 7. FÓRUM FÁZIS

**7.1 AZ IDŐ MŰLÁSA:** A korábbi Esemény kártyák ( kivéve a be nem szedett Hagyatékok, fel nem használt Menedékek és inaktív Színlelők) lekerülnek a Fórumról.

□□**7.2 KEZDEMLÉNYEZÉS:** A LERAT játékosnak dobnia kell kettőt Kezdeményezésre. Ha 7-et dob, akkor HKD- t kell dobnia a Véletlen Esemény Táblára, hogy meghatározza, melyik Esemény kártyát húzta ki (7.35). Máskülönbén húz egyet a Fórum csomagból. Ekkor tehet egy Meggyőzési kísérletet, és egy megszerzési kísérletet egy Lovaggal szemben ( vagy nyomást is gyakorolhat rá, 7.61). Aztán vagy kinevez egy másik Szenátort a Frakciója élére, ha akar, vagy a Játékokat támogatja. A játékosnak nem kell Rómában tartózkodó Szenátorral rendelkeznie, hogy elvégezze szabályos Kezdeményezését.

**7.21 KEZDEMÉNYEZÉS:** Ha a LERAT végzett a Kezdeményezésével, a többiek az óramutató járása szerinti sorrendben követik, amíg mindenki nem végzett. Ekkor a további Kezdeményezéseket - amelyekre azért lehet szükség, hogy egy



fordulóban kilegyen a hat - árverésre bocsátják (3. III), és odaadják a legtöbbet ígérőnek, aztán egyenként végrehajtják őket. Csak a pillanatnyilag Rómában lévő Szenátorok licitálhatnak plusz Kezdeményezésért, és a Magánkincstárukból kell kifizetniük a megajánlott győztes összeget.

**7.3 KÁRTYÁK:** Két fajta kártya van. A fekete szöveggel ellátott kártyák Fórum kártyák, és ezeket arccal felfelé kell kijátszani kihúzáskor. A piros betűs kártyák Intrika kártyák, és azé a játékosé lesznek, aki húzza őket. Az Intrika kártyát a játékos titokban magánál tartja, amíg úgy nem dönt, hogy kijátssza, szem előtt tartva az illető kártyára vonatkozó megszorításokat. A játékos sosem kezdhet új fordulót ötnél több ki nem játszott Intrika kártyával (11.1).

Családi kártya      Azonosítószám      Államférfi

Osztott lojalitás      Különleges Képességek

**7.31 SZENÁTOROK:** A bal felső sarokban a Szenátor Harci értéke szerepel, ami a Tábornoki /Admirálsi rátermettségét mutatja. A jobb felső sarokban lévő szám a Szónoki érték, ami a politikai tehetséget szimbolizálja. A bal alsó sarokban a Lojalitási érték foglal helyet, ami a Szenátor Hűségét mutatja a jelenlegi helyzetre (7.511). Bizonyos Államférfiaknak két Lojalitás értékük van: egy pozitív szám vagy egy nulla, #/0 formában. A 0 akkor alkalmazható, ha az Államférfi ugyanahhoz a frakcióhoz tartozik, mint a kártyáján szereplő másik Államférfi. A jobb alsó sarokban szereplő szám a Befolyás, ami a presztízs hullámvázát méri. Ez az érték növekedhet a játék során közszolgálat révén, vagy csökkenhet valami helytelen cselekedet folytán. A Szenátor pillanatnyi Befolyását a megfelelő jelzők elhelyezésével lehet nyomon követni, a kártya jobb alsó sarkában. Ez a szám mindig pozitív: egy Szenátornak sosem lehet 0-nál kisebb Befolyása. A kártya közepének tetején lévő kicsi szám a Szenátor Azonosítószáma, ami a Halálózási Cédulákon is szerepel. Ha az Azonosítóban betű is van, akkor a Szenátor Államférfi (7.312).

■ A Szenátor kártyák ezenkívül rendelkeznek előre meghatározott területekkel, ahol a Szenátor Népszerűségét (Popularity), a korábbi konzuli tapasztalatot lehet nyilvántartani, amikor a Szenátort Konzulnak vagy Diktátornak nevezik ki, és ahová a Magánvagyon (arany) vagy a Lovagokat (fekete) lehet tenni. Ha egy Szenátor Népszerűsége negatív, akkor ezt fekete számmal kell jelölni.

**7.311 CSALÁD (30):** A Szenátor kártyák vezető családokat jelképeznek a Szenátusban, és Család kártyáknak hívják őket. A Család kártyákon fekete szöveg van, és az értékek a kártya jobb felén szerepelnek. Új Család kártyát csak Megyőzési Kísérlet után (7.5) lehet hozzátenni a Frakcióhoz. Egy bizonyos

Család kártya birtoklása azt jelenti, hogy a játékosnál a Frakciójában ott van a család vezető tagja. Ha a szenátor meghal, helyét a család következő legrangosabb tagja veszi át, aki, ha nem Frakcióvezető, Frakciót változtathat vagy el nem kötelezett maradhat. A szögletes zárójelben [ ] lévő azonosítóval rendelkező Család kártyák előkelő Államférfit tartalmaznak, aki megjelenhet a játék folyamán.

7.312 ÁLLAMFÉRFIAK (19): Olyan Szenátor kártyák, amelyeken az azonosítóban betű is van. Kiváló egyéni politikusokat jelölnek, akiknek különleges képességei a kártya bal oldalán vannak felsorolva. Az Államférfiaknál van egy dátum is az azonosítójuk alá írva: vagy a születésük-haláluk ( ha ismert), vagy a legsikeresebb időszakuk. Az Államférfiak csak a játék kezdetén léphetnek be (4.7), vagy a Lázadási Fázis alatt, a Lázadás bejelentése előtt. A játékos akkor tehet hozzá Államférfi kártyát a Frakciójához, ha:

A. Egyik ellenfél sem tartja irányítása alatt a Család kártyát. Ha a játékos már birtokolja a vonatkozó Család kártyát, az Államférfit rá kell helyezni, és átvesz erről minden olyan birtokot és Befolyás /Népszerűség értéket, ami nagyobb az övéénél. Az Államférfi minden más értéke, ami kisebb a Családénál, megmarad. Ha a vonatkozó Család kártya pillanatnyilag pártatlan a Fórumon, az Államférfit rá kell helyezni, és mindkét kártya a játékos Frakciójához kerül. Ha az Államférfi meghal, a Család kártya visszakerül a Kúriához ( vagy a Frakciójában marad, ha az elhunyt Frakcióvezető volt), birtokai és ideiglenes értékei nélkül.

B. Az egyező Azonosítóval rendelkező Család kártya pillanatnyilag nincs játékban. Ha a megfelelő Család kártya később megjelenik, akkor az Államférfi alá kerül annak haláláig, azután visszatér a játékba az A. pontban leírtak szerint.

A legtöbb Államférfi nem léphet be a játékba addig, amíg egy rokon Államférfi (akinek számszerűleg ugyanaz az azonosítója) játékban van (5.11).

7.32 KONCESSZIÓK: A Koncesszió kártyák olyan gazdasági folyamatokat képviselnek, mint az adók beszedése vagy a gabona elosztása. A Koncesszió azé a játékosé, aki kihúzza. Hozzárendelheti valamelyik Szenátorához a játék elején vagy a Lázadási Fázisban (11.1) úgy, hogy félig a Szenátor kártyája alá teszi. Ez a Szenátor jogosult arra, hogy a Jövedelmi Fázis során begyűjtse a Koncesszió feltüntetett mennyiségű Talantumot. ( KIVÉTEL: Fegyverkezés /Hajóépítés koncesszió esetén a Szenátor azonnal megkapja a profitját, amikor új Légio /Flotta alakul. A Föld bizományosi Koncesszió csak akkor ad jövedelmet, ha Földtörvény van hatályban. ) A Szenátor elveszti a Koncessziót, ha meghal /számûzetésbe kerül, sikeres Kisebb Pert vezetnek le ellene (9.411), esetleg bizonyos Háborúk és Természeti Katasztrófák következtében. Ha egy Szenátor

meghal, vagy elítélik, Koncessziói visszatérnek a Fórumra, ahonnan odaítélhetik egy másik Szenátornak Szenátusi szavazással. Ha azonban a Koncesszió maga is elpusztul Háborúban vagy Természeti Katasztrófában, akkor a Kúriába kerül, ahonnan Fórum Fázis végén dobott 5-tel vagy 6-tal lehet áttenni a Fórumba újrakiosztáshoz.

Földi Erő	Flotta Támogatási Szám	Flotta Erő	Aszály szimbólum
-----------	------------------------	------------	------------------

Katasztrófa Szám	Aktív háború szimbólum	Döntetlen szám
Háborús veszteségek		

**7.33 HÁBORÚK:** Amikor Fegyverkezés szimbólummal ellátott Háború kártyát húznak ki, akkor az illető háború vagy lázadás kitör. Általában addig marad érvényben, amíg a Szenátus le nem veri. A dátum alatt lévő számok a harci értéket jelölik. Az első szám az ellenség Földi Ereje, ami a Hadsereg értékét jelenti. A második szám a Flotta Támogatási Szám, ami a római flották számát jelzi, ha vannak, amelyek a háború támogatásához szükségesek. Ez sosem változik - tekintet nélkül a Hasonló Háborúk hatására. A flották általában nem befolyásolják az erőviszony-számítást, de jelen kell lenniük legalább a megadott számban ahhoz, hogy a Háborút meg lehessen vívni. A harmadik szám, amelyik némelyik Háború kártyán szerepel, az ellenséges Flotta Erőt jelenti, amit tengeri csatában le kell győzni, mielőtt a szárazföldi csata megkezdődhetne. Az ellenséges Földi és Flotta Erő megkettőződhet, megháromszorozódhat vagy akár megnégyszereződhet egy Hasonló Háborúban (7.332). Az alsó sarkokban lévő számok és betűk meghatározzák az automatikus Katasztrófákat és Döntetleneket. Ezeket a Harc részben fejtjük ki (10.21, 10.31).

**7.331 INAKTÍV HÁBORÚK:** A Fegyverkezés szimbólum nélküli Háború kártyák Inaktív Háborúk. Bár kihúzáskor a Fórumban maradnak, nem kell figyelni rájuk, amíg a Szenátus nem küld Hadsereget ellenük vagy nem aktiválja őket Társadalmi Háború, a Vezérük, egy azonos típusú Hasonló Háború ( azonos ábrával), vagy egy Menedéket kapott Vezér. A Fórum Inaktív Háború rovataiba kell helyezni őket. Aktiváláskor át kell tenni őket az Aktív Háború Fórum-rovatba. Minden kártyán rajta van, hány Hasonló Háború aktiválja, hogy emlékeztesse a játékosokat az erő lehetséges megkettőzésére, - háromszorozására vagy - négyszerezésére (7.332).

**7.332 TÁRSHÁBORÚK:** Ha két Háború van a Fórumban ugyanabból a típusból (egyforma illusztrációval, pl. két Pún Háború vagy két Kalóz), akkor mind a kettő Erő Számai megnégyszereződnek addig, amíg mindkettő játékban van. Ha egy

harmadik Hasonló Háborút is kihúznak, az Erő Számok megháromszorozódnak. Ha mind a négy Makedón Háború kártya egyszerre van játékban, akkor erejük megnégyszereződik. Viszont minden Háború kártyát egyedül kell megvívni - nem a társháborúkkal együtt. Ilyen helyzetekben a megmaradt Háborúk Erő Számai megint visszacsökkennek háromszoros, kétszeres vagy egyszeres értékre, ahogy a többi Háború elmúlik. A Hasonló Háborúk mind külön Háborúnak számítanak, amelyek eggyel-eggyel járulnak hozzá a Róma legyőzéséhez szükséges négy Háborúhoz. Róma nem támadhatja meg a pillanatnyilag aktív későbbi Hasonló Háborúkat, hacsak először nem oldja meg a pillanatnyilag aktív és egymással összefüggő Hasonló Háborúkat.

**PÉLDA:** Tegyük fel, hogy az Első és Második Pún Háború van a Fórumon. Rómának nem kell legyőznie az Első Pún Háborút azért, hogy megtámadhassa a másodikat, de ezt is meg kell támadnia ugyanabban a fordulóban, amikor a Második Pún Háborút.

**7.333 KALÓZOK:** A Kalózok egy Aszály hatásával bírnak (7.353). Amíg Kalózok jelen vannak (még ha inaktívan is), az Aszály-helyzet fennáll, és a Nyugtalansági Szint eggyel nő minden Népeségi Fázis elején. Ha mind a két Kalóz kártya jelen van, a Nyugtalansági Szint kettővel nő minden Népeségi Fázisban.

**7.334 KÖVETKEZMÉNYEK:** A Háborút nem kell azonnal megvívni, de minden olyan Aktív Háborúért, ami a Jövedelmi Fázisnál a Fórumban van, az Állam 20 Talentumot veszít. Ha egy Harci Fázis végén négy Aktív Háború van, akkor a Köztársaság összeomlik, és a játékosok veszítenek. Az Inaktív Háborúk nem számítanak bele a négyes háború-határba, sem a jövedelem-veszteségbe. Az az Aktív Háború kártya, amely a Harci Fázis végén nem rendelkezik Légió jelzővel, átkerül a Fórum alján lévő három Unprosecuted War ( Megoldatlan Háború) rovat egyikébe - egész addig, amíg egy Harci Fázis végén nincs rajta Légió jelző. A Nyugtalansági Szint eggyel nő minden Megoldatlan Háború után a Népeségi Fázisban.

**7.335 LÁZADÁSOK:** A Lázadás minden tekintetben egyenértékű a Háborúval, kivéve, hogy levert Lázadásnál nincs Háborús Veszteség. Sok Lázadás kártya feltételhez kötött: pl. akkor kell Lázadásként kezelni őket, ha a megnevezett Provincia már létezik a kihúzáskor, különben Háborúnak vagy Eseménynek számítanak. Valahányszor egy összeillő Hasonló Háborúk sorába tartozó Háborút elvesztenek, a sorozatban előtte lévő Háborúk attól kezdve Lázadásnak számítanak.

**PÉLDA:** Ha a Harmadik Pún Háborút elvesztik, az Első és a Második Lázadásnak számít.

**7.34 VEZÉREK:** A Vezér kártyák egy-egy különösen rátermett ellenséges parancsnok felbukkanását jelzik. Jelenlétük nehezebbé teszi a háború megoldását. Ha háború ideje alatt hozzáillő Vezér kártyát húznak ki (pl. Hannibált a Pán Háborúk közben), akkor a folyamatban lévő Háború(k) Földi és Flotta Erői megnövekednek a Vezér értékével ( a Hasonló Háborúk miatti duplázás-triplázás után). A Vezér kártyát nem lehet eldobni, amíg minden vonatkozó Hasonló Háborút el nem vesztenek. Ha akkor húznak Vezért, amikor nincs hozzáillő Hasonló Háború játékban, akkor felfordítva helyezük a Kúriába, jelezve, hogy az illető vezető szerepre tett szert hazájában. Minden Fórum Fázis végén Öregedési KD-t kell dobni azokra a Vezérekre a Fórumon, akiknek nincs Hasonló Háborújuk. Ha a dobás 5 vagy 6, akkor a Vezér meghal és el kell dobni. A Vezér kártya alsó sarkaiban lévő számok határozzák meg az automatikus római Katasztrófákat /Döntetleneket (10.21-10.31), amelyek közvetlenül a Vezető képességeinek tulajdoníthatók, és hozzáadódnak a Háborúban már érvényben lévőkhöz.

**7.341 KLEOPÁTRA:** Kleopátra különleges Vezér kártya, amit birtokosa kézben tarthat, mint egy Intrika kártyát. Kleopátrát birtokosa csak az Alexandriai Háború Harcainak lebonyolítása előtt játszhatja ki. Ha Szövetségesként játssza ki, akkor az Alexandriai Háború ellen küldött római csapatok Parancsnokának az illető Háborúra 3-mal nő a Harci Értéke, és kap 50 Tálentumot, de veszít 5 Népszerűséget. Ha Kleopátrát Ellenségként játsszák ki, akkor a Fórumba kerül, és a szokott módon növeli az Alexandriai Háború erejét.

**7.35 ESEMÉNYEK:** A Kezdeményezése lebonyolítása előtt minden játékosnak dobni kell kettőt, hogy lássa: okoz-e Véletlen Eseményt. 7-es dobásnál újra dobni kell HKD- t a Véletlen Esemény Táblára, és játékba kell hozni a dobásnak megfelelő szürke Esemény kártyát. Ha ez az Esemény kártya már játékban van, akkor a rózsaszín oldalára kell fordítani. Az Események ( a be nem szedett Hagyaték, 7.351, a fel nem használt Menedék és az inaktív Színlelő kivételével) csak a következő Forduló Fórum Fázisáig maradnak érvényben. Ekkor le kell venni őket, és később újra felhasználhatók. A Járvány, Rossz Ómen, Aszály, Emberhiány, Tengeri Vihar és Lincselés kivételével bármilyen, a már játékban lévő rózsaszín kártyákkal egybevágó eredményt további hatás nélkülinek kell tekinteni, de ettől még a játékos nem húzhat új Fórum /Esemény kártyát.

**7.351 HAGYATÉK:** Csak a Hagyaték és a Catilina Összeesküvés kártyák olyan Esemény Kártyák, amelyeket normális módon húznak. Az Államkincstár akkor szedi be a Hagyaték összegét, ha egy Kiküldött Konzul és legalább három Légio

és három Flotta megy ki, hogy elhozza ezt Rómába. Ezzel létrehozzák az illető kártyán szereplő Provinciát. Ha azonban a kiküldött Konzul lázadónak nyilvánítja magát, az övé lesz a pénz. Máskülönben visszatér Rómába a Lázadási Fázisban, Légiói visszakerülnek az Active Box-ba (Aktív Rovatba), és a pénz a közvetlenül ezután következő Jövedelmi Fázisban az Államhoz kerül. A Hagyaték kártyák az összeg beszédéséig maradnak játékban a Fórumon. A Ptolemaiosz- Apion Hagyatéknál nem szükséges a beszédés, és Kréta- Kiréne Provinciája a kártya kihúzásával alakul meg.

7.352 BARBÁR PORTYÁK: A határok menti barbár portyák a külső Provinciákat veszélyeztetik. A következő Jövedelmi Fázis KEZDETÉNÉL minden aláhúzott, folytonos fekete körvonalú Provinciának 15-nél nagyobb-egyenlő két kockás Portya dobást kell elérnie, miután a létező Katonai Erejét bevetette a Dúlás megelőzésére. A Provincia Katonai Ereje Portyákkal szemben az előnyomatott Strength(Erő) érték, plusz kettő minden Helyőrségi Légió után, plusz 1 minden Provinciális Hadsereg után, plusz a Kormányzó Harci Értéke (függetlenül a Provincia katonai erejétől). A Dúlás az illető Provinciából származó összes bevétel elmaradását eredményezi a fordulóban, valamint a kétkockás Portya dobás színes kockával dobott értékének megfelelő hadsereg-veszteséget (legfeljebb a Provinciában tartózkodó csapatlétszám erejéig). Ezen felül egy Feldúlt Fejlett provincia visszakerül Fejletlen, szürke állapotába. A fordulóban nem lehet Fejlődni. A Kormányzó csak akkor hal meg, ha a Dúlás miatti sereg-veszteség következtében Halálozási Cédulát húznak ki (10.8). Ebben az esetben azonban a kihúzott Halálozási cédulák száma nem függ ez elvesztett seregek számától, hanem a színes kockával dobott Portya KD- nek felel meg.

7.353 ASZÁLY: Az Aszály eggyel növeli a Nyugtalansági Szintet. A következő Jövedelmi Fázisban a gabona-koncessziókból származó jövedelmet meg lehet duplázni, de az a Szenátor, aki beszedi a megduplázott jövedelmet, veszít két Népszerűséget. Ha Kalózok (és/vagy Háborúk, amelyek mesterséges Aszály-feltételeket teremtenek) is játékban vannak ugyanakkor, mint az Aszály, akkor a gabona-koncessziós jövedelem és a beszédésével járó Népszerűség-veszteség egy szorzóval nő minden alkalommal. Azok az ember- okozta Aszályok, amelyek nem Események, hanem egy folyó Háború részei, nem szükségszerűen egyfordulós állapotok - addig tartanak, amíg a Kalózokat /Háborúkat le nem verik. Ha egy harmadik Aszály is megjelenik ugyanabban a fordulóban, 3-as jelzőt kell helyezni a rózsaszín Aszály kártyára, hogy jelezzük fokozott súlyosságát.

A játékosoknak nem kell beszédniük a gabona-koncesszió meg növekedett jövedelmét. Mindig lehet kevesebbet is beszédni, hogy a Népszerűség ne csökkenjen annyival.

PÉLDA: Egy Aszály és egy Kalóz kártya van a Fórumban. A Nyugtalansági Szint kettővel nő a Népszerűség Fázis elején. Minden Gabonakoncessziós jövedelem megháromszorozódik. A háromszoros jövedelmet beszédő Szenátor veszít három Népszerűséget. Ha a Szicíliai Rabszolga felkelést is kihúzzák, a Nyugtalansági Szint hárommal nő kettő helyett, és a potenciális Gabona jövedelem megnégyesződik, négy Népszerűség árán. Ha mindkét Kalóz, az Aszály és a Szicíliai Felkelés is ki van húzva, a Nyugtalansági Szint négygyel nő, a Gabona jövedelem megötszöröződik, 5 Népszerűség veszteség árán.

7.354 JÁRVÁNY: Új Halálozási Ellenőrzést (5.1) kell csinálni hat Halálozási Cédula kihúzásával. Csak a pillanatnyilag Rómában lévő Szenátorok vannak érintve. Ha további Járványt dobunk ugyanebben a Fórum Fázisban, akkor ez külső járványt jelent, ami csak azt a Járványra kihúzott Főkörmányzót, Prokonzult, Száműzöttet, Foglyot, lázadót öli meg, aki távol van Rómától.

7.355 ROSSZ ÓMEN: A rossz előjelek azt sugallják, hogy az istenek elégedetlenek, és Rómát szerencsétlen év sújtja. Az Államkincstárnak azonnal ki kell fizetnie 20 Tálentumot áldozatokra és Templom felújításokra, és a következő Fórum Fázisig egyet le kell vonni minden egy- és kétkockás dobásból, kivéve a Kezdeményezést (7.2). (Kivétel: A Meggyőzési Kísérletnél egyet hozzá kell adni, 7.51). A fordulóban felmerülő további Rossz Ómenek nem növelik a Tálentumvesztést, de növelik a dobás-módosítást.

7.356 EMBERHIÁNY: Az új Légión és Flotta létrehozásának ára a Fordulóban 20-20 Tálentumra növekszik. Ha további Emberhiány van érvényben a Népszerűség Tábla révén, vagy Emberhiány Esemény miatt, ugyanebből a fordulóban, a költség még 10 Tálentummal nő minden egységre. Ha egy harmadik Emberhiány is bekövetkezik a fordulóban, 3-as jelzõt kell a kártyára tenni, és a költség 40 Tálentumra nő.

7.357 TERMÉSZETI KATASZTRÓFA: Az Államkincstárnak azonnal 50 Tálentumot kell fizetnie a károk helyreállítására. Dobni kell, és a dobásnak megfelelő Koncessziót vissza kell tenni a Kúriába, lefelé fordítva. Ha a kidobott Koncesszió már elpusztult vagy inaktív, akkor nincs plusz hatás. Csak egy, 50 Tálentumot igénylő Természeti Katasztrófa bukkanhat fel egy fordulóban, de ha egy második természeti Katasztrófa eseményt is kidobunk, egy második Koncessziót is el kell pusztítani azzal, hogy újra dobunk a Természeti katasztrófa kártyára.

7.358 TENGERI VIHAR: A kétkockás dobásnak megfelelő mennyiségű Római Flotta elpusztul (maximum a játékban lévők erejéig). A Légiónra nincs hatás, bár

némelyiket esetleg vissza kell vonni Itáliába a flottatámogatás megszûnése miatt, ha nem lehet elegendő mennyiségû plusz Flottát létrehozni a Szenátusi Fázisban. A viharak nincs hatása új flották előállítására.

7.359 BELSŐ ZAVARGÁSOK: Egyik fejletlen (szürke) Provinciának sincs jövedelme a következő Jövedelmi Fázisban, és nem próbálkozhat Fejlődéssel (6.14). Minden fejletlen Provincia Kormányzójának 4-nél kisebbet kell dobnia két kockával a Jövedelmi Fázis elején ( az esetleges Barbár Portyák lebonyolítása után) ahhoz, hogy ne legyen Lázadás. A Kormányzó +1 KDM-et kap minden Helyõrségi Légijáért. A sikeres Lázadásban meghal Kormányzó és Helyõrsége, és Provincia kártya a Fórumra kerül aktív Háborúként azokkal a Provinciális csapatokkal együtt, amelyekkel esetleg már rendelkezik (14.411).

7.36 INTRIKA KÁRTYÁK: A piros kártyák ( Államférfiak, Koncessziók és Intrikák) tartósan lehetnek egy játékos birtokában. Akkor játssza ki õket, amikor akarja. Ha akarja, más játékosoknak is megmutathatja ezeket, hogy a másik játékost megegyezésre vagy segítségre bírja.

7.361 TRIBUNUSOK: A Tribunusokat javaslatok kezdeményezésére ill. megvétózására lehet használni (9.7).

7.361 ÁLLAMFÉRFIÁK: A piros Szenátor kártyák kiváló képességû Államférfiakat jelölnek, akiknek különleges adottságai fel vannak sorolva a kártyájukon. A ki nem játszott Államférfiakra nem kell Halálozási Cédulát húzni.

7.363 TÖRVÉNYEK: A Törvény kártyák a Köztársaságot irányító szabályok ill. a játékszabályok megváltozását jelzik. Ha kijátsszák, a szabálmódosítás érvényben marad a játék teljes további részében, mindenkire, nem csak a kártya húzójára. A kijátsszott Törvény kártyákat a Törvény rovatba helyezzük, ne pedig az eldobott lapokkal keverjük össze. A Törvény kártyákat bármikor ki lehet játszani a Szenátusi Fázisban - akár a választások előtt is. A játékosnak nem kell Rómában tartózkodó Szenátorral rendelkeznie ahhoz, hogy kijátssza Törvény kártyáját.

7.37 CSERE: A játékosok csak a kezükben tartott (t.i. ki nem játszott) kártyákat cserélhetik vagy ajándékozhatják el - általában valami viszonzásért cserébe. A kártyákat meg lehet mutatni egymásnak, meg lehet állapotodni a csere feltételeirõl, és cserélni is bármikor lehet, de az így megszerzett kártyát csak a következő Lázadási Fázis előtt nem lehet kijátsszani. Ha a kártyák nem a Lázadási Fázisban cserélnek gazdát, akkor a tábla széle alá kell helyezni õket a következő Lázadási Fázisig, emlékeztetõként arra, hogy nem kijátsszhatók. Ha a csere pénz ( Talentum) ellenében történik, akkor a fizetéssel várni kell a következő Jövedelmi



Fázisig - még ha a kártya átadása azonnal meg is történik. Mivel az ilyen cseréknél a feltételek megvitatását és betartását viharos érzelmek szokták kísérni, az alábbi szabályokat kell alkalmazni:

**7.371 TITKOS MEGEGYEZÉS:** Azok a játékosoknak, akik titokban beszélnek meg a cserét, nem élhetnek panasszal, ha a cseretárs valamelyik feltételt nem tartja be. Ez a fajta szószegés legitim játéktechnika, és nem csalás. Caveat Emptor.

**7.371 NYÍLT CSERE:** Azok a játékosok, akik mindenki füle hallatára beszélnek meg a cserét, támaszkodhatnak a többi játékos tanúbizonyságára, hogy kikényszerítsék a megállapodott feltételek teljesülését. Ha a többség úgy véli, hogy a megállapodás feltételei nem teljesültek, a hibás fél érvénytelenítheti (tehát vissza is adhatja) a még kézben tartott csere-alanyokat. Ilyen megállapodással gyakorlatilag minden megvalósítható, ami nem ellenkezik a szabályokkal, de Konzulság átváltása Társ- Konzulságra nem kikényszeríthető, sem Orgyilkossági kísérlettel járó megegyezés, sem garantált javaslat-elfogadás Szavazásnál.

**PÉLDA:** A Szenátusi Fázis alatt X nyíltan megállapodik Y-nal, hogy ad neki 5 Tálentumot, egy Tribunus kártyát és egy Koncessziót cserébe azért, ha Y megígéri, hogy Római Konzulja Juliust fogja javasolni cenzornak, és őrá szavaz. Y teljesíti az ígérését. A Római Konzul azonban felszólítja X-et, hogy szavazzon elsőként, pedig X éppen utolsónak akar szavazni, hogy biztosítsa a sikert. Z játékos azonban pénzen megveszi a szavazatokat, és keresztülhúzza a számítást. X panaszt tesz, hogy a megállapodás nem teljesült, de a többi játékos Y-t támogatja, mondván, hogy szó sem volt meghatározott szavazási sorrendről: minden rendben. Y megtarthatja a kártyáit, és jogosult az 5 Tálentumra X-től a következő Jövedelmi Fázisban. X nem kap semmit, legfeljebb idegösszeroppanást.

**7.4 JÁTÉKOK:** A Játékok Támogatása lehetővé teszi a Szenátoroknak, hogy növeljék Népszerűségüket, és egyben csökkentsék a lakosság Nyugtalansági Szintjét. A játékos befizeti a támogatni kívánt Játék-típusnak megfelelő összeget a Játéktábla szerint a Magánkincstárából, aztán Népszerűsége növekedésének jelzésére a megfelelő számértékű jelzőt helyezi a kártyája Népszerűség rovatába.

**7.5 MEGGYŐZÉSI KÍSÉRLET:** A Rómában tartózkodó Szenátor megpróbálhat rávenni egy, még el nem kötelezett vagy más Frakcióhoz tartozó Szenátort a Fórumon arra, hogy csatlakozzon az ő Frakciójához.

**7.51 LEBONYOLÍTÁS:** A Meggyőzési Kísérletet végző Szenátor összeadja Szónoki Képességét és Befolyását, és az összegből levonja a megcélzott Szenátor Lojalitás értékét. Az így keletkező Bázisszámot, amit az alább említett

módszerekkel módosítani lehet, ezután összehasonlítjuk egy kétkockás dobással. Ha a dobás kisebb-egyenlő a Bázisszámmal, a Meggyőzési Kísérlet sikerül, és a megcélzott Szenátor csatlakozik a meggyőző Szenátor Frakciójához. Ha az eredeti dobás kisebb-egyenlő 10, vagy a módosított dobás nagyobb a Bázisszámnál, akkor a kísérlet nem sikerül, és a megcélzott Szenátor vagy marad el nem kötelezett, vagy marad az eddigi Frakciójában.

7.511 LOJALITÁS: Ha a megcélzott Szenátor már el van kötelezve, hetet kell hozzáadni a Lojalitás értékéhez. A megcélzott Szenátor Magánkincstárában lévő Talentumok száma hozzáadódik a Lojalitási értékhez, akár elkötelezett, akár nem. Ha két Államférfi, aki történelmileg egymással szemben állt, ugyanabba a Frakcióba kerül, akkor mindkettejük Lojalitás értéke 0-ra csökken, amíg egyikük el nem hagyja a Frakciót. A játékos szabad akaratából megszabadulhat egy ilyen Államférfitől úgy, hogy a kártyáját a Fórumba helyezi, feltéve, ha ezt egy bejelentett Meggyőzési Kísérlet során már nem tette meg.

7.512: KENŐPÉNZEK: A Meggyőzési Kísérletet végző Szenátor költhet pénzt is a kincstárából arra, hogy segítse a Meggyőzési Kísérletet. Minden ilyen Talentum eggyel növeli a Bázisszámot. A pénzt a megcélzott Szenátor Magánkincstárába kell befizetni, a Meggyőzés kimenetelétől függetlenül.

7.513 ELLEN-KENŐPÉNZ: Minden játékos beleavatkozhat a Meggyőzési Kísérletbe azzal, hogy a Frakció Kincstárából pénzt ad a Meggyőzési Kísérlet sikerre viteléhez vagy megakadályozásához. Minden erre költött Talentum levon egyet a Bázisszámból. Ezt a megcélzott Szenátornak mindenképp ki kell fizetni, tekintet nélkül e végeredményre. Ha Nem Ellenzett Meggyőzési Kísérletről van szó, akkor ez a fajta beavatkozás nem megengedett, és a megcélzott Szenátor csak Lojalitás értékével és Magánkincstárával tud védekezni.

7.514: LICITÁLÁS: A Meggyőzési Kísérletet végző Szenátor bejelenti, ki a célpontja, és bemondja a kezdet Bázisszámot, ami a Magánkincstárából véglegesen elköltött pénzüsszeget is jelentheti. A játék ezek után az óramutató járása szerint megy tovább az asztal körül, és a maga során minden játékos bemondja, hogy ha költ, mennyit költ a Frakció Kincstárából a Meggyőzési Kísérlet megakadályozására. A Meggyőzési Kísérletet végző játékosnak ekkor vagy dobnia kell a pillanatnyi Bázisszámra, vagy további Talentumokat kell költenie - ekkor megint végigmegy a licitálás. A licitálási ciklusok addig folytatódnak, amíg minden játékos abba nem hagyja a további pénzköltést, vagy amíg a Meggyőző el nem fogadja a pillanatnyi Bázisszámot. Az így elköltött pénzt le kell rakni az asztalra a játékosok Frakciója elé ( a Bankos vált, ha kell), és csak akkor kerül át a megcélzott Szenátorhoz, ha a Meggyőzési Kísérlet befejeződött.

PÉLDA: Fabius Meggyőzési Kísérlettel próbálkozik Claudiuszal szemben, aki el nem kötelezett Szenátor a Fórumon. Fabius összeadja a Szónoki Képességét és Befolyás értékét, ami összesen hetet ad. Ebből levonja Claudius 7-es Lojalitási értékét, ami 0-ás Bázisszámot ad. Fabius kilenc Tálentumot költ a Mahánkincstárából arra, hogy 9-re vigye fel a Bázisszámot. Ekkor elindul a kör az asztal körül, és a többi játékos összesen nyolc Tálentumot ad a Frakció Kincstárából arra, hogy a Bázisszámot 1-re csökkentse. Fabius erre azzal válaszol, hogy elkölti a Magánkincstárában maradt 7 Tálentumot, és ezzel újra 8-ra emeli a Bázisszámot. A kör megint elindul, de a többi játékos most már nem hajlandó pénzt áldozni, tehát a végleges Bázisszám 8. Fabius 9-et dob, ami nem kisebb-egyenlő 8-nál, tehát a Meggyőzés nem sikerül, és Claudius el nem kötelezett marad. A Meggyőzési Kísérletre költött összes pénz Claudius Magánkincstárába kerül, amitől csábítóbb, de nehezebb is lesz őt megszerezni, mivel a Kincstárában lévő 24 Tálentum automatikusan hozzáadódik a Lojalitás értékéhez a jövőbeni Meggyőzési Kísérleteknél.

□ 7.6 LOVAGOK: A játékos megpróbálkozhat azzal, hogy egy Kezdeményezésként egy Lovagot az egyik hű Szenátorához hoz édesgessen 0-6 Tálentum kifizetésével az illető Szenátor Magánkincstárából, és egy kockadobással. Ha a dobás értékének és kifizetett Tálentumok számának összege kisebb-egyenlő 6, akkor a Lovag beadja a derekát, és a Szenátor egy Lovag jelzöt helyezhet a kártyájára, ami az általa irányított összes Lovag számát jelöli. Egy Szenátor akárhány lovagot vezethet. Minden ilyen megnyert Lovagért a Szenátor plusz szavazatot kap a Szenátusban és egy plusz Tálentum jövedelmet a Jövedelmi Fázisban ( hacsak nem Lázadó).

7.61 NYOMÁSGYAKORLÁS LOVAGOKRA: A Kezdeményezésekor a játékos ahelyett, hogy Lovag megszerzésére dobna, úgy is dönthet, hogy nyomás alá helyezi a Lovagokat pénzszerzés céljából, és így elveszti támogatásukat. Bejelenti, hány Lovagját akarja nyomás alá helyezni, visszaadja őket a Banknak, és mindegyikre dob, hogy meghatározza a szerzett Tálentumok számát. Ez a pénz a Szenátor Magánkincstárába kerül.

7.7 FRAKCIÓVEZETŐ: A Frakcióvezetők immúnisak Meggyőzési Kísérletekkel szemben.

## 8. NÉPESSÉGI FÁZIS

■ 8.1 NYUGTALANSÁG: a Nyugtalansági Szint a nép elégedetlenségét mutatja a kormányzattal szemben. A nyugtalansági Szint 0-n kezdődik. Minden Népelességi Fázis elején eggyel nő minden Kalózra ( akár aktív, akár nem), Aszályra, vagy a Fórumban lévő Megoldatlan Háborúra. Ha Kalózháború aktív és Megoldatlan,

akkor kettővel nő a Nyugtalansági Szint. A Szint akkor is nő, ha Róma harcban ( akár tengeri harcban is) Katasztrófát vagy Vereséget szenved . Háborús győzelemnél ( tengerinél is) viszont csökken, valamint Játékok támogatásánál vagy Földtörvények elfogadásánál. A Nyugtalansági Szint bármilyen magasságokig mehet, de 0 alá sosem. A 9-nél nagyobb Nyugtalansági Szinteket úgy jelezzük, hogy 10 Táluentumos figurákat teszünk a Nyugtalansági Szint jelző mellé.

PÉLDA: 20-as Nyugtalanságot úgy jelezzük, hogy egy 20 Táluentumos figurát teszünk a Nyugtalansági Szint jelző mellé a 0 rovatba.

■□ 8.2 A KÖZTÁRSASÁG HELYZETE: A LERAT az állam helyzetéről szóló beszédet tart, azaz dob három kockával, levonja belőle a Nyugtalansági Szintet, és hozzáadja a Népszerűséget. A keletkező összeget ki kell keresni a Népszerűségi Tábláról, az eredményével együtt. A Népszerűségi Táblán lévő számok azt jelzik, hogy a Nyugtalansági Szintet azonnal növelni vagy csökkenteni kell – e . Egy NR ( No Recruitment - Nincs Toborzás) eredmény lehetetlenné teszi új Légiók /Flották létrehozását az adott Fordulóban. Az MS-nek (Manpower Shortage - Emberhiány) ugyanaz a hatása, mint a hasonló esemény kártyának (7.356), és hozzáadódik a már Fórumon lévőkhöz. A Mob ( Csöcselék) azt jelenti, hogy a feldühödött tömeg rátámad a Szenátusra, ekkor hat Halálzási Cédulát kell húzni annak meghatározására, hogy a Rómában lévők közül mely Szenátorok halnak meg. A People Revolt (Népfölkelés) a szenátori kormányzat megdöntését jelenti, és minden játékos számára játékvesztést jelent, hacsak nincs érvényben Polgárháború. Ha az egyik játékos éppen Lázad, akkor ő nyer ( kivéve a négy Háború miatti veszteséget, (12.32). Az Emberhiány vagy a Nincs Toborzás eredményét a megfelelő jelzővel kell jelölni a Népszerűségi Táblán a következő Népszerűségi Fázisig.

## 9. SZENÁTUSI FÁZIS

Befolyásnyereség hivatal megszerzéséért

Rangsor

9.1 LEGMAGASABB RANGÚ TISZTVISELŐ (LERAT): A LERAT a legmagasabb rangú, Rómában tartózkodó tisztségviselő. A tisztségviselők rangsora rajta van a hivatali jelzőjükön, és a következőképpen alakul: 1. Diktátor, 2. Római Konzul, 3. Hadi Konzul, 4. Cenzor, 5. Lovak Mestere, 6. Pontifex Maximus. Ha ezek közül a tisztségviselők közül egy sem áll rendelkezésre halálzás miatt, vagy azért, mert éppen nincs Rómában, a legnagyobb Befolyással rendelkező Szenátor nyitja meg az ülést ( egyenlőség esetén a Szónoki Képesség dönt). Minden Rómában lévő szenátornak ( t.i. mindenkinek a Kormányzók és Prokonzulok,

10.7, Számûzöttek, Foglyok és lázadó szenátorok kivételével) meg kell jelennie a Szenátus ülésén.

**9.11 ELNÖKLŐ MAGISZTER:** Az a szenátor, aki összehívta a Szenátust, az Elnöklő Magiszter egy új Római Konzul vagy Diktátor megválasztásáig. Az Elnöklő Magiszternek a kezében van a Szenátus teljes irányítása, és a Vádemelések (9.41) végrehajtásán kívül minden ügy. Az általa kívánt sorrendben adhat szót a szenátoroknak, és bármilyen sorrendben megszavaztathatja a Frakciókat. Egyedül ő végezhet jelöléseket és ő tehet javaslatokat Tribunus kártya nélkül, és bármilyen javaslat tárgyalását félbeszakíthatja azonnali szavazás elrendelésével. A választások és Perek után bezárhatja az ülést, ha pedig maradt még megoldatlan kérdés, elnapolhatja az ülést.

**9.2 VÁLASZTÁSOK:** Minden Elnöklő Magiszter első feladata az új Konzul megválasztatása az Elkötelezett Szenátorok közül. A konzulságnak nincsenek minimum követelményei. De egy Konzul nem lehet önmaga utódja egymást követő fordulóban. Egy Szenátornak nem lehet egyszerre két hivatala, de e jelenlegi cenzort meg lehet választani Konzulnak, azzal a feltétellel, hogy a továbbiakban nem lesz Cenzor.

**9.21 JELÖLÉSEK:** Csak az Elnöklő Magiszter jelölhet Szenátorokat Tribunus kártya nélkül, bár elfogadhat javaslatokat más játékosoktól is. A jelölteket párokban kell kiválasztani. Egy megvert párt nem lehet a fordulóban megint ugyanabban a párosításban jelölni, de az egyének szerepelhetnek más párosításban. A jelöltek párban győznek vagy buknak el. Nem lehet ugyanazzal a szavazással az egyiket megválasztani, a másikat pedig elvetni.

**9.22 TRIBUNUSOK:** Más Szenátorok csak Tribunus kártyával kényszeríthetnek ki javaslatokat. Ezt akkor lehet megtenni, amikor nincs más javaslat a porondon, vagy egy másik javaslat közben, akár annak pontosítására, akár annak a jelzésére, hogy az igénylő magának kéri a következő javaslat jogát. A Tribunust közvetlenül azután is be lehet jelenteni, hogy az Elnöklő Magiszter elnapolja az ülést: ilyenkor a megbeszélésnek folytatódnia kell a Tribunus Javaslatának megvitatására. Némelyik Szenátornak alapképessége a Tribunus bevetése, tényleges kártya kijátszása nélkül.

**9.23 AUTOMATIKUS MEGVÁLASZTÁS:** A jelölések addig folytatódnak, amíg két Konzult meg nem választanak, vagy amíg csak egy lehetséges jelölt-pár nem marad. Ebben az esetben ők lesznek megválasztva.

**9.24 ALKALMASSÁG:** Ahhoz, hogy jelölni lehessen, a Szenátornak Rómában kell lennie, és nem bírhat hivatallal ( kivéve a Cenzorét). Ez elejét veszi annak,

hogy kifutó Konzulok befutó Konzulnak jelöltethessék magukat. A Szenátor nem utasíthatja vissza a jelölést, de szavazhat maga ellen.

□ 9.25 RÓMAI/KIKÜLDÖTT KONZUL: Az újonnan megválasztott Konzulok eldöntik egymás közt, ki lesz a Római Konzul. Ha nem tudnak megegyezni, akkor dobznak, és aki nagyobbat dob, az választhat. A megfelelő Konzul jelzõt a kártyájukra kell helyezniük, és azonnal nõ a Befolyásuk 5-tel. Ez a Befolyás-nyereség ( mint a legtöbb, hivattalal járó Befolyás-nyereség ) nem vész el, amikor a Szenátor megszûnik Konzulnak lenni, hanem nála marad, amíg nem követ el valami visszaélést. Az új Római Konzul lesz az Elnöklõ Magiszter, és átveszi az ülés irányítását. Az elõzõ Konzulok Consular Experience ( Konzuli Tapasztalat) jelzõt helyeznek a kártyájuk Prior Consul ( Elõzõ Konzul) rovatára.

9.3 SZAVAZÁS: A javaslat bejelentése után az Elnöklõ Magiszter kiválasztja, melyik Frakció szavazzon elõször. Ennek a Frakciónak vagy szavaznia, vagy tartózkodnia kell, esetleg Tribunussal semmissé teheti a szavazást. Miután a Frakció szavaz vagy tartózkodik, az Elnöklõ Magiszter újabb Frakciót választ szavazára, és ez így megy tovább, amíg mindenkire rá nem kerül a sor. A Szenátus szavazási eljárása ugyanaz minden ügyben, kivéve, ha Földtörvény megszavazásáról vagy elutasításáról van szó. Itt az a játékos, aki nem hajlandó szavazni, ellenszavazatnak számít.

9.31 SZAVAZATOK: Minden római Szenátor a Szónoki Képességével plusz az általa irányított Lovagok számával egyezõ mennyiségû szavazattal bír. De idõlegesen növelheti ezt a számot szavzatvásárlással. Minden Tálentum után, amit kifizet a Magánkincstárából ( vissza a Bankba), kaphat egy plusz szavazatot az illetõ szavazási körre. A játékosoknak folyamatosan számon kell tartaniuk a a pillanatnyi szavazatszámukról ( levonva a kenõpénzeket és a Rómától távollévõ szenátorokat), a Frakció Kincstáruknál, egy megfelelő jelzõvel.

9.32 TÖMBSZAVAZATOK: Frakción belül a Szenátoroknak nem kell egyformán szavazniuk, bár általában ez a helyzet. Ha egy Szenátor ( vagy egész Frakció) bejelentette a szavazatát, már nem változtathatja meg, és Tribunussal sem bújhat ki a szavazás alól.

9.33 ELFOGADÁS: A leadott szavazatok egyszerû többsége ( ☺50%) az indítvány elfogadását jelenti.

9.34 BEFOLYÁS ELVESZTÉSE: Ha az Elnöklõ Magiszter olyan jelölést vagy nagyobb javaslatot terjeszt be, amit egyhangúlag leszavaznak a többi játékosok, akkor elveszít egy Befolyást ( legfeljebb 0-ig), hacsak le nem mond az elnökségrõl, és át nem adja az ülés vezetését a rangsorban következõnek.

□ 9.4 CENZOR: Az új konzulok megválasztása után az Elnöklő Magiszter elindítja a cenzor-választást. A jelölteknek korábbi Konzuloknak kell lenniük. A Cenzor lehet a saját utódja. Ha csak egy alkalmas, Konzuli Tapasztalattal rendelkező jelölt van (ami az első fordulóban általános), akkor automatikusan megválasztják. Ha nincsenek jelen Konzuli Tapasztalattal rendelkező, más hivatalban nem lévő Szenátorok a Szenátusban, akkor a ideiglenesen bármelyik szenátor lehet Cenzor.

Valahányszor a Cenzort megválasztják, a Cenzor jelző az illető Szenátor kártyájára kerül, és Befolyása öttel növekszik. Az Elnöklő Magiszter ezután átadja az ülés irányítását a Cenzornak, hogy levezesse a Pereket.

9.41 PEREK: A Cenzor vagy bejelenti, hogy nincs Per, és visszaadja az ülés vezetését az Elnöklő Magiszternek, vagy Pert jelent be. Maximum két Kisebb és egy Nagyobb Pert vezethet le egy fordulóban, plusz különleges Bérgyilkos Pereket. Per folyamán a Cenzor az Elnöklő Magiszter, és ő irányítja a szavazásokat. Ha a szavazatok többsége az elítélés ellen szól, akkor a vádlott szabadon elmehet, és ugyanebben a Fordulóban nem lehet ugyanerre a hivatalra, Koncesszióra vagy Orgyilkossági kísérletre perbe fogni. A Per alatt a vádlott a Befolyásával egyenlő plusz szavazatokat kap.

9.411 KISEBB PEREK: A vádlottnak hivattal kellett rendelkeznie az előző fordulóban, vagy jövedelmet kellett beszédenie Koncesszióból. Ha elítélik, a vádlott veszít három Népszerűséget (itt negatívba is mehet), és öt Befolyást (minimum 0-ig), valamint elveszti Előző Konzul jelzőjét, és minden Koncesszióját vissza kell tennie a Fórumra.

9.412: ÜGYÉSZ: A Cenzornak minden egyes Perre külön ki kell neveznie Ügyésznek egy másik Szenátort, aki hajlandó erre. Ha ő sikeres a Perben (azaz elítélés, száműzés az eredmény), akkor az Ügyész elnyeri a Vádlott Előző Konzul jelzőjét, valamint a felét (felfelé kerekítve) annak a Befolyásnak, amit a vádlott a per miatt elvesztett.

9.42 NAGYOBB PER: A vádlottnak hivattal (kivéve Kormányzó) kellett rendelkeznie az előző Fordulóban. Ha a többség az elítélés mellett szavaz, akkor a vádlottat kivégzik, hacsak már nem ment száműzésbe.

□ 9.412 SZÁMŰZETÉS: Bármely Államférfi, aki Nagyobb Perbe kerül, a Frakciója szavazási körében önként száműzésbe vonulhat szavazás helyett. Népkérelmet is benyújthat, mielőtt eldönti, hogy szavaz vagy menekül. De ha már szavazott, nem mehet száműzésbe. A száműzésbe vonuló Államférfi elveszti

minden jövedelmét, a Magánkincstára pedig befagyasztásra kerül, amíg vissza nem hívják. Nem adhat ki vagy vehet be pénzt a Magánkincstárába. Minden Lovagját és Hû Légióját megtarthatja, de nem szavazhat és nem kaphat jövedelmet számûzetése alatt. Elveszti Elözõ Konzul jelzõit, Koncesszióit, Papságait, pozitív Népszerűségét, és a kártyáján lévõn felüli népszerűségét.

**9.422 ÉLET A SZÁMÛZETÉSBEN:** A számûzetésben lévõ Államférfit Számûzetés jelzõ jelöli az Elözõ Konzul mezõben, ami mutatja, hogy távol van Rómától. Visszahívásáig nincs semmiféle joga, csak a Halálozási Cédula vagy Külörszági Járvány vonatkozik rá. A számûzött Államférfi Család kártyáját úgy kell kezelni, mintha az illetõ Államférfi meghalt volna ( 5.2), csak éppen a Halálozási Fázisban kihúzott Halálozási Cédulára dobni kell annak eldöntésére, hogy a számûzöttre van -e hatása, vagy a Család kártyájára, ha az játékban maradt.

**9.423 VISSZHÍVÁS SZÁMÛZETÉSBÕL:** Az Államférfi csak akkor térhet vissza a számûzetésbõl, ha a Szenátus ezt megszavazza. Ha visszahívják, visszatér a Fórumra, hacsak a Családja nincs elkötelezve egy Frakciónak, mert ebben az esetben normálsi módon a Család helyére lép (7.312A), vagy Licinius/Gracchus esetén csatlakozik a társ-államférfi Frakciójához (5.11). A visszahívásra a legtöbb szavazatot leadó Frakció azonban tehet egy azonnali Nem Ellenzett Meggyõzési Kísérletet, és ha kisebb-egyenlõt dob az Államférfi Lojalitás-értékével, akkor megszerzi õt és családját.

**9.43 VÁDLOTTAK:** Azok a hivatalok, amelyeket Perbe lehet fogni, a következõk: Diktátor, Lovak Mestere, Konzul, Prokonzul, Cenzor és Pontifex Maximus. Kormányzót csak abban a fordulóban lehet perbefogni, amikor visszatér Rómába, és csak akkor, ha magánjövedelmet vett fel a Provinciájából a hivatali ideje alatt bármikor.

**9.44 NÉPKÉRELEM:** A Perbe fogott Szenátor a Frakciója szavazási körénél folyamodhat a néphez : dob kettõt, hozzáadja az eredmént a Népszerűségéhez, és kikeresi az eredményt a Popular Appeal ( Közkezdveltség) Táblán. Az eredmény az a plusz szavazatszám ( vagy negatív szám esetén mínusz szavazatszám), ami a vádlott mellett szól majd a Perben. Az Accused Killed ( Vádlottat Megölik) azt jelenti, hogy a nép annyira feldühödik a vádlott öncélú retorikáján, hogy maga lincseli meg. Az Accused Freed ( Vádlottat Eleresztik ) viszont felmentéssel véget vet a Pernek, és egy Halálozási Cédulát kell húzni minden számért, amellyel a módosított dobás meghaladja a 11-et, annak eldöntésére, hogy a Cenzort és/vagy az Ügyészt ( a cédula-húzás csak õket érintheti) megöli -e a feldühödött tömeg. Az a Szenátor, aki Népkérélemmel él, és nem hal bele, még mehet



számûzetésbe vagy kijátszhat Tribunust a Per megvétózására a Népkérelem eldõlése után is.

9.45 TRIBUNUS: A perbe fogott Szenátor ( vagy egyik barátja) kijátszhat Tribunust is a Frakciója szavazásakor, és ezzel semmissé teheti a Pert. Az így megszüntetett Per beleszámít a Cenzor számára engedélyezett Per-számba az illetõ fordulóban.

9.46 PEREK VÉGE: A Perek végrehajtása után a Cenzor visszaadja az irányítást a LERAT-nak.

9.5 RÓMA ÚJSPANÉPESÍTÉSE: Ha a Rómában lévõ Szenátorok száma nyolc alá esik a Szenátusi Fázisban halálozás vagy távollét miatt, akkor a Kúria felsõ Szenátor kártyája aktív státuszba kerül a legkevesebb Aktív Szenátorral rendelkező játékos Frakciójában. Egyenlõség esetén a kevesebb, Rómában lévõ befolyással bíró játékos a kedvezményezett. Ezek a kinevezések addig folytatódnak, amíg a Rómában lévõ Szenátorok száma eléri a nyolcat, vagy a Kúria ki nem ürül. Ha a Kúriában már nincsenek szenátorok, akkor a Fórumban lévõkkel helyettesíteni lehet. A kedvezményezett választja meg, hogy a Fórumból melyik Szenátorokat veszi föl. Ha sem a Kúriában, sem a Fórumon nincs több Szenátor, akkor nem történik kinevezés.

9.6 EGYÉD DOLGOK: Az Elnõklõ Magiszter ezek után bármilyen indítványt tehet, amit akar. Más Szenátorok is tehetnek indítványt tribunus kártya kijátszásával, bár a z Elnõklõ Magiszter szponzorálhatja a javaslatukat, ha akarja. A szavazást mindig az Elnõklõ magiszter vezeti le, függetlenül attól, hogy kié a Javaslat. A Konzulok és Kormányzók többszörös választását és a Koncessziók egyidejû odaítélését kivéve egy javaslat egyszerre csak egy tárgyra vonatkozhat. Például egy javaslat nem kombinálhat egy Földtörvényt Koncessziós szavazással, hogy nõjön az elfogadás esélye. Az Elnõklõ magiszter bármikor berekesztheti az ülést, ha már nincs megoldatlan ügy a porondon. Egyszerre bejelenti, hogy a Szenátus elnapolva, és ezzel véget vet a Bérnyilkosságok lehetőségének.

9.61 KONCESSZIÓK: A Fórumban lévõ Koncessziók megszerzésére iránzó kísérleteket úgy kell végrehajtani, hogy javasolni kell a Koncesszió(k) odaítélését az ülésen jelenlévõ meghatározott Szenátor(ok)nak. Lehet egyszerre csoportjavaslatokat is tenni különféle Koncessziókra és szenátorokra a szavazattámogatás növelése érdekében. Ha a javaslatot nem fogadják el ( akár önmagában, akár csoportban), akkor az érintett Koncesszió kártyákat lefelé kell fordítani, és adott fordulóban már nem lehet javasolni. Egy Szenátornak korlátlan mennyiségû Koncessziója lehet. A Földbizományi Koncesszió csak akkor

kiadható, ha Földtörvény van érvényben, ha pedig már kiadták, vissza kell tennia Fórumra, ha Szenátusi Fázis végén nincs érvényben Földtörvény.

**9.611 MEGSEMISÜLT KONCESSZIÓK:** A játékban lévő Koncessziók a következő esetben semmisülhetnek meg:

A. Gladiátor Rabszolgalázadás és a Második Pún Háború Fordulóinak Szenátusi Fázisában dobni kell arra, hogy Itália mely területei dőlnek romba, azaz mely Gazda-Adóztatása Koncesszió semmisül meg. Ha Spartacus vagy Hannibál is jelen van, akkor még egyet kell dobni a további Adóztatási Koncesszió veszteségekre.

B. A Gabona Koncessziók megsemmisülnek, ha a Szicíliai vagy Alexandriai Lázadás/Háború bekövetkezik.

C. Más Koncessziókat a Természeti Katasztrófáknál szükséges utólagos dobások semmisíthetnek meg (7.357).

Ha egy Koncesszió elpusztul, akkor lefelé fordítva a Kúria Koncesszió mezőjébe kell helyezni. Az Fórum Fázisok végén a LERAT dob minden elpusztult Koncesszióra, és melyekre 5-öt vagy 6-ot dob, azok felfelé fordítva visszakerülnek a Fórumra. Ezek a Koncessziók a halott Szenátorokhoz hasonlóan ismét eloszthatók egy következő Szenátusi Fázisban.

**9.62 KORMÁNYZÓI KINEVEZÉSEK:** Ha egy Provincia megalakul, a kártyáját a Fórumra kell helyezni. A Fórumban lévő minden Provinciának van egy Kormányzói posztja, amit a Szenátusnak be kell töltenie valakivel a tagjai közül a következő Szenátusi Fázisban. A nyitott Kormányzói helyekre történő szavazás közvetlenül a Perek végrehajtása után és az egyéb ügyek előtt történik. A választások addig folytatódnak, amíg valakit meg nem választottak vagy csak egy jelölt marad. Ha egy Kormányzót megválasztottak, akkor a Provincia kártyája az ő Szenátor kártyájára kerül, és a szenátornak azonnal el kell hagynia Rómát, anélkül, hogy a további szavazásokban részt vehetne. A több kormányi helyre lehet egyidejűleg szavazni úgy, hogy a Kormányzókat párokban jelölik, de ugyanahhoz a szavazáshoz nem lehet több javaslat. A Kormányzóknak nem lehet más hivataluk.

□ **9.621 IDŐTARTAM:** Minden Kormányzói kinevezés három évre szól. A Kormányzó kártya Term (Idő) rovatába Idő jelzőt kell tenni, és ezt eggyel csökkenteni kell minden Jövedelmi Fázis végén. Amikor a jelző lefut az Idő Skáláról, a Kormányzó visszatér Rómába (hacsak előzetesen nem nzilvánította

magát lázadónak). Beleegyezése nélkül nem lehet őt ugyanarra vagy más Kormányzóságra kinevezni a visszatérése fordulója alatt.

9.622 VISSZAHÍVÁS: Kormányzósága tartama alatt a szenátor távol van Rómától, és nem lehet ott a Szenátus ülésein ( hogy szavazzon). Egy Kormányzót vissza lehet hívni a következő szenátusra azzal, ha új Kormányzót választanak, de ezt az első Kormányzó megválasztásának évében nem lehet megtenni.

9.623 EL NEM KÖTELEZETT KORMÁNYZÓK: A Fórumból el nem kötelezett szenátort is meg lehet választani Kormányzónak, de ezzel kikerül a Fórumból, és immúnis lesz a Meggyőzési Kísérletekre addig, amíg vissza nem tér Rómába, azaz a Fórumra. Az el nem kötelezett Kormányzó begyűjti az állam számára az adókat, de saját javára nem sarcolja meg a Provinciáját.

9.624 GAZDÁTLAN PROVINCIÁK: Semmiféle jövedelem nem keletkezik Kormányzó nélküli Tartományokból. Ennek következtében egy új Provincia sosem hoz Jövedelmet a létrejötté első fordulójában, mert a Jövedelmi Fázisban még nincs Kormányzója. Viszont az a Kiküldött Konzul, aki egy Hagyaték beszédése után fellázad, azonnal felveheti egy Kormányzó előjogait, és ezáltal beszédhet minden Magán és Állami Jövedelmet az illtő Provinciából ( ahogy a Helyi adókat is a Haladó Játékban, 14.2), azzal agyütt, hogy Légiói hűek maradnak hozzá (11.21, 10.51).

9.625 HATÁR-PROVINCIÁK: Az aláhúzott nevű, fekete határsziluettes Provinciák Határ-Provinciák, amelyek ki vannak téve Barbár Portyáknak (9.641), és ennek megfelelően kell helyőrséggel ellátni őket.

9.626 TILALMAK: A szenátus nem szavazhatja meg a szabályok módosítását, például, nem szavazhat meg pénzeket Játékok rendezésére egymást követő fordulóiban, nem kényszeríthetnek Szenátort hozzájárulás befizetésére vagy Cenzort valakinek a perbefogására. Ezek olyan, egyéni kezdeményezésem alapuló ügyek, amelyeket nem lehet többségi szavazással eldönteni.

□ 9.63 FÖLDTÖRVÉNYEK: A Szenátus csökkentheti a Nyugtalansági Szintet Földtörvények elfogadásával. Ennek három fajtája van: az I. Típus egyéves, egyszeri fizetésű intézkedés, a II. és III. Típus tartós, évente 5 ill. 10 fizetendő Tálentummal járó intézkedés, de ezek is csak az elfogadásuk évében csökkentik a Nyugtalanságot. A Földtörvényi indítványnak meg kell neveznie két vállalkozó Szenátort szponzorként és társ-szponzorként. Ha a Törvényt elfogadják, a Nyugtalansági Szint csökken, a szponzor és a társ-szponzor Népszerűsége pedig növekszik a Földtörvény Tábla szerint. A megfelelő Földtörvény jelzöt az

Államkincstár vonatkozó Mutatórovatába (Display Box) kell helyezni, emlékeztetőül arra, mennyi pénz jár az Államnak a Jövedelmi Fázisban. A kimeneteltől függetlenül a Földtörvény ellen szavazó Szenátorok Népszerűsége a Földtörvény Tábla szerint csökken. Az a Szenátor azonban, aki Tribunussal vétózza meg az egész szavazást, nem kerül semmilyen hátrányba. A Szenátus egy Fordulóban minden Földtörvény-típusból csak egyet javasolhat. Az egyidőben érvényben lévő Földtörvények számát a felhasználható jelzők száma korlátozza.

9.631 VISSZAVONÁS: A Szenátus megpróbálhat visszavonni egy II. vagy II. Típusú Földtörvényt. Annak a Szenátornak, aki vállalkozik a Földtörvény visszavonásának szponzorálására, legalább annyi Népszerűséggel kell rendelkeznie, amennyit a visszavonás szponzorálásáért és megszavazásáért veszít. A szponzor a Földtörvény Táblának megfelelően csökkenti a Népszerűségét, és szavaznia kell a visszavonásra. Ha a visszavonást elfogadják, akkor a Nyugtalansági Szint a Földtörvény Tábla szerint emelkedik. A visszavonást akár elfogadják, akár nem, a mellette szavazó szenátoroknak a megfelelő mértékben csökkenteniük kell a Népszerűségüket. Egy fordulóban csak egy Földtörvény visszavonásával lehet megpróbálkozni.

9.632 FIZETÉS: A Földtörvények megfizetése a Jövedelmi Fázisban történik: az érvényben lévő Földtörvények ellenértékét le kell vonni az Állam Kincstárból. Az I. Típusú Földtörvény jelzőjét a fizetés után le kell venni.

9.633 BÉRGYILKOSOK: Ha egy Földtörvénynek mind a szponzora, mint a társ-szponzora ugyanabban a Frakcióban van, Orrgyilkosság kockázatát vállalják. A Földtörvény szavazásának vége előtt bármikor egy szenátor megpróbálkozhat Orgyilkossággal vagy a szponzor, vagy a társa ellen, úgy, hogy dob a Orgyilkosság Táblára. Ha elkapják, ezt a Szenátort megölik. A Frakciójára nézve azonban nincsenek további következmények azon kívül, ami normális esetben elfogott Orgyilkos miatt adódik (9.84). Az eredménytől függetlenül a Földtörvény szavazása folytatódik.

9.64 KATONAI ERŐK: A Szenátus megszavazhatja új csapatok létesítését. A Köztársaság maximum 25-25 Légiót/Flottát hoz létre. A létrehozandó csapatok pontos számát az eredeti javaslatban meg kell határozni, de a felhasználásukat és a parancsnokoló Szenátor (aki csak Konzul, Diktátor vagy Prokonzul lehet, vagy a Haladó Játékban Helyőrségben parancsnokló Kormányzó) személyét nem. A felhasználás és a parancsnok kiléte későbbi javaslatok tárgya lehet. A létrehozott, de megbízással el nem látott csapatok aktívak lesznek, és Itáliában maradnak ( az Aktív rovatban). A Szenátus nem küldhet erőket egy Háborúba akkor, ha nem rendelkezik a Háború kártya által meghatározott kellő számú Flottával. Az Államkincstárnak azonnal ki kell fizetnie tíz Tálentumot minden újonnan

létrehozott egységét. A Szenátus az egységek feladatának megváltoztatására vagy a feloszlításukra is szavazhat.

9.641 HELYŐRSÉGEK: A Szenátus megszavazhatja, hogy egy vagy több Légiót egy Provinciába küld a helyi védelem erősítésére. Ezek az erők visszahívásig itt maradnak. A Helyőrségek a z aktuális Kormányzó parancsnoksága alatt állnak. A Helyőrségek fenntartását az Szenátus fizeti.

9.642 MINIMÁLIS ERŐ: A Szenátus nem küldhet Szenátort Háborúba annak beleegyezése nélkül, hacsak a csapatai összereje (beleértve a szenátor harci értékét is) meg nem haladja a Háborúét és bármely más bevethető Vezérét. Ha egy korábbi fordulóban elszenvedett veszteség hatására egy Prokonzul csapaterete a Háború értéke alá csökken, akkor nincs ilyen mentelmi joga, és a következő fordulóban újra támadnia kell, kivéve, ha nem maradt Légiója vagy elegendő Flottája. Ekkor automatikusan visszahívják. A Szenátus nem hívhat vissza Légiókat egy Prokonzultól annak beleegyezése nélkül, ha ezzel a Prokonzul csapaterete a Háború vagy bármely más bevethető Vezér értéke alá csökken.

9.65 KATONAI IRÁNYÍTÁS: Ha egy csapatküldési javaslatot elfogadnak, akkor az egységeket az illető Háború kártára kell helyezni, és a Parancsnokuk azonnal elindul Rómából. A Kiküldött Konzulnak ( ha él) kint kell már lennie Háborút megoldani vagy Hagyatékot beszédni, mielőtt (vagy amikor) a Római Konzult ki lehet küldeni. Bármilyen olyan elfogadott javaslat, ami a LERAT-ot háborúba küldi, véget vet a Szenátusi Fázisnak. Ennek következtében, ha egy játékos valamilyen más javaslatot akar beterjeszteni abban a Szenátusi Fázisban, akkor kijátszhat egy Tribunus kártyát a szavazási sora alatt vagy előtt, amivel elküldi a LERAT-ot - nem vétó-képpen, hanem azért, hogy felfüggeszse a szavazást, amíg a javaslatát meg nem hallgatják.

9.66 VISSZAHÍVÁS: A Szenátus megszavazhatja bármelyik olyan Parancsnok visszahívását, aki nem győzött az előző Harci Fázisban. A parancsnok azonnal visszatér Rómába, és csapatai az Aktív rovatba kerülnek, hacsak új Parancsnokot nem neveznek ki és küldenek ki a Visszahívás keretében.

9.67 ÉLETRESZÓLÓ KONZULSÁG: A Szenátusi Fázisban a Konzul-választást követően egy játékos bármikor jelölheti bármelyik 21-nél magasabb Befolyással rendelkező, Rómában lévő Szenátort Életreszóló Konzulságra. A jelöltnek lehet már más hivatala. A szavazásnál a jelölt hozzáadhatja Befolyását a szavazataihoz. Ha a javaslatot elfogadják, akkor a játékos megnyeri a játékot, feltéve, ha a Köztársaság fennmarad a fordulóban (12.31). Életreszóló Konzulságot egy fordulóban csak egyszer lehet javasolni, és meg is lehet vétózni. Orgyilkossági

kísérletek is lejátszódhatnak egy ilyen szavazásnál, de a Szenátort, ha egyszer megválasztották, nem lehet így meggyilkolni.

**9.68 KISEBB INDÍTVÁNYOK:** A játékosok szabadon tehetnek indítványokat a játék hangulatának fokozására, vagy a többi játékos tájékoztatására arról, hogy mit várnak el tőlük. Egy-egy kisebb indítvány csak a játékos szándéknyilatkozatát jelenti. Egy Kisebb Indítvány elutasítása nem okoz Befolyás veszteséget (9.34) az indítványozónál. A bíráló vagy magasztaló szavazások, a megtorlások, a személyt sértő indítványok mind megengedhetőek, és a jelentősebb indítványok megszavazásának valószínűségét lehet velük kipuhatolni.

**9.69 JAVASLAT-VÁLTOZTATÁS:** Az elutasított javaslatokat komoly változtatás nélkül nem lehet még egyszer ugyanabban a szenátusi Fázisban beterjeszteni. Ha például nem sikerül Fabiusnak nyolc Légiót juttatni, akkor be lehet terjeszteni Fabiusnak hét légiót vagy Caludiusnak szolcat. Ezzel szemben viszont a Koncesszió és Életreszóló Konzul javaslatra egy évben csak egyszer lehet szavazni.

**9.7 TRIBUNUSOK:** A Tribunus kártyákat a Szenátusi Fázisban lehet kijátszani javaslatok/jelölések kezdeményezésére ill. elutasítására. Felhasználás után el kell dobni őket.

**9.71 KEZDEMÉNYEZŐ:** A Perek befejezése után a Szenátor Tribunus kártyával kötelezheti az Elnöklő Magisztert arra, hogy új javaslatot vessen fel és azt szavazásra vigye.

**9.72 VÉTÓ:** Tribunust a kártyát birtokló Frakció a szavazási sora alatt vagy előtt használhat fel, hogy semmissé tegye a szavazást, ha az választásra, Perre vagy más javaslatra vonatkozik (KIVÉTEL: Életreszóló Konzul, Orgyilkosok elítélése, javaslatétel Diktátorra vagy utolsó alkalmas személynél valamely hivatalra). A Tribunust kijátszó Szenátor Vétót jelnt bem és a szavazás semmis lesz - még akkor is, ha már addig is kétségtelen többség gyűlt össze. A megvétózott választásban jelölt párt nem lehet megint jelölni ugyanabban az évben, és a megvétózott Per vádlottját sem lehet abban az évben megint perbe fogni. Semmilyen megvétózott javaslatot nem lehet megint elővezetni az illető Szenátusi Fázisban.

**9.8 ORGYILKOSOK:** A játékosok megpróbálkozhatnak ellenséges Szenátorok eltüntetésével, ha Orgyilkossági kísérletet jelentenek be. Az Orgyilkosság dobást növelni lehet a lebonyolítás előtt egy vagy több Orgyilkos kártya kijátszásával, de nem feltétlenül szükséges Orgyilkos kártya ahhoz, hogy valaki önálló Orgyilkossággal próbálkozzon. Egy Frakció nem lehet egynél többször célpont

egy Fordulóban, de nem is próbálkozhat fordulónként egynél többször Orgyilkossággal.

**9.81 ÜLÉSEZŐ SZENÁTUS:** Orgyilkosságot csak akkor lehet megkísérelni, amikor a Szenátus ülészik, és akkor is csak a jelenlévők ellen. Ha a Szenátust elnapolták, már nem lehet a Fordulóban Orgyilkossággal próbálkozni. A próbálkozás időzítése kritikus lehet, ezért a játékosok előzőleg állapodjanak meg egy rövid mondatban (p.l. Meghalsz, kutya!), aminek kimondása a gylkosségi kísérlet pontos pillanatát jelzi. Így könnyebb megállapítani, hogy egy kizárólagos Konzul meghal -e, mielőtt sikerül bejelentenie, hogy egyik Frakció-társát Diktátorra nevezi ki.

**9.82 LEBONYOLÍTÁS:** Az orgyilkos bejelenti, hogy ki a próbálkozó Szenátor, és ki a célpont, mielőtt dob. 5-ös vagy nagyobb dobás megöli az áldozatot, a 3 és 4 kudarc. 2 vagy kevesebb az orgyilkos lebukását és a Frakcióvezető gyanúba keveredését jelenti.

**9.83 TESTŐRÖK:** Ha a megcélzott Szenátornak egy vagy több Titkos Testőr kártyája van, akkor a dobás után bejelentheti, hogy ezek közül hányat játszik ki védekezésül az orgyilkos ellen. Minden így felhasznált Testőr kártya egyet levon a dobásból, de aztán el kell dobni. A Látható Testőr kártyának már az orgyilkossági kísérlet előtt játékban kell lennie ahhoz, hogy hatása legyen. Ha nem kapják el, akkor az orgyilkosnak minden kijátszott Testőr kártya után dobnia kell annak meghatározására, hogy megint megússza -e az elfogatást. Tehát elképzelhető, hogy az első dobás megöli az áldozatot, a második viszont az orgyilkos elfogatásával végződik.

**9.84 BÜNTETÉS:** Az elfogott orgyilkost megölik. Valamint a Frakcióvezetője is elveszít öt befolyást, és azonnal Nagyobb Per alanya lesz, automatikus kétkockás dobással a Közkérvény Táblára. De ahelyett, hogy saját Népszerűségét hozzáadná a dobáshoz, a Frakcióvezetőnek az áldozat Népszerűségét kell levonnia a dobásból. Amellett, hogy a Frakcióvezető meghal, ha bűnösnek találják, az áldozat Népszerűségének megfelelő Halálozási Cédulát is húzni kell, és az orgyilkos Frakciójából a kihúzott kártyákon lévő, Rómában tartózkodó Szenátorok is meghalnak. Sem Cenzor, sem Ügyész nem vesz részt ebben a Perben, habár a Cenzor határozza meg a szavazási sorrendet.

**9.9 DIKTÁTOR:** Cenzor-választás előtt a Konzulok dönthetnek úgy, hogy Diktátort neveznek ki, de csak akkor, ha Rómának egyszerre három vagy több Aktív Háborúval kell szembenéznie, vagy egy 20-asnál erősebbel. Ha nics Prokonzul az előző évről, akkor ez az egyetlen mód arra, hogy a Köztársaság egyszerre három Háborút vívjon.

9.91 KINEVEZÉS: A Konzulválasztás után, de a Perek előtt a Konzulok együttesen jelölhetik bármelyik szenátort (akiben megegyeznek, és akinek nincs hivatala) Diktátornak. Ha csak egy Konzul van jelen, mert a többit megölték, akkor ő egyedül nevezhet ki Diktátort. Ha ezen körülmények egyike sem áll fenn, a Diktátort a Szenátus választja meg, ha a LERAT szavazást kezdeményez. A megválasztott Szenátorhoz kerül a Diktátor jelző és egy Előző Konzul jelző, a Befolyása héttel nő, és kinevez egy másik, hivatal nélküli Szenátort a Lovak Mesterének. Ez a Szenátor megkapja a Lovak mestere jelzőt, és hárommal nő a Befolyása.

9.92 IDŐTARTAM: Az új Diktátor lesz az Elnöklő Magiszter. Az ő javaslatait nem lehet megvétózni. A Diktátor (és a Lovak Mestere) uralmának ideje a következő forduló Szenátusi Fázisáig tart, amikor is Konzulválasztást kell tartania, és le kell mondania hivataláról (hacsak nincs lázadásban), bár lehet, hogy azonnal újra jelölik/választják.

9.93 LOVAK MESTERE: Amikor a Diktátor sereget/flottát vezet, alkíséri a Lovak Mestere. A Diktátor harci ereje egy csatában a saját Harci Értéke plusz Lovak Mesterének Harci Értéke összesen. A Lovak Mesterének minden hadjáratba el kell kísérnie a Diktátort, kivéve, ha a Diktátor fellázad. Ha a Diktátor győz egy háborúban, a szokásos értékkel nő a Befolyása/Népszerűsége (10.4), a Lovak Mestere viszont semmit sem kap. Ha a Diktátor vereséget szenved, a Lovak Mestere vele hal. A Lovak Mestere akkor is meghalhat, ha Halálozási Cédulát kell húzni a csata eredménye következtében (10.8). A Lovak Mestere Tengeri csatában is növeli a Diktátor harci erejét (az egyesített harc előnyeit tükrözve), de a csaták Katasztrófa/Döntetlen csata-eredmény semlegesítésére nem lehet felhasználni (10.21, 10.31).

MEGJEGYZÉS: Minden játékosnak azonnal át kell állítania a Szavazat jelzőjét, ahogy szavazatot nyer vagy veszít Lovag toborzása, Szenátor megnyerése ill. halál, meggyőzés vagy távollét miatt.

## 10. HARC FÁZIS

10.1 HARC: Ekkor kell megvívni az olyan Háborúkat, ahová a Szenátus csapatokat küldött. Mindig Róma a támadó. A Szenátusnak nem kell megoldania minden Háborút. Viszont az olyan aktív Háború kártyák, amelyek nem tartalmaznak legalább egy Légiót (vagy tengeri csata után Flottát) a Harci Fázis végén, átkerülnek a Fórum Megoldatlan Háború rovatába, ahol a Nyugtalansági Szint emelkedését okozzák (10.72).



**10.11 SZÁRAZFÖLDI CSATÁK:** Szárazföldi harcban a parancsnokoló szenátor összeadja saját Harci értékét a csapata Erejével. A Csapaterő egyenlő a seregben lévő Légiók számával. A Veterán Légiók (10.51) duplán számítanak. A Parancsnok hozzáadott Harci értéke nem lehet nagyobb a sereg Erejénél. Ebből az összegből kell levonni a Háború Erőszámát, amit módosíthat Hasonló Háború vagy Vezér jelenléte (7.34). Ehhez a számhoz hozzá kell adni egy háromkockásdobást, és keletkező összeget meg kell nézni a Harci Eredmény Táblán. Az elvesztett Légiókat mindig pohárból kell kihúzni a jelenlévők közül, ha elképzelhető, hogy Veterán, Helyőrségi vagy lázadó Légió is érintett.

**10.12 TENGERI CSATÁK:** A hármassal bíró Háborúknál két külön csata szükséges: egy tengeri és egy földi. Az ellenséges flottát minden esetben le kell győzni, mielőtt a földi erőit támadni lehetne. A tengeri csata ugyanolyan, mint a földi, csak itt a Flottákat kell számolni. Ha az ellenséges Flotta legyőzött, földi erőit még ugyanabban a Harci Fázisban meg lehet támadni, feltéve, ha elég Flotta maradt a sereg támogatására. Ha a földi csatát nem nyerik meg, akkor a tengeri csatát meg kell ismételni a következő körökben. A háborút a földi erők legyőzésével lehet megnyerni, akár több forduló alatt. Ezért a Szenátus dönthet úgy, hogy az egyik fordulóban legyőzi az ellenséges vízi erőt, a földi erőt pedig a következő fordulóban. Ha a Szenátus megpróbálja mindkét csatát megnyerni ugyanabban a körben, akkor kombinált Flotta/Légió sereget kell küldenie a tengeri erő leverésére - aminek következtében a Légiók is veszteségeket szenvedhetnek a tengeri csatában. Azok a Háború kártyák, amelyeknek a flottáját legyőzték, elveszték, és Fleet Victorious (Győzedelmes Flotta) jelzővel kell őket ellátni.

**10.2 VERESÉGEK:** Egy Vereség azt jelenti, hogy a római Parancsnok meghal, a serege pedig a Harci Eredmény Táblának megfelelő számú Légiót és Flottát veszít. Az elvesztett egységeket le kell venni, a maradékot pedig a Háború kártyán kell hagyni, amíg vissza nem hívják őket vagy erősítést nem kapnak. A Nyugtalansági Szint kettővel nő.

**10.21 KATASZTRÓFÁK:** Minden Háború/Vezér kártyán van egy Katasztrófa-szám a bal alsó sarokban egy D betű után. Ha ezt a számot dobják (módosítás előtt) a harc eldöntésénél, a Harci Eredmény Tábla nem számít, és a csata egy automatikus Katasztrófa, ami minden résztvevő római erő felének ( fölfelé kerekítve) elvesztését okozza. A Flotta és Légió veszteségeket külön kell felezni és kerekíteni. A Római Parancsnok nem szükségszerűen hal meg, de e ténylegesen elvesztett Légiók és Flották számának megfelelő Halálozási Cédulát kell kihúzni, és megnézni, hogy meghal -e (10.8). A Nyugtalansági Szint eggyel nő.

10.3 HOLTPONT: A Holtpont eredmény azt jelenti, hogy a csata nem dönt el. A római csapatok elvesztik a Harci Eredmény Táblának megfelelő Légiót és Flottát. A túlélő erők a Háború kártyán maradnak következő Szenátusi Fázisig, amikor visszavonják őket vagy erősítést küldenek nekik. A Római Parancsnok a helyén marad Prokonzulként, kivéve, ha Visszahívják (9.66) vagy megölik (10.8). A sereg erejére nincs hatás ( kivétel: 14.411)

10.31 DÖNTETLEN: Azok a Háború/Vezér kártyák, amelyeknek a jobb alsó sarkában S betű van utána egy számmal, Döntetlent okoznak, ha az S utáni számot dobják csata lebonyolításánál. A Harci Eredmény Tábla ilyenkor nem számít. A Döntetlennél a veszteség minden résztvevő római erő negyed ( felfelé kerekítve). Némelyik Háborúnak két Döntetlen száma is van.

10.4 GYŐZELEM: Szárazföldi Győzelem eggyel csökkenti a Nyugtalansági Szintet, és kiejti az illető Háború kártyát. A tengeri győzelem is csökkenti a Nyugtalanságot, de nem ejti ki a Háborút. A római erők a Harci Eredmény Tábla szerinti veszteséget szenvedik el, a megmaradt erők pedig átkerülnek a Parancsnok kártyájára. Bizonyos esetekben egy vagy több Provincia is létrejön, és bekerül a Fórumba. A győzelmes Szenátornak a Háború eredeti (előnyomtatott) Erejének felével nő a Népszerűsége és Befolyása ( felfelé kerekítve), akkor is, ha csak a Tengeri csata zajlott még le. A Bankos ezenkívül növelheti az Államkincstár vagyonát a Hadisarccal, ami alul középen, a Kincsesláda-szimbólum mellett van a kártyán ( kivéve tengeri csatánál). Lázadások nem hoznak Hadisarcot.

PÉLDA: Marius elindul kilenc Légióval egy Rabszolgafelkelés ellen. Marius Harci Értéke 4, ami a Légiói számával együtt 13. Ha Mariusnak csak három Légiója lenne, akkor a saját Harci értékéből is csak hármat adhatna ehhez hozzá. A Rabszolgafelkelés kártya Erőszáma 6, ami a megfelelő Vezér kártya ( Spartacus) jelenléte miatt 11-re nő. 13-ból 11 az 2. Marius játékos 10-es HKD-t dob, ami a 2 alappal összedava 12. A 12 a Harci Eredmény Táblán Holtpontot jelent, ami egy Légió elvesztésével jár. Marius elveszte egy Légiót (Flottája nincs), és Halálzási Cédulát kell húznia a saját halálára. A lett volna Flottája, amit elveszíthetett volna, két Halálzási Cédulát kellene húznia. A Rabszolgafelkelést újra lehet vívni a következő Harci Fázisban. Ha a kétkockás harci dobás 11 vagy 6 lett volna, az eredmény Katasztrófa, ami öt Légió elvesztését eredményezi. Ha a dobás 16 vagy 14, akkor Döntetlen keletkezik három Légió veszteséggel.

10.5 VETERÁNOK: A Holtpontot, Döntetlent vagy Győzelmet túlélő Légió Veterán Légióvá válik, ha átfordítjuk a veterán oldalára. Veterán is marad, amíg szét nem verik vagy fel nem oszlatják, még ha másik Parancsnok alá kerül is. A

megfelelő Légión hűségjelző a Parancsnok kártyájára kerül, amíg meg nem hal vagy a Légión el nem pusztul.

**10.51 HŰSÉG:** A Veterán Légiónok kettőt számítanak a harci erőnél, függetlenül attól, hogy melyik Szenátorhoz hűek. Ha a Szenátor fellázad, akkor a serege Veterán Légiónoknak nincs szükségük fenntartásra. Ha a lázadó Szenátornak Veterán Légiónok vannak egy ellenséges eseregben, akkor ezek átállnak hozzá a csata előtt. Ugyanígy az ellenséges Szenátorok csapatai is átállnak a Szenátus oldalára. Minden Veterán Légión, a tartózkodási helyétől függetlenül, ahhoz a Parancsnokhoz hajlik, akihez a lázadó és a Szenátus közti harc előtt hűséggel tartozott.

**10.52 VESZTESÉGEK:** Amikor mind Veterán, mind Helyőrségi Légiónok és Provinciális Hadseregek is érintettek, az elpusztuló egységeket vakon kell kihúzni a jelenlévők közül. Ha csak Légiónok szerepelnek egy harcban, ezt egy pohárral meg lehet oldani. De ha Provinciális Hadsereg is érintett, a veszteségeket dobással kell meghatározni a Véletlenszerű Veszteség Tábla alapján, mivel Provinciális Hadsereg figurák nincsenek.

A Véletlenszerű Veszteség Tábla használatából két kockával ( egy színsessel és egy fehérrel ) kell dobni minden elpusztuló egységre. A dobásokat nem össze kell adni, hanem kétjegyű számként össze kell olvasni, a színes dobás a tízes helyiérték. Így a színes 1 és a fehér 16 - és nem 7.

A játékos meghatározza az egységei számát összesen, valamint a csapata összetételét. Például ha egy csatában nyolc Provinciális Hadsereg és három helyőrségi Légión harcol, akkor az összerő 11, és a Kisebbségi Erő 3. A játékos összeveti a táblázatban a 11-es Összerőt a 3-as Kisebbségi Erővel: 24-nél kisebb-egyenlő dobás egy Légión elvesztését jelenti a Kisebbségi Erőből. 24-nél nagyobb dobás egy Provinciális Hadsereg veszét okozza.

Most tegyük fel azt, hogy a játékosnak csak két egységet kell veszítenie. Először 31-et dob, amivel elveszt egy provinciális Sereget. Új erőviszonyai tehát 10es Összerőt és 3-as Kisebbségi Erőt adnak. Ha következő dobása kisebb-egyenlő 25-tel, akkor elveszt egy Légión. Feltételezzük továbbá, hogy elvesztett egy Légión, de mivel egy Veterán Légión van a három Helyőrség között, vakon kell húzni a három egység közül ( nem pedig választani közülük), hogy kiderüljön: a Veterán pusztult -e el.

**10.6 TENGERI VESZTESÉGEK:** Ha a Flotta veszteségek miatt egy Római Flottaerő a Háború fenntartásához szükséges szint alá süllyed, a következő szenátusi Fázisban plusz Flottákat kell kiküldeni, különben az egész csapat

visszatér Itáliába (és fel lehet később használni máshol), a háború pedig megvívatlan marad. Flották nem szükségesek ezeknek a Légióknak a visszavonásához / csak a támogatásukhoz.

**10.7 PROKONZUL:** A nem győztes csatát túlélő Parancsnokból Prokonzul lesz, ő marad a sereg parancsnoka, és távol marad Rómától a következő harci Fázisban, hacsak nem hívja vissza őt a Szenátus a következő szenátusi Fázisban. Egy szenátor addig maradhat Prokonzul, amíg megtartja parancsnokságát az ellen az eredeti Háború ellen, ami ellen kiküldték. Ez az egyetlen olyan eset, amikor a jelenlegi Konzulon vagy Diktátoron kívül más Szenátor is vezényelhet csapatokat (kivétel: Kormányzók a Haladó Játékban). A Prokonzul nem Konzul. A következő fordulóban megint két rendes Konzult választanak.

**10.71 ERŐSÍTÉS:** A szenátus kiküldhet ölsz erőket a Prokonzulnak a Szenátusi Fázisban. Ha neki már nemmaradt Légiója vagy elegendő Flottája a Háború megvívásához, akkor vagy erősítést kell küldeni neki, vagy vissza kell hívni.

**10.72 MEGOLDATLAN HÁBORÚK:** Nem kötelező egy folyó Háborút megvívni megint a következő Fordulóban. A Szenátus a következő Szenátusi Fázisban dönthet úgy, hogy visszahívja a sereget, és Megoldatlanul hagyja a Háborút. Ebben az esetben a Háború kártya átkerül az Unprosecuted War (megoldatlan háború) rovatba a Fórumra, és a Nyugtalansági Szint eggyel nő minden Népszerűségi Fázis elején addig, amíg a Háborút megint meg nem vívják. Ha egy Parancsnok meghal, a Szentáusnak helyettest kell küldenie, ha folytatni akarja a küzdelmet. Csapat nem maradhat kint Parancsnok nélkül.

Az a Háború, amit megvívta, és nem nyertek meg, de az elszenvedett veszteségek miatt a Harci Fázis Római Légió nélkül ér véget, megoldatlan marad, mivel az ellenséget nem hátráltatják római erők (Kivétel: ha egy tengeri csatát vívtak a Háború ellen a fordulóban, akkor egyetlen túlélő flotta is elegendő a Megoldatlan Háború elkerüléséhez). Ezért tehát lehetséges, hogy egyetlen Háború négyes Nyugtalanság-emelkedést okozhat, ha Aszály-körülményeket okoz, és a rómaiak nem csak elvesztik, de még légiójuk sem marad rá Harci Fázis végére. A Harci Fázis után flottatámogatás nem szükséges a Megoldatlan Háború elkerülésére.

**10.8 PARANCSNOK HALÁLA:** A nem Vereséggel végződő csatáknál az elveszett egységeknek megfelelő számú Halálozási Cédulát kell húzni, annak eldöntésére, hogy a Római parancsnok (és/vagy a hozzá tartozó Lovak Mestere) meghal/fogságba esik -e. A kihúzott céduláknak nincs hatásuk, ha nem a Parancsnokra (vagy a hozzá tartozó Lovak Mesterére vagy egy Lázadóra) vonatkoznak. Azok a szenátorok, akik nincsenek jelen a harcban, nem érintettek.

Az a Parancsnok, aki teljes csapatát elveszti, nem feltétlenül hal meg, hacsak a csata nem Vereség volt, és az ő Halálozási Céduláját nem húzták ki a veszteségeért. Az a Diktátor, akinél a Lovak Mestere meghal/fogságba esik, újabbat nevezhet kide csak akkor, ha újraválasztják Diktátornak.

10.81 BARBÁR PORTYÁK: A Barbár Portya (7.352) által sújtott Provincia Kormányzójának annyi Halálozási cédulát kell húznia, ahány a Portya dobás a színes kockán.

□ 10.82 FOGSÁG: Az a Parancsnok/Lovak mestere, akinek a Halálozási céduláját utolsónak húzzák ki egy csatában, nem hal meg, hanem fogságba esik, és váltságdíj van rá. A fogoly Szenátort úgy lehet visszavinni Rómába, ha a Magánkincstára vagy a Frakció Kincstára fizet a banknak. A váltságdíj tíz Táalentum, vagy Befolyásonként két Táalentum ( amelyik a több). Ha a Háborút leverik még mielőtt a foglyot kiváltják, akkor meghal. A barbár Portyák után fizetett váltságdíjakat a következő Fórum Fázisig kell kifizetni a fogoly megmentéséhez. Az a Szenátor, aki egy ellenséges Szenátort ejt foglyul Polgárháborúban, mindig megöli foglyát. A foglyokra normál módon hatnak a Halálozási cédulák és a Külországi Járványok. Egy másik Szenátort nem léphet a fogoly helyébe, amíg az életben van.

10.9 TÖBB PARANCSNOK: A szenátus egynél több Hadsereget is küldhet különböző Parancsnokok alatt ugyanabba a Háborúba. De ha ez a helyzet, minden Hadseregnek külön kell támadnia, egyenként, amíg a Háborút le nem verik vagy minden Hadsereg nem támadott. A különálló seregek kiküldésének az az előnye, hogy a Katasztrófa/Döntetlen eredmények nem vonatkoznak ugyanazon év későbbi csatáira egy Háborúban, ha a fordulóban egy előző csata már Holtponttal/Döntetlennel végződött.

## 11. LÁZADÁSI FÁZIS

11.1 SZÁMFELETTI INTRIKA KÁRTYÁK: Ha egy játékosnak ötnél több piros kártya van a kezében, el kell dobnia, ki kell játszania vagy el kell cserélnia az általa kiválasztott számfelett kártyákat, úgy, hogy nála összesen csak öt maradjon. Az a játékos, akinek piros Államférfi/Koncesszió kártya van a kezében, és ki akarja ezt játszani a közelgő fordulóban, most tegye meg. Az ilyen bejelentéseket először a LERAT teszi meg, aztán a többiek, az óra járása szerint.

11.2 POLGÁRHÁBORÚ BEJELENTÉSE: A győzelmes Parancsnok vagy lemond és visszateszi csapatait az Aktív rovatba, vagy lázadónak nyilvánítja magát. ( A Haladó Játékban Kormányzó is lázadhat ilyenkor.) Máskülönben, ha megbízatása lejár a közelgő Jövdelemi Fázisban, vissza kell tennie Provincia

kártyáját a Fórumra, és vissza kell térnie Rómába.) Ezek a bejelentések a LERAT-tal kezdődnek, és az óra szerint haladnak tovább. Mivel a Lovak Mesterének nincs önálló parancsnoksága, csak a Diktátorával együtt, vagy annak halálát követően jelenthet be lázadást. Egyszerre csak egy Frakció lázadhat. Ha egy Frakció, ami lázadni akar, erősebb csapatot állít ki (a Parancsnok Harci Értékével együtt), mint az előzőleg bejelentkező lázadó, akkor az előző lázadó bejelentése semmis, és az erősebb Frakció lázadhat. Ha kiderül, ki a lázadó, más játékos már nem lázadhat, amíg az előző lázadó vereséget nem szenved.

11.21 HŰSÉG A PARANCSNOKHOZ: Döntése bejelentése előtt a lázadást fontolgató Parancsnok dobhat minden, jelenleg a parancsnoksága alatt álló Légión, hogy lássa, azok követik-e őt. 5-nél kisebb dobás szükséges ahhoz, hogy egy Légión kövesse a lázadó Szenátort a Korai Köztársaságban. Ez a követelmény 4-re csökken a Középső Köztársaság korában, és 3-ra a Kései Köztársaságban. A dobások végrehajtása előtt a Szenátor a Magánkincstárából (vagy a Lovak Mesterének Magánkincstárából, annak beleegyezésével) kiadhat arra pénzt, hogy módosításokat vásároljon a dobásaihoz. Minden egyes kiadott Talentumért a lázadó Parancsnok egyet hozzáadhat egy Légiónja Lojalitás dobásához (egy Légión csak egy pluszt kaphat). A Parancsnokukhoz hű veterán Légiónok és a Kormányzójukhoz hű Helyőrségi/Provinciális Erők automatikusan követik a Parancsnokukat.

11.22 MÁSODLAGOS LÁZADÓK: Ha egy Szenátor fellázad, a többi Szenátornak a Frakciójában azonnal be kell jelenteniük, hogy hozzá csatlakoznak a lázadásban, vagy a Szenátushoz. Azok, akik hűek maradnak a Szenátushoz, tovább tevékenykednek, és normálisan kapnak jövdelemet. Azok, akik a lázadáshoz csatlakoznak, elhagyják Rómát, és ezáltal immúnisúak lesznek Meggyőzési Kísérletekre, de elvesztik minden szenátori jövdelmüket (11.4), és a lázadó sorsára jutnak, ha az vereséget szenved. A Magánkincstárjukban lévő pénzt a lázadó sajátjaként használhatja. A lázadóhoz tartozó veterán Légiónok ill. a másodlagos lázadók fenntartási költség nélkül követik a lázadót. Azok a másodlagos lázadók, akik önálló parancsnokok, nem járulhatnak hozzá más erőkkel a lázadáshoz ekkor, és Légiónikat/Flottáikat (de nem Provinciális Erőiket) vissza kell küldeniük a Szenátus irányítása alá.

11.3 FENNTARTÁS: A Jövdelmi Fázis alatt a szenátornak Magán vagy Frakciós Kincstárából ki kell fizetnie az irányítása alatt lévő minden Légión fenntartását (6.13). A lázadó Szenátorhoz nem tartozó, más Veterán Légiónokat normál módon kell fenntartani. Azok a Légiónok, amelyek nem maradnak a lázadókkal, visszatérnek a Szenátus irányítása alá. Mivel az a feltételezés él, hogy a lázadó már visszatért a csapataival Itáliába, a Flották nem játszanak szerepet a

Polgárháborúban ( hacsak a választható Provinciális Erő és Helzörség szabályokat nem alkalmazzák, 14.7).

11.4 JÖVEDELEM: A lázadó Szenátornak vissza kell adnia Koncesszióit a Fórumnak, és elveszít minden Lovagot valamint az Elkötelzett szenátorok jövedelmét is. Magánkincstárát befagyasztják: nem kaphat pénzt közvetlenül más lojális Szenátoroktól a Frakciójában - és ő sem adhat pénzt a Frakció Kincstárának vagy egy másik szenátornak - bár a Frakció Kincstárából finanszírozhatja a csapatai fenntartását. A Frakciója lojális Szenátorai továbbra is adakozhatnak a Frakciós Kincstárba.

11.5 HARC: A Harci Fázis alatt a lázadó szenátornak meg kell küzdenie a Szenátus által küldött sereggel. Ha a szenátus nem küld sereget ellene, akkor államcsínye sikeres, és megnyeri a játékot (már ha a Köztársaság túléli a Fordulót, 12.32).

11.51 ELKÖTELEZETTSÉG: Ha a lázadónak vannak aktív Veterán Légiói, akkor ezek azonnal átállnak hozzá. Ha a lázadó seregben Szenátus-hû Szenátor egységei vannak, akkor ezek a szenátor kívánságára átállhatnak a szentáushoz.

11.52 LEBONYOLÍTÁS: A szenátus a támadó és a lázadó a védekező. A normál harci eljárást kell követni (10.11). A védekező Ereje ebben az esetben a lázadó Szenátor Harci Értéke , valamint a serege összesített ereje. A Harci Eredmény Tábla által előírt minden veszteség ( kivéve az ALL-t, azaz Mindent) egyformán vonatkozik mindkét seregre. A Győzelem eredmény azt jelenti, hogy a lázadás elbukott, a lázadó szenátor meghalt, és a túlélő lázadó Légiók visszakerülnek az Aktív rovatba. A Szenátus seregének Parancsnoka mind Népszerűségét, mind Befolyását növelheti a legyőzött lázadó sereg Erejének felével. A Holtpont azt jelenti, hogy a Polgárháború nem dőlt el, és folytatni kell a következő Harci Fázisban. A kihúzott Halálozási cédulák száma ugyanannyi marad, de mind a két parancsnokot érintheti. A Vereség azt jelenti, hogy a lázadás győzött, a lázadó uarlja Rómát és nyeri meg a játékot, kivéve, ha a Köztársaság összeomlik (12.32). Minden megmaradt szenátusi sereg visszatér Rómába, és a lázadó sereg nem szenved veszteséget. A lázadó akkor is győz, ha a Szenátus csödbe megy, vagy Népszerűgi Tábla alapján Népfelkelés eredménye dönti meg (8.2).

11.53 ÖSSZEOMLÁS: Egy Frakció lázadása egynek számít abban a négy Háborúban, ami a Köztársaság összeomlásához kell, és ami az összes játékos végét jelenti, függetlenül a Frakció által uralt Provinciák számától.

## 12. A GYŐZELEM FELTÉTELEI

12.1 GYŐZELEM: A játékot az a játékos nyeri, aki megfelel az alábbi követelmények valamelyikének:

A. Egy hû Szenátor eléri a 35-ös Befolyás értéket, és ő is meg Róma is túléli a Fordulót (12.31). Ha két vagy több Szenátor éri el egyidőben a 35-ös Befolyást, akkor az a győztes, aki többel lépi túl a 35-öt. Egyenlő állás esetén az a Szenátor győz, akinek a Frakciójában a Befolyás összege a nagyobb. Ha továbbra is egyenlő az állás, döntetlen a játék vége.

B. A lázadó szenátor Róma ellen vonulva harcban legyőzi a Szenátust , és ő is meg Róma is túléli a fordulót (12.32).

C. A Szenátus egy Szenátort Életreszóló Konzulnak nevez ki, és ő is meg Róma is túléli a Fordulót (12.31).

D. Az Állam csődbe megy, vagy Népfelkelés dönti meg egy Polgárháború alatt. A bejelentett lázadó nyeri a játékot, hacsak le nem győzi négy Háború (12.32).

E. Az utolsó kártyát is kihúzzák a Fórum csomagból. Ha más győzelmi-vesztési feltételek nem szólnak közbe, a forduló végén legtöbb összes Befolyással rendelkező Frakció nyer.

12.2 A JÁTÉK ELVESZTÉSE: A játék minden játékos számára vereséggel végződik, ha az alábbiak közül valamelyik megtörténik:

A. Négy vagy több aktív Háború kártya van játékban egy harci Fázis végén

B. Népfelkelés eredmény jön ki egy Népeségi Fázis végén, és nincs Polgárháború

C. A Szenátus nem képes megfizetni egy Természeti Katasztrófát vagy Rossz Óment, és nincs Polgárháború.

D. Az Államkincstárnak nincs elég pénze arra, hogy eleget tegyen a Köztársaság minden pénzbeli kötelezettségének a Jövedelmi Fázisban, ha nincs Polgárháború.

12.3 TÚLÉLÉS: Függetlenül attól, hogyan győz egy játékos, a győzelme nem biztosított, amíg az aktuális Forduló be nem fejeződik - mert Rómának ekkor is léteznie kell még. Ha Róma négy aktív háborút szed össze bármely forduló végére, minden játékos veszít.



12.31 ÉLETRESZÓLÓ KONZULSÁG: Ha egy Szenátor nyert azzal, hogy Életreszóló Konzulságot kapott, vagy megszerezte a 35 Befolyást, a többi olyan játékosnak, aki nem nyilvánította magát lázadónak, engedelmessé kell neki a foruló végéig, hogy kiderüljön, megmarad -e Róma, és ezáltal megvan -e a győzelem. Ha már Polgárháború dúl, akkor a lázadó még mindig nyerhet a fent említett B vagy D módon.

12.32 CIVIL HÁBORÚGYŐZTES: Ha egy Lázadó legyőzi a Szentáus seregét, vagy Népfelkelés következtében nyer, vagy a Szenátus nem tudja Holtpontra jutatni, amikor Róma ellen vonul, még mindig veszíthet (a többiekkel együtt) akkor, ha négy aktív Háború van jelen (beleértve a saját lázadását is, ha még tart) a Harci Fázis végén. Ebben az esetben a legyőzött Szenátusi seregből hozzátehet a saját csapatához (a 11.52 szerint), és átveheti az összes római Flottát. Ekkor azonnal megvívja egyenként a Háborúkat, amíg el nem éri a Győzelmet, a Flottája túl kevés nem lesz a következő Háborúhoz, esetleg háromra vagy kevesebbre csökkentett le az aktív Háborúk számát. Más esetekben veszít.

Közép-Köztársasági Csomag (szürke)

12.4 KÖZÉP-KÖZTÁRSASÁGI SZÍN: Minden Koncessziót és fekete Szenátor kártyát ki kell venni a fehér csomagból, és a szürkéhez kell tenni. Vakon ki kell húzni az első hat nem-Államférfi kártyát a fehér csomagból, és ezeket a szürke csomagba kell tenni. A fehér csomag maradékát félre kell tenni. Négy fekete Szenátor kártyát kap minden játékos a 4.4 szerint. Ezután mindenki kihúzza a felső három piros kártyát a szürke csomagból a 4.7 szerint. Szicília, Illíria, Szardínia/Korzika, Közel- és Távol-Hispánia és Ciszalpin Gallia fejletlen Provinciáinak kártyáit keverjük össze, és véletlenszerűen adjunk egyet-egyét minden játékosnak, aki eldönti, hogy a kártyát a Frakciója melyik Szenátornának adja. A maradékot a Fórumba tesszük. A Kormányzó szolgálati idejét (1-3 év) a játékos határozza meg Hat Légiónak aktív Rómában. Amúgy mindent a Korai Köztársasági rend szerint kell csinálni.

Kései Köztársasági Csomag (rózsaszín)

12.5 KÉSEI KÖZTÁRSASÁGI SZÍN: Minden Koncessziós és fekete Szenátor kártyát ki kell venni a fehér és szürke csomagból, és betenni a rózsaszínbe. Ki kell húzni az első hat piros, nem-Államférfi kártyát a kombinált szürke/fehér csomagból, és bele kell tenni a rózsaszínbe. A többi szürke és fehér kártyát félre lehet tenni. Öt fekete Szenátor kártyát kell osztani minden játékosnak a 4.4 szerint. Ezután minden játékos kihúzza a felső piros kártyát a csomagból a 4.7 szerint. Szicília, Illíria, Szardínia/Korzika, Közel- és Távol-Hispánia, és Ciszalpin Gallia

fejlett Provincia kártyáit keverjük össze, és egyet osszunk belőle minden játékosnak, aki ezt a Frakciója egy választott Szenátorának adja. A maradék visszakerül a Fórumba. Narbon Gallia, Cilicia/Ciprus, Görögország, Afrika és Ázsia fejletlen Provincia Kártyáit hasonlóképp kell kiosztani. (Hat játékos esetén minden játékos HKD-t dob, és aki a legkevesebbet dobja, az nem kap Kormányzóságot). A Kormányzó hátralévő szolgálati idejét (1-3 év) a játékos határozza meg. Minden szürke Törvény kártyaát a Law (törvény) rovatba kell helyezni, és játékban lévőknek kell tekinteni, kivéve a Servilius és Acilius Törvényt, ami kizárja egymást. Nyolc aktív Légió van Rómában. Máskülönben minden a Korai Köztársaság szerint megy.

**12.6 MEGHOSSZABBÍTOTT JÁTÉK:** Ahelyett, hogy a játékos az utolsó Fórum kártya kihúzásakor befejeznék, a játékosok továbbmehetnek a Közép (vagy Kései) Köztársaságra az illető korszak csomagjának összekeverésével és játékba hozásával. A játék ezek után normálisan folyik tovább, szem előtt tartva a megnövekedett Légiós Lojalitás értékeket a Lázadásokra (11.21), és a Véletlen Esemény Tábla új oszlopának alkalmazását. Ezt a döntést a játék kezdete előtt kell meghozni, a játékosok egyhangú beleegyezésével.

**12.7 A TÖRTÉNELMI SZÍN MEGVÁLTOZTATÁSA:** Hagyjuk figyelmen kívül a csomagok színdját, és keverjük minden kártyát egyetlen csomagba, de különben járunk el úgy, ahogy a normál Előkészületeknél le van írva (4). A Véletlen esemény oszlop és a Légiós Lojalitási Számok a 8. és 16. forduló elején változnak.

## HALADÓ JÁTÉK

### 13. PONTIFEX MAXIMUS

**13.1 VÁLASZTÁS:** Az első forduló Szenátusi Fázisában Pontifex Maximust kell választani rögtön a két Konzul után, aki ellátja Róma vallási ügyeit. A megválasztott szenátor a kártyájára helyezi a Pontifex maximus jelzőt, és öttel növelheti Befolyását, de a későbbi években a hivatal megtartásáért nem kap további Befolyást. Hivatala egy életre szól, vagy addig, amíg a Szenátus szavazása, a többszöri Rossz Ómen vagy Per meg nem fosztja tőle. Önként nem mondhat le.

**13.2 PAPI CÍM:** A Fordulók Szenátusi Fázisában - az elsőben is - a Pontifex Maximusnak Papi címet kell adományoznia egy hivatal nélküli Szenátornak, kivéve, ha nincs ilyen Szenátor.

13.21 BEFOLYÁS: Az új Papság bejelentése bármikor megtörténhet a Szenátusi Fázis során, és a jelöltnek azonnal Papság jelzõt kell helyeznie a kártyájára, és növelnie Befolyását eggyel. Egy Szenátornak csak egy papsága lehet, de ettõl más hivatallal még rendelkezhet. Ha a Papságot másnak adják, a Szenátor eéveszti plusz egy befolyását (legfeljebb 0-ig).

13.22 PAP BEFOLYÁSA CSATÁRA: Minden Pap egy plusz szavazatot kap, ha olyan javaslatra szavaz, ami csapatokat küld csatába vagy parancsnokot tart meg/vált le.

13.3 A PONTIFEX MAXIMUS BEFOLYÁSA CSATÁRA: A Pontifex Maximus személyes szavazatszám megkétszerezõdik ( a Lovagokat beleértve, de a kenõpénzeket nem), ha csapatok kiküldésérõl vagy Parancsnok megtartásáról/leváltásáról van szó.

13.4 VÉTÓ: A Pontifex maximus vétót emelhet minden Szenátusi Fázisban egyszer, tribunus kártya nélkül is, a Frakciója szavazása közben vagy elõtt.

13.5 JÖVEDELEM: A Jövedelmi Fázisban a Pontifex Maximus egy kockadobásnak megfelelõ templomi adományt kap.

13.6 ROSSZ ÓMENEK: Ha Rossz Ómen fordul elõ, a Pontifex Maximusnak 20 Tálentumot kell fizetnie a Magánkincstárából. Ha nem tudja ezt megfizetni, vagy ha egy második Rossz Ómen jön elõ ugyanabban a Fordulóban, akkor azonnal megfosztják hivatalától, és elveszít öt Befolyást. Ha nem képes kifizetni a teljes Rossz Ómen díjat, a különbség plusz egy tíz Tálentumos bírság terheli a Frakciója Kincstárát. Ha a Frakció Kincstárának sincs elég pénze, akkor ami van, az elvesz, a Frakcióvezetõ Nagy Perre vihető a következõ Szenátusi Fázisban, a szabályos perek mellett. Az Államnak kell fedezni minden olyan Rossz Ómen költséget ( a Frakció bírságot kivéve), amit a Pontifex maximus vagy a Frakciója nem tudott kifizetni.

13.7 VISSZAHÍVÁS: A Pontifex maximust meg lehet fosztani Hivatalából bármely Szenátusi Fázis során, a jelenlévõk kétharmados szavazattöbbségével. A Szenátor maga nem vétózhatja meg ezt, de valaki más ( a saját Frakciójából vagy máshonnan), akinél tribunus van, megteheti. Ha kiszavazzák a hivatalából, elveszít öt Befolyást. A Pontifex Maximus elmozdításának okától függetlenül az általa kiadott Papsági megbízások érvényben maradnak.

13.8 UTÓD: Ha a Pontifex maximust leváltják, azonnal újat kell választani a Konzul kijelölése után a következõ Szenátusi Fázisban.

## 14. PROVINCIAÁLIS ERŐK

14.1 ÁTTEKINTÉS: A Provinciális Kormányzóknak helyi erőket kell létesíteniük/fenntartaniuk, és Helyőrségeket vezényelnie, amik megvédik a Provinciát Lázadás ellen, vagy megtámadhatják a Szenátust.

14.2 ADÓK: A Provinciákból húzott Magán és Állami Jövedelmek ugyanazok, mint az Alapjátékban. Viszont egy plusz Helyi Adó jövedelmet kell generálni a Jövedelmi Fázisban, amit szigorúan csak a provincián belül lehet felhasználni, Provinciális Erők létesítésére. A helyi Adókat kiegészítheti a Kormányzó vagy Farkciója, esetleg a Szenátus, de csökkenteni vagy ellopni sosem lehet. Minden Helyi Asó a maximális mennyiségű sereg létrehozására megy, amit a Provincia kártyákon a Maximum Forces ( Maximális Erők) után szerepel.

14.3 ERŐK: A Provinciális Seregeket és Flottákat a Kormányzó hozza létre a Jövedelmi Fázis végén. Az így keletkezett egységeket a Provincia kártyára helyezett megfelelő számjelzővel lehet jelezni , a Provinciális Sereg vagy Flotta rovatok bármelyikében. Tíz Tálentumba kerül minden egyes Flotta vagy Sereg. A Kormányzó választhat, melyiket építi. Az el nem kötelezett Kormányzóknak (9.623) egyenlő arányban kell sereget és Flottát építeni. ( Páratlan szám esetén seregből lehet eggyel több).

14.31 FENNTARTÁS: A Provinciális egységek ingyenesek, amíg a Kormányzó fel nem lázad. Ha fellázad, akkor a Provincia összes Adó jövedelme ( Magán, Állami, Helyi) az övé, de két Tálentumot kell fizetnie minden egyes Provinciális egysége után ( a provincia előnzomatott alapereje után is) a fenntartásért a Magán/Frakció Kincstárából.

14.4 PROVINCIAÁLIS HÁBORÚK: Ha olyan aktív Háború kártya jelenik meg, amin zárójelben egy provincia neve van, akkor az a Provincia támadás alatt van ( már ha létezik, és lojális maradt Rómához). Elvész minden Adó (Magán, Helyi, Állami). A Provinciális erők fenntartása ingyenes marad, de újakat nem lehet építeni. Minden Harci Fázis végén, amikor a Háború még fennáll, és nem jutott Holtpontra ( vagy Döntetlenre) római Sereggel vagy Flottával szemben, megpróbálhatja meghódítani a kártyáján felsorolt első létező Római Provinciát. Ha győz, és továbbra sem állítja meg római Légión/Flotta, akkor a következő fordulóban megpróbálja meghódítani a következő létező, meghódíthatatlan Római Provinciát a kártyáján. Az illető Provinciának ekkor meg kell támadnia a Háború kártyát és annak Hasonló Háborúit a Provincia kártyán előnyomatott Báziserővel ( plusz a meglévő Provinciális erőivel és/vagy Helyőrségeivel, ami még a kártyáján van), valamint a Komrányzója Harci értékével. Flotta nem kell, de ha van, teljesen be kell vetni a harcba. Ha a Provinciának nincs elégséges

Flottája ami támogatja harcát a Háború kártya ellen, akkor is támadnia kell, de a Győzelem eredmény Holtpontnak fog számítani.

14.41 HARC: A harcot a normális módon kell lebonyolítani, csak éppen a provinciális seregek kétszeres veszteségeket szenvednek, hacsak nincs jelen egy Légió Helyőrségként, és túl nem éli a csatát.

14.411 VERESÉG: A vereség a Kormányzó halálát okozza. A Provincia szövetséges lesz a győztes Háborúval, és összefogva erősíti azt a Provincia kártya előnyomatott Erejéve. A túlélő Provinciális erők a Háború kártyához kerülnek, a túlélő római erők pedig visszatérnek Rómába. De mivel ez inkább provinciális vereség volt, nem római, a Nyugtalansági Szint a Megoldatlan Háború miatti egy növekedésen felül már nem fokozódik. A túlélő provinciális erők a Háború kártya Erejét növelik, de ezeket kell először leszedni minden későbbi harcban ( simán, nem kétszeres veszteséggel), egy az egyben alkalmazkodva a római/baráti provinciális veszteségekhez Római/Provinciális Vereség vagy katasztrófa esetén. Ha a Háború elvész, a Provincia visszakerül eredet, gejtelen állapotába, anélkül, hogy megmaradnának erői. Amíg szövetségben van egy Háború kártyával, a provincia nem építhet új csapatokat.

14.412 HOLTPONT: A Holtpont/Döntetlen eredményt hatás nélkülnek kell kezelni a Provinciális erőkre vonatkozó követelményeken ill. a Kormányzó Halálozás Ellenőrzésén túl.

14.413 GYŐZELEM: A Győzelem eredmény a Háború kártyát inaktívvá teszi, ha a Fórumban nincs aktiváló Hasonló Háború/Vezér. Ha van, a levert Háborút vissza kell keverni a csomagba. Ha az aktuális csomagban hatnál kevesebb kártya van, akkor a következőbe keverjük bele. A provinciális Győzelemnek nincs hatása a nyugtalansági Szintre.

14.5 LÁZADÁS: A Kormányzó felhasználhatja Provinciális erőit arra, hogy fellázadjon az állam ellen a Lázadási Fázisban. Leveszi a z Idő jelzőjét, és megtartja a Provincia irányítását, amíg le nem győziok vagy meg nem ölik. A Lázadó maradhat a saját provinciájában, vagy vonulhat Róma ellen, de döntését a lázadáskor be kell jelentenie. Egy későbbi Lázadási Fázisban is bejelentheti, hogy Róma ellen vonul, de azzal a feltétellel, hogy Itáliában kell maradnia, amíg nem győz vagy veszít. Ha a Provinciájában marad, nem nyerhet amiatt, hogy a Szenátus nem küldött Sereget ellene, vagy hogy legyőzte ezt a sereget. (11.52), a Lázadása azonban beleszámít a négy Aktív Háborúba, ami Róma pusztulásához kell, és 20 Talentumába kerül minden Fordulóban az Államnak. Ereje egyenlő a Provincia előnyomatott Erejével, plusz a provinciális egységeivel, a lojálsi

Veteránokéval és a Helyőrségi Légiókkal. Ha Róma ellen vonul, nem használhatja a Provinciája előnyomatott erejét, mert az hátramarad a Provinciában (14.53).

14.51 SEREG ERŐ. A Provinciális Seregek teljes értékűnek számítanak, amíg Helyőrség/lázadó Légió kíséri őket a csata kezdetén. Máskülönben csak felet számítanak ( töredék felkerekítve). Bármely Szenátusi sereg túlélő erői, amiket a Provinciába küldtek a lázadás leverésére, a csata kezdetén Dezerálhatnak a lázadó sereghez. Ha legyőzik őket, a nem-veetrán túlélő Légiók átállnak a Láazdókhoz. Minden más, nem Győzelmet jeéentő eredmény esetén a nem-Veterán túlélő Légióknak dobniuk kell. Ha a Szenátusi Parancsnok túléli a csatát, minden 1-est dobó nem-Veterán Légió átáll a lázadókhöz. Ha a Szenátus Parancsnoka nem marad életben, 1-3 dobásra állnak át a nem-veterán Légiók.

14.511 FLOTTAERŐ: A Provinciális Flották száma a Provincia előnyomatott Flotta Támogatás számát növeli. Ezenkívül, ha a Provonciális Flottaerő meghaladja az egyesített Földi Erőt a Provinciánál (előnyomatott erő plusz a Provinciális seregek), akkor tengeri csatát kell nmyerni, mielőtt a Lázadás leverése a szárföldön folytatódhatna. Sem tengeri Támogatási Erő, sem tengeri harc nem szükséges ahhoz, hogy Itáliában lázadó csapatot lehssen megtámadni.

PÉLDA: Szardínia/Korzika teljesen ki van fejlődve, és lázad. Egy provinciális Serege és öt Flottája hozzáadódik a Báziserejéhez, ami 1/0, tehát ez összesen 2/5. Mivel flottái meghaladják a földi erőket, Rómának tengeri harcban le kell győznie ahhoz, hogy a földön megnyerhesse a Háborút. A provinciának 5-ös tengeri ereje van. Ha Róma ezt legyőzi, és közben három flottát vesz, akkor a szardíniai/korzikai flotta is veszít három egységet. Az után Szardínia/Korzika ereje a földi csatához 2/2, les Rómának két flottát kell odarendelnie, hogy téamogassa földi erőit.

14.52 PÉNZÜGYEK: A lázadó Kormányzót nem lehet visszahívni de levszít minden Koncessziót, Lovagot és Elkötelezett Szenátori jövedelmet. Továbbra is beszed minden adót a provinciájából (Magán, Állami, Helyi), és úgy használja fel, ahogy jónak látja ( mondjuk új Provinciális erők építésére és fenntartására).

14.53 TENGERI ELFOGÁS: A Róma ellen vonuló, bejelentett lázadó csapata automatikusn Itáliába szállítódik a bejelentés Lázadási Fázisában. Provinciális Seregek nem harcolnak Láazdó Szenátor ellen. Ezt az első erőt nem lehet akadályozni. De ha a bekövetkező Polgárháború eredménye Holtpont, akkor a lázadó függeni fog a flottájától erősítés szempontjából, ha az a Provinciából ered előnzomatott Flotta Erővel. Ebben az esetben erősítés csak akkor ékezik, ha a a lázadó flottáját nem győzi le a Szenátus flottája. Egyik Parancsnok sem esik Halálzási húzás vagy Harci érték módosítás alá a tengeri elfogás csatájánál a

frelatív flottaerők meghatározásánál. A flottaveszteségeket mindkét oldal viseli ugyanúgy, ahogy a Légiók pusztulnak el a 11.52-ben. Egy ilyen tengeri harc nem menti fel a Szenátust az alól, hogy megtámadja a lázadót itáliában a forduló során.

14.54 VETERÁN TILALOM: Provinciális Seregek nem lehetnek Veteránok.

14.55 HELYŐRSÉGEK: A Szenátus kiküldhet Légiókat egy Parancsnoknak, hogy erősítsen egy Provinciális Sereget. A Helyőrségek a Szenátus pénzén maradnak fenn, nem a provinciáén. Ha azonban a Kormányzó fellázad, a Helyőrség hű marad hozzá ( hacsak nem egy ellenséges Szenátor Veteránjai) és neki kell foóizetnie a fenntartást, nem a szenátusnak.

14.6 PROVINCIAÁLIS HÁBORÚK: Bizonyos Esemény Kártyák (Színlelő, Belső Zavargás) a Provinciát Lázadásba sodorják annak minden következményével az Állam fennmaradására és a Jövedelemre nézve (7.334), mint egy Lázadás kártya. Amíg ezek tartanak, minden provinciális sereg egyet hozzáad az illető Háború/Provincia kártya előnyomtatott Erejéhez, és minden Provinciális Flotta hozzáadhat egyet előnyomtatott Flotta Támogatási Erejéhez. Azonban egy Provinciális Sereget/Flottát kell levenni ( ha van) mindn római Légió/Flotta veszteségért Döntetlen/Holtpont esetén. Az a provincia, ami lázadó Kormányzó irányítása nélkül lázad fel, a befolyó összes jövedelmekből seregeket és flottát épít, egyenlő arányban.

14.7 POLGÁRHÁBORÚ: A Polgárháború (11.2) Provinciális Seregek esetén két fontos szempontból is más:

14.71 FLOTTA HŰSÉG: A lázadással próbálkozó Parancsnoknak dobnia kell a Flottái lojalítására, ugyanúgy, mintha légiók lennének (11.21), és fenntartást kell fizetnie azokra, melyek hűségesek maradnak hozzá. Átadhatja azonban irányításukat a szenátusnak, ha már nem akar fizetni értük. A lázadó még a lázadás bejelntése előtt partraszállhat Itáliában, tehát nem mindig szükséges neki flotta.

14.72 MÁSODLAGOS LÁZADÓK: Amikor egy játékos lázadó Szenátort jelent be, csak egy önállósuló Szenátora erői szállhatnak partra Itáliában. A többi csatlakozó Szenátor csak a saját személyes Veterán Légióival segíthet. A lázadás fennálásának minden újabb fordulójában egy újabb, önálló parancsnoksággal bíró lázadótárs ( leginkább Provinciális Erőkkel rendelkező Kormányzó) próbálhatja meg a Frakcióból egyesíteni seregeit a főlázdóéval. Ezek a Provinciális csapatok, amelyek partraszállhatnak Rómában ( 14.53), erősíthetik a lázadó sereget. A Háborúba így bekerülő Provinciák azonban nem jelentenek külön

Háborút, hanem csak a Polgárháború kiszélesedését okozzák. Ha a főlázadót leverték, a támogatásként fellázadt Provinciák fejletlen állapotban erők nélkül kerülnek vissza lojális státuszba. A Lázadó Provinciákat nem lehet közvetlenül megtámadni, amíg Provinciális Erők vannak Itáliában. Rómának a fő lázadósereget kell legyőznie Itáliában, és ezzel a Frakció lázadó Provinciái is visszaállnak a helyükre.

## 15. LÉGIÓK FELOSZLATÁSA ÉS VISSZAHÍVÁSA

15.1 FELOSZLATÁS: A Lázadási Fázis alatt egy lojális Parancsnok feloszlathatja bármelyik Veterán Légióját, ami hű hozzá, és péppen a parancsnoksága alatt van. A feloszlatott Légiók Hűség jelzőjét meg kell tartani a Parancsnok kártyáján, a Feloszlatott (Disbanded) oldalra fordítva. Ezek a Légiók kiesnek a játékból. Minden feloszlatott Légió után a Szenátor Szónoki képessége és Befolyása eggyel nő.

15.2 VISSZAHÍVÁS: Az a Szenátor, aki Veterán Légiókat oszlatott fel, visszahívhatja ezeket aktív státuszba, *ha Konzul*, Légiónként tíz Talentumért, amit a Magán vagy a Frakció Kincstárból fizet ki. Minden visszahívott Légió után a Szenátor visszafordítja a Hűség jelzőt a kártyáján, és csökkent Szónoki és Befolyás értékeit eggyel. A visszahívott Légiók visszaadják Veterán státuszukat, és a Szenátusnak kell fenntartania őket a normál módon. A visszahívott Légiókat a Szenátor akár a saját, akár egy más Szenátor seregéhez hozzáteheti, és ezek kettős erővel harcolnak. Ha a Szenátus újra felépít egy feloszlatott Légiót, akkor azt nem lehet többé visszahívni, és elveszti Veterán státuszát. A Szenátus azonban nem hívhat vissza egy Veterán Légiót, ha egy nem-veterán légió építésre vár.

## 16. EGY ÉS KÉT SZEMÉLYES VÁLTOZAT

16.1 A KORAI KÖZTÁRSASÁGI SZÍN FELÁLLÍTÁSA: Kapjon Róma négy légiót, és osszunk ki öt, háromszenátoros Frakciót. Ha valaki egyedül játszik, négy Frakció báb lesz, és a későbbiekben ezeket Semlegeseknek nevezzük. Ha ketten játszanak, három Frakció lesz Semleges. A továbbiakban az igazi játékosok lesznek Játékosként említve. A Semlegesek minden kártyája éls Frakció Kincstára felfordítva van, állandóan. A játék minden más szabálya megmarad, kivéve az alábbi módosításokat, és a szürke Solitaire Sequence of Game (Egyszemélyes Játékmenet) kártyákat. A többi szín felállítását a 12.4-6 adja meg.

16.11 SEMLEGESK KIOSZTÁSA: A Semleges Frakciók fiktívek, bár lehet őket a Szenátus tagjainak jellegzetes hajlandóságaiként is felfogni. A legnagyobb összes Harci értékkel rendelkező Semleges lesz a Uralkodó erő. Helyezzük az



Imperials Sequence of Play (Uralkodó Játékmenet) kártyát ezek mellé a szenátorok mellé: ez lesz a Frakciós Kincstáruk és Útmutójuk. A maradék semlegesek közül a legnagyobb összbefolyásúak a Plutokraták, a legkevesebb befolyásúak pedig a Konzervatívok. Ha nincs másik Játékos, az utolsó Frakció a Populisták. Osszunk ki két plusz Szenátort a Konzervatívoknak, és egy pluszt a Populistáknak. A legnagyobb Befolyással rendelkező Plutokratát tegyük meg Ideiglenes Római Konzulnak.

**16.12 FRAKCIÓVEZETŐ:** Minden Semleges választ egy szenátort Frakcióvezetőnek, a Játékmenet kártya Frakcióvezető Útmutója szerint. Ha egy másik Szenátor a Frakcióban később alkalmasabb lesz a Frakció Útmutója szerint a posztra, akkor ő lesz az új Frakcióvezető a Fórum Fázis 4. lépésében. Az egyenlő állásokat itt is, máskor is - egyéb rendelkezés hiányában - kockadobással kell eldönteni.

**16.13 KEZDETI INTRIKA:** Minden Frakció kap három piros kártyát. Két Játékosnál csak a semlegesek kártyái lesznek felfordítva. A Játékosok titokban húznak, ahogy a rendes játékban (4.7). Ha a semlegeseknek Államférfijük van, azt azonnal ki kell játszaniuk. Ha a Semleges Koncessziót kap, azonnal hozzá kell rendelnie a Frakciója legkevesebb Koncesszióval rendelkező Szenátorához ( egyenlőség esetén az győz, akinek több Befolyása van).

**16.2 A JÁTÉK MENETE:** A játék a normális menetet követi, a szürke Egyszemélyes Játékmenet módosításaival. A Semlegesek viselkedését a véletlen és az Útmutók határozzák meg. A Játékosok a szabályok adta normális keretek közt irányíthatják Frakciójukat.

**16.21 DOMINÁNS JÁTÉKOS:** A Semlegesek viselkedése - ahol nem szabályozzák külön szabályok- a Játékostól függ. Két játékosnál a döntéseket hozó játékos lesz Domináns Játékos. A Domináns Játékos az, akinek dominánsabb a Frakciója, ha mind a ketten az Kormányzó Koalícióban vagy azon kívül vannak. Máskülönben a Domináns Játékos az, aki az Kormányzó Koalícióban van.

**16.3 JÖVEDELMI FÁZIS:** A Semleges Frakció kapott jövedelmét össze kell gyűjteni újraelosztáshoz a Jövedelmei Útmutó szerint. Mindegy, melyik Szenátoré a jövedelem. De ha a pénzt már elosztották, a Semleges nem változtathat az elosztáson a későbbi Jövedelmi Fázisokban. A pénz az illető szenátor kizárólagos tulajdona marad, amíg el nem költi Meggyőzési Kísérletre vagy lázadásra. A Semleges Frakció Kincstárából nem lehet kivinni a pénzt Magánkincstárba.

16.31 KIFIZETÉS: A Semleges Frakció éppen leggazdagabb Szenátora számít a Frakció tranzakciós fizetései tényleges lebonyolítójának ( kivétel: Meggyzési Kísérlet 16.41).

16.32 KORMÁNYZÓSÁG: Az a Semleges Szenátor, aki Kormányzó lesz, és korrpciót csinál, hogy begyűjtse a provincia jövedelmeit a Frakciója Útmutatójának Kormányzósági követelményei szerint. Bizonyos Frakcióknak dobással kell meghatározniuk , hogy belemennek -e a korrupcióba. A Frakció Útmutatótól függetlenül Ciceró és Cato nem vesz részt Korrupcióban.

16.33 HOZZÁJÁRULÁSOK: A Semlegesek csak akkor adakoznak a szenátusnak, ha Jótékonyosság (Charity) Útmutatójuk Treasury-t( Kincstárát) tüntet fel, és csak akkora összegben, ami hasonló a Játékosokéhoz. Ha egy Semleges nem tudja megengedni magának, hogy lépést tartson a Játékos adományával, akkor nem ad semmit. Az Útmutatóktól függetlenül a Semleges mindig adakozik, ha tud, és ezzel 35 vagy több Befolyást ér el.

16.4 FÓRUM FÁZIS: Ha egy Semleges Koncessziós vagy Törvény Kártyát húz, azt azonnal ki kell játszania. A Koncessziót a Frakció legkevesebb Koncesszióval bíró Szenátora kapja. A Játékosok megtarthatják a Koncessziót és a Törvényt későbbre, és bármikor kijátszhatják őket.

16.41 MEGGYŐZÉSI KÍSÉRLETEK: A Semlegesek mindig megpróbálják meggyőzni a legelérhetőbb Szenátort - figyelembe véve a megcélzott teljes Frakció Kincstárát, ami ellen-kenőpénznek alkalmas A Semlegesek Meggyőzési Kísérletnél csak akkor használnak Kenőpénzt, ha mérlegelve minden Semleges Ellen-Kenés lehetőséget, úgy találják, hogy le tudják csökkenteni a végső Bázisszámot 4-re. A kimeneteltől függetlenül a Kenőpénzre és Ellen-Kenésre fordított pénz a megcélzott Szenátor Magánkincstárába kerül, amíg az el nem költi. Máshozá átcsoportosítani nem lehet. A Játékos használhatja Frakció Kincstárát a pénzek átcsoportosításához és a Meggyőzési Kísérletek elleni védekezéshez, csakúgy, mint a normál játékban.

16.43 LOVAGOK: A Semlegesek mindig arra költik a Lovag Útmutatóban meghatározott mennyiségű pénzüket, hogy Lovagokat vonzzanak megukhoz.

16.44 JÁTÉKOK: Az a Semleges, akinek Jótékonyosság Útmutatója Játékokat jelez, a lehető legdrágább Játékokat fogja szponzorálni minden Kezdeményezésében, amíg a Nyugtalansági Szint magasabb, mint a Játékokat biztosító Szenátor Népszerűsége.

16.45 KEZDEMÉNYEZÉS: A Semleges LERAT Frakciójának kezdőlicitje a hatodik Kezdeményezésre mindig a Forduló sorszámával plusz egy dobással plusz a Kezdeményezés módosítóval egyenlő ( az Útmutató szerint). Ha ez meghaladja mindegyik Magánkincstár összegét, akkor az ajánlat összege a legnagyobb lehető összeg ( de ez sosem haladhatja meg bármelyik másik, játékban lévő Magánkincstár összegét). Az elegendő pénzzel rendelkező Semlegesek mindig eggyel többet licitálnak az előző licitnél, ha megvan rá a pénzük, hacsak a licit meg nem haladja a Fordulatszám+4 -et. Ebben az esetben csak akkor licitálnak, ha 4-et vagy kisebbet dobnak a Kezdeményezés módosítás hozzáadása után/

16.5 SZENÁTUSI FÁZIS: A Szenátusi Fázis most három különálló akcióból áll. Először is a Kormányzó Koalíció alakul ki, aztán Katonai terv készül, végül elosztják a Sarcokat.

16.51 KORMÁNYZÓ KOALÍCIÓ: Minden Frakció összedja az összes szavzatát a jelenleg Rómában lévő Szenátorainál, és az összeget jelzi a Frakció Kincstár kártyáján. Mind az öt Frakció szavzatát összeadva kiderül, emnyi kell a Többséghez. Például ha az öt Frakciónak 41 szavzata van, akkor 21 kell a Többséghez. Ezután állítsuk rangsorba a Frakciókat a szavzataik szerint (egyenlőség esetén az kerül előbbre, akinek több a pénze). A Frakció Dominancia jelzőt a Játékmenet kártyákon a megfelelő helyre kell tolni a Dominancia Skálán a hierarchiában elfoglat hely jelzésére. Miután egyszer beállították, ez a Frakció Dominancia Jelző nem változik a következő Szenátusi Fázisig, a közbenső eseményektől független. Végül le kell olvasni a Koalíciós Listáról azt az első Frakció-kombinációt, ami Többséget jelent. Ezek a Frakciók lesznek a Kormányzó Koalíció a fordulóban. A Játékos visszautasíthatja a részvételt a Kormányzó Koalícióban, mely esetben a listán tovább kell keresni a következő, Többséget jelentő kombinációt.

#### KOALÍCIÓS LISTA:

1. Az 1. Frakció önmagában
2. A 2. és 5. Frakciók
- ....
10. Minden Semleges
11. A legnagyobb Játékos Frakció és az általa választott további Frakció(k)

\*Ha a Játékos nem hajlandó résztvenni benne, a Koalícióba a 2. Frakció kerül helyette

16.52 KATONAI TERVEK: A Katonai Terveket automatikusan határozzák meg a játékban lévő Háborúk és a Köztársaság ereje. Ha három vagy több aktív Háború van, vagy egy 15-nél erősebb Háború, vagy lázadó, a helyzet Krízis lesz, és a Katonai Terveket a Krízis Lista szerint kell megállapítani. Máskülönb a Normál Listát kell alkalmazni. A megfelelő lista alapján Róma az első tervet fogja választani, amit végre tud hajtani, tekintetbe véve a rendelkezésre álló maximális erőket (16.522). Ha Tervben több megtámadható Háboró is van, mindig a legnagyobbat vagy leg Veszélyesebbet kell választani.

## EGYSZEMÉLYES KATONAI TERVEK

### NORMÁL LISTA

1. Két Aktív Háború megtámadása Megfelelő Erővel
2. Egy Veszélyes Háború megtámadása Megfelelő Erővel
3. Aktív Háború megtámadása Megfelelő Erővel
4. Inaktív Háború megtámadása Megfelelő Erővel

### KRÍZIS LISTA

1. Ha négy vagy több Aktív Háború van, a szükséges legkevesebbet kell megtámadni minden lehetséges Erővel, hogy összesen három Aktív Háború maradjon csak
2. Meg kell támadni a lázadót minden lehetséges Erővel
3. Meg kell támadni három Aktív Háborút Megfelelő Erővel
4. Meg kell támadni két Aktív Háborút Megfelelő Erővel
5. Meg kell támadni a leggyengébb Aktív Háborút minden lehetséges Erővel (+15-ös maximális KDM-ig)

16.521 MEGFELELŐ ERŐ: A listákon szereplő Megfelelő Erő a kiválasztott Háború Eerejének megfelelő Légio-szám ( vagy tengeri csata esetén Flotta szám). A Parancsnoki és Veterán bónuszok a megfelelőség megállapításánál nem szerepelnek. A minimális mennyiségű Flottát mindig alkalmazni kell támogatásra. A számfeletti Légioók ( vagy tenger esetén Flották) számának fele (lekerekítve)maximális +15-ös módosítóig követi a Megfelelő Erőt. A Parancsnok Frakciójának valamelyik Szenátorához hû Veteránok is velük tartanak. Máskülönb a számfeletti Veteránok beosztása és a Parancsnokok elosztása a Háborúk között a Domináns Játékos döntése.

16.522 VESZÉLYES HÁBORÚK: Az a Háború veszélyes, aminek kihúzásra váró Hasonló kártyái vannak, akár Aktív, akár nem. Az ilyen Háborúk által jelentett Veszélyt ( ha nem csak egy van belőlük játékban) az azErő határozza

meg, ami Megfelelő lenne ellene, ha minden megmaradt Hasonló kártya játékban lenne.

16.523 ÉPÍTÉS: Ha nincs játékban Háború, Róma megpróbál fenntartani tíz Légiót és öt Flottát, eszerint oszlat fel és épít egységeket. De ha Emberhiány van érvényben, Róma csak Krízisben építhet. Megfelelő anyagi helyzetben Róma mindig annyi erőt épít, amennyi a Ktaonai Terv végrehajtásához szükséges. Ha nem tud elegendő erőt építeni, az építés a Domináns Játékosra prerogative hárul.

16.524 KRÍZIS HIVATALOK: Krízis folyamán a Diktátor és a Lovak mestere hivatala a Sarcok elosztás aelőtt kerül kiosztásra. Ennek eldöntése után a Sarcok elosztása a legerősebb Frakcióval vagy a Kormányzó Koalícióval kezdődik, függetlenül attól, hogy ki kapta a hivatalokat. Krízisben csak a legmagasabb harci értékkel bíró Szenátor lehet Diktátor (akár tagja a kormányzó Koalíciónak, akár nem). Az az Államférfi nyer egyenlőség esetén, aki immúnis Katasztrófa /Döntetlen ellen az illető Háborúban. Semleges Diktátornál Lovak Mesterének csak a következő legnagyobb harci értékű Szenátor alkalmas (Katasztrófa-immunitástól vagy Kormányzati tagságtól függetlenül). Krízisben csak a maradék Szenátorok közül a legmagasabb harci Értékkel rendelkezők alkalmasak Konzulnak. Egyenlőség esetén a kevesebb Befolyás nyer.

16.525 HAGYATÉK: Róma Kiküldött Konzult indít a Hagyaték beszédére, de csak akkor, ha a Katonai Tervből nélkülözni tud csapatokat.

16.53 SARCOK: A sarcokban benne van minden hivatal és Koncesszió a Fórumon, ami még kiosztásra vár, valamint a Földtörvények szponzorálása is ilyen. A Kormányzó Koalíció egyenként osztja ki a Sarcokat. A Koalíció tag-Frakciói a szavazataik sornedjében választanak. Miután a legkevesebb szavazattal rendelkező Koalíciós Frakció is választott, megint a legtöbb szavazattal rendelkező választhat, és így tovább, amíg a Sarcok el nem fogynak. A Semleges Frakciók az Útmutató Sarcok rovata szerint választanak a sarcokból. A Játékos viszont akármelyik más Frakcióba tartozó Szenátornak adhatja a Sarcot - annak is, aki nincs a Kormányzó Koalícióban.

16.531 ALKALMASSÁG: Egy Frakció csak akkor választhat hivatalt, ha van olyan Szenátora, aki alkalmas a betöltésére. Ha egy Frakciónak hét alkalmas Szenátora van, akkor a hivatal a legkisebb Befolyásúhoz kerül. Ha a Kormányzó Koalíciónak nincs alkalmas jelöltje, a hivatal a legkevesebb Befolyással rendelkező egyik külső Szenátorhoz kerül.

16.5311 DIKTÁTOR/LOVAK MESTERE: Ezek a hivatalok csak Krízis során kiadhatók. Egyenlőség esetén (16.523) a Kormányzó Koalíció tagjai vannak előnyben a többiekkel szemben.

16.5312 RÓMAI KONZUL: Római Konzulnak csak azok a Szenátorok alkalmasak, akik benne vannak a Kormányzó Koalícióban, és Népszerűségük legalább akkora, mint a Nyugtalansági Szint. Ha nincs ilyen jelölt, akkor csak a Kormányzó Koalíció legmagasabb Népszerűségű Szenátora jöhet szóba. A Kormányzó Koalíció Játékosa azonban a Koalíción kívülre is kiadhatja a Konzulságot, a Sarc-elosztásnál keretében.

16.5313 ÉLETRSZÓLÓ KONZULSÁG: Az a Szenátor, aki akinek befolyása legalább 21-es, és a Kormányzó Koalíció egyetlen frakciójának tagja, automatikusan Életreszóló Konzul lesz, ha csak meg nem gyilkolják. Ha ezek a feltételek teljesülnek, az Életreszóló Konzulnak túl kell élnie egy automatikus orgyilkossági kísérletet (16.72).

16.5314 KONCESSZIÓ: Ha egy Semleges Koncessziót választ, azt annak a Szenátorának kell adnia, aki éppen Rómában van, és a legkevesebb Koncesszióval rendelkezik. Az egyenlő állásokat a nagyobb Befolyás dönti el.

16.5315 KORMÁNYZÓSÁG: Ha egynél több Provincia kiosztható, akkor a Senlegesek a Magánjövedelmük sorrendjében választanak. Ha egy Semleges Kormányzóságot kap, akkor az a legkevesebb szavazattal rendelkező, alkalmas Szenátorához kerül. Ha a Játékso kap Kormányzóságot, bármely alkalmas Szenátorok közül választhat - a Frakcióján vagy éppen a Kormányzó Koalíción kívül is, de ez attól még beleszámít a Játékos Sarc-választásába.

16.5316 KÖTELEZŐ FÖLDTÖRVÉNY: Ha a Diktátornak ( vagy távollétében a Római Konzulnak) a Nyugtalansági Szintnél kisebb Népszerűsége van, akkor ő az egyetlen alkalmas szponzora egy Kötelező Földtörvénynek, és a Sarc-folyamat addig folytatódik, amíg ezt el nem fogadja valaki azzal, hogy Társ-szponzorságot kér a Sarcánál. Ez akkor is így történik, ha a Társ-szponzornak Frakciótársnak is kell lennie - függetlenül attól, hogy a a Frakciós Útmutató megenged-e Földtörvény sarcot. A Társ-szponzor a Kormányzó Koalíció első Frakciójából fog jönni, és ezt választja sarcának, miután a Diktátor bejelentette a szponzorságát. Fordulónként csak egy Földtörvény lehet, A Szponzor mindig a lehető legmagasabb típusú Földtörvényt választja ki.

16.5317 NEM KÖTELEZŐ FÖLDTÖRVÉNY: Ha egy Földtörvény szponzorálása nem kötelező. akkor egy Semleges Frakció legkevésbé Népszerű tagja szponzorálhatja úgy, hogy Sarc tárgyának kéri, vagy Játékos Szenátora is

teheti ezt. A Földtörvény elbukik, ha a Kormányzó Koalíció bármelyik tagja passzol, mielőtt a Társ-szponzorságot választaná Sarcnak, hacsak ezt a passzolást meg nem vétőzza egy Tribunus egy Játékos részéről, vagy ha a következő Semleges nem választ be egy Sarcot a Kormányzó Koalícióba. Ez a Tribunus lehetővé teszi a Frakciójának (akár a Koalícióban van, akár nem), hogy Társ-szponzorként tevékenykedjék. A sarcok Elosztása a Koalíció következő Frakciójával folytatódik a passzoló Frakció után.

16.5318 SARC VÉGE: A sarcok elosztása nem ér véget addig, amíg minden hivatalt és kötelező Földtörvényt ki nem adtak. Ezeután a Sarc folyamata befejeződik, amint a Koalíció egyik Frakciója passzolásra nem kényszerül ( hacsak ezt nem semmisíti meg Tribunus vétó), anélkül, hogy Sarcot választana. A megmaradt Sarcokat ( Koncessziókat és nem kötelező Földtörvényeket) ebben a fordulóban már nem adják ki.

16.5319 TRIBUNUSOK: Tribunust ki lehet játszani arra, hogy átugorjuk a Koalíció választó Frakcióját, és átadjuk a következő sarc választásának lehetőségét a soronkövetkező Frakciónak. A Semlegesek akkor játszanak ki Tribunust egy másik Frakció választásának nemvétőzésára, ha ezzel ők lesznek a soronkövetkező Frakció, aki alkalmas az illető Sarc választására, de csak akkor, ha az illető Sarc a legnagyobb értékű megmaradt tétel a Sarc-listájukon. A Játékos nem kötelező Földtörvény semlegesítésére is kijátszhat Tribunust.

16.6 LÁZADÁSI FÁZIS: A Lázadási Fázis alatt a Semlegesek mindig elcserélik az általuk ki nem játszható Államférfiakat olyanokra, akiknek a Családja náluk van (7.312), vagy ha ez nem megy, bármely két, véletlenszerűen választott Intrika kártyára. Ha több megfelelő Államférfi is hozzáférhető, akkor azt szerzi meg cserével, aminek a legalacsonyabb az Azonosítószáma. A kijátszható Államférfiakat azonnal ki is kell játszani,

16.61 LÁZADÁSOK: A Semleges lázadó mindig Róma ellen vonul. Semleges csak akkor lázad fel, ha az alább összes feltétel fennáll:

A. A Lázadó Szenátor Magánkincstárában/Frakció Kincstárában legalább három Táalentum van minden olyan Légiónk után, ami a lázadó parancsnoksága alatt van.

B. A Parancsnok az alatta lévő Légiónk után csak akkor fizet egy-egy Táalentumot fizet a hűségük próbájára, ha ezzel remélheti a megmaradó Légiónk többségének irányítását.

PÉLDA: Rómának 12 Légiónja van egy Korai Köztársasági Színen, és ezek mind Fabius parancsnoksága alatt állnak. Fabiusnak van egy hozzá hű Veterán Légiónja.

11 Tálentum kifizetésével Fabius 50%-os valószínűséggel növelheti a Hűségüket - ami azt jelenti, hogy körülbelül 5.5 Légióra számíthat, plusz a veteránjaira, ami összesen 6.5. Ez többség, tehát megfizeti a Hűség bónuszt, és Hűség-próbát csinál.

C. A Hűség meghatározása után a Parancsnok csak akkor lázad fel, ha a pillanatnyilag létező összes Légiók 60%-át irányítja.

PÉLDA: Folytatva előbbi példánkat, Fabius 7 Légió Hűségét bírja (benne az 1 Veteránnal). Ez kevesebb, mint Róma 12 Légiójának 60%-a (12-nek a 60%-a 7,2), azért eláll a lázadástól, és visszaviszi erőit Rómába.

16.7 INTRIKA KÁRTYÁK: A Semlegeseknél akárhány Intrika kártya lehet. A Semlegesek Intrika kártyái mindig felfelé fordítva vannak, és a következőképpen kerülnek kijátszásra:

16.71 TRIBUNUSOK: Lásd 16.5319

19.72 ORGYILKOSOK: Orgyilkossági Kísérletet vált ki egy Életreszóló Konzul jelölése, vagy ha egy játékos Orgyilkossági Ellenőrzést kér. Orgyilkossági Ellenőrzéskor a Frakciónak (a cél-Frakciót kivéve) dobniuk kell, és a legnagyobbat dobó végzi a kísérletet. A Semleges frakciók +1-gyel módosíthatják dobásukat minden náluk lévő Orgyilkos kártya után. Semlegesek nem vesznek részt Orgyilkosságban, hacsak a célpontnak nincs legalább 21-es Befolyása, és több Befolyása mindne más Szenátornál. Ha a semleges kénytelen Orgyilkosságot megkísérelni, akkor minden nála lévő Bérgyilkos kártyát felhasznál.

16.73 TESTŐRÖK: A Semlegesek a náluk lévő minden Testőr kártyát kijátsszák a Szenátoruk Orgyilkosság elleni védelmére, és az Orgyilkos elfogására. A Semlegesek a leg Befolyásosabb Szenátorukra játsszák ki a Látható testőr kártyát, ha az illető Szenátornak legalább 21-es befolyása van.

16.74 BEFOLYÁS CSÖKKENTÉSE: A Semleges automatikusan kijátssza ezt a kártyát az ellen a Frakció ellen, aminél a legtöbb kijátszatlan Intrika kártya van. Holtverseny esetén a nagyobb Befolyás számít. A védekező Frakció kártyáját véletlenszerűen kell kihúzni.

16.75 KORRUPCIÓ/GYILKOSSÁG: A Semleges ebben a sorrendben játssza ki ezeket a kártyákat bármely Frakció ellen, ami Tribunussal ütné el olyan sarctól, ami amúgy az övé lett volna. Az a Semleges, akinek érvénytelenítve lett a Tribunusa, a Lincselés Intrika kártyával válaszolhat, ha nála van.

16.8 PER: A játéknak ebben a változatában nincs Per. Az elfogott Orgyilkos Frakcióvezetője automatikusan bűnös (9.84).



16.9 GYŐZELEM: A Győzelmi Feltételek változatlanok az alapváltozathoz képest. A Játékosoknak számos látszólagos előnyük van kiszámítható Semleges ellenfelekkel szemben, hisz a Játékosoknak nagyobb cselkevési szabadságuk van, és beelátnak a Semlegesek Intrika kártyáiba és Kincstárába. Ennek a kiegyensúlyozása jelenti a Köztársaság fenntartásának terhét. A Semlegesek hajlamosak olyan önzőnek lenni, hogy a Játékosnak kell tennie valamit - sokszor nem a Frakciója érdekében, hanem a Köztársaság megmentésére. Például nem szokatlan, hogy a Plutokraták kezdeti előnyüket Ideiglenes Római Konzulként arra használják fel, hogy monopóliumot kovácsoljanak a cenzori poxícióra addig, amíg Kormányzó Koalíció maradnak. A Játékosnak esetleg fel kell áldoznia saját Sarcait azért, hogy valaki gyengébbnek adja a Konzulságot a Plutokraták között, hogy aztán valaki más lehessen a Cenzor a Frakcióból, és lassuljon az Ideiglenes Római Konzul Befolyásának növekedése. A Játékos valódi erkölcsi győzelemként értékelheti azt, ha épségben meg tudja tartani a Köztársaságot a szín végéig, függetlenül a saját Frakciója eredményességétől.

Szójegyzék

Elnapolás Megvétőzése( Adjournment Overruled): 9.22

Haladó Játék (Advanced Game): 13-15

Hűség (Allegiance): 10.51, 11.21

Elkötelezett (Aligned): Olyan Szenátor, aki valamelyik Frakcióhoz tartozik t.i. nem a Fórumban vagy a csomagban van

Történelmi Változtatások (Alternate History Scenario): 12.7

Éves Jövedelem (Annual Revenue): Az Állam által egy évben megszerzett pénzösszeg...6.2

Orgyilkosok (Assassins): 9.8 (Alkutilalom: 7.372), (Földtörvény: 9.633)

Bankos (Banker): Egy kijelölt játékos, aki vált és számontartja az állami jövedelmeket...4.3

Csőd (Bankruptcy): 6.22

Barbár Portyák (Barbarian Raids): 7.352

Aalapjáték (Basic Game): A játék egyszerűbb formája, ahol csak az 1-12 szabályokat alkalmazzák.

Csaták (Battles) (Földön: 1011), (Tengeren: 10.12)

Hagyaték (Bequest): 7.351

Bithynia/Pontus: 6.141

Testőrök (Bodyguards): 9.83

Kenőpénzek (Bribes): 7.512 (Szavazatok: 9.31)

Calpurnus Törvény (Calpurnian Law): 6.12

Cenzor ( Censor): Egy korábbi Konzul, aki bíráként szolgál...9.4 (Alkalmasság: 9.2)

Cédula (Chit): Információt tartalmazó, kihúzandó játékfigura

Polgárháború (Civil War): Egy vagy több Szenátor lázadása az állam ellen...11.2  
(Provinciális Erők: 14.7)  
Kleopátra (Cleopatra): 7.341  
Harci Fázis (Combat Phase): 10  
Parancsnok (Commander): (Kinevezése: 9.65), (Halála: 10.8)  
Koncesszió (Concession): Gazdasági jellegű kártyák egy-egy szenátor birtokában...7.32 (Kiosztása: 9.61), (Visszavétele: 9.611)  
Konzulok (Consuls): A Római Köztársaság évenként választott két legmagasabb rangú magisztrátusa ( Alkutilalom: 7.372)  
Életreszóló Konzulság (Consul for Life): 9.67  
Hozzájárulások (Contributions): Pénzadományok az Államnak, általában Befolyás vásárlásának céljából (Jövedelmi Fázis: 6.22)  
Ellen-Kenőpénz (Counter-Bribe): 7.513  
Korrupst Kormányzó (Corrupt Governor): 6.12  
Kúria (Curia): A Szenátus üléseinek épülete, a játékban egy fekete, hárommezős terület a Fórumban, amit az elpusztult Koncessziók és halott Család kártyák tárolására használnak a feléledésükig (3.III), vagy a Háború nélküli Vezérekére, akik Öregedés dobásra várnak (7.34).  
Halál Következményei (Death Consequences): 5.2  
Vereség (Defeat): 10.2  
Diktátor (Dictator): A legmagasabb rangú hivatalnok, akit csak szélsőséges háborús veszély idején választanak...9.9-9.91 (Vétótilalom: 9.72)  
Katasztrófa (Disaster): 10.21 (Több Parancsnok Tilalma: 10.9)  
Felosztatás és visszahívás (Disbandment and Recall): 15  
Domináns Játékos (Dominant Player): Két játékos esetén a több szavzattal rendelkező játékos akkor, ha mind a ketten a Koalícióban vagy azon kívül vannak. Máskülönb a Koalícióban lévő játékos a domináns. 16.21  
Aszály (Drought): 7.353  
Választások (Elections): 9.2  
Járvány (Epidemic): 7.354  
Események (Events): 7.35  
Rossz Ómen (Evil Omens): 7.355  
Száműzetés (Exile): 9.421  
Meghosszabított Játék (Extended Game): 12.6  
Frakció (Faction): Az egy játékos által irányított szenátorok összessége  
Frakcióvezető (Faction Leader): (Orgyilkossági gyanú: 9.84), (Meggyőzési Immunitás: 7.7), (Halál Következményei: 5.2)  
Frakció Kincstár (Faction Treasury): A játékos előtt lévő Játékmenet kártya a Frakció jelével, ahol a Frakció a pénzét tartja,...6.31  
Család (Family): A politikus-dinasztiákat jelentő generikus Szenátor kártyák...7.311  
Kiküldött Konzul (Field Consul): Általában Róma fő katonai parancsnoka...9.25

Flotta (Fleet): Háború megvívásához szükséges tengeri haderő...7.33

Fórum (Forum): Az a 18 kártyányi hely a játéktáblán a Mediterráneumon, ahová a folyó eseményeket/Háborúkat valamint a kiosztható Koncessziókat/el nem kötelezett Szenátorokat ki lehet tenni. A Fórumban lévő fekete mezők alkotják a Kúriát.

Fórum Fázis (Forum Phase): 7, 3.III

Játékforduló (Game Turn): A játék hétfázisos egysége, ami egy évet fog át a Halálzási Fázissal kezdve és a Lázadási Fázissal bezárólag....3

Játékok (Games): 7.4

Helyőrségek (Garrisons): 9.641, 14.55

Kormányzó (Governor): A provincia feje, aki hivatali ideje alatt távol van Rómától...6.12 (Kinevezése: 9.62), (el nem kötelezett: 9.623)

Gracchus-testvérek/Liciniusok ( Gracchii Brothers/Licinii): 5.11

LERAT , Legmagasabb Rangú Tisztségviselő (HRAO, Highest Ranking Available Officer): Az első a következő listáról, aki éppen Rómában tartózkodik: Diktátor, Római Konzul, Kiküldött Konzul, Cenzor, Lovak Mestere, Pontifex Maximus, a legmagasabb Befolyású Szenátor...9.1

Provincia fejlődése (Improvement of Province): 6.14

Inaktív Háború (Inactive War): Olyan Háború a Fórumon, amin nincs Fegyverkezés szimbólum, és aminek (egy lehetséges Aszályon kívül) nincs hatása, amíg Róma meg nem támadja, vagy Hasonló Háború/Vezér kártyát nem húznak hozzá. Ha van hasonló Háborúja, akkor mind a kettő reje megnő...7.331

Befolyás (Influence): 7.31 (Szavazatvesztés: 9.34)

Kezdeti Intrika (Initial Intrigue): 4.7

Kezdeményezés (Initiative): Négy lépéses folyamat a Fórum Fázison belül, amit a játékosok egymás után, egyenként hajtanak végre...7.2

Belső Zavargás (Internal Disorder): 7.359

Intrika Kártyák (Intrigue Cards): 7.3, 7.36 (Kezdeti: 4.7)

Lovag: A kereskedők osztályának tagja...7.6

Földtörvények (Land Bills): 9.63 (Koncesszió:9.61), (Orgyilkosok:9.633), (Tartózkodás tilalma:9.3)

Földi csaták (Land Battles): 10.11

Kései Köztársasági Szín (Late Republic Scenario): 12.5

Törvények (Laws): 7.363

Vezér (Leader): Háború kártya ellenséges Parancsnoka...7.34

Légió (Legion): Háború megvívásához szükséges csapategység...7.33

Liciniusok (Licinii): 5.11

Helyi Adók (Local Taxes): 14.2

Lojalitás (Loyalty): 7.511

Fenntartás (Maintenance): 6.22 (Lázadási Fenntartás: 6.13)

Embehiany (Manpower Shortage): 7.356

Lovak Mestere (Master of Horse): A Diktátor jobbkeze...9.93 (Kinevezése: 9.91)

Hasonló Háborúk (Matching Wars): 7.332  
Közép-Köztársasági Szín (Mid-Republic Scenario): 12.4  
Kisebb Indítványok (Minor Motions):9.68  
Kisebb Perek (Minor Prosecutions): 9.411  
Halálozási Cédulák (Mortality Chits): 36 fekete játékfigura, amin koponya-szimbólum van, valamint egy 1-30 közötti szám, ami a Szenátorok Azonosítószámára vonatkozik. Azok a Szenátorok, akiknek az Azonosítójában betű is van, ugyanúgy érintettek a számuk kihúzásakor, hisz két Szenátor ugyanazzal a számmal nem lehet aktív egyidőben (Kivétel: Gracchus-testvérek, 25A/B, Liciniusok, 29A/B, lásd 5.11)  
Halálozási Fázis (Mortality Phase): 5, 3.I  
Több Parancsnok (Multiple Commanders): 10.9  
Tengeri Csaták (Naval Battles): 10.12  
Természeti Katasztrófák (Natural Disasters): 7.357  
Jelölések (Nominations): 9.21 (Tribunusok: 9.7)  
Nyílt Csere (Open Trade): 7.372  
Magánjövedelem (Personal Revenue): A Szenátornak járó, a Jövedelmi Fázisban a kártyájára helyezett pénz...6.1  
Magánkincstár (Personal Treasury): A Szenátor kártyáján tartott pénz. Általában a Magánkincstárban lévő pénzt az illető személynek kell elköltenie - nem foghat össze más szenátorokkal valamilyen vásárlásnál(kivétel: Lázadók, 11.22). Az ilyen közös vásárlásokat a Frakció Kincstárból kell végezni.  
Meggyőzési Kísérlet (Persuasion Attempt): Próba arra, hogy egy játékos áthívjon egy Szenátort a saját Frakciójába...7.5 (Nem Ellenzett: 7.513, 9.423)  
Fázis (Phase): A Játékforduló hét alegységének egyike...3  
Kalózok (Pirates): 7.333  
Pontifex Maximus: Róma legmagasabb rangú vallási tisztségviselője...13  
Népkérelem (Popular Appeal): 9.44 (Orgyilkossági tilalom:9.84)  
Népszerűség (Popularity): (Játékok támogatása:7.4), (Népességi Tábla: 8.2), (Kisebb Perek: 9.411), (Közkedveltség: 9.44), (Földtörvény: 9.63)  
Népességi Fázis (Population Phase): 8, 3.IV  
Előkészületek (Prepare to Play): 4  
Elnöklő Magiszter (Presiding Magistrate): A Szenátus ülését irányító Szenátor (LERAT)...9.11 (Lemondás:9.34)  
Nyomásgyakorlás Lovagokra (Pressuring knights): 7.61  
Papság (Priesthood): 13.2  
Előző Konzul (Prior Consul): 7.31  
Prokonzul (Proconsul): Előző évi Konzul, aki a csapata parancsnoka marad nem győztes eredmény után...10.7  
Javaslatok (Proposals): Közös és Egyéni...9.6  
Perek (Prosecutions): Állítólag visszaélést elkövetett Szenátorok elleni vádak tisztázása...9.41

Ügyész (Prosecutor): 9.412  
Provincia (Province): Róma hódítása, ami általában a megfelelő Háborúban aratott győzelem következtében keletkezik (Lásd: Háború kártyák), és római Kormányzó irányítja (Gazdátlan: 9.624), (Fejlődés: 6.14), (Határ: 9.625)  
Provinciális Erők (Provincial Forces): 14  
Váltságdíj (Ransom): 10.82  
Visszahívás (Recall): (Kormányzót: 9.622), (Parancsnokot: 9.66), (Száműzetésből: 9.423), (Prokonzult: 9.642)  
Visszavonás (Repeals): 9.631  
Róma Újranépesítése (Repopulating Rome): 9.5  
Jövedelmi Fázis (Revenue Phase): 6, 3.II (Templomi Adományok: 13.5)  
Lemondás (Resignation): 9.34  
Újraélesztés (Revival): (Szenátorokat, elpusztult Koncessziókat) 3.III  
Lázadás (Revolt): Mindne tekintetben a Háború megfelelője, csak éppen a levert lázadás nem hoz Hadisarcot...7.335  
Lázadás (Revolution): 11 (Provinciális Kormányzó: 14.5)  
Római Konzul (Rome Consul): Általában a Szenátus Elnöklő Magisztere...9.25, (Ideiglenes: 4.6)  
Másodlagos Lázadók (Secondary Rebels): 11.22, (Provinciális Erők: 14.72)  
Titkos Megállapodás (Secret Agreement): 7.371  
Szenátusi Fázis (Senate Phase): 9, 3.V  
Szenátor (Senator): Jelentős politikus, akit egyéni Szenátor kártya képvisel...7.31 (Újraélesztés: 3.III)  
Játékmenet (Sequence of Play): 3  
Egy- és kétszemélyes változat (Solitaire and Two-Player Version): 16  
Hadisarc (Spoils of War): 10.4  
Holtpon (Stalemate): 10.3  
Döntetlen (Standoff): 10.31 (Több Parancsnok tilalma: 10.9)  
Államkincstár (State Treasury): A kormány pillanatnyi vagyona. A Bankos tartja nyilván az Államkincstár Skálán, a játéktáblán...6.2  
Államférfi (Statesman): (Piros Szenátor kártya): 7.312  
Erőszám: Egy Háború számértéke a harc lebonyolításánál (7.33) és a Győzelemhatás meghatározásánál (10.4)  
Szavazás felfüggesztése (Suspending a vote): 9.65  
Tálcium (Talent): Római pénzegység  
Gazda-adóztatás (Tax Farmers): 9.611  
HKD (TDR - Triple Dice Roll): Három kockás dobás  
Ideiglenes Római Konzul (Temporary Rome Consul): 4.6  
Idő, szolgálati (Term): (Kormányzónál: 9.621)  
Csere, Intrika kártyáké (Trade of Intrigue Cards): 7.37  
Tribunus (Tribune): (Jelölések: 9.22), (Perek: 9.45), (Szavazás felfüggesztése: 9.65), (Vétó: 9.72)

Egyenlő állás eldöntése (Tie Resolution): 4.8  
Nem Ellenzett Meggyőzési Kísérlet (Unopposed Persuasion Attempt): 7.513, 9.423  
Megoldatlan Háború (Unprosecuted War): 10.1, 10.72  
Nyugtalanági Szint (Unrest Level): Az emberek elégedetlensége a kormánnyal szemben...8.1-2 (Aszály: 7.353), (Játékok Támogatása: 7.4), (Földtörvények: 9.63), (Provinciális Lázadások: 14.411), (Megoldatlan Háború: 10.72).  
Veteránok (Veterans): 10.5  
Vétó (Veto): 9.72 (Pontifex Maximus: 13.4)  
Győzelmi Feltételek (Victory Conditions): 12  
Szavazás: 9.3 (Szavazás Felfüggesztése: 9.65)  
Háborúk (Wars): 7.33 (Inaktív 7.331), (Gazdasági Következmények: 7.334)

Jegyzetek a játékosoknak

## KEZDŐK

Hát itt állsz most tágranyílt szemekkel, ártatlanul, készen arra, hogy belevesd magadat az első játékba a RÓMA KÖZTÁRSASÁGÁVAL ... a Korai Szín előtt. Ami nagyon jó, mert az a legkeményebb. A szabályokról még alig van fogalmad, mégis látod már azt, hogy ez nem egy átlagos hadijáték. Ha tapasztalt játékosokra kerülsz össze, nos, akkor annyi neked. Próbálj csak szövetségest választani, és próbáld csak megtartani! Amíg hasznos vagy neki, addig valószínűleg hajít neked néha egy-egy kis koncot. Valószínűleg nem fogsz nyerni, de legalább van valami közöd ahhoz, aki győz. És ki tudja, talán szerencséd is lehet. Erre nagyobbak az esélyeid, ha szem előtt tartod az alábbiakat:

1. Tartsd magad! A megszokott felhasználóbarát játékokkal szemben ez itt egy igazi gyilkos. Úgy van tervezve, hogy elcsábítson és a mélybe rántson. Azok a kezdők, akik túl agresszívan játszanak, hamarosan dicső halállal vagy egy ellenséges falanx lándzsáival kényszerülnek szembenézni, esetleg a feldühödött tömeg veri őket péppé.
2. Minél gyorsabban verd le a Pún és Makedón Háborúkat, a lehető legnagyobb erővel. Ne légy kegyes. Ha Holtpontokkal vacakolsz, amíg a Hasonló Háborúik

vagy Hannibál megjelenik, akkor utána már a világ összes ereje sem lesz elég. Ráérsz majd akkor taktikázni, ha Karthágó elpusztult.

3. Hamar állíts fel nagy sereget. Az emberhiányok szeretnek mindig akkor felbukkanni, amikor az aktív háborúk kezdik elérni a kritikus tömeget.

4. Rendezz Játékokat a saját pénzeden - méghozzá jó sokat. Ez jobb az Államnak, mint a Földtörvények, és kevesebb ellenséget is szerzel vele.

5. Ne hagyd a Koncessziókat kihasználatlanul csücsülni a Fórumban vagy a kezedben. Ajándékozd el őket ingyen, bizonyos szívességek ellenében. És ami a legfontosabb, nem játszod ki őket te magad, amíg meg nem alapoztad Népszerűségedet és nem irányítod a cenzort, ha csak nem akarod a saját bőrödön megtapasztalni, milyen is egy Per.

6. Próbáld akkor megnyerni a játékot, amikor a csomag elfogy, de Róma jó állapotban van. A többi módszer túl ingatag egy kezdő számára.

7. ne hagyd, hogy a többiek olcsón jussanak plusz Kezdemlnyehez, de te magad csak akkor ragaszkodj hozzájuk, ha valamit nyerni akarsz vele, mondjuk egy Meggyőzési Kísérletet egy vonzó, de sebezhető szenátor ellen. Máskülönben hagyd, hogy ellenfeleid költsenek.

8. Óvakodj az Ideiglenes Római Konzultól. Mivel ő az egyetlen szenátor, akinek Konzuli Tapasztalata van, automatikusan Cenzor lesz az 1. forduló után. Ha hagyd, hogy frakciója megőrizze a hatalmát. akkor behozhatatlan előnyre tehet szert. Hatalmas összegeket ajánlhat fel a szükséges szavazatokért cserébe, hogy a konzulság a frakciójában maradjon. Ne hagyd, hogy olcsón megússza.

9. Tartsd magad! Ezt már ugyan mondtam, de nem árt ismételni. Ne szerezz magadnak korán ellenségeket. Mint a RISK-et, úgy ezt a játékot is ritkán nyerik meg hamar. Értelmes óvintézkedések mellett legalább hat fordulóba telik, míg valaki nyerő pozícióba kerülhet. Használd ki az időd, és várd ki a kedvező lehetőséget.

## KÖZÉPHALADÓK

Most, hogy már játszottál egy pár partit, valószínűleg készen állsz arra, hogy elnyisszants néhány torkot, úgyhogy legyünk kissé konkrétabbak.

1. Római Konzulként használd úgy a hatalmad, ahogy a sebész a szikét. Gondolkozz előre. Mindig legyen terved, nem csak arra, hogy mit akarsz elérni az

illető Szenátusi Fázisban, de a következőre is. Ha most növeled Népszerűségedet, és kiküldöd ellenfeled a provinciákba, növeled a vlószínűségét annak, hogy a te szenátoraid legyenek a Konzulok a következő fordulóban. Óriási hatalom rejlik abban a jogodban, hogy javaslatokat vethetsz fel és irányítod a szavazás menetét. Mindig az ellenfeleidet szavaztasd meg először, és a barátaidat utoljára. Konzulként mindig a Magánkincstárban tartsd a pénzed, hogy megoldd a szoros szavazási helyzeteket.

2. Javaslattételnél kombinálj több Kormányzóságot vagy Koncessziót egyetlen javaslatba, hogy szélesebb legyen a támogatottságod. Ne légy félnék. Tégy ajánlatokat. A politika a mohóság játéka minden szinten, és minden politikusnak megvan az ára. Ne félj kivágni magad az alkuból, cserébe megígért szavazatokért vagy intézkedésekért. Intrika kártyáidat megvesztegetésként osztogasd szavazatokért vagy támogatásért cserébe. Mindig van rá mód, hogy elérd, amit akarsz, ha megteremted a megfelelő körülményeket.

3. Ha neked van a legjobb Tábornokod, korán igyekezz győzni vele, aztán vond ki a politikából. Ezután lehetsz egy kicsit obstrukcionista, aki ellene szavaz a hadsereg-létesítésnek és hasonlóknak abban a reményben, hogy az ingatag Állam majd a te segítségedre szorul majd. A Diktátor sokszor a saját pecsenyéjét sütögeti, amikor katasztrófát hárít el.

4. Kerüld a vezetés látszatát. Még a leggyengébb játékos is lehet a legjobb pozícióban kompromisszumos jelöltként, miközben mások a domináns frakciókat üldözik. Ha egy domináns koalíció kitúr a hatalomból, öld meg őket kedvességgel... válassz ki egy vezetőt, és áraszd el támogatásoddal. Már csak azzal is meggyengíted a koalícióját, hogy szembetűnő vezető egyéniséget csinálsz belőle. Ilyenkor általában a többiek összefognak ellene.

5. Ne tekintsd a Kormányzóságot száműzetésnek. Lehetőséget ad neked hatalmi bázis kiépítésére, miközben viszonylag biztonságban vagy a római veszedelmek elől. Verres azzal dicsekedett, hogy a zsákmánya harmadrészét a vádlóinak tette félre, a harmadéát az ügyvédeknek, és a harmadát magának. A Frakció Kincstárából történő zsíros átutalás a visszatérő Kormányzó részére sok barátot vehet neki, ha kell.

6. Korán vonzz magadhoz Lovagokat, később pedig adj kenőpénzeket.

## HALADÓK

Mostanra már nyilván rájöttél, ahogy ezt az egyik játékesztelő is mondta, hogy ez tiszta LÉTRA-játék. azoknak való, akiknek a DIPLOMACY túl szelíd. Finom



módszerekkel még tapasztalt játékosokkal szemben is elnyert lehet szerezni. Itt van néhány példa:

1. Csak a Kései Köztársasági Színben számolj azzal, hogy hódítással győzhetsz. Csak ebben a színben könnyű megszerezni a Légiók hűségét az Állammal szemben. De emiatt, valamint az idegen Háborúk meggyengülése folytán a Szenátus esetleg nem fog megbízni egy domináns Sereggel rendelkező Parancsnokban. Ennek elkerülésére szedj össze nagy Frakciós Kincstárat, és vidd keresztül a szükséges Törvényeket, ha készen állsz rá, hogy lecsapj.

2. Használd ki a Cenzor hatalmát. Mindig fogd perbe a sebezhető szenátorokat. Már a per fenyegetése is ér valamit... húzz hasznot abból, ha megígéred, hogy valakit megkímélsz a pertől.

3. Mindig növeld a Frakciós Kincstáradat. Ez az egyetlen dolog, amit nem vehetnek el tőled, és ez a hatalom egyetlen forrása, amit nem lehet ellened fordítani.

4. Gondolkodj cselesen. Cenzor akarsz lenni? Megengedheted magadnak, hogy bőkezű légy. Jelöld ellenfeldet Cenzornak, de szavazz utolsónak. Ha úgy tűnik, hogy meg fogják választani, vétőzd meg a javaslatot. Eggyel kevesebb jelölt miatt kell aggódnod, és ha a tiéd az utolsó szóba jöhető jelölt, hát akkor...

5. Ha egy ellenséges Szenátor eléri a 21-es Befolyást, félő, hogy Életreszóló Konzuli szavazás jön. A Magánkincstárban tarts elegendő pénzt arra, hogy ezzel szembeálhass. Ha ilyen Szenátorod van, keress lehetőségeket arra, hogy megfordítsd a szavazást befolyásos Szenátorok kiküldésével háborúba vagy jövedelmező Provinciákba.

6. Vigyázz az orgyilkossággal. Ez nem volt jellemző a római történelemre, és az érte járó büntetés különösen szigorú. Egy jól játszott játékban a résztvevőknek eszükbe sem jut, hogy orgyilkossággal próbálékozzanak...inkább másokat próbálnak erre készíteni. Például egy Életreszóló Konzuli szavazáson, ami sikeresnek ígérkezik, a LERAT -nak óriási hatalma van a szavazási sorrend meghatározásában. Az utolsó, szavazásra szólított ellenséges játékos eldöntheti, hogy orgyilkol -e, vagy hagyja befejeződni a játékot. A legtöbb veszténivalóval rendelkező frakciót kell belekényszeríteni ebbe a fölöttébb kellemetlen helyzetbe.

7. Légy találékony! Rossz Intrika kártya nincs, csak rossz játékos. Például felszínesen nézve a Julius Törvénye kártya károsnak tűnik arra a Frakcióra, amelyik kijátssza. De ha a Földtörvények kimerülnek, a Nyugtalanági Szint magas és Emberhiány is van, vajon mennyit fizetnének a többi játékosok, csak

hogy pusztulni lássák ezt a kártyát? Biztosan tiéd lehet a következő Konzulság vagy Cenzorság.

8. Légy rugalmas. Sok módja van a nyérésnek, és a legjobbak a legkevesbé nyilvánvalóak. Egy járvány vezetővé tehet egy senkit egyetlen forduló alatt. Mindenkinek van esélye a játékban, egészen addig, amíg nem adja fel.

Robert Haines

## TÖRTÉNELMI JEGYZETEK

A Római Köztársaság körülbelül i.e. 509-ben jött létre, amikor a fiatal városállam lerázta magáról utolsó királyát, Büszke Tarquiniust. Az új állam ezután két évszázad alatt születési arisztokráciából a pénz oligarchiájába ment át ( a Rendek Küzdelme), és kifejlesztette a köztársasági kormányzás gépezetét. I.e. 287-ben létrejött a kész köztársasági alkotmány.

A Köztársaság évente megválasztott magisztrátusokkal működött, akik közül a leghatalmasabb a két konzul lett. Ők és a közvetlenül alattuk álló tisztviselők (a prétorok) rendelkeztek csak hatalommal arra, hogy a hadseregnek parancsoljanak, de krízis idején a konzulok és a Szenátus kinevezhetett diktátort, aki szintén választott magának egy helyettest, a lovak mesterét. Ezek az ideiglenes méltóságok legfeljebb hat hónapig maradhattak hivatalban, de ezalatt hatalmuk felülmúlta mindenki másét. A Szenátus dönthetett úgy is, hogy egy konzul vagy prétor hatalmát növeli meg úgy, hogy prokonzult vagy proprétort csinál belőlük. Ők is vezényelhettek csapatokat.

A belügyek szempontjából fontos volt a két cenzor és a pontifex maximus is. A cenzort tizennyolc hónapra választották, a főpapot egy életre. A cenzorok felügyelték a cenzust és a szenátori szerepeket. Hatalmukban állt kitzasztani tagokat a szenátusból. A pontifex maximus Római világi vallásos intézményének feje volt. Volt még tíz évenként választott tribunus is, akiknek joguk volt törvénytervezetet betervezni és megvétózni a kormány döntéseit.

A Köztársaság négy polgári gyűlése közül kettő volt fontos: a Centuriát, ami a konzulokat, prétorokat és cenzorokat választotta, meg a Tribun, ami a tribunusokat választotta és elfogadta a törvényeket. A Szenátus ex-konzulokból és ex-prétorokból állt, akik életük végéig tagok maradtak, és a testület körülbelül 300-as létszámú volt. A Szenátus egyszerû tanácsadó testületként működött, és i.e. 287 után nem volt igazi hatalma.

A köztársasági Róma elvben demokrácia maradt, és a nép szuverén hatalmat gyakorolt, választott, törvényt hozott, háborút viselt. A valóságban azonban a Köztársaságot a pénz oligarchiája vezette, ami a Szenátusban összpontosult. A méltóságok elvben nyitva álltak minden állampolgár előtt, a gyakorlatban azonban csak a gazdagoknak volt esélyük, tehát belőlük állt a szenátus. Bár törvényes

hatalmas nem volt, a szenátusi oligarchia mégis könnyedén uralta a Tribun gyűlésének törvényhozó munkáját, a magisztrátusok pedig, akik alkotmányosan függetlenek voltak, valójában csak a szenátus cselekvő kezei lettek. Mivel ugyanabból az osztályból kerültek ki (és mind rómaiak voltak), a szenátus tagjai egységesek voltak céljaikban és tetteikben Róma irányításánál, de egyes családok állandóan vezető szerepre törekedtek a szenátuson belül. Nem annyira a pénz és a hatalom motiválta őket, mint inkább a Róma szolgálata által szerzett presztízserért folyó vetélkedés. A szenátusi államférfi célja az volt, hogy felülmúlja társait presztízsből, és a Szenátus nem hivatalos feje - princeps senatus - legyen. A Köztársaság utolsó századáig a rómaiak nagyjából elégedettek voltak a szenátusi oligarchia uralmával, ami nagyon jól jött az államnak. Míg az negyedik és ötödik században végbement a belső struktúraváltás, Rómának sikerült meghódítania és egyesíteni az itáliai félszigetet, bázist nyerve ezzel a tengerentúli kalandozásokhoz. Róma uralma alá vonta a Mediterráneum nyugati részét, elpusztítva Karthágót ( 1. Pún Háború, i.e. 264-241, 2. Pún Háború i.e. 218-201), aztán a Makedón V. Fülöp nyomában a Balkán-félszigetre jutott. Fülöp csatlakozott Hannibálhoz a Róma elleni harcban (1. Makedóniai Háború i.e. 214-205). A 2. Makedóniai Háború (i.e.200-196) kudarca után már csak egy jelentősebb mediterrán hatalom maradt, a szeleukida birodalom Ázsiában, és III. Antiochius sem járt jobban, mint Fülöp ( i.e 192-189). Még sok harcot kellett megvívni, és a rómaiaknak még sok helyet kellett elfoglalniuk Európában és a Mediterráneumban, de i.e. 189 után a Köztársaságnak már nem volt komoly ellenfele a nyugati világban.

A hazai fronton azonban a keleti háborúk - Hannibál pusztító nyomdokaiba lépve - komoly társadalmi és gazdasági problémákat okoztak, hisz egy városállam kormánya és egy polgári milícia próbált megfelelni egy növekvő birodalom követelményeinek. Komoly reformokra volt szükség, ebben az időszakban azonban a szenátusi oligarchia hatalma drámaian megnőtt, ami a második század folyamán egyre inkább az önértékek szolgálatát jelentette az államé helyett. Még a kisebb reformokat is elfojtották a szüklátóköri és önző szenátorok, és i.e. 133-ban T. Sempronius Gracchus addig példa nélkül álló, de teljeseen törvényes módszerrel megszerezte a Tribun irányítását, és forradalmi támadást kezdett a Szenátus hagyományos uralma ellen.

Így kezdődött a Római Forradalom, a Köztársaság százával haláltusa, ami i.e.31-ben fejeződött be. A Szenátus többségét alkotó úgynevezett Optimaták ellenálltak mindenféle változásnak: megvolt az az előnyük, hogy egységesek voltak származásukban, vagyonukban és a kormány gépezetének irányításában. Velük szemben álltak a Populisták, akik mindenféle Szenátus-ellenes erőkből tevődtek össze, és akiket a Szenátus elégedetlen kisebbsége vezetett. A Populisták első vezetői - köztük a Gracchus-testvérek - még igazi reformerek voltak, de az Optimaták elleni támadás idővel a politikai törekvés eszköze lett, a reform-mozgalom pedig viszálykodássá és végül polgárháborúvá fajult.

A Szenátus nem volt hajlandó elfogadni T. Gracchus reformjait, de röviddel halála előtt egy felkelésben Gracchus demonstrálta, hogy lehetséges - ha csak rövid időre is - megszerezni a tribun irányítását, és a szenátus akarata ellenére törvényeket elfogadtatni. A szenátus gyengesége - hisz hatalmuk leginkább a megszokáson alapult - világossá vált, a Szenátus viszont továbbra sem volt hajlandó a legkisebb reformra sem. G. Gracchus talán politikusabb alkat volt, mint a testvére, és i.e. 123-122-ben megkísérelt tartósabb Szenátus-ellenes bázist kiépíteni a Lovagok - az addig politikailag passzív, gazdag üzletemberek - támogatásának megnyerésével. Ebben alapvetően sikerrel is járt, de munkája hamar kárbaveszett, miután más Populistákkal együtt megölték őt is egy Szenátus-szította felkelésben.

A Szenátus erőszakkal védte meg magát, és nem telt el sok idő, hogy az erőpolitika mindennapossá váljon és a hadsereg is belépjen a közéletbe. A második évszázad utolsó évtizedeiben emelkedett fel G. Marius, egy felettebb sikeres tábornok, aki népszerűsége hátán egészen a Populisták vezetőségéig vitte, és példátlan módon hatszor lett konzul nyolc év alatt. Marius, akinek katonai reformjai fokozták a hadsereg profizmusát. Rómában csak politikai munkásnak és nyers erőnek használta a veteránjait, sosem katonának, a tettei azonban egy kliens-hadsereg kialakulása felé mutattak, ami elsősorban a parancsnokához hűséges, nem az államhoz. Az első parancsnok, aki igaziból légiókat vitt Rómába, L. Cornelius Sulla volt, aki a Szenátorok ellentámadását vezette a z i.e. 90-es és 80-as években. Sulla a nagy szövetséges felkelés ( Társadalmi Háború, i.e.91-87) során tett szert hadi hírnevére és veteránjaira. Ekkor kaptak római polgárjogot az itáliai szövetségesek. Győzött még VI: Mithriades király ellen is a kisázsiai Pontusnál (i.e.88-85). Amikor visszatért Ázsiából, leverte Marius erőit Róma első polgárháborújában, és i.e. 78-ban bekövetkezett halálakor már úgy tűnt, hogy ismét a Szenátusé a hatalom.

A látszat azonban - főleg a politikában - sokszor csal. Az erőszak most már teljesen beépült a politikai rendszerbe, és nagyon sok ambíciózus ember követte Marius és Sulla példáját. A Felkelés további részét is lehet az Optimaták és Populisták harcának tekinteni, a valódi vetélkedés azonban inkább nagyhatalmú egyének és az ő seregeik között folyta. A külpolitika egyre inkább a belső küzdelmek tükröződése lett, mert a politikai vetélytársak pénz, hírnév és veteránok megszerzésének lehetőséget láttak a katonai hatalomban a Rómában folyó küzdelemhez.

A vezetők következő nemzedéke Sulla hadnagyainak soraiból került ki. Gn. Pompeius ( a Nagy Pompei) és M. Licinius Crassus egyaránt kihasználta a hispániai és itáliai hadikrizist (Sertoriai Háború, i.e.80-72, Spartacus-felkelés, i.e.72-71) arra, hogy seregeket gyűjtsenek, amivel sakkban tarthatták a szenátust. A Szenátus nem volt hajlandó szmebenézni a valósággal. nem szüvetkeztek Pompeiusszal, ehelyett mindent megtettek, hogy Crassus, a agzdag Lovag és Populista-vezető karjaiba fussanak. A két vezér a 60-as években kezdett egymás

ellen fordulni, amikor Pompeius nagyobb (és nagyban indokolatlan) katonai hírnévre tett szert azzal, hogy megtisztította a Földközi Tengert a kalóztól és kelet felé kalandozott (Harmadik Mithriadikus Háború, i.e. 72-66). A polgárháborút azonban megakadályozta a fiatal G. Julius Caesar megjelenése, aki i.e. 60-ban maga mellé állította mindkét vezért egy politikai magánszövetségbe: az Első Triumvirátusba. Caesar az 50-es éveket Gallia meghódításával töltötte, i.e. 53-ban pedig Crassus meghalt a parthusiak elleni harcban, leegyszerűsítve ezzel a politikai helyzetet. A leszámolás i.e. 49-ben következett be, amikor a megvert Pompeiust meggyilkolták Egyiptomban az utolsó Ptolemai, VII. Kleopátra parancsára.

A Köztársaság 44-re, mire Caesart megölték, már nagyjából elpusztult, de Rómának újabb polgárháború kínjaival kellett szembenéznie. Caesar hadnagyai, Marcus Antonius és M. Aemilius Lepidus, valamint unokaöccse és személyes örököse, Octavianus megalapították a Második Triumvirátust i.e. 43-ban. A 30-as évek folyamán Lepidust félreállították, Octavianus szerezte meg az uralmat Itália és a nyugat felett, Antonius pedig kelet felé biztosította be magát: szövetséget kötött Kleopátrával. Aztán jött a háború, és a forradalom véget ért i.e.31-ben, Antonius és Kleopátra vereségével és öngyilkosságával. Octavianus elkezdte lefektetni a Principátus, azaz a köztársaságnak álcázott egyeduralom alapjait. Felvette az Augustus nevet, a Princeps címet, és ő lett Róma első császára.

Richard M. Berthold

## A KÉSZÍTŐK MEGJEGYZÉSEI

A RÓMA KÖZTÁRSASÁGA a római történelem 250 évét fogja át, körülbelül i.e. 265-től i.e.44-ig. Ezt az időszakot megelőzően a római alkotmány még alakulóban volt a Rendek Harcában, Julius Caesar hagyományos szenátusi politikája után pedig, kliens-hadseregek nemzedékeinek feltűnése után, elpusztult. Még ezen a perióduson belül is gyökeres változások történtek a politikai színen az i.e.133-as felkelés előestéjén, amikor a személyes törekvések kezdtek az államérdek elé kerülni. A RÓMA KÖZTÁRSASÁGA, amiben az a cél, hogy a játékos uralja az államot, igazából közelebb áll a Felkelés évszázadához, a frakciópolitika viszont a Köztársaság történetén végigvonuló Szenátus jellemzője volt.

A játékot eredetileg többé-kevésbé tiszta politikai szimulációnak szántuk, véletlenszerű háborúkkal és adott számú kormányzósággal, a közép-köztársasági kormányzás tipikus feltételeinek biztosításával. A játék végül mégis történelmibb lett, amiben a játékosok valóban drabakából építik fel a birodalmat, és ezáltal változtatják és fejlesztik a saját politikai környezetüket. A nagyobb háborúk, személyiségek, események és politikai fejlemények tükröződnek a Fórum kártyákban, amelyek három csomagra oszlanak azért, hogy

történelemhûbb keretet biztosítsanak. Az elsõ csoport (fehér) nagyjából az i.e. 265-189 közti periódus, a második (szürke) az i.e. 188-100 közti, az utolsó (rózsaszín) pedig az i.e. 99-44.

A Háború kártyák a korszak jelentõsebb konfliktusait jelképezik, és értéküket a tényleges háborúk alapján kapták, bár ezek az értékek bizonyos fõlgt hamisak, hisz a játékban valószínûleg nem pontos idõrendben jelennek meg. Azok, amelyeket nagyjából a rómaiak kezdtek, Inaktívaknak lettek besorolva -pl. a Makedón Háború -, hogy a játékos valemnyire eldõnthesse, mikor vívja meg. Néhány kivétellel a flotta-követelmények inkább a szükséges szállítóeszközöket jelítik meg, mint a tengeri harcerõt. Néha tûnhet úgy, hogy a játékban túlzott a katonai fenyegetést jelentenek a többszörözõdõ háború-hatások, de ne feledjük, hogy Róma nagyon kemény világban nõtt fel. Remélhetõleg a pusztító háborús helyzet réme elõhoz a játékosokban is valamit abból a nemzetbiztonsági paranoiából, ami a Szenátusban uralkodott.

A Provincia kártyákat is nagyjából a valós megfelelõikhez tettük hasonlóvá, de persze itt is van történelmi torzítás. A játékban minden provincia automatikusan jön létre a megfelelõ háború következtében, és ez nagyon messze van attól, ahogy a tényleges római provinciák megalakultak. A szenátus valójában gyûlölte a közvetlen területi uralommal járó terheket, és ahol lehetett, elkerülte a provincia-alapítást, inkább kliens-államokon keresztül irányított a területeket. Mi azért választottuk a játék szerinti módszert, mert az egyszerűbb. A kormányzóságokat is leegyszerûsítettük: a kései Köztársaság idején ezeket a posztokat már automatikusan az elõzõ évek konzuljai és prétorai töltötték be, mi azonban választhatóvá tettük õket, és meghosszabbítottuk a hivatali idõt, hogy stabilabb és politikailag mozgalmasabb legyen a játék. A provinciák fejlõdése egyszerűen a gazdaság és az infrastruktúra javulását jelzi.

A Köztársaság tényleges politikai szerkezete leegyszerûsítve szerepel a játékban. A tribunusok kivételével a konzultól lefelé minden hivatalt kihagytunk a játszhatóság kedvéért. A tribunusok a vétó és indítvány kettõs fegyverével nem elhanyagolhatóak, de mivel tízet választanak belõlük minden évben, sokkal ésszerűbben tûnt Frakció-pártolásukat véletlenszerû kártyákkal szimulálni. Ezenkívül valójában két cenzor volt, akiket öt évenként választottak tizenhatsz hónapos idõszakokra, de õk nem vihettek perre korrupciós ügyeket úgy, ahogy a játékban. De arra megvolt a hatalmuk, hogy egyes tagokat nem megfelelõ viselkedés miatt eltávolítsanak a Szenátusból, és ez jelenik meg vádlói erejükben. Az, hogy a játékos a néphez folyamodhat, a *provocatio* alapvetõ jogát testesíti meg, ami lehetõvé tette, hogy egy polgár a nép elé terjesszen egy magisztrátusi döntést. A diktátor (és a lovak mestere) valójában hat hónapi hatalmat kaptak, és elég ritkán alkalmazták ezeket a hivatalokat. A pontifex maximus és a papság plusz szavazatereje a katonai expedíciók kérdésében azt a képességüket jelzi, hogy befolyásolni tudták a babonás hiedelmeket a vallás intézményén keresztül.

A játék teljesen figyelmen kívül hagyja a római polgári gyűléseket, de ezek a Felkelésig amúgy sem voltak többek peccsénél a szenátus döntésein, és i.e. 133 után alapvetően az ambíciózus szenátorok eszközei lettek. A lényeg az, hogy a Köztársaság történelme asorán elepvetően a szenátus politikája volt Róma politikája, és a Felkelésig a nép, vagy legalábbis a Rómában élők, nem játszottak közvetlen politikai szerepet, azután is csak kicsit. A római nép mégis gyakorol némi hatást a játékban a Nyugtalansági Szinten keresztül, ami elsősorban azért kell, hogy a Szenátusnak legyen még miért aggódnia. A Játékok és a Földtörvények, amelyeket a római gyarmatoknak nyújtottak, és ezáltal lehetőséget nyitottak a szegény polgárok előtt, igazából a nép lenyugtatását szolgálták, de leginkább a Felkelés alatt, és főleg bizonyos egyéni politikusok támogatottságának növelésére, nem annyira népfelkelés megelőzésére. A Római Köztársaság igazából sosem kerül szembe komoly népfelkelés lehetőségével, de mi mégis azt akartuk, hogy a szenátust a belügyek is nyomasszák, ezért adunk a *populus Romanusnak* némi szerepet a játékban.

A játék szíve a szenátus ülése. A köztársasági időszak legnagyobb részében a Szenátus körülbelül 300 fős volt, és a felkelésig többé-kevésbé egységes frontot alkotott a római politika irányának meghatározásában. Emögött a front mögött persze állandóan változó szövetségek kavarohtak a szenátusi nemességet alkotó családok között. Míg a szenátus mint egész általában egységes volt a közös cselekvésben (egészen a Felkelésig) Róma javáért, addig az egyéni szenátorok állandóan a pozíciójuk javítására és a befolyásuk növelésére törekedtek a testületen belül.

Minden szenátor egy-egy család éppen aktuális vezető tagját jelképezi. A játékban szereplő családok a kor legjelentősebbjei. A kártyákon szereplő számok történelmileg önkényesek, és csak a változatosság kedvéért térnek el családonként. Érthető, hogy a kisebb súlyú családok tagjainak jobb pl a szónoki képessége, hiszmásképp nem tarthatnák magukat. Az Államférfi kártyák valódi történelmi alakokat szimbolizálnak, és értékeik bizonyos mértékig tükrözik az illető személyiségét. Az egyéneket azonban sok tekintetben formálja a környezetük, és ebben az értelemben aaz Államférfiak történelmileg pontatlanok, mivel a játék nagy valószínűséggel nem nyújtja a megfelelő történelmi feltételrendszert. Ez a tény a különleges képességek megállapításánál szembetűnő: például Fabius Maximus felezi a harci veszteségeket, Sulla lojalitási értéke pedig 0, ha egy frakcióban van Mariusszal, mert történelmileg ők ketten ellenségek voltak - és ez a játéktechnika arra ösztönzi őket, hogy eltérő frakciókhoz húzzanak.

Hasonló szellemben sok Vezér, mint Spartacus is, képes befolyásolni olyan Háborúkat/Lázadásokat is, amihez történelmileg nem társítható. Ez a Vezérek gyakoribb használatát teszi lehetővé. akik így nem csak egy konfliktusban vehetnek részt, és fokozzák a Háború/Lázadás veszélyességét. A Vezéreket ennek következtében tágabb síkon lehet értelmezni. Például Vercingetorix a jó gall

parancsnokot testesíti meg. Ezen felül, mivel a Vezérek és az Államférfiak sokszor sokáig a játékban maradnak, apa-fia csapatoknak is lehet tekinteni őket, ahol a fiú folytatja atyja munkáját.

A Szenátus eljárási szabályairól korántsem tudunk ennyit, de a játék szenátusi rendje szinte biztosan formálisabb és korlátozóbb, mint a valóságban volt. Sok megszorítást kellett alkalmazni azért, hogy a játék működjön, és a játékosok ne tudjanak túl sok olyan történelmietlen és játékrontó lehetőséget kihasználni, ami a nyitottabb ülésből fakadna. A Kiküldött Konzul és Római Konzul választásának nincs történelmi alapja, de könnyebbé teszi a játék menetét. Ezenkívül a széleskörű megvesztegetés, ami a játékban a szavazatok megvehetőségében nyilvánul meg, történelmileg csak a Felkelés korára korlátozódott, de kellett valami módszer, amivel a játékosok a gazdasági hatalmat közvetlenül politikai hatalomra válthatják át, ezért engedélyeztük ezt a túlzást.

A játék sok gazdasági vetülete is hasonlóan félrevezető. A szenátori oligarchia, főleg a felkelés előtti években megállapodott vagyont képviseltek, a kereskedelmi ügyek pedig javarészt a Lovagok kezében voltak., mivel a szenátorok törvényileg el voltak tiltva sok üzleti tevékenységtől. De azért, hogy a szenátusnak több bevétele és több cselekvési szabadsága legyen, engedélyeztünk olyan gazdasági lehetőségeket is Koncessziók formájában a szenátorok részére, amit csak Lovagok élvezhettek volna. Maguk a Lovagok alapján véve apolitikusak voltak a Felkelésig, de mi úgy hoztuk be őket a játékba, ami tükrözi, hogy milyen gazdasági és politikai befolyásra tett szert az a frakció, amelyik szövetségre lépett az üzleti világgal. Az adószedők például olyan olyan Lovagok voltak, akik szerződést kötöttek az állammal az adók beszedésére: ez a zavaros és korrupcióra hajlamos rendszer megváltozott a Köztársaság bukása után.

A legtöbb Esemény és Intrika kártya általános, és azt a szokásos célt szolgálja, hogy változatosságot és véletlen szerencsét vigyen a játékba, bár meg kell jegyezni, hogy az Intrika kártyák jellemzőbben voltak a Felkelésre. Némelyik Esemény valódi történéseket tükröz a köztársasági történelemben, ahogy a dátumok is jelzik, és bár a legtöbb magától értetődő, néhány nem az. A feketelistát Sulla alkalmazta (majd később Octavianus és Antonius) arra, hogy megsemmisítse ellenfelét, megszerezze annak vagyonát. Volt egy lista azokról az emberekről, akiket az állam elelnségeiként kivégzéssel sújtanak. 2600 lovag pusztult el Sulla fekelistájáról. Verres, a nyilvánvalóan korrupt ex-kormányzó pere történelmileg jelentéktelen volt, de ebben a perben tűnt fel Cicero, ügyészként. Ugyanezt lehet elmondani a Catilina-összeesküvésről is i.e.63-ban, ami csak azért van olyan jól dokumentálva, mert Cicero konzulsága alatt történt.

Rómában a politika játékszabályai drámai változáson mentek keresztül a Felkelés ideje alatt, ami kihatott a Köztársaság egész utolsó századára. Ezeket a változásokat képviselik a Törvény kártyák, amelyek ténylegesen megváltoztatják a szabályokat, jelzendő a ténylegesen lejtászódott változásokat ebben a zaklatott időszakban. Ezek közül talán a legfontosabb a Katonai reformok kártya, aminek a



megjelenése azt jelenti, hogy a játékot már nem lehet pusztán befolyással megnyerni. Sok tényező vezetett ahhoz, hogy a hadsereg bekerüljön a politikai életbe, de Marius katonai reformjai talán a legfontosabbak voltak a kliens-hadsereg megjelenésében, ami hűbb volt a parancsnokához, mint az államhoz. Ez a fejlemény azzal járt, hogy a politikai befolyás már nem a célja, hanem az eszköze lett a katonai támogatás megszerzésének, ami ezentúl a politikai hatalom végső és egyetlen biztos formájává vált.

A játék megnyerésének egyik lehetséges módja, a befolyás révén megszerzett hatalom az egyetlen, ami tényleg érvényes a Köztársaság idejére az utolsó 50 év kivételével, mivel a *princeps senatus* cím megszerzése a szenátus nemhivatalos vezetését jelentette, és a többiek felett álló presztízst és befolyást takart. A valóságban azonban a princeps senatus-lét nem jelentette az állam feletti abszolút uralmat - akár több senatus princeps is lehetett egyszerre - de a lehető legközelebb járt hozzá. Az állam teljes irányításának átvétele katonai puccs révén csak a Köztársaság utolsó évtizedeiben volt elképzelhető, ahogy az Életreszóló Konzulság is, ami a gyakorlatban azt jelentette, hogy az illető már katonai diktátor (Caesar).

Richard \*Duckus\* Berthold

## A SZÍNEK BEÁLLÍTÁSA

A játékban lévő csomagok tartalmának tanulmányozása révén a játékosok alaposan megismerhetik a Mediterráneum korabeli ügyeit, és jobban tudják szolgálni Rómát a Szenátus hűvös csarnokaiban.

## KORAI KÖZTÁRSASÁG

Kezdésnél

### 1. Pún Háború

Három Szenátor/játékos

Három piros kártya/játékos

Provincia nincs

ÖSSZES JÁTÉKBAN LÉVŐ KÁRTYA: 64 (plusz Provinciák és Események)

PIROS CSOMAG %: 51\*

\* annak az ismeretlen csomagnak a %-a, ami a négyszemélyes játék elején piros

## KONCESSZIÓK

Típus:	Jövedelem:	Elvesztés oka:
Hajóépítés	3/Flotta	Term. katasztr. 16%
Fegyverkezés	2/Légió	Term. katasztr. 16%
Kikötői díjak	3/Forduló	Term. katasztr. 33%
Bányászat	3/Forduló	Term. katasztr. 33%
Földbizományos	3/Forduló	Nincs Földtörvény
Szicíliai gabona	4/Forduló	Szicíliai Rabszolgafelkelés
Egyiptomi gabona	5/Forduló	Alexandriai Háború
6 dbGazdák Adóztatása	2/Forduló	Gladiátor
		Rabszolgafelkelés és Spartacus, 2. Pún Háború és Hannibál, mind a kettő 16%

Összesen 13

## INTRIKA

Típus:

9 db Tribunus

Használat:

Javaslat kezdeményezése/megvétózása

Zsarolás  
Csábítás  
Befolyás Csökkentés  
Orgyilkos  
Titkos testőr

Nem Ellenzett Meggyőzés  
Nem Ellenzett Meggyőzés  
Az ellenség piros kártyájának elhúzása  
+1 Orgyilkossági KD  
-1 Orgyilkossági KD

## SZENÁTOROK

Azonosít	Név	H, Sz, L, B Értékek*
ó		
1.	Cornelius**	4, 3, 9, 5
2.	Fabius**	4, 2, 9, 5
3.	Valerius	1, 2, 10, 5
4.	Julius ****	4, 3, 9, 4
5.	Claudius	2, 3, 7, 4
6.	Manlius	3, 2, 7, 4
7.	Fulvius ***	2, 2, 8, 4
8.	Furius	3, 3, 8, 3
9.	Aurelius	2, 3, 7, 3
10.	Junius	1, 2, 8, 3
11.	Papirius	1, 2, 6, 3
12.	Acilius	2, 2, 7, 3
13.	Flaminius	4, 2, 6, 3
14.	Aelius	3, 4, 7, 2
15.	Sulpicius	3, 2, 8, 2
16.	Calpurnius	1, 2, 9, 2
17.	Plautius	2, 1, 6, 2
18.	Quinctius **	3, 2, 6, 1
19.	Aemilius **	4, 2, 8, 1
20.	Terentius	2, 1, 6, 1

\* H: Harci érték (Military rating)

Sz: Szónoki érték (Oratory rating)

L: Lojalitás (Loyalty)

B: Befolyás (Influence)

\*\*Korai Köztársasági Államférfit emel fel

\*\*\*Közép-Köztársasági Államférfit emel fel

\*\*\*\* Kései Köztársasági Államférfit emel fel

## ÁLLAMFÉRFIAK

Azonosító	Név	Értékek	Ellenfél	Különl. képesség
1A	Scipio	5,5,7/0,6	Cato	Semlegesíti a Pún

2A	Africanus Fabius Cunctator	5,2,7,3	-	Katasztrófát/Döntetlent Felezi a harci veszteségeket
18A	Quintius Flaminius	5,4,7,4	-	Semlegesíti a Makedón Katasztrófát/Döntetlent
19A	Aemilius Macedonicus	5,4,8,4	-	Semlegesíti a Makedón Katasztrófát/Döntetlent
22A	Idősb Cato	1,6,10/0,1	Scipios, Flaminius	Szabad Tribunus

Összesen 5

## VEZÉREK

Név:	Erő:	Kat./Dönt.:	Hatás:
Hannibál	+7	K9, D16	Plusz Gazda Adóztatás, Pún
Hamilcar	+3	K8, D16	Pún Háborúk
V. Fülöp	+6	K15, D14	Makedón Háborúk
III. Antiochus	+5	K14, D17	Szír Háború

## HÁBORÚK

Név	Dátum	Erő	K/D	Sarc	Mellékhatás
1. Pún*	264-241	10/5/10	K13, D11,14	35, PP	3H
1. Illír	229-228	5/3	K15,D17	10, p	Aszály, 1H
1. Gall	225-222	10/0	K13, D15	20, P	-
2. Illír	220-219	4/2	K5, D17	10, p	1H
2. Pún	218-201	15/5	K10, D11,15	25, PP	Gazdák Adóztatása KD, 3H
1. Makedón	215-205	12/10	K12, D11,18	25	2H
2. Makedón*	200-196	10/5	K13, D14	45	2H
Szír	192-189	6/2	K16, D15	45	1H

Összesen 8

\* Inaktív

P: Provinciát hoz létre

H: Hasonló Háború/Vezér a Színben

## LEHETSÉGES PROVINCIA-KELETKEZÉSEK:

Szicília, Szardínia-Korzika, Ciszalpin Gallia, Közel-Hispánia, Távol-Hispánia, Illíria

## VÉLETLENSZERŰ VESZTESÉG TÁBLA

Kisebbségi erők száma

Erő

Mérete

A számnál kisebb-egyenlő dobás elpusztít egy Kisebbségi egységet

## EGYSZEMÉLYES-KÉTSZEMÉLYES VÁLTOZAT KORMÁNYZÓ KOALÍCIÓ:

....

Ld:16.51

## EGYSZEMÉLYES KATONAI TERVEK

....  
Ld:16.52