

THE • REPUBLIC • OF
ROME

NOTA DEL REDATTORE

Il presente regolamento è una traduzione parzialmente riadattata del regolamento originale della seconda versione in lingua inglese del gioco, pubblicata dalla Valley Games. La traduzione è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana e non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco, i cui diritti sono e restano di proprietà dell'autore e della casa editrice. Questo regolamento fa riferimento alla versione pubblicata dalla Valley Games; tuttavia con gli opportuni accorgimenti può essere utilizzata anche con la precedente versione della Avalon Hill.

La traduzione trae spunto, dove possibile, dalla traduzione della prima versione del gioco, pubblicata su la Tana dei Goblin; per il resto è frutto del lavoro del redattore.

Il presente documento tiene già conto degli errata ufficiali segnalati, che sono stati pubblicati direttamente dalla Valley Games.

Il regolamento è stato organizzato in maniera parzialmente diversa da quello originale. In particolare il setup del gioco è illustrato subito dopo l'introduzione e l'elenco della componentistica, prima della spiegazione delle regole. Sono anche presenti le traduzioni delle carte Intrigo del mazzo di gioco.

Le regole opzionali (esplicitamente indicate come tali) non sono illustrate in fondo ma inserite di volta in volta insieme agli argomenti generali cui fanno riferimento. Tuttavia i paragrafi che le illustrano sono contrassegnati da una sigla e quindi immediatamente riconoscibili. I relativi sottoparagrafi, anche se non contrassegnati, fanno sempre riferimento alle regole opzionali del paragrafo superiore.

Quando la stessa regola opzionale tratta argomenti diversi, questa viene spiegata in punti diversi del regolamento, ma tramite il riferimento numerico è possibile collegare tra loro i punti in cui queste regole opzionali sono descritte. Alcune regole opzionali (indicate con A e un numero) sono regole avanzate previste dal regolamento ufficiale. Altre regole opzionali sono invece regole non ufficiali. Quelle indicate con B sono tratte dalle living rules di John Rodriguez per la prima edizione del gioco. Quelle indicate con C sono frutto delle idee e degli esperimenti del redattore.

Dalla presente traduzione, per ragioni di utilità e di spazio, sono state escluse le parti relative alla versione in solitario o per due giocatori, la parte relativa alle note storiche e di progetto e la parte che spiega le strategie di gioco.

La diversa organizzazione delle regole nasce dall'esigenza soggettiva del redattore, dopo svariate partite giocate. Questa differenza va tenuta a mente perché potrebbe non risultare comoda a giocatori abituati in maniera diversa.

Le immagini presenti nel documento sono copiate e incollate dalla versione originale del regolamento Valley Games.

Per qualsiasi suggerimento o segnalazione scrivete pure a Fabruz su la Tana dei Goblin.

Provate questo fantastico gioco se ne avrete occasione, e vedrete che, pur necessitando un certo impegno, non vi lascerà delusi!

SOMMARIO

| | | |
|-----|--|----|
| 1 | INTRODUZIONE..... | 4 |
| 2 | COMPONENTI DEL GIOCO..... | 5 |
| 3 | SETUP DEL GIOCO..... | 5 |
| 3.1 | SCENARIO EARLY REPUBLIC..... | 5 |
| 3.2 | SCENARIO MIDDLE REPUBLIC..... | 6 |
| 3.3 | SCENARIO LATE REPUBLIC..... | 6 |
| 3.4 | SCENARIO ESTESO..... | 7 |
| 3.5 | SCENARIO STORICO ALTERNATIVO..... | 7 |
| 4 | REGOLE GENERALI DEL GIOCO..... | 7 |
| 4.1 | SEQUENZA DEL TURNO DI GIOCO..... | 7 |
| 4.2 | TERMINI E CONCETTI DI GIOCO..... | 7 |
| 5 | MORTALITY PHASE..... | 8 |
| 5.1 | ATTIVAZIONE GUERRE IMMINENTI..... | 8 |
| 5.2 | ESTRAZIONE DEI MORTALITY CHIT..... | 8 |
| 5.3 | CONSEGUENZE DELLE MORTI..... | 8 |
| 5.4 | ELIMINAZIONE DI UNA FAZIONE..... | 8 |
| 5.5 | INVECCHIAMENTO (regola opzionale B1)..... | 9 |
| 6 | REVENUE PHASE..... | 9 |
| 6.1 | INCASSI PERSONALI..... | 9 |
| 6.2 | MANTENIMENTO DEI RIBELLI..... | 9 |
| 6.3 | RIDISTRIBUZIONE DEL DENARO..... | 9 |
| 6.4 | SVILUPPO DELLE PROVINCE..... | 10 |
| 6.5 | INCASSI DELLO STATO..... | 10 |
| 6.6 | TERMINE DEI GOVERNATORATI..... | 10 |
| 7 | FORUM PHASE..... | 11 |
| 7.1 | TRASCORRERE DEL TEMPO..... | 11 |
| 7.2 | SEQUENZA DI INIZIATIVA..... | 11 |
| 7.3 | CARTE..... | 11 |
| 7.4 | TENTATIVI DI PERSUASIONE..... | 14 |
| 7.5 | KNIGHTS..... | 14 |
| 7.6 | SPONSORIZZARE I GIOCHI..... | 14 |
| 7.7 | INDICARE UN NUOVO FACTION LEADER..... | 15 |
| 7.8 | METTERE ORDINE A ROMA..... | 15 |
| 8 | POPULATION PHASE..... | 15 |
| 8.1 | UNREST LEVEL..... | 15 |
| 8.2 | DISCORSO SULLO STATO DELLA REPUBBLICA..... | 15 |
| 9 | SENATE PHASE..... | 15 |
| 9.1 | COME LAVORA IL SENATO..... | 15 |
| 9.2 | CONSOLI..... | 17 |
| 9.3 | DICTATOR..... | 17 |
| 9.4 | CENSOR..... | 18 |
| 9.5 | GOVERNATORATI..... | 19 |
| 9.6 | ALTRI AFFARI..... | 20 |
| 9.7 | ASSASSINIO..... | 22 |
| 9.8 | ALTRE REGOLE RELATIVE AL SENATO..... | 23 |
| 9.9 | RICHIAMO AUTOMATICO..... | 24 |

| | |
|--|----|
| 10 COMBAT PHASE..... | 24 |
| 10.1 GUERRE..... | 24 |
| 10.2 SCONFITTA..... | 25 |
| 10.3 EQUILIBRIO..... | 25 |
| 10.4 VITTORIA..... | 26 |
| 10.5 VETERANI..... | 26 |
| 10.6 PERDITE..... | 26 |
| 10.7 MORTE DEL COMANDANTE..... | 26 |
| 10.8 PROCONSUL..... | 27 |
| 10.9 UNPROSECUTED WARS..... | 27 |
| 10.0 GUERRE PROVINCIALI (regola opzionale A2)..... | 27 |
| 11 REVOLUTION PHASE..... | 28 |
| 11.1 FASE INTRIGO..... | 28 |
| 11.2 DICHIARAZIONE DI GUERRA CIVILE..... | 28 |
| 11.3 GOVERNATORI RIBELLI (regola opzionale A3, richiede l'utilizzo della regola opzionale A2)..... | 29 |
| 12 CONDIZIONI DI VITTORIA..... | 31 |
| 12.1 FINE DEL GIOCO..... | 31 |
| 12.2 VITTORIA..... | 31 |
| 12.3 SCONFITTA..... | 31 |
| 12.4 SOPRAVVIVENZA..... | 31 |
| 12.5 ESAURIMENTO DA GUERRA (regola opzionale B2)..... | 31 |
| ERRATA..... | 31 |
| CAMBIAMENTI DELLA SECONDA EDIZIONE..... | 32 |
| TRADUZIONE DELLE CARTE EVENTO..... | 33 |
| TRADUZIONE DELLE CARTE INTRIGO..... | 35 |
| SCHEDE RIASSUNTIVE DEL TURNO DI GIOCO..... | 37 |

1 INTRODUZIONE

THE REPUBLIC OF ROME è un gioco che cattura 250 anni di storia politica durante la Repubblica Romana, dalla sua comparsa sulla scena mondiale intorno al periodo della Prima Guerra Punica (264 a.C.), fino al suo collasso nella guerra civile con l'assassinio di Giulio Cesare nel 44 a.C. I giocatori controllano le varie fazioni composte dalle principali famiglie senatoriali, entrando in competizione per ottenere gli incarichi di stato, il comando militare, le concessioni economiche e la fedeltà di nuovi membri del Senato. Ogni giocatore dovrà cercare di aumentare la forza della propria fazione in modo da giungere a controllare il governo. Tuttavia, il Senato deve anche occuparsi degli affari di stato in un contesto spesso ostile, che richiede anche una certa dose di cooperazione fra i giocatori per affrontare le guerre e mantenere favorevole l'opinione pubblica. Il fallimento di questi obiettivi, specialmente agli albori della Repubblica, quando Roma è più vulnerabile, può portare alla sua caduta. Pertanto i giocatori non si troveranno solo l'uno contro l'altro, ma anche tutti assieme contro il gioco stesso, che rappresenta un avversario sempre presente che trama per dividere i giocatori causando la sconfitta di tutti. I giocatori devono sempre aver chiaro il pericolo della caduta della Repubblica, cooperando per scongiurarlo, altrimenti il vincitore più probabile sarà proprio il gioco, e tutti i giocatori saranno passati a fil di spada!

VITTORIA: Ci sono molti modi per vincere a REPUBLIC OF ROME. Una via comune è accumulare il maggior numero di punti Influenza nella propria fazione per la fine del gioco. Tuttavia, un singolo senatore può accumulare sufficiente influenza da essere eletto o nominato Console a Vita, il che porta ad un'immediata vittoria della sua Fazione. La più difficile e drammatica strada per la vittoria è ottenere la fedeltà delle Legioni Romane, ribellarsi al Senato e cercare di conquistarlo con la forza! Per maggiori dettagli vedere le Condizioni di Vittoria.

SCONFITTA: Bisogna sempre stare attenti perché Roma può cadere in molti modi! Se lo stato va in bancarotta per un'errata politica fiscale, tutti i giocatori perderanno. Se i cittadini romani si ribellano per la scarsa capacità del Senato, tutti i giocatori perderanno. Infine, se, alla fine di ogni turno, Roma è minacciata da quattro o più Guerre Attive, la Repubblica crollerà e Roma non ci sarà più! Per maggiori dettagli vedere le Condizioni di Sconfitta.

2 COMPONENTI DEL GIOCO



3 SETUP DEL GIOCO

REPUBLIC OF ROME offre tre diversi scenari di gioco che coprono la crescita di Roma da una città-stato sulle rive del Tevere ad un impero che dominava l'intero Mediterraneo. Gli scenari principali sono Early, Middle e Late Republic. Nello scenario Early Republic la Repubblica è ancora fragile e minacciata da nemici potenti, e i giocatori devono lavorare duramente anche soltanto per riuscire a sopravvivere. Lo scenario Middle Republic è un periodo di crescita, in cui una Roma più stabile assorbe molte nuove province e le minacce da fronteggiare sono meno pericolose, sia internamente che dall'esterno. Nello scenario Late Republic sono descritti gli ultimi drammatici periodi della Repubblica, con politici molto potenti che si affrontano per controllare lo Stato, guerre civili, e la repubblica romana che si avvia a diventare un Impero.

In generale è consigliabile che nuovi giocatori comincino con lo scenario Early Republic. Anche se è il più duro per la repubblica, può essere giocato in 4 ore o poco più dalla maggior parte dei gruppi di giocatori. In questo scenario vengono utilizzate meno regole ed è un modo eccellente per diventare familiari con le dinamiche del gioco. Negli scenari Middle e Late Republic entrano in gioco più regole e possono risultare più lunghi del precedente, sebbene la concreta possibilità che la Repubblica diventi un Impero può rendere lo scenario Late Republic più corto.

3.1 SCENARIO EARLY REPUBLIC

Di seguito sono descritti i passi necessari per preparare il gioco per lo scenario Early Republic. Per preparare gli altri scenari occorre fare riferimento a questa procedura.

3.1.1 TABELLONE DI GIOCO

Aprire il Tabellone di Gioco all'interno del tavolo in modo che sia visibile a tutti i giocatori. Distribuire ad ogni giocatore un box per la Tesoreria di Fazione.

3.1.2 SEGNALINI

Mettere i 36 Mortality Chit in una coppa per poter essere pescati casualmente. Il Tesoro dello Stato comincia con 100 Talenti. L'Unrest Level comincia da 0.

3.13 CARTE

Predisporre il mazzo Early Republic (carte con il bordo bianco) nel seguente modo:

- A. Mettere la carta della 1st Punic War nella sezione Guerre Inattive del Foro
- B. Separare le 20 carte Famiglie Senatoriali bianche e distribuirne a caso 3 per ogni giocatore; le carte sono scoperte e visibili a tutti. Le carte rimanenti ritornano nel mazzo Early Republic
- C. Separare le carte Fazione (testo rosso) del mazzo bianco e distribuirne 3 per ogni giocatore, coperte. Le carte rimanenti ritornano nel mazzo
- D. Pescare 6 carte dal mazzo Middle Republic (carte con il bordo grigio) e mescolarle insieme a 6 carte a caso del mazzo bianco e alla carta "Era Ends". Mettere queste carte mescolate in fondo al mazzo Early Republic
- E. Mettere da parte il mazzo Late Republic e ciò che rimane del mazzo Middle Republic
- F. Porre il mazzo Early Republic come preparato nella sezione "Draw Pile" del tabellone di gioco

3.14 LEGIONI

Quattro Legioni attive vanno posizionate nell'apposito box.

3.15 ROME CONSUL PROVVISORIO

Pescare un Mortality Chit dalla coppa. Se l'ID numerico rappresenta un senatore che non è in gioco, un "None" o un "Draw Two", toglierlo e pescarne un altro. Se è estratto un segnalino il cui ID numerico corrisponde ad un Senatore in gioco, questo Senatore diviene il Rome Consul provvisorio fino all'elezione dei nuovi consoli nella prima fase del Senato. Il Senatore riceve il segnalino dell'ufficio di Rome Consul e il segnalino Prior Consul sulla sua carta, e guadagna 5 punti di Influence. I Mortality Chit vengono rimessi nella coppa per essere utilizzati normalmente in seguito.

3.16 FACTION LEADER

Ogni giocatore, a partire dal Rome Consul provvisorio e procedendo in senso orario, pone il suo segnalino Faction Leader su uno dei suoi Senatori.

3.17 PROVINCE

Nessuna provincia è in gioco in questo scenario

3.18 FASE INTRIGO INIZIALE

Ogni giocatore, a partire dal Rome Consul provvisorio e procedendo in senso orario può giocare qualsiasi carta Concessione o Statista in suo possesso, secondo le normali regole previste per queste carte. Le carte Fazione non possono essere scambiate tra i giocatori adesso, ma soltanto nella successiva Revolution Phase.

3.2 SCENARIO MIDDLE REPUBLIC

La preparazione dello scenario Middle Republic segue le stesse regole dello scenario Early Republic ad eccezione di quanto descritto di seguito.

3.21 CARTE

Predisporre il mazzo Middle Republic (carte con il bordo grigio) nel seguente modo:

- A. Nessuna carta viene messa inizialmente nel Foro
- B. Separare le 25 carte Famiglie Senatoriali bianche e grigie e distribuirne a caso 4 per ogni giocatore; le carte sono scoperte e visibili a tutti. Le carte rimanenti ritornano nel mazzo Middle Republic
- C. Prendere tutte le 13 Concessioni e 6 carte Fazione casuali, che non siano Statisti, dal mazzo bianco e mescolarle insieme alle carte Fazione del mazzo grigio. Distri-

buire 3 carte Fazione a caso coperte per ogni giocatore e rimettere le altre nel mazzo Middle Republic.

- D. Pescare 6 carte dal mazzo Late Republic (carte con il bordo rosso) e mescolarle insieme a 6 carte a caso del mazzo grigio e alla carta "Era Ends". Mettere queste carte mescolate in fondo al mazzo Middle Republic
- E. Mettere da parte ciò che rimane dei mazzi Early e Late Republic
- F. Porre il mazzo Middle Republic come preparato nella sezione "Draw Pile" del tabellone di gioco

3.22 LEGIONI

Sei Legioni attive vanno posizionate nell'apposito box.

3.23 PROVINCE

Mescolare le carte Provincia Sicilia, Illyricum, Sardinia et Corsica, Hispania Citerior, Hispania Ulterior e Gallia Cisalpina e distribuirne una per ogni giocatore, dal lato con il bordo giallo (non sviluppate), e le rimanenti nel Foro, sempre con il bordo giallo. Ogni giocatore assegna la provincia ad un suo senatore che ne diventerà governatore, scegliendo anche il termine di durata del mandato.

3.3 SCENARIO LATE REPUBLIC

La preparazione dello scenario Late Republic segue le stesse regole dello scenario Early Republic ad eccezione di quanto descritto di seguito.

3.31 CARTE

Predisporre il mazzo Late Republic (carte con il bordo rosso) nel seguente modo:

- A. Tutte le carte Law del mazzo Middle Republic (carte con il bordo grigio) sono poste nella sezione Law del tabellone e considerate in gioco, tranne la Servilian Law e la Acilian Law che sono rimosse dal gioco.
- B. Separare le 30 carte Famiglie Senatoriali bianche, grigie e rosse e distribuirne a caso 5 per ogni giocatore; le carte sono scoperte e visibili a tutti. Le carte rimanenti ritornano nel mazzo Middle Republic.
- C. Prendere tutte le 13 Concessioni e 6 carte Fazione casuali, che non siano Statisti, dai mazzi bianco e grigio e mescolarle insieme alle carte Fazione del mazzo rosso. Distribuire 3 carte Fazione a caso coperte per ogni giocatore e rimettere le altre nel mazzo Late Republic.
- D. Pescare 10 carte dal mazzo Late Republic e mescolarle insieme alla carta "Era Ends". Mettere queste carte mescolate in fondo al mazzo Late Republic
- E. Mettere da parte ciò che rimane dei mazzi Early e Middle Republic
- F. Porre il mazzo Late Republic come preparato nella sezione "Draw Pile" del tabellone di gioco

3.32 LEGIONI

Otto Legioni attive vanno posizionate nell'apposito box.

3.33 PROVINCE

Mescolare le carte Provincia Sicilia, Illyricum, Sardinia et Corsica, Hispania Citerior, Hispania Ulterior e Gallia Cisalpina e distribuirne una per ogni giocatore, dal lato con il bordo verde (sviluppate), e le rimanenti nel Foro, sempre con il bordo verde. Ogni giocatore assegna la provincia ad un suo senatore che ne diventerà governatore, scegliendo anche il termine di durata del mandato.

Mescolare le carte Provincia Gallia Narbonensis, Cilicia et Cyprus, Macedonia, Africa e Asia e distribuirne una per ogni giocatore, dal lato con il bordo giallo (non sviluppate), e le rimanenti nel Foro, sempre con il bordo giallo. Essendo solo cinque province, nelle partite con 6 giocatori, tutti i

giocatori devono tirare un dado per determinare chi non ottiene la provincia. Ogni giocatore assegna la provincia ad un suo senatore che ne diventerà governatore, scegliendo anche il termine di durata del mandato.

3.4 SCENARIO ESTESO

Anziché giocare un singolo scenario, è possibile, terminato un mazzo, continuare con lo scenario successivo mescolando il relativo mazzo e ponendolo in gioco. I giocatori possono accordarsi per giocare soltanto con due mazzi (Early e Middle oppure Middle e Late) oppure scegliere di giocare il gioco completo con tutti e tre i mazzi (nell'ordine Early, Middle e Late). Il gioco procede normalmente. Il gioco si considera essere nel periodo Middle o Late appena viene pescata la prima carta dal relativo mazzo (il giocatore che pesca deve annunciarlo agli altri). La fedeltà delle Legioni e la Tabella degli Eventi casuali vengono modificate non appena si entra nel nuovo periodo. La preparazione

del gioco è la stessa prevista per lo scenario con cui si intende cominciare, ad eccezione di quanto previsto per la carta "Era Ends", il cui inserimento nel mazzo di gioco segue invece le regole dello scenario conclusivo.

3.5 SCENARIO STORICO ALTERNATIVO

Se i giocatori vogliono è anche possibile preparare uno scenario alternativo ignorando i colori dei mazzi di gioco. Il gioco va preparato come per lo scenario Early Republic, ma ignorando i colori dei mazzi, distribuendo quindi ai giocatori 3 Senatori e 3 Carte Fazione prendendole a caso da tutti i mazzi. Nessuna carta viene messa nel Foro, neppure la 1st Punic War. Il mazzo consisterà quindi nella combinazione casuale dei tre mazzi di gioco. La Tabella degli Eventi casuali e la fedeltà delle Legioni avanzeranno al periodo successivo all'inizio dell'ottavo e del sedicesimo turno di gioco. La carta "Era Ends" va mescolata insieme alle ultime 12 carte del mazzo.

4 REGOLE GENERALI DEL GIOCO

Faction Vote Total = 4 (Manlius 2 ORA + 2 Knights) + 4 (Sempronius 4 ORA) + 2 (Sulpicius 2 ORA) = 10

Unpopular Governor: MANLIUS 6 (ORA 2, KOY 7)

Major Office: SEMPRONIUS GRACCHUS 125A (ORA 4, KOY 6/0)

Personal Treasury: EGYPTIAN GRAIN (ORA 4, KOY 0)

Corrupt Senator: PAPIRIUS 11 (ORA 2, KOY 6)

Faction Leader: SULPICIUS 15 (ORA 2, KOY 8)

Statesman C. Sempronius Gracchus (#25A) is placed above the Sempronius Family card.

Provincial Armies and Fleets are always zero unless using Provincial Wars Advanced Rule.

4.1 SEQUENZA DEL TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco rappresenta astrattamente un periodo di circa un anno, che è suddiviso in sette fasi distinte.

- I. MORTALITY PHASE
- II. REVENUE PHASE
- III. FORUM PHASE
- IV. POPULATION PHASE
- V. SENATE PHASE
- VI. COMBAT PHASE
- VII. REVOLUTION PHASE

4.2 TERMINI E CONCETTI DI GIOCO

I seguenti termini sono di uso comune nel gioco e i giocatori dovrebbero conoscerli bene. Altre specificazioni sono contenute nel Glossario in fondo al regolamento.

- Carta Fazione/Intrigo: ogni carta con il testo rosso
- Carta Foro: ogni carta con il testo nero
- Talento (T): la moneta utilizzata a Roma e nel gioco
- HRAO: ufficiale più alto in grado presente a Roma (Highest Ranking Available Officer). Nell'ordine si ha: 1) Dictator, 2) Rome Consul, 3) Field Consul, 4) Censor, 5) Master of Horse, 6) Pontifex Maximus, e successivamente il senatore con il più alto punteggio di Influence e successivamente di Oratory, in caso di parità il Senatore con l'ID numerico più basso.
- Banca: tutti i segnalini e Talenti non presenti nel gioco.
- Fazione/Faction: un gruppo di senatori appartenenti ad un giocatore.

- Allineato/Aligned: un senatore facente parte di una fazione.
- 1d6, 2d6, 3d6: un tiro di 1, 2 o 3 dadi a 6 facce, modificabile se presente un "+" o un "-".
- Tesoreria Personale: i Talenti presenti sulla carta di un singolo senatore
- Tesoreria di Fazione: i Talenti presenti nel box di Fazione

4.12 FAZIONI

Ogni giocatore controllerà una Fazione di Senatori, che dovrà esporre di fronte a sé. Questi Senatori hanno diversi attributi che condizionano la forza di voto e l'influenza di una Fazione. I Senatori con testo nero rappresentano le Famiglie, mentre i Senatori dal testo rosso rappresentano uno specifico statista di una determinata epoca. Gli Statisti sono considerati normali Senatori, anche se hanno attributi migliori ed abilità speciali. Gli Statisti sono posizionati sopra alla carta nera della Famiglia corrispondente. Al procedere del gioco i Senatori guadagnano vari segnalini, Concessioni, comandi militari, uffici pubblici, con l'obiettivo di incrementare la propria Influence (che potrebbe essere considerata come dei Punti Vittoria). Ogni Fazione solitamente ha un Faction Leader, indicato dal rispettivo segnalino giallo.

4.13 ACCORDI PUBBLICI

I giocatori che discutano apertamente i termini di un accordo possono successivamente avvalersi della testimonianza degli altri in caso risulti necessario valutare se c'è stato o

meno il rispetto dei patti stipulati. Se la maggioranza ritiene che un giocatore non ha ottemperato agli accordi stabiliti, la parte lesa può recedere dall'accordo almeno per quelle parti che sono ancora da attuare. Teoricamente, in un simile accordo si può concordare qualsiasi cosa che non contravenga esplicitamente alle regole del gioco (o non le aggiri), ma in ogni caso non è possibile far rispettare obbligatoriamente le offerte di consolato, il passaggio di voti e gli accordi riguardanti gli assassini.

4.14 ACCORDI PRIVATI

I giocatori che discutano in privato i propri accordi, non hanno alcuna possibilità di appellarsi al giudizio degli altri quando uno di essi non dovesse onorare i termini dell'accordo. Tali forme di tradimento sono considerate tattiche di gioco legittime e non imbrogli da parte dei giocatori.

4.15 SCAMBIO DI CARTE

Durante il corso del gioco i giocatori prenderanno delle carte segrete che terranno nella loro mano. I giocatori possono cedere o scambiare le loro Carte Fazione soltanto durante la Revolution Phase. I giocatori possono mostrarsi le loro carte e concludere accordi anche pubblici in qualsiasi momento, ma lo scambio non potrà comunque avvenire fino alla successiva Revolution Phase.

4.16 TRASFERIMENTO DI TALENTI

I Giocatori possono trasferire talenti ad altri giocatori soltanto durante lo step di redistribuzione della Revenue Pha-

se. I giocatori possono promettersi voti, comprare Carte Fazione e concludere accordi anche pubblici in qualsiasi momento, ma il trasferimento di denaro non potrà comunque avvenire fino alla successiva Revenue Phase.

4.17 VOTI TOTALI

Il numero totale di Voti a disposizione di una Fazione è dato dalla somma dei valori di Oratory dei Senatori della Fazione presenti a Roma, più il numero dei Knight posseduti dagli stessi Senatori. I giocatori devono aggiornare il conto dei voti a disposizione della Fazione ogni qual volta, per qualsiasi ragione, guadagnino o perdano dei voti.

4.18 RISOLUZIONE DEI PAREGGI E ORDINE DI GIOCO

Qualsiasi pareggio che non sia risolto da una specifica regola o indicazione, è sempre risolto a favore di chi ottiene il tiro più alto con 2d6. Quando non è specificato diversamente, l'ordine di azione dei giocatori avviene procedendo in senso orario a partire dal HRAO.

4.19 INFORMAZIONI NASCOSTE

Soltanto i Talenti della Tesoreria delle Fazioni e le Carte Fazione nelle mani dei giocatori sono segreti. Se non specificato diversamente, ogni cosa, incluse le carte scartate e i Talenti dei Senatori sono informazioni aperte a tutti.

Il mazzo di carte che compone il gioco non è visionabile da alcun giocatore.

5 MORTALITY PHASE

5.1 ATTIVAZIONE GUERRE IMMINENTI

Le guerre poste nella sezione Imminent Wars del Foro vengono mosse nella sezione Active Wars del Foro. Per maggiori dettagli vedere la sezione "7.3321 Guerre imminenti" del regolamento.

5.2 ESTRAZIONE DEI MORTALITY CHIT

Il HRAO estrae un Mortality Chit a caso ad ogni Mortality Phase.



5.21 RISOLUZIONE DELLE MORTI

Se è in gioco il senatore il cui ID# corrisponde a quello estratto, questi muore per cause naturali, altrimenti non si verifica alcun effetto. Se l'evento che causa l'estrazione ("Draw 2", perdite di combattimento o eventi) richiede l'estrazione di più segnalini, il segnalino estratto viene tolto dalla coppa finché non viene estratto il numero di segnalini appropriati. Se si estrae un segnalino "Draw 2" potrà esservi più di un decesso; il segnalino va rimesso nel contenitore e si estraggono altri 2 Mortality Chit; è possibile (anche se improbabile) che questo segnalino sia pescato più volte, nel qual caso vi potranno essere tre o più senatori deceduti per cause naturali nello stesso anno. Quando tutti i segnalini necessari sono stati estratti, vengono rimessi tutti nella coppa.

5.22 FRATELLI GRACCHI E LICINII

Non possono mai essere contemporaneamente in gioco due senatori che riportino lo stesso ID# numerico, ad eccezione dei fratelli Gracchi (25A e 25B) e dei Licinii (29A e 29B) negli scenari Middle e Late Republic. Se viene estratto il Mortality Chit "25" o "29" quando entrambi quegli stati

sono in gioco, si determini a caso con 2d6 quale dei due muore per cause naturali.

5.3 CONSEGUENZE DELLE MORTI

Indipendentemente dalle cause della morte, dovranno essere rimossi dalla carta senatore tutti i segnalini (ad eccezione dell'indicatore Faction Leader). Qualsiasi concessione appartenente al Senatore e, se questi era Governatore, le Province governate, vengono poste nel Foro, per essere nuovamente assegnate nella successiva Senate Phase. Se il deceduto non è né il Faction Leader né uno statista, la carta senatore viene riposta a faccia in giù in fondo alle carte presenti nella Curia, nello spazio "Repopulating Rome". Se il morto è un Faction Leader, la carta senatore che ne rappresenta la famiglia resta al giocatore e non viene posta nella Curia, a meno che questi non sia morto perché scoperto come assassino o in conseguenza del processo derivante.

5.31 MORTE DI UNO STATISTA

Una carta Statista (Senatore con il testo rosso) è permanentemente rimossa dal gioco quando muore; la carta Senatore della famiglia corrispondente su cui era posto lo Statista, subisce le normali conseguenze. Uno Statista che era Faction Leader senza la rispettiva carta famiglia viene ugualmente rimosso dal gioco e il giocatore potrà indicare un nuovo Faction Leader nella successiva Forum Phase. Le carte Statista sono spiegate successivamente.

5.4 ELIMINAZIONE DI UNA FAZIONE

Le fazioni rappresentate dai giocatori non possono mai essere completamente eliminate, a meno che questi non perdano l'ultimo senatore a seguito di un tentato assassinio. In qualsiasi altro caso, se una fazione non ha più senatori, il giocatore potrà pescare la prima carta senatore presente nella Curia e utilizzarlo come nuovo Faction Leader; se non

dovessero essere disponibili senatori nella Curia, il giocatore dovrà attendere e prendere il primo Senatore che arriva nella Curia.

Le carte in possesso di una Fazione eliminata sono scartate e la Tesoreria di Fazione e dei Senatori ritorna alla banca. Eventuali carte Law in possesso della Fazione eliminata non vengono scartate ma reinserite nel mazzo di gioco che viene in questo caso rimescolato.

5.5 INVECCHIAMENTO (regola opzionale B1)

Durante la fase di Mortalità, dopo la risoluzione normale delle morti, un Senatore di una fazione o nel foro (ma non nella Curia) senza un segnalino di età, riceve un segnalino con il numero "1". Un senatore con un segnalino di età lo incrementa di un'unità. Se, dopo l'incremento, il segnalino è maggiore o uguale a 7, viene effettuato un tiro di 1d6 a cui va aggiunto +1 per ogni segnalino di età superiore a 7. Un risultato di 6 corrisponde alla morte per vecchiaia del Senatore. Questo tiro non è influenzato da eventuali eventi Evil Omens presenti. Uno Statista che entra in gioco su una carta familiare già presente, mantiene anche il segnalino di età precedentemente in essere.

5.51 SENATORI ANZIANI

Un Senatore con un segnalino di età maggiore o uguale a 7 è considerato anziano e non può lasciare Roma (per un comando militare o per governare una provincia), compiere un tentativo di assassinio o essere nominato Faction Leader. Questo non gli impedisce di ricoprire la carica di Field

Consul, anche se questo implica l'impossibilità di affrontare una guerra. Un Senatore anziano non può essere nominato Dictator. Un Senatore che diventi anziano quando è già lontano da Roma non è obbligato a rientrare immediatamente, ma può terminare il suo mandato di governatore o concludere la guerra in corso se Proconsole. Un Senatore che diventi anziano quando è già Faction Leader può rimanere tale a tempo indeterminato. Se però viene rimosso da Faction Leader, non può più tornare ad esserlo.

5.52 RITIRO VOLONTARIO

Un giocatore può volontariamente ritirare dal gioco un senatore anziano con un punteggio di Influence di almeno 20. Durante la Revolution Phase, un senatore anziano che si trovi a Roma può essere ritirato prima che si giochino le carte. La metà (arrotondata per difetto) del punteggio di Influence al momento del ritiro va sommata alla fine nel gioco ai punti influenza della Fazione per determinare il vincitore.

5.53 CONSEGUENZE DELLE MORTI

Per la morte di un senatore anziano si applicano le normali regole previste per le morti naturali dei senatori. Se un Senatore anziano viene ritirato, si applicano le stesse conseguenze che si applicherebbero in caso di morte.

5.54 PREPARAZIONE DEL GIOCO

Durante la preparazione del gioco assegnare un segnalino di età differente ad ogni Senatore della propria Fazione.

6 REVENUE PHASE

6.1 INCASSI PERSONALI

Tutti i Senatori generano guadagni personali, ad eccezione dei ribelli, dei prigionieri e dei senatori non allineati a nessuna fazione. I guadagni generati includono i guadagni base più i fondi raccolti dalle Concessioni, dai Knight e da eventuali profitti derivanti dalle Province.

6.11 GUADAGNO BASE

Ogni Faction Leader incassa 3 Talenti e ogni altro Senatore 1. Il Pontifex Maximus incassa 1d6 Talenti aggiuntivi.

6.12 CONCESSIONI E KNIGHT

Ogni Senatore ottiene 1 Talento per ogni Knight. Inoltre incassa ricavi da ogni concessione che controlla, nel qual caso rivelare la barra Corrupt presente sulla carta.

6.13 PROFITTI DALLE PROVINCE

Ogni governatore può, se desidera, lanciare uno o più dadi (secondo quanto indicato sulla carta provincia alla voce "Personal Income") per determinare l'ammontare del suo guadagno personale generato dalla provincia nel turno corrente (in aggiunta alle tasse che vengono comunque pagate allo stato, vedi sotto). Il governatore non deve pagare eventuali somme negative risultanti, poiché è sempre lo stato a pagare gli incassi negativi causati dai dadi, sia quelli personali che le tasse. I governatori non sono obbligati a incassare guadagni personali dalle province, ma la decisione deve essere presa prima di lanciare i dadi per determinarne l'eventuale ammontare. Quando un governatore incassa guadagni personali dalla propria provincia, il giocatore deve mettere sulla carta Senatore il segnalino "Corrupt" evidenziandone così le attività illegali nel corso dell'anno di gioco; indipendentemente dal risultato, un governatore che abbia agito in tal modo si considera corrotto e può essere oggetto di processo da parte del Censor o

può subire una multa (se è in vigore la Calpurnian Law) nella Senate Phase del turno in cui rientra a Roma.

6.2 MANTENIMENTO DEI RIBELLI

Le forze ribelli devono essere mantenute al costo di 2 Talenti per Legione prima di ridistribuire il denaro. Vedere la sezione relativa alla ribellione presente più avanti.

6.3 RIDISTRIBUZIONE DEL DENARO

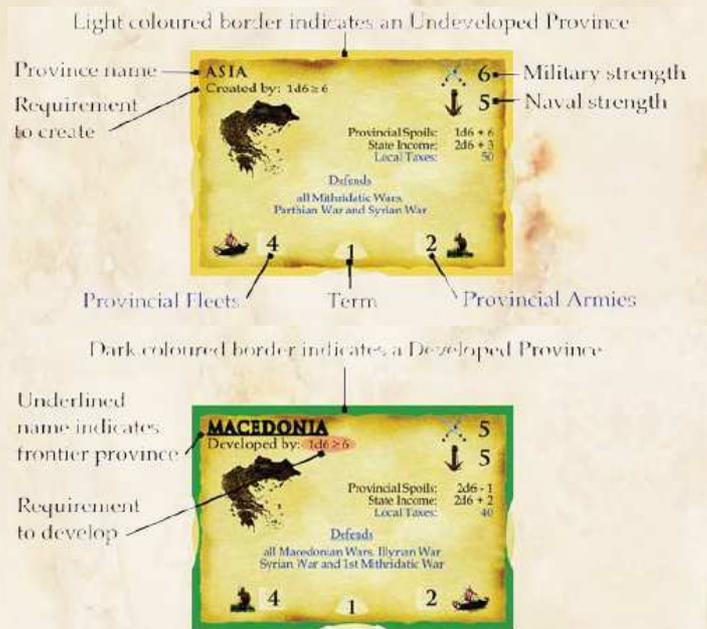
Tutti i guadagni personali generati, in aggiunta a ogni Talento posseduto in precedenza, possono ora essere trasferiti liberamente tra le Tesorerie Personali e la Tesoreria di Fazione. I Senatori ribelli non possono scambiare denaro della propria Tesoreria con altri senatori non ribelli o con la Tesoreria di Fazione. Il denaro può essere trasferito anche con senatori non presenti a Roma. Solo in questa fase è possibile effettuare trasferimenti di denaro da una fazione ad un'altra; questo denaro può essere liberamente distribuito tra Tesoreria di Fazione e dei Senatori in questa fase.

6.31 TESORERIA DI FAZIONE

Il denaro assegnato alle tesorerie delle fazioni viene posto dai giocatori nei rispettivi box di Tesoreria di Fazione. L'esatto ammontare di denaro presente nelle tesorerie delle fazioni è segreto e non può essere oggetto di ispezione da parte di altri giocatori. Questo costituisce il solo denaro che un giocatore può utilizzare per ostacolare i tentativi di persuasione operati da un altro giocatore. Il denaro delle tesorerie delle fazioni viene utilizzato anche per mantenere le proprie legioni nel caso in cui un senatore della fazione si sia dichiarato ribelle o per pagare il riscatto di un Senatore prigioniero. Infine, il denaro delle tesorerie delle fazioni è il solo che si può ritenere al sicuro in caso di morte di un senatore. Questo denaro non può essere speso per nessuna altra funzione per cui non è indicato espressamente.

6.4 SVILUPPO DELLE PROVINCE

Dopo aver stabilito se incassare guadagni personali dalle province, i governatori delle province non sviluppate (bordo giallo) devono lanciare 1d6 per determinare la provincia si sviluppa in quel turno; se il governatore non ha incassato guadagni personali, il risultato è aumentato di 1. Se il risultato è almeno "6", la carta viene girata dal lato con il bordo verde, indicando che la provincia è sviluppata, ed i nuovi valori riportati rimangono in effetto per il resto gioco, a meno che la provincia non venga raziata dai barbari. Una provincia raziata dai barbari non può essere sviluppata. Il governatore di una provincia sviluppata guadagna 3 punti di Influence.



6.5 INCASSI DELLO STATO

Lo Stato incassa ogni turno 100 Talenti. L'indicatore dei Ricavi dello Stato deve essere aggiornato.

6.51 TASSE

Se vi sono province assegnate ad un governatore, questi devono lanciare i dadi previsti alla voce "State Income" per determinare gli incassi dello stato provenienti dalle tasse di tali province. Tali incassi saranno registrati aggiornando l'indicatore dei Ricavi dello Stato in aumento per gli importi positivi e in diminuzione nel caso di importi negativi.

6.511 TASSE LOCALI (regola opzionale A2)

Ogni provincia genera un ulteriore guadagno derivante dalle tasse locali e destinato esclusivamente alla formazione di eserciti provinciali. I fondi derivanti dalle tasse locali possono essere aumentati con il denaro personale del governatore o della tesoreria di fazione, ma non possono essere ridotti né rubati in alcun modo. Tutti i proventi delle tasse locali si considerano spesi ogni turno per reclutare il massimo numero possibile di eserciti provinciali, indicato sulla carta come "Maximum Forces".

6.512 FORZE PROVINCIALI (regola opzionale A2)

Gli eserciti provinciali vengono reclutati da ogni governatore al termine di ogni Revenue Phase; il numero delle unità così formate viene indicato muovendo l'indicatore numerico nelle caselle Provincial Armies della carta Provincia. Occor-

rono 10 Talenti per costruire ogni esercito o flotta in questo modo. Occorre costruire il massimo numero possibile di forze, ma si può scegliere se costruire legioni o flotte. Un Governatore non allineato costruirà un uguale numero di legioni e flotte. Il massimo numero di forze provinciali previste è indicato sulla carta della Provincia.

6.5121 Forza militare di una provincia

Ogni forza locale navale incrementa la forza navale della provincia di 1 punto. Ogni forza locale terrestre incrementa la forza terrestre della provincia di 1 punto, ma solo se è presente almeno una Legione di Guarnigione, altrimenti l'incremento è la metà (arrotondando per eccesso).

6.513 TASSE E GOVERNATORI RIBELLI (regola opzionale A3, richiede l'utilizzo della regola opzionale A2)

Le unità provinciali non necessitano di mantenimento fintanto che il governatore resta fedele al Senato. Se un governatore si ribella, assume il controllo di tutti i guadagni della provincia (Personale Income, State Income e Local Taxes), ma in tal caso deve pagare dalla propria tesoreria personale o da quella della fazione un mantenimento di 2 Talenti per ogni unità provinciale, incluse quelle indicate sulla carta come "Base Strength".

6.52 DEBITI

Dopo aver aggiunto i Ricavi Annuali, le tasse provinciali e le eventuali contribuzioni, bisogna sottrarre 20 Talenti per ogni guerra attiva (incluse le Unprosecuted Wars) e il costo di eventuali Land Bill in vigore. Infine, vanno sottratti 2 Talenti per ogni Legione o Flotta presente non ribelle. I giocatori non possono sciogliere una Legione o una Flotta per un volontario non pagamento dei costi di mantenimento (Eccezione: il HRAO può rifiutare di pagare il mantenimento di forze appartenenti a un ribelle che non le abbia precedentemente mantenute. In questo caso le forze sono sciolte).

Se lo Stato non è in grado di far fronte ai suoi debiti in qualsiasi momento del gioco, la Repubblica va in bancarotta e tutti i giocatori perdono, ad eccezione di un eventuale ribelle che ha ancora la possibilità di vincere il gioco. I giocatori devono prestare attenzione se la Tesoreria dello Stato scende sotto 50 o 20 Talenti perché si avrebbe una bancarotta immediata nel caso accada un evento Natural Disaster o Evil Omens nella successiva Forum Phase.

6.53 CONTRIBUTIONI

Ogni Senatore non ribelle (presente o no a Roma) può contribuire con denaro alla Tesoreria dello Stato, indipendentemente dall'ammontare presente. Un Senatore guadagna un punto di Influence per almeno 10 Talenti, tre Influence per almeno 25 Talenti e sette Influence per almeno 50 Talenti. Contributi in eccesso non possono essere considerati per ottenere punti influenza nei turni successivi. I giocatori possono voler determinare l'ammontare dei debiti dello Stato prima di effettuare contribuzioni per prevenire un'eventuale bancarotta.

6.6 TERMINE DEI GOVERNATORATI

Alla fine di ogni Revenue Phase il termine dei Governatorati (numero centrale della carta delle province) si riduce di 1. Quando il termine scende sotto "1" il Governatore ritorna a Roma e la carta Provincia viene posta nel Foro. Un Governatore corrotto riceve il segnalino "Corrupt".

7 FORUM PHASE

7.1 TRASCORRERE DEL TEMPO

Le carte evento presenti nel Foro vengono rimosse, a meno che non sia diversamente specificato dalla carta stessa.

7.2 SEQUENZA DI INIZIATIVA

Il HRAO deve effettuare un tiro 2d6 per l'iniziativa. Se il risultato è 7, dovrà tirare 3d6 sulla Tabella di Eventi casuali per determinare quale carta evento inserire nel foro. Altrimenti, deve pescare una carta dal mazzo di gioco. Se il mazzo di gioco è vuoto il giocatore deve comunque effettuare la sua iniziativa, ma senza pescare alcuna carta, a meno che non si stia giocando nel gioco esteso, nel qual caso il mazzo di gioco va rimpiazzato da quello del periodo successivo. Successivamente il giocatore può compiere, nell'ordine, le seguenti azioni:

- Effettuare un tentativo di Persuasione su di un altro Senatore
- Tentare di attrarre un Knight o fare pressione su quelli già posseduti
- Sponsorizzare i giochi
- Cambiare il Faction Leader

Un giocatore non deve necessariamente avere dei senatori a Roma per effettuare la sua iniziativa.

7.21 ALTRE INIZIATIVE

Dopo che il HRAO ha effettuato la propria iniziativa, tutti gli altri giocatori, in senso orario, effettuano allo stesso modo la propria iniziativa, fino a quando tutti i giocatori hanno completato le proprie azioni. In ogni caso, durante un turno di gioco devono essere effettuate sei iniziative, pertanto, se i giocatori sono meno, si mettono all'asta le iniziative residue, a offerta singola, iniziando dal HRAO, il cui denaro deve provenire dalla tesoreria privata di un singolo senatore che deve essere a Roma; in caso di parità vince il primo offerente, e al termine del giro di offerte il più alto offerente paga quanto dichiarato e effettua la propria ulteriore iniziativa, prima di mettere all'asta quelle eventualmente seguenti. Se nessuno fa offerte, sarà la Fazione del HRAO ad effettuare le iniziative rimanenti.

7.22 EVENTI CASUALI

Se il giocatore ottiene "7" nel suo tiro di iniziativa, non deve pescare una carta ma tirare 3d6 sulla Tabella degli Eventi casuali e porre la carta evento corrispondente nel Foro, dal lato con il bordo celeste. Gli effetti causati dai verificarsi dell'evento sono specificati sul testo della carta. Se la carta è già in gioco, va girata dal lato blu. Se la carta è già in gioco dal lato blu, non ci sono effetti addizionali a meno che questo non sia espressamente specificato dalla carta.

7.3 CARTE

Vi sono due diversi tipi di carte nel mazzo di gioco, che si distinguono per il colore del testo. Le carte con il testo in nero sono quelle del Foro e devono essere lì giocate a faccia in su quando vengono pescate. Le carte con il testo in rosso sono dette Intrigo ed il giocatore che le pesca può tenerle in mano, senza rivelarle, fino al momento in cui deciderà di farne uso secondo quanto descritto nella carta.

7.31 SENATORI

Ci sono due tipi di carte che rappresentano i Senatori: le Famiglie Senatoriali, che sono carte Foro (testo nero), e gli Statisti, che sono carte Fazione (testo rosso). Il numero affianco a "MIL" sulla destra indica la forza militare del Sena-

tore, cioè la sua abilità nel comando di legioni e flotte. Il numero affianco a "ORA" è il punteggio di Oratory, e rappresenta la sua capacità politica e il numero di voti di cui dispone. Il numero affianco a "LOY" è il punteggio di Loyalty, e misura il grado di fedeltà del Senatore alla Fazione di appartenenza. Il numero in basso al centro rappresenta il punteggio di Influence, cioè il prestigio del Senatore. Questo valore può aumentare nel corso del gioco o anche ridursi, ma mai sotto il punteggio di 0. Il piccolo numero al centro in alto rappresenta l'identificativo numerico del Senatore, e corrisponde ad uno dei segnalini di mortalità. Inoltre il Senatore ha uno spazio indicante la sua Popolarità, che può andare da 9 a -9, e uno spazio che indica il numero di Knight al suo seguito.



7.311 FAMIGLIE SENATORIALI

Le carte dei senatori rappresentano le principali famiglie del Senato. Queste carte hanno il testo in nero. Una fazione può acquisire nuove carte Family solo grazie ai tentativi di persuasione che un giocatore può effettuare durante la propria iniziativa, nel caso sia necessario ripopolare Roma, o quando entra in gioco la corrispondente carta Statista. Il possesso di una carta Family indica la presenza nella fazione dell'esponente di spicco di quella famiglia; se il senatore muore e non è il Faction Leader, la Fazione dovrà abbandonare la carta che andrà nella Curia. Le carte Family il cui ID# è riportato fra parentesi quadre, indicano la possibilità che entri in gioco un importante Statista (senatori con il testo rosso) appartenente a quella stessa famiglia.

7.312 STATISTI

Le carte dei senatori con un ID alfanumerico, il testo rosso e un background speciale che ne identifica le abilità speciali, sono le carte degli Statisti. Gli Statisti possono entrare in gioco soltanto all'inizio della partita o durante la Revolution Phase. Un giocatore può aggiungere uno Statista ai senatori della sua fazione (durante la fase di Intrigo) a meno che non si verifichi una delle seguenti condizioni:

- un altro giocatore già controlla la corrispondente carta Famiglia;
- uno statista con lo stesso ID numerico è già in gioco (eccezione: 25A/B e 29A/B)

Se il giocatore controlla già la carta Famiglia corrispondente, la carta Statista viene posta sopra, conservando tutti i segnalini precedentemente presenti e i valori di Influence e Popularity, mentre i valori prestampati rimangono quelli della nuova carta. Se la carta Famiglia corrispondente non è controllata da alcuna fazione nel Foro o nella Curia, viene automaticamente posta sotto la carta Statista corrispondente. Se invece viene successivamente pescata dal mazzo, è posta immediatamente sotto lo Statista.

Se due Statisti con lo stesso numero sono in gioco (25A/B e 29A/B) e appare la carta Famiglia, questa viene posta sotto lo Statista con la lettera "A". Il giocatore che ha in mano lo statista "A" non può giocarla se la carta Famiglia è in gioco con un'altra Fazione, finché l'altro Statista non è in gioco. Se uno dei due muore, e la carta Famiglia è in gioco con l'altro, questa viene mossa sullo Statista rimasto in vita, anche se lo Statista deceduto era Faction Leader.



7.32 CONCESSIONI

Le concessioni sono Carte Fazione che rappresentano elementi economici, come l'incasso delle tasse o la distribuzione del grano. Sono proprietà del giocatore che le pesca dal mazzo. Le concessioni possono essere assegnate ad uno dei senatori all'inizio del gioco oppure in seguito, durante la Revolution Phase, ponendole parzialmente al di sotto della carta senatore.

Il senatore che riceve una Concessione incassa il numero di Talenti previsto dalla carta durante la Revenue Phase o quando previsto dalla Concessione. Quando ottiene ricavo dalla Concessione deve rivelare la barra "Corrupt" per indicare che il Senatore può subire un processo minore nella successiva Senate Phase. I senatori possono perdere le Concessioni a seguito di morte, per un processo minore o a causa di specifiche guerre o disastri naturali. Se un senatore perde la propria Concessione per cause di morte o per un processo, la carta corrispondente torna nel Foro, e sarà in riassegnata dal Senato a seguito di votazione.



Concession assigned to a Senator.



7.321 CONCESSIONI DISTRUTTE

Se la Concessione viene persa a causa di una guerra, un leader o un disastro naturale, deve essere posta nella Curia; potrà tornare in gioco (nel Foro per essere riassegnata) solo con un risultato pari a "5" o "6" su 1d6, che viene effettuato per ogni concessione al termine della Forum Phase.

7.33 GUERRE

Le guerre sono carte Foro che rappresentano una minaccia esterna per Roma. Le guerre restano in gioco finché il Senato non riesce a sconfiggerle.

I numeri a destra ne rappresentano il valore in combattimento. Il numero dopo le armi indica la forza terrestre, il numero dopo le ancore indica le flotte necessarie per supportare le legioni. In alcune carte è presente anche un numero dopo l'icona della nave, che indica la forza navale della guerra e la necessità di vincere una battaglia navale prima di affrontare quella terrestre. I numeri dopo le lettere "D" ed "S" rappresentano i risultati di Disastro e Stallo e sono spiegati nella sezione del combattimento. Il numero all'interno della moneta indica il bottino che lo Stato ottiene nel caso di vittoria della guerra. Alcune guerre hanno l'icona di piante morenti che indica che la guerra causa effetti di siccità (Drought) analoghi all'evento omonimo. Alcune carte hanno un'icona con gli armamenti che indica che la guerra entra in gioco direttamente come guerra attiva.



7.331 GUERRE INATTIVE

Tutte le carte War che non hanno il simbolo degli armamenti sono guerre non attive e restano nel Foro quando vengono pescate e vengono ignorate fintantoché il Senato non decida di inviare delle Legioni a combatterle, o non vengano attivate da un Leader corrispondente o da una guerra correlata. Le guerre non attive vengono poste nella zona "Inactive Wars" del Foro, dove restano fino a quando non si verifica una delle condizioni di attivazione sopra esposte. Appena viene attivata, la carta viene spostata nella zona "Active Wars" del Foro. Ogni carta elenca l'eventuale numero di guerre correlate presenti, in modo che i giocatori possano valutarne la pericolosità nel caso in cui i valori di combattimento siano raddoppiati, triplicati o quadruplicati.

7.332 GUERRE CORRELATE

Quando due guerre dello stesso tipo sono attive, i valori della forza terrestre e navale (ma non le flotte di supporto) vengono raddoppiati fintantoché le due guerre rimangono attive. Se viene pescata una terza guerra correlata, i valori sarebbero triplicati per tutte e tre le carte; se ad esempio fossero in gioco tutte le quattro Macedonian War, ognuna avrebbe i valori quadruplicati sia per le forze terrestri che per quelle navali. In ogni caso, le carte War vengono combattute individualmente e non si sommano fra loro; pertanto, sconfiggendo una guerra correlata ad altre, si ha il risultato addizionale di ridurre il moltiplicatore di quelle rimanenti. Ogni guerra correlata viene considerata comunque una

distinta guerra attiva, ai fini del conteggio delle quattro guerre attive che causano la fine del gioco con la sconfitta di tutti i giocatori. Se sono in gioco più guerre correlate, Roma non può attaccarne una attiva più recente senza impegnare tutte quelle correlate precedenti.

7.3321 Guerre imminenti

Ogni volta che una carta guerra viene pescata dal mazzo ed è presente nel foro una guerra ad essa correlata, la carta pescata viene posta nella sezione Guerre Imminenti del Foro per il turno corrente e non moltiplica il valore delle guerre correlate finché non diviene attiva. Se la guerra correlata già presente nel foro è inattiva, viene immediatamente posta nella sezione Guerre Attive; se invece è già attiva, non accade nulla. All'inizio del turno successivo, prima di ogni altra azione, tutte le guerre imminenti vengono esaminate e una per ogni tipo viene spostata nello spazio guerre attive del Foro. Le guerre sono attivate nell'ordine di correlazione (es. 1st Macedonian prima di 2nd Macedonian), fino al turno in cui non sono tutte attivate. Una guerra imminente può essere attaccata dal Senato come se fosse inattiva; tuttavia non appena il Senato invia delle forze per combattere, la guerra si attiva e devono essere calcolati i normali moltiplicatori. Una Guerra Imminente viene attivata soltanto all'inizio del successivo turno di gioco o se viene attaccata dal Senato; un Leader non può attivare una Guerra Imminente. Per il periodo in cui sono nella sezione di Guerre Imminenti, le guerre sono considerate inattive indipendentemente dalla presenza dell'icona di armamenti.

7.333 RIVOLTE

Una rivolta è del tutto identica ad una guerra, con la sola differenza che non porta alcun bottino in caso di vittoria. Molte rivolte si verificano solo in alcune condizioni, ad esempio se è in gioco una data provincia quando si pesca la carta, altrimenti vengono trattate come guerre o eventi a secondo di quanto indicato. Quando si sconfigge l'ultima guerra di una serie di guerre correlate, tutte le precedenti eventualmente ancora in gioco sono considerate rivolte.

7.334 CONSEGUENZE DELLE GUERRE

Non è necessario combattere immediatamente le guerre, ma per ogni guerra attiva, lo stato deve pagare 20 Talenti durante la Revenue Phase. Inoltre, se al termine di una qualsiasi Combat Phase vi sono quattro o più guerre attive, il gioco ha termine e tutti i giocatori sono sconfitti. Le guerre non attive o imminenti non contano né ai fini del pagamento, né per il limite delle quattro che comportano la fine del gioco, fintantoché non vengono attivate. Al termine di ogni Combat Phase, tutte le guerre attive alle quali non sia stata assegnata almeno una Legione vengono spostate nella zona Unprosecuted War del Foro, dove rimarranno fino a quando Roma non avrà assegnato delle forze per combatterle; ogni Unprosecuted War comporta l'aumento di un punto dell'Unrest Level durante la Population Phase.

7.335 PIRATI

I pirati sono delle guerre particolari che causano la siccità (Drought): fintanto che sono presenti dei pirati, la siccità permane e l'Unrest Level della popolazione aumenta di un punto ad ogni Population Phase. Se entrambe le carte Pirati sono in gioco, l'Unrest Level aumenta di due punti in ogni Population Phase.

7.34 LEADER

Le carte Leader sono carte Foro che rappresentano la comparsa di abili condottieri nemici che possono influenzare le sorti delle guerre rendendone più difficile la prosecuzione da parte di Roma.

7.341 ATTIVAZIONE DEL LEADER

Se una guerra è in gioco, attiva o inattiva, e il Leader corrispondente entra in gioco, il Leader è immediatamente messo sopra la guerra e questa viene considerata attiva (fanno eccezione le guerre imminenti). Se un Leader è presente nella Curia e viene pescata la guerra corrispondente, il Leader e la guerra sono immediatamente considerati attivi, anche se la guerra di per sé sarebbe inattiva.

7.342 FORZA DEL LEADER

Quando un Leader è in gioco con una guerra corrispondente, i valori della forza terrestre e navale (ma non le flotte necessarie al supporto), vengono incrementati della forza del leader, dopo aver calcolato eventuali moltiplicatori dovuti alla presenza di più guerre tra loro correlate.



7.343 DISASTRO/STALLO

I numeri riportati in basso a destra delle carte Leader indicano (come per le guerre) i risultati che determinano automaticamente disastri ("D") o stalli ("S") imputabili direttamente all'abilità del condottiero, che si aggiungono a quelli già in effetto della guerra stessa. L'abilità di alcuni Statisti di annullare il risultato di disastro o stallo delle guerre non si applicano ai punteggi relativi ai Leader associati.

7.344 MORTE DEL LEADER

Se quando la carta Leader viene pescata non c'è nessuna guerra corrispondente in gioco o se le guerre presenti vengono sconfitte, la carta Leader viene spostata nella Curia. Se tutte le guerre associate al Leader sono state sconfitte, il Leader viene rimosso dal gioco. Alla fine di ogni Forum Phase, un tiro di Invecchiamento 1d6 viene fatto su ogni Leader presente nella Curia. Se il risultato è 5 o 6, il Leader muore e viene rimosso dal gioco.

7.35 CARTE INTRIGO

Le carte Intrigo sono carte Fazione che possono avere vari tipi di utilizzo e funzione. Nella descrizione di ogni carta è specificato il suo funzionamento e il momento in cui può essere giocata.

7.36 LEGGI

Le carte Leggi (Law) sono carte Fazione con un testo all'interno di una pergamena e rappresentano dei cambiamenti nelle regole che governano la repubblica e, di conseguenza, il gioco. Una volta entrata in vigore una legge, quanto previsto si applica a tutti i casi che si verificano in seguito durante il gioco, per qualsiasi giocatore. Le leggi in vigore vengono messe in evidenza in un'apposita sezione

del Tabellone di Gioco. Le carte Law possono essere messe in gioco in qualsiasi momento durante la Senate Phase, anche prima delle elezioni dei consoli, e non è necessario avere un senatore a Roma per giocare una carta Legge.



7.37 CARTE EVENTO

Alcune carte Evento sono delle carte Foro che vengono pescate dal mazzo e non estratte a sorte con il tiro del dado. Gli effetti entrano in gioco immediatamente e le carte sono scartate quando l'effetto viene risolto.

7.4 TENTATIVI DI PERSUASIONE

Un senatore che si trovi a Roma, può tentare di persuadere un senatore libero presente nel Foro o uno controllato da un altro giocatore (che si trovi a Roma), per farlo unire alla propria fazione. Non si può tentare di persuadere un senatore che sia Faction Leader.

7.41 RISOLUZIONE

Il senatore che effettua il tentativo di persuasione somma i suoi valori di Oratory e Influence, quindi vi sottrae il valore di Loyalty del senatore che vuole persuadere, ottenendo un valore base che può essere ulteriormente modificato in alcuni casi (vedi sotto). Il giocatore tira 2d6 e riesce nel tentativo se ottiene un risultato inferiore o uguale a tale valore base; in tal caso, il senatore convinto si unisce immediatamente alla sua fazione. Se il risultato totale è maggiore del valore base, e in ogni caso se il tiro di dado prima delle modifiche è 10 o più, il senatore non viene convinto e resta non controllato nel Foro o affiliato alla fazione precedente.

7.411 LOYALTY

Nei tentativi di persuasione, se il senatore scelto è già controllato da un'altra fazione, il suo valore di Loyalty si considera aumentato di 7. Inoltre, il numero di Talenti eventualmente presenti nella tesoreria personale del senatore, allineato o meno, viene aggiunto al suo valore di Loyalty.

Per alcuni Statisti sono indicati eventuali Statisti nemici vicino al punteggio di Loyalty. In questo caso, se lo Statista avversario appartiene alla medesima fazione, il valore base di Loyalty si considera 0, aumentato comunque di 7 se lo Statista è allineato. Non tutti gli Statisti hanno dei nemici e non sempre l'opposizione tra due Statisti è reciproca.

L'eccezione è rappresentata dai fratelli Gracchi (25A/B), i quali sono desiderosi di appartenere alla stessa fazione. Se uno dei fratelli Gracchi non è nella stessa fazione dell'altro, il suo valore base di Loyalty è considerato 0. Questa eccezione si applica soltanto se entrambi i fratelli Gracchi sono in gioco.

7.412 OFFERTE

Un senatore che effettua un tentativo di persuasione può spendere denaro dalla propria tesoreria personale per migliorare le sue possibilità, aumentando il valore base di 1 punto per Talento speso. Il denaro così utilizzato viene incassato direttamente dalla tesoreria personale del senatore

oggetto del tentativo al termine della risoluzione, indipendentemente dal risultato.

7.413 INTERFERENZA

Tutti i giocatori possono interferire in un tentativo di persuasione, spendendo denaro dalle tesorerie delle rispettive fazioni, in modo da ridurre il valore base di 1 punto per Talento speso. Anche in questo caso, il denaro viene aggiunto alla tesoreria personale del senatore oggetto del tentativo al termine della risoluzione, indipendentemente dal risultato. Se è in corso un Tentativo di Persuasione senza Opposizione (reso possibile da alcune carte Intrigo), nessun giocatore può esercitare interferenze e il senatore oggetto del tentativo può resistere solo con la sua Loyalty ed il denaro della sua tesoreria personale.

7.414 MECCANISMO DELLE OFFERTE

Il senatore che effettua il tentativo di persuasione annuncia il suo obiettivo ed il valore base che può già essere modificato dal denaro irrevocabilmente speso dalla propria tesoreria personale. In senso orario, quindi, ciascuno degli altri giocatori può spendere Talenti per interferire nel tentativo di persuasione, pagando immediatamente; il giocatore iniziale, quindi, potrà ulteriormente spendere denaro per migliorare le sue possibilità, ripetendo più volte il giro fino a quando nessuno spende altro denaro o il giocatore accetta il valore base determinato. Il denaro speso in questo modo deve essere posto temporaneamente al bordo del tavolo e trasferito alla tesoreria privata del senatore oggetto del tentativo solo dopo la risoluzione.

7.5 KNIGHTS

Un giocatore può tentare di attrarre un Knight per ogni Iniziativa con uno dei suoi senatori che si trovino a Roma, spendendo un numero illimitato di Talenti dalla tesoreria personale del senatore. Se la somma di 1d6 più il numero di Talenti spesi è almeno "6", il tentativo ha successo, nel qual caso il giocatore pone sulla scheda del senatore un indicatore Knight che riporti il numero totale di Knight posseduti da quel senatore; non c'è limite al numero di Knight che un senatore può controllare. Per ogni Knight controllato, un senatore guadagna un voto addizionale al Senato e incassa 1 Talento in più nella Revenue Phase (a meno che non sia ribelle).



7.51 FARE PRESSIONE SU UN KNIGHT

Anziché tentare di attrarre un nuovo Knight, un senatore può esercitare pressioni su quelli che controlla per ottenere contribuzioni, rinunciando volontariamente al loro supporto. Il giocatore dichiara quanti Knight del senatore verranno messi sotto pressione, li restituisce alla banca e lancia 1d6 per ciascuno di essi determinando quanti Talenti incassa nella sua tesoreria personale.

7.6 SPONSORIZZARE I GIOCHI

Finanziare i giochi consente ad un Senatore di guadagnare popolarità riducendo al contempo l'insoddisfazione della popolazione. Il giocatore deve pagare dalla tesoreria personale di un senatore il denaro previsto a seconda del tipo di giochi prescelto, come indicato nella Game Table, che indica anche l'aumento di Popularity. Non è necessario che il senatore sia presente a Roma per sponsorizzare i giochi.

7.7 INDICARE UN NUOVO FACTION LEADER

Un giocatore può cambiare il Leader della sua Fazione ponendo il segnalino Faction Leader su uno qualsiasi dei suoi senatori. Il nuovo Faction Leader non deve essere necessariamente a Roma.

7.8 METTERE ORDINE A ROMA

Dopo che sono state risolte le sei Iniziative, alcuni passaggi devono essere compiuti per poter preparare Roma alla successiva fase del Senato. In particolare:

- Tutti i Senatori (presenti o meno a Roma) che ricoprono un Ufficio Maggiore devono porre un segnalino Major che indica che possono essere oggetto di un Processo Maggiore durante questo turno.

8 POPULATION PHASE

8.1 UNREST LEVEL

L'Unrest Level rappresenta il grado di insoddisfazione della popolazione verso il governo. Il livello iniziale è 0. Non ci sono limiti a quanto può arrivare questo livello, ma non potrà mai essere meno di 0. All'inizio della Population Phase alcune condizioni eventualmente presenti possono modificare questo livello.

8.11 GUERRE NON COMBATTUTE

Ogni guerra presente nella sezione Unprosecuted Wars del Tabellone aumenta l'Unrest Level di 1 punto.



8.12 SICCIÀ

L'Unrest Level aumenta di 1 per ogni singolo effetto Drought presente in gioco. Gli effetti di Drought derivanti da singole guerre o da eventi sono cumulativi e ognuno aggiunge 1 punto di Unrest Level. Si usi il segnalino apposito per evidenziarne il numero in gioco.



- Il HRAO effettua il tiro per stabilire quali concessioni sono distrutte se è presente in gioco la 2nd Punic War o la Gladiator Slave Revolt (più eventuali Leader).
- Il HRAO effettua 1d6 per ogni Concessione o Senatore presente nella Curia, compresi le concessioni distrutte e i senatori morti nell'attuale turno di gioco. Se il risultato è "5" o "6" la carta corrispondente torna nel Foro per essere di nuovo disponibile. Deve effettuare anche 1d6 per ogni Leader presente nella Curia e scartare la carta se ottiene "5" o "6".

8.2 DISCORSO SULLO STATO DELLA REPUBBLICA

Il HRAO pronuncia un discorso sullo stato della repubblica, il cui effetto è determinato da 3d6 a cui aggiungere la popolarità del HRAO e sottrarre l'attuale valore dell'Unrest Level, confrontando il risultato finale sulla Population Table. I numeri riportati sulla Population Table indicano di quanti punti deve immediatamente aumentare o diminuire l'attuale Unrest Level. Un risultato "NR" (No Recruitment) impedisce la costituzione di nuove legioni nel turno di gioco in corso e può essere conveniente ricordarlo ponendo il segnalino corrispondente vicino al box delle Legioni, dove rimarrà fino alla prossima Forum Phase. "MS" (Manpower Shortage) ha lo stesso effetto dell'evento omonimo ed è cumulativo con quelli eventualmente già presenti nel Foro. "Mob" indica un assalto al senato da parte della folla inferocita: occorre pescare 6 Mortality Chit per determinare i senatori che vengono eventualmente uccisi, fra quelli presenti a Roma. "People Revolt" infine, causa la caduta del governo senatoriale e la fine del gioco con sconfitta di tutti i giocatori, se non ci si trova in guerra civile; se un giocatore dovesse essere in rivolta in questo momento del gioco, sarà lui il vincitore (se ci sono meno di 4 guerre attive).

9 SENATE PHASE

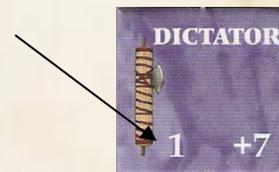
9.1 COME LAVORA IL SENATO

La fase del Senato è il cuore del gioco di Republic of Rome. I giocatori possono effettuare varie proposte che dovranno essere votate dal Senato per stabilire se sono approvate o meno. Il Senato si riunisce nel momento in cui finisce il discorso al popolo da parte del HRAO.

9.11 HIGHEST RANKING AVAILABLE OFFICIAL (HRAO)

Il HRAO è l'ufficiale più alto di grado tra quelli presenti attualmente a Roma. L'ordine di precedenza è indicato in basso a sinistra nel segnalino relativo agli Uffici Maggiori:

1. Dictator
2. Rome Consul
3. Field Consul
4. Censor
5. Master of Horse
6. Pontifex Maximus



Se nessuno di questi ufficiali è presente a Roma, il senatore con il più alto punteggio di Influence è considerato il HRAO. In caso di parità quello con il più alto punteggio di Oratory. In caso di ulteriore parità quello con l'ID numerico più basso. Tutti i senatori presenti a Roma (esclusi cioè i Governatori, i Proconsoli, i Prigionieri e i ribelli), devono partecipare alla riunione del Senato.

9.12 MAGISTRATO OFFICIANTE

Il HRAO è tipicamente il Magistrato Officiante. Il HRAO non è il Magistrato Officiante durante i Processi e se rinuncia a questo incarico a seguito della bocciatura unanime di una sua proposta. Il Magistrato Officiante ha il completo controllo di tutte le procedure del Senato e della conduzione degli

affari. Può richiamare al voto quando vuole e stabilire l'ordine di voto delle Fazioni. Soltanto lui può mettere ai voti una proposta senza l'utilizzo di una carta Tribuno e può mettere fine a qualsiasi discussione su una proposta chiamando ad un'immediata votazione. Qualsiasi giocatore che ignori la chiamata al voto immediato è considerato astenuto e perde il diritto a votare per quella proposta. Dopo aver sbrigato gli affari obbligatori può chiudere il Senato in qualsiasi momento. Se il Magistrato Officiante muore a causa di un assassinio o di un Processo Maggiore, il HRAO successivo diventa il Magistrato Officiante.

9.13 PROPOSTE

Una proposta è una qualsiasi azione o elezione cui il Senato è chiamato a votare, fatta dal Magistrato Officiante, da un Tribuno o in qualsiasi altro modo previsto per una specifica situazione. La nomina per una carica è a tutti gli effetti una proposta.

9.131 ALTERAZIONE DELLE PROPOSTE

Nessuna proposta che sia stata bocciata può essere oggetto di una nuova votazione nella Senate Phase dello stesso turno, senza che siano sopraggiunti significativi cambiamenti. Per esempio una stessa coppia di consoli non può essere rimessa in votazione, ma una coppia che abbia un console già nominato e uno differente può essere nominata. L'assegnazione di una Concessione o la nomina di un Console a Vita rappresentano delle eccezioni in quanto possono essere oggetto di votazione una sola volta per turno, per cui per esempio non è possibile proporre l'assegnazione di una Concessione ad un soggetto se è già stata effettuata una votazione contraria verso un altro.

9.14 VOTAZIONI

Dopo aver annunciato una proposta, il Magistrato Officiante sceglie quale Fazione deve votare per prima. La Fazione chiamata può votare favorevole o contrario, astenersi, o utilizzare un Tribuno per porre il veto. Dopo che ha espresso il suo voto, il Magistrato Officiante sceglie un'altra Fazione per il voto, fino a che tutte le Fazioni avranno espresso il loro voto o fino a che la proposta non sia stata oggetto di veto. La procedura di voto è la medesima per qualsiasi proposta che venga messa al voto del Senato, ad eccezione dei Land Bill, per i quali non è prevista la possibilità di astenersi: qualsiasi giocatore che si rifiuta di votare o che intende astenersi viene considerato automaticamente come voto contrario all'istituzione del Land Bill oppure favorevole alla loro abrogazione.

9.141 VOTI

Ogni Senatore presente a Roma ha un numero di voti pari al proprio punteggio di Oratory più il numero di Knight da esso posseduti. Tuttavia può incrementare temporaneamente i propri voti per una particolare proposta comprandoli, al costo di 1 Talento per voto dalla tesoreria personale, da spendere al momento in cui si è chiamati a votare. I Talenti sono considerati spesi qualsiasi sia l'esito della votazione (compreso un eventuale successivo veto) e valgono unicamente per la singola votazione per cui sono spesi.

9.142 BLOCCO DEI VOTI

I Senatori di una stessa Fazione non devono necessariamente votare tutti allo stesso modo, anche se di solito questo accade. Quando un senatore o l'intera fazione dichiara il proprio voto, questo non può essere cambiato e non può essere più giocata una carta Tribuno per porre il veto.

9.143 APPROVAZIONE

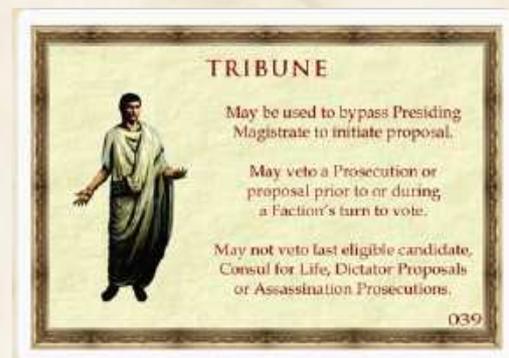
La semplice maggioranza dei voti espressi è richiesta per l'approvazione di una qualsiasi proposta, ad eccezione della revoca del Pontifex Maximus che richiede una maggioranza dei 2/3 dei voti espressi.

9.144 PERDITA DI INFLUENCE

Ogni qual volta una proposta del Magistrato Officiante viene bocciata con il voto unanime di tutti i Senatori delle Fazioni controllate dagli altri giocatori, questi può scegliere se perdere 1 punto di Influence o rinunciare al suo incarico di Magistrato Officiante e passare la mano al successivo HRAO. Se il punteggio di Influence del Magistrato Officiante è già pari a 0, questi sarà obbligato a cedere l'incarico al successivo HRAO. Il Senatore rimosso dall'incarico di Magistrato Officiante non può nuovamente ricoprirlo nello stesso turno di gioco. Questo non influenza l'ordine del HRAO o gli altri incarichi posseduti, ma soltanto l'incarico di Magistrato Officiante. Questo evento può accadere più volte in una stessa fase di Senato. Questa penalizzazione non viene applicata in caso di una votazione oggetto di veto da parte di un Tribuno.

9.15 TRIBUNI

Le carte Tribuno possono essere usate durante la Fase del Senato per porre il veto su una proposta in votazione o per iniziare una proposta senza essere il Magistrato Officiante, incluse le proposte di nomina per l'elezione alle varie cariche. Dopo l'utilizzo, la carta Tribuno viene scartata. In caso di utilizzo contemporaneo di una carta Tribuno da parte di due giocatori, se questo utilizzo riguarda un veto, vale soltanto l'utilizzo da parte di chi era in quel momento chiamato al voto, se invece riguarda la messa in votazione di una proposta, si tira 2d6 per la risoluzione dei normali pareggi. Chi perde deve aspettare l'esito dell'altra votazione per poter giocare la carta Tribuno.



9.151 PROPOSTE UTILIZZANDO UN TRIBUNO

Un Senatore che non sia Magistrato Officiante può proporre alla votazione una proposta che non sia una Legge (carte Law) solamente utilizzando una carta Tribuno. La proposta deve essere fatta nel momento corretto della Fase del Senato (es. non si può mettere ai voti la proposta di reclutare delle Legioni se bisogna ancora eleggere il Censor). Può essere fatta in qualsiasi momento in cui non ci sia già un'altra proposta in votazione. Alternativamente può essere utilizzato un Tribuno durante una proposta per acquisire il diritto a mettere ai voti un'altra proposta subito dopo il voto della precedente. Una proposta è considerata in essere nel momento in cui la prima Fazione viene chiamata al voto. Altre regole che riguardano i Tribuni sono le seguenti:

- Un Tribuno non può essere utilizzato per contrastare un altro Tribuno (cioè per impedire di votare una sua proposta o per annullare il suo veto).

- Un Processo non è considerato come una proposta per cui non può essere utilizzato un Tribuno per istituire un processo, sebbene un Tribuno può essere utilizzato per mettere il veto.
- Un Tribuno può essere giocato immediatamente dopo la chiusura del Senato per porre alla votazione una proposta prima che il Senato stesso chiuda.
- Un Tribuno non può essere usato per proporre di aggiornare il Senato, sebbene si possa proporre di inviare il Magistrato Officiante in guerra, se possibile, il che implicherebbe l'aggiornamento del Senato.
- Un Tribuno può essere utilizzato per sospendere una proposta che preveda l'invio del Magistrato Officiante in guerra, con lo scopo di poter effettuare una proposta prima che il Senato si aggiorni.
- Alcuni Statisti hanno l'abilità di giocare un Tribuno senza utilizzare l'apposita carta. Quest'abilità funziona esattamente come l'utilizzo di una normale carta Tribuno.

9.152 PORRE IL VETO UTILIZZANDO UN TRIBUNO

Un Tribuno può essere usato durante il proprio turno di voto per porre il veto per una qualsiasi votazione, fatta eccezione per la nomina di un Console a Vita, per un Processo Speciale per Assassinio, per una qualsiasi proposta fatta da un Dictator, per la votazione su una carta Legge e per la nomina di un candidato per una carica per la quale sia l'ultimo rimasto disponibile. Il Senatore che gioca il Tribuno annuncia "Veto" e la votazione è cancellata, indipendentemente dai voti eventualmente già espressi. Una proposta oggetto di veto si considera come respinta e pertanto non può essere ripresentata, secondo le normali regole. Un senatore per cui è stato posto il veto durante un processo, non può essere processato durante lo stesso turno per la stessa motivazione.

9.16 TEMPISTICHE

Una proposta viene attuata nel momento in cui l'ultima Fazione ha votato e il risultato della votazione è favorevole. Nessuna carta giocata e nessuna azione compiuta dopo il voto dell'ultima Fazione può impedire l'attuazione di una proposta accettata dal Senato.

9.17 PROIBIZIONI E RIFIUTI

Il Senato non può mettere ai voti una proposta o una nomina che non sia definita dalle regole.

Un Senatore eletto per un determinato incarico non può rifiutarlo.

Un Senatore non può impedire che il suo nome venga proposto e messo ai voti per un incarico, tuttavia può votare contrario o porre il veto.

9.18 INFLUENZA PER GLI UFFICI

I punti di influenza guadagnati a seguito dell'elezione ad un determinato ufficio non vengono persi al termine dell'incarico (ECCEZIONE: il Pontifex Maximus), ma possono essere persi per altre ragioni o in caso di morte.

9.2 CONSOLI

Il primo compito del Magistrato Officiante è l'elezione dei nuovi consoli fra i senatori attualmente affiliati alle fazioni dei giocatori. I candidati devono essere nominati per le votazioni a coppie. Ogni coppia di candidati che viene bocciata non può essere nuovamente nominata nello stesso turno, ma un singolo senatore già bocciato può essere nominato in coppia con un altro. I candidati sono eletti o bocciati come coppia, non come singoli. Non è possibile eleggerne uno e bocciare l'altro nella stessa votazione. I Consoli in carica e il Dictator (se presente) non possono essere eletti

Consoli nel turno in corso, a meno che non sia in vigore la Legge Tradition Erodes. Nessun senatore può rivestire contemporaneamente più incarichi, ma l'attuale Censor e il Master of Horse, avendo comunque l'obbligo di rimettere il proprio mandato in questo turno, possono essere eletti consoli in questa fase.



9.21 NOMINA AUTOMATICA

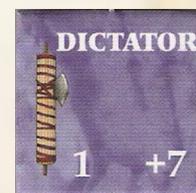
Le chiamate alla votazione continuano finché non sono eletti due consoli o finché non resta una sola possibile coppia di candidati, nel qual caso questi sono automaticamente eletti consoli, senza possibilità di voto contrario o di veto.

9.22 ROME CONSUL E FIELD CONSUL

I due consoli si accordano fra loro per decidere chi dei due sarà il Rome Consul e chi il Field Consul; in caso di disaccordo, chi ottiene il risultato maggiore con un 2d6 avrà diritto a scegliere la carica che preferisce. Una volta assegnate delle due cariche, i corrispondenti segnalini saranno posti sulle carte dei due senatori, che aumentano immediatamente la propria Influence di 5 punti. Il Rome Consul appena eletto diventa immediatamente il nuovo Magistrato Officiante e conduce il resto dei lavori del Senato per il turno in corso; i consoli uscenti dall'anno precedente e gli eventuali Dictator e Master of Horse devono rassegnare il loro incarico cedendo i corrispondenti segnalini. I consoli uscenti e il Dictator pongono a questo punto un segnalino "Prior Consul" nell'apposito spazio della carta senatore corrispondente, a indicare l'esperienza consolare acquisita.

9.3 DICTATOR

Se, e solo se, Roma è minacciata da almeno tre Guerre Attive o da una con una forza combinata (terrestre più navale) di almeno 20, può essere nominato o eletto un Dictator immediatamente dopo le elezioni dei Consoli. Ai fini del calcolo della forza combinata di una guerra, una vittoria navale riduce a 0 il valore della forza navale. Per essere eletto Dictator un senatore deve appartenere ad una Fazione e non deve ricoprire alcun incarico, ad eccezione del Censor del turno precedente.



9.31 NOMINA AUTOMATICA

I due Consoli, se agiscono insieme e in accordo e se ci sono le condizioni, possono nominare Dictator un qualsiasi senatore che ne abbia i requisiti. Se è presente un solo Console in quanto l'altro è stato assassinato, questi può agire da solo e nominare un Dictator. La nomina del Dictator non può essere oggetto di veto.

9.32 ELEZIONE DEL DICTATOR

Se i Consoli non si accordano per nominare un Dictator, il Senato può comunque eleggerne uno, se la nomina viene posta in votazione dal Magistrato Officiante o da un Tribuno, sempre nel rispetto delle condizioni relative alle guerre attive. L'elezione di un Dictator può essere oggetto di veto.

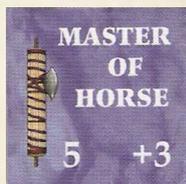
Il Magistrato Officiante o qualsiasi altro giocatore che utilizzi un Tribuno, può a provare ad eleggere un Dictator dopo vari fallimenti (nominando ovviamente un altro senatore che non sia stato già bocciato), fino all'elezione del Censor. Una volta eletto il Censor non è più possibile nominare o eleggere un Dictator per il turno in corso.

9.33 TERMINE

Il nuovo Dictator diventa il Magistrato Officiante, riceve l'apposito segnalino e aumenta la sua Influence di 7 punti. Inoltre deve nominare Master of Horse, a suo insindacabile giudizio, un qualsiasi altro Senatore che non abbia già un altro incarico (ad eccezione del Censor in scadenza). Il Master of Horse riceve l'apposito segnalino e aumenta la sua Influence di 3 punti. Le proposte di un Dictator non possono essere oggetto di veto, ma vengono comunque accettate o respinte con le normali votazioni. L'incarico del Dictator e del Master of Horse dura fino all'inizio della successiva fase del Senato quando vengono eletti i nuovi Consoli. A questo punto il Dictator (solo lui, non il Master of Horse) ottiene il segnalino di "Prior Consul". Un Dictator uscente non può essere eletto Console, ma può ricoprire nuovamente l'incarico di Dictator, se le condizioni delle guerre attive lo consentono.

9.34 MASTER OF HORSE

Quando un Dictator ha il comando di unità militari (legioni e flotte), viene accompagnato dal Master of Horse. Il valore di Military del Dictator è aumentato del valore di Military del Master of Horse. Il Master of Horse deve accompagnare il Dictator nelle campagne militari e non può agire indipendentemente, a meno che il Dictator non muoia in combattimento oppure il Master of Horse non rimanga fedele al Senato in caso di ribellione del Dictator. Come vincitore di una guerra, il Dictator guadagna come di norma gli aumenti previsti di Influence e Popularity, mentre il Master of Horse non guadagna nulla. Se il Dictator viene ucciso in guerra in seguito a una sconfitta, il Master of Horse viene ucciso anche lui, ma può comunque essere ucciso indipendentemente dalla sorte del Dictator se viene estratto il suo Mortality Chit in battaglia. Il valore di Military del Master of Horse si aggiunge a quello del Dictator anche nel caso di combattimenti navali, ma non può essere usato per annullare un risultato di Disastro o Stallo automatico.



9.4 CENSOR

Immediatamente dopo l'elezione dei nuovi consoli, e successivamente alla nomina o elezione del Dictator e dell'eventuale Potifex Maximus, il Magistrato Officiante conduce l'elezione del Censor. Sono eleggibili a Censor i senatori che sono già stati consoli in passato (quelli che hanno il segnalino verde "Prior Consul" sulla carta senatore), purché non ricoprano un altro Ufficio Maggiore. Il Censor può succedere a sé stesso da un turno al seguente. Se vi è un solo candidato possibile con esperienza consolare, come normalmente accade al primo turno di gioco, quel senatore viene automaticamente eletto Censor. Se al momento dell'elezione a Roma non vi sono senatori con esperienza consolare senza altri incarichi, l'elezione del Censor viene temporaneamente estesa a tutti i senatori presenti.

Quando viene eletto il Censor, si pone il corrispondente segnalino sulla carta senatore, il quale guadagna immediatamente 5 punti di Influence. Subito dopo, il Magistrato Officiante cede temporaneamente il controllo dell'assemblea al nuovo Censor perché questi possa condurre gli eventuali Processi.



9.41 ISTITUZIONE DEI PROCESSI

Il Censor attualmente in carica può annunciare i processi o dichiarare che non ve ne saranno, restituendo in tal caso il controllo delle attività del Senato al Magistrato Officiante. Il Censor può condurre fino a due Processi Minori o un Processo Maggiore per turno, in aggiunta agli eventuali Processi Speciali per assassinio. Durante i processi, il Censor è a tutti gli effetti il Magistrato Officiante e conduce le votazioni nell'ordine che preferisce. Se istituisce un processo e l'accusato viene assolto con l'unanimità dei voti delle altre Fazioni, deve scegliere se perdere un punto di Influence o terminare i Processi e restituire il controllo al precedente Magistrato Officiante. Un Censor non può processare se stesso. Soltanto i Senatori presenti a Roma possono essere processati. Se il Censor muore a causa di un assassinio, tutti i processi in corso vengono fermati e l'assemblea torna nelle mani del Magistrato Officiante precedente.

9.411 PUBBLICA ACCUSA

Il Censor deve indicare un Senatore consenziente con il ruolo di Procuratore (Pubblica Accusa) per il Processo che sta istituendo. Il Procuratore deve essere un Senatore presente a Roma, diverso dal Censor e dall'accusato stesso. Se nessun Senatore acconsente a fare da accusa, il processo non può aver luogo.

9.412 SENATORI PERSEGUIBILI CON I PROCESSI

Un Senatore con il segnalino "Corrupt", "Major" o una Concessione con la barra "Corrupt" esposta, è perseguibile con un Processo Minore.

Un Senatore con il segnalino "Major" è perseguibile con un Processo Maggiore.

9.42 SVOLGIMENTO DEI PROCESSI

Il Censor chiama il Senato al voto. Il voto durante un Processo si intende espresso per la condanna. Votare a favore in un Processo vuol dire votare per la condanna, votare contrario significa votare per l'assoluzione e contro la condanna. Se più della metà dei voti totali espressi è a favore della condanna, l'accusato viene condannato, altrimenti viene assolto. Per il conteggio dei voti i Senatori dispongono dei loro voti normali, ad eccezione dell'accusato che aggiunge il suo punteggio di Influence ai suoi voti personali. Inoltre il computo dei voti va modificato in base all'eventuale confronto tra il Procuratore e l'Avvocato e in base ad un eventuale appello al popolo.

9.421 AVVOCATI (regola opzionale A5)

Un Senatore che sia chiamato in giudizio per un Processo può nominare un qualsiasi altro Senatore consenziente di qualsiasi Fazione come suo Avvocato (Difesa) affinché lo rappresenti nel processo. Per poter essere Avvocato un Senatore deve essere presente in Roma e non deve ricoprire il ruolo di Censor o di Procuratore. Il Censore deve

concedere all'accusato un tempo ragionevole per consentirgli di trovare un Avvocato. Se nessun Senatore vuole essere l'Avvocato, l'accusato sarà considerato anche l'Avvocato di se stesso.

Per valutare l'esito del confronto tra la pubblica accusa e la difesa, l'accusato deve tirare 2d6 aggiungendo il punteggio di Oratory del suo Avvocato e sottraendo quello del Procuratore, confrontando poi il risultato con la Tabella del Processo sul Tabellone di Gioco. Il risultato presente sulla tabella rappresenta il numero di voti che l'Avvocato (se il numero è positivo) o il Procuratore (se il numero è negativo) guadagnano per questo Processo.

9.4211 Avvocati e verdetto del processo

In caso di condanna, l'Avvocato perde 3 punti di Influence, a meno che non sia l'accusato stesso, nel qual caso si applicano soltanto le normali penalità subite da un accusato condannato.

In caso di assoluzione, l'Avvocato, che non sia l'Accusato stesso, guadagna 3 punti di Influence. Il Procuratore invece perde 3 punti di Influence, indipendentemente da chi sia l'Avvocato. Queste conseguenze non si applicano se al processo viene posto il veto.

9.422 APPELLO AL POPOLO

Un senatore sottoposto ad un processo può appellarsi al popolo, durante il turno di voto della sua fazione e prima di votare, allo scopo di ottenere voti aggiuntivi per la sua difesa. Il ricorso al giudizio popolare avviene tirando 2d6 cui va sommato il valore di Popularity del senatore, controllando quindi il risultato nella Tabella dell'Appello al Popolo riportata sul Tabellone di Gioco. Il risultato presente sulla tabella rappresenta il numero di voti che l'Accusato (se il numero è positivo) o il Censor (se il numero è negativo) guadagnano per questo Processo. Un risultato "Accused Killed" indica che la popolazione è talmente disgustata dalla stucchevole retorica dell'imputato che questo viene linciato in piazza: il senatore (o lo statista) muore e si applicano le normali conseguenze del caso; il Processo si considera comunque concluso con un verdetto di colpevolezza. Occorre inoltre pescare un Mortality Chit per ogni punto sotto il 3 ottenuto dal 2d6 per l'Appello al popolo (comprese le modifiche), per determinare se l'Avvocato (il solo vulnerabile in questa estrazione) viene ucciso dalla folla. Un risultato "Accused Freed" mette termine al processo con un'assoluzione completa; occorre inoltre pescare un Mortality Chit per ogni punto oltre 11 ottenuto dal 2d6 per l'Appello al popolo (comprese le modifiche), per determinare se il Censor o la Pubblica Accusa (i soli due vulnerabili in questa estrazione) vengono uccisi dalla folla.

9.423 TRIBUNI DURANTE I PROCESSI

Chiunque può giocare una carta Tribuno per porre il veto durante un Processo. Un Processo cui è stato posto il veto conta come un normale Processo ai fini del conteggio del numero di Processi che un Censor può condurre in un turno. Un Processo non è considerato come una normale proposta e quindi non può essere istituito utilizzando un Tribuno. Un Senatore che si appella al popolo e non viene ucciso (dal popolo), può giocare una carta Tribuno per mettere il veto al processo anche dopo aver visto il risultato dell'Appello al Popolo.

9.43 VERDETTO DI ASSOLUZIONE

Se il verdetto è di assoluzione, l'Accusato non subisce alcun danno e non può essere nuovamente chiamato in giudizio per la stessa motivazione nello stesso turno.

9.44 VERDETTO DI CONDANNA

Se l'accusato è condannato o ucciso a seguito di un Processo, il Procuratore ottiene l'eventuale segnalino "Prior Consul" e metà dei punti di Influence (arrotondando per eccesso) persi dall'accusato, anche se questi muore.

9.441 CONDANNA PER UN PROCESSO MINORE

Se condannato per un Processo Minore, l'accusato perde 5 punti di Popularity (fino a un minimo di -9) e 5 punti di Influence (fino a un minimo di 0). Inoltre perde l'eventuale segnalino "Prior Consul" e le Concessioni eventualmente in suo possesso, che vengono poste nel Foro.

9.442 CONDANNA PER UN PROCESSO MAGGIORE

Se condannato per un Processo Maggiore, l'accusato viene giustiziato, e si applicano le normali conseguenze della morte di un Senatore.

9.45 TERMINE DEI PROCESSI

Una volta terminati i Processi, il Censor restituisce il controllo del Senato al normale Magistrato Officiante. Tutti i segnalini "Corrupt" e "Major" e le barre "Corrupt" delle Concessioni vengono rimossi dai Senatori, ad eccezione dei Senatori non presenti a Roma, i quali potranno essere processati nel turno in cui rientreranno a Roma.

9.5 GOVERNATORATI

Quando nel corso del gioco viene creata una provincia, la carta corrispondente viene posta nel Foro, dal lato con il bordo giallo. Tutte le province presenti nel Foro rappresentano governatorati vacanti che devono essere assegnati nel corso della Senate Phase seguente, dopo i processi e prima di procedere con gli altri affari di stato. Anche in questo caso, le elezioni proseguono fra nomine e votazioni fino a che non si elegga un governatore o resta un solo candidato possibile che viene eletto automaticamente. All'elezione di un governatore, la carta provincia corrispondente viene messa accanto alla carta senatore ed il senatore lascia immediatamente Roma senza partecipare alle seguenti votazioni del senato. Come nel caso delle elezioni dei consoli, anche i governatori possono essere proposti alle votazioni in gruppo (nel qual caso possono essere eletti e lasciare Roma simultaneamente), senza aggiungere alla proposta altre materie come di consueto. Un governatore non può rivestire altri uffici, a meno che non sia in vigore la Vatinian Law.

9.51 MANDATO

Il governatore di una provincia ha un mandato che dura tre turni, e viene indicato dal numero al centro in basso sulla carta della provincia; al termine di ogni Revenue Phase il segnalino viene ridotto di uno. Quando il numero passa da "1" a "0", il senatore ha finito il suo mandato e torna a Roma, ponendo la carta provincia nel Foro per una nuova assegnazione. Nel turno in cui un governatore torna a Roma, non può essere eletto nuovamente per la stessa né altra provincia, a meno che non avvenga con il suo consenso.

9.52 RICHIAMO

Durante il periodo del mandato, un governatore è assente da Roma e non partecipa né vota alle sedute del Senato. Un governatore può tuttavia essere richiamato in tempo per il voto successivo del Senato eleggendo un sostituto, purché questo non avvenga nello stesso turno in cui gli era stato conferito l'incarico. Il nuovo Governatore ricomincia a contare il termine del suo mandato da "3".

9.53 GOVERNATORI NON ALLINEATI

Un senatore non affiliato ad una fazione dei giocatori, la cui carta è presente nel Foro, può essere eletto governatore di una provincia; in tal caso la carta viene rimossa dal Foro ed il senatore è immune ai tentativi di persuasione per la durata del suo mandato, al termine del quale tornerà comunque nel Foro. I governatori non appartenenti alle fazioni dei giocatori incassano regolarmente le tasse per lo stato ma non sfruttano le province per guadagni personali.

9.54 GOVERNATORATI VACANTI

Tutte le Province devono avere un Governatore alla fine della fase del Senato, a meno che non ci sia nessun candidato disponibile. Se un Governatore muore durante la fase del Senato dopo che tutte le Province vacanti sono state assegnate, un altro Governatore deve essere eletto il prima possibile. Una Provincia senza un Governatore non genera nessun incasso o perdita e non può svilupparsi. Pertanto una nuova provincia non genera tasse durante il primo turno in cui è in gioco in quanto non sarà presente nessun Governatore durante la Revenue Phase.

9.6 ALTRI AFFARI

Il Magistrato Officiante può adesso condurre altri affari proponendo qualsiasi mozione desiderata. Ogni singola proposta può riguardare una sola materia alla volta. Per esempio non è possibile mettere ai voti contemporaneamente l'istituzione di un Land Bill e l'assegnazione di una Concessione con la stessa votazione. Le proposte dello stesso tipo possono essere raggruppate insieme, ad eccezione delle proposte riguardanti l'istituzione di Land Bill. Il Magistrato Officiante può decidere di chiudere i lavori del Senato quando vuole, a meno che non ci siano ancora questioni in sospeso da risolvere. Quando dichiara che "il Senato si aggiorna" non è più possibile effettuare alcun tentativo di assassinio. Non si può porre il veto alla decisione di aggiornare il Senato, sebbene si possa usare un Tribuno per tenere aperto il Senato il tempo necessario per mettere ai voti una singola proposta.

9.61 ASSEGNAZIONE DELLE CONCESSIONI

In questa fase è possibile proporre l'assegnazione di una o più concessioni in gruppo, fra quelle nel Foro, ad uno o più senatori specifici fra i presenti. Assegnazioni di gruppo possono essere proposte in modo da dare concessioni a diversi senatori contemporaneamente, allo scopo di aumentare le probabilità di approvazione. Se una proposta viene bocciata, le carte delle concessioni facenti parte della proposta (indipendentemente dal fatto che fosse singola o di gruppo) vengono girate sul dorso per indicare che non potranno essere riproposte per l'assegnazione nello stesso turno. Non c'è limite al numero di concessioni che un senatore può controllare. La concessione "Land Commission" può essere assegnata solo se è in vigore almeno un Land Bill e deve comunque essere restituita al Foro se alla fine di una Senate Phase non vi sono Land Bill in vigore.

9.62 LEGGI AGRARIE (LAND BILL)

Il Senato ha la possibilità di ridurre l'insoddisfazione della popolazione, abbassandone l'Unrest Level, approvando delle leggi agrarie dette Land Bill, che possono essere di tre tipi diversi. I Land Bill di Tipo I sono misure provvisorie che durano un solo anno e richiedono un singolo pagamento di 20 Talenti (durante la Revenue Phase), mentre i Land Bill di Tipo II e di Tipo III sono provvedimenti permanenti che richiedono il pagamento annuale di 5 o 10 Talenti rispettivamente (sempre nella Revenue Phase), pur producendo i benefici sull'Unrest Level solo nell'anno di appro-

vazione della legge. In ogni turno di gioco il Senato può proporre al massimo un Land Bill per ogni tipo. Il numero massimo di Land Bill di ogni tipo che possono essere contemporaneamente in vigore è limitato dalla disponibilità dei relativi segnalini.

Per proporre un Land Bill occorre nominare due senatori consenzienti che svolgono il ruolo di sponsor e co-sponsor. Se un Land Bill viene approvato, l'Unrest Level viene subito abbassato e la Popularity dei due sponsor aumenta secondo quanto indicato sul tabellone di gioco nella Tabella Land Bill. Si ponga quindi un segnalino Land Bill del tipo appropriato nell'apposito spazio vicino alla tesoreria di stato, per ricordare il denaro che lo Stato dovrà pagare nella Revenue Phase. Indipendentemente dal risultato, un senatore che voti contro l'approvazione di un Land Bill subisce una diminuzione di popolarità indicata sempre nella Tabella Land Bill. Tuttavia, se la proposta subisce un veto grazie ad una carta Tribune, il senatore che ha posto il veto non incorre in nessuna penalità.



9.621 ABROGAZIONE

Il Senato può proporre l'abrogazione di un Land Bill di Tipo II o III (ma non di Tipo I), se un senatore si propone volontariamente come sponsor per la mozione. Tale sponsor deve necessariamente avere un valore di Popularity maggiore o uguale al numero di punti che perderà votando per l'abrogazione. Lo sponsor subisce la riduzione di Popularity e deve obbligatoriamente votare a favore dell'abrogazione del Land Bill in oggetto. Se l'abrogazione viene accolta, l'Unrest Level viene aumentato secondo quanto indicato dalla Tabella Land Bill. Indipendentemente dal risultato della votazione, tutti i senatori che votano per l'abrogazione subiscono la stessa penalità al proprio valore di Popularity. In ogni turno il Senato può proporre una sola abrogazione di Land Bill.

9.622 PAGAMENTO

Nella Revenue Phase, lo Stato deve pagare il costo dei Land Bill in vigore, sottraendo dalla Tesoreria di Stato il denaro corrispondente. I Land Bill di Tipo I decadono automaticamente (rimuovere il segnalino) dopo che il pagamento è stato effettuato.

9.623 ASSASSINIO PER UN LAND BILL

Se lo sponsor ed il co-sponsor di un Land Bill appartengono alla stessa fazione, questi rischiano di essere assassinati. In qualsiasi momento prima del termine della votazione, un senatore può annunciare il tentativo di assassinare uno dei due, risolvendolo come indicato nella Tabella dell'assassinio. Se il senatore che tenta l'omicidio è catturato, viene immediatamente ucciso, ma non si verificano altre conseguenze per la sua fazione come accade normalmente quando un assassino viene catturato. La votazione del Land Bill prosegue in ogni caso, indipendentemente dall'esito dell'assassinio.

9.63 RECLUTAMENTO DI FORZE MILITARI

Il Senato può votare la proposta di reclutare nuove forze militari. Il massimo numero di Legioni o Flotte che Roma può possedere è di 25 unità per ciascun tipo. Non possono essere sciolte e ricostruite delle Legioni o delle Flotte nello stesso turno. La proposta da votare deve specificare il numero di unità militari che si intende costruire, ma non è ne-

cessario specificare la loro dislocazione né l'ufficiale che ne avrà il comando in quanto la dislocazione delle truppe e l'assegnazione dei comandanti sono oggetto di successiva proposta e votazione. Le unità reclutate restano in Italia e devono essere poste nella casella Active del Tabellone di Gioco. La Tesoreria di Stato deve immediatamente pagare 10 Talenti per ogni unità reclutata. Il Senato può votare per sciogliere soltanto le unità che si trovano a Roma e non quelle che sono già state assegnate ad un comandante o ad una provincia.

Legion Marker



Fleet Marker



9.631 GUADAGNI DALLE CONCESSIONI

Un Senatore che possieda le Concessioni Armaments o Ship Building deve incassare i Talenti previsti nel momento in cui le Legioni o le Flotte vengono reclutate. Il Senatore che riceve il denaro deve rivelare la barra "Corrupt" della carta Concessione ad indicare che può essere oggetto di un Processo Minore nella successiva fase del Senato.

9.64 INVIO DI FORZE MILITARI

Il Senato può inviare un Comandante con un gruppo di forze presenti nel box Active Force, per combattere una guerra Attiva, Inattiva o Imminente. Il Senato non può inviare un comandante a combattere una guerra senza il supporto minimo di Flotte indicato sulla carta della guerra stessa. Un numero multiplo di forze possono essere inviate a combattere una stessa guerra.

9.641 COMANDO MILITARE

Quando viene approvata una proposta di invio di truppe contro una guerra, le unità militari sono poste sulla carta senatore del comandante e questa viene immediatamente posta sulla carta guerra ad indicare la sua assenza da Roma. Soltanto il Field Consul, il Rome Consul e il Dictator (accompagnato dal Master of Horse) possono essere inviati a combattere. Il Field Consul deve essere inviato in guerra obbligatoriamente prima (o al massimo in contemporanea) al Rome Consul, mentre non c'è limitazione alla sequenza per la quale il Dictator viene inviato in guerra. Le proposte di invio possono essere fatte separatamente oppure raggruppate insieme.

9.642 PARTENZA DEL MAGISTRATO OFFICIANTE

L'approvazione di una qualsiasi proposta che invia in guerra il Magistrato Officiante, pone fine alla fase del Senato. Di conseguenza, un qualsiasi giocatore che voglia mettere ai voti un'altra proposta durante la fase di Senato di questo turno, deve giocare un Tribuno prima o durante il turno di votazione che invia in guerra il Magistrato Officiante, non come un veto, ma soltanto come una misura per sospendere la votazione fino a che la proposta del Tribuno non viene votata. Se l'approvazione della proposta del Tribuno rende nei fatti impossibile la risoluzione della precedente proposta di invio delle truppe, questa fallisce automaticamente.

9.643 MINIMO INVIO DI FORZE

Il Senato non può inviare un senatore non consenziente a combattere una guerra, a meno che la forza totale combinata delle sue unità (incluso il suo valore di Military) non sia almeno uguale a quella della guerra più eventuali Leader

presenti. Quanto detto si applica solo ai comandanti che il Senato invia in guerra; se, per effetto di perdite subite in un turno precedente, un Proconsul si trova ad avere forze inferiori al nemico, non ha diritto al rifiuto e dovrà proseguire la guerra almeno fino a quando non abbia più legioni o venga meno il supporto navale, nei quali casi egli viene automaticamente richiamato a Roma. Il Senato non può richiamare unità militari attualmente al comando di un Proconsul senza il suo permesso, se ciò ridurrebbe il valore del suo esercito al di sotto di quello nemico (più eventuali Leader).

9.644 RICHIAMO

Il Senato può votare per richiamare o sostituire un comandante che non sia risultato vincitore nella precedente Combat Phase. Se approvato, il senatore torna a Roma immediatamente e le unità tornano nella casella Active, a meno che la proposta votata non includa anche un Comandante di rimpiazzo che ne prenda il posto in guerra. Il Senato può anche richiamare solo una parte delle forze a Roma, lasciando il resto al Comandante, nel rispetto della regola del minimo numero di forze. Il Senato non può richiamare un Comandante (o le forze ad esso assegnate) che è stato inviato nello stesso turno o un Comandante (o le sue truppe) cui sono stati inviati rinforzi in questo turno.

9.645 COMANDI MULTIPLI

Il Senato può inviare più forze sotto diversi comandanti contro la stessa guerra. Ogni forza dovrà attaccare separatamente una alla volta, fintantoché la guerra non viene sconfitta o tutte le forze hanno attaccato. Il vantaggio di inviare comandi separati sta nel fatto che i risultati automatici di Disastro o Stallo si applicano una sola volta per turno.

9.646 FORZA DELLE PROVINCE E GUARNIGIONI

Ogni Provincia ha una forza base Terrestre e Navale che dipende dal fatto che sia o meno sviluppata. Il valore base rappresenta la difesa innata della provincia e può essere incrementato da Legioni di Guarnigione. Il Senato può votare per inviare una o più Legioni di Guarnigione in una Provincia per incrementarne la forza terrestre. Le forze restano nella provincia fino a quando non sono richiamate, anche se la provincia passa nel foro in seguito alla scadenza del mandato. Le Guarnigioni non possono essere richiamate nello stesso turno in cui sono inviate. Il Senato paga il mantenimento delle Guarnigioni. Le Guarnigioni proteggono la Provincia da eventi pericolosi e da guerre che minacciano la provincia stessa.

La forza (terrestre e navale) di una provincia è aumentata anche dal valore di Military del Governatore. Tuttavia, se è in vigore la Vatinius Law e il Governatore è sostituito da un Legato in quella Provincia, il valore di Military del Governatore non può essere sommato.



9.6461 Province di frontiera

Le province con il nome sottolineato e la sagoma con il contorno nero sono province di frontiera e sono a rischio

per gli eventi Barbarian Raids; dovrebbero perciò avere delle Guarnigioni a protezione.

9.647 RINFORZI

Il Senato può inviare truppe aggiuntive ad un comandante. Se un Proconsul non ha Legioni o Flotte sufficienti per proseguire la guerra, deve essere rinforzato oppure sarà automaticamente richiamato a Roma alla fine della fase del Senato. Un comandante inviato in guerra non può essere rinforzato nello stesso turno in cui è stato inviato.

9.65 PONTIFEX MAXIMUS (regola opzionale A1)

Il Pontifex Maximus è un Ufficio Maggiore che si differenzia dagli altri in quanto non ha una durata di mandato di un turno di gioco, ma è un incarico vitalizio, a meno che non sia successivamente rimosso dal Senato, da un evento Evil Omens o da un Processo Maggiore. Se, durante la fase del Senato, nessun Senatore occupa la carica di Pontifex Maximus, questa carica andrà assegnata subito dopo l'elezione dei Consoli e prima dell'elezione o nomina del Dictator o del Censor. Il candidato deve essere un Senatore presente a Roma ed affiliato ad una fazione. Il Senatore eletto riceve il segnalino del Pontifex Maximus e guadagna 5 punti di Influence; i punti di Influence vengono guadagnati soltanto al momento dell'elezione e non durante ogni turno in cui il Senatore è in carica.



9.651 INFLUENZA MILITARE DEL PONTIFEX MAXIMUS

Il Pontifex Maximus raddoppia i propri voti personali (inclusi quelli dei Knight ma non quelli acquistati con il denaro), quando vota proposte sull'invio di forze militari in guerra o per l'assegnazione e sostituzione dei relativi comandanti. Questa regola non include le proposte che contengono soltanto l'invio di Guarnigioni nelle Province.

9.652 VETO

Una volta per ogni turno di gioco, nella fase del Senato durante o prima del proprio turno di votazione, il Pontifex Maximus può porre il veto anche senza utilizzare la carta Tribuno. Questa abilità può essere usata soltanto per porre il veto e non per avanzare proposte, e per il resto segue le stesse regole previste per i Tribuni.

9.653 RACCOLTE ED EVENTI EVIL OMENS

Il Pontifex Maximus incassa 1d6 Talenti ogni turno e deve intervenire in caso di evento Evil Omens.

Quando si verifica un evento EVIL OMENS ed è in carica un Pontifex Maximus, è quest'ultimo che deve pagare i 20 Talenti dalla sua Tesoreria personale. Se non può pagare i 20 Talenti, o se si verifica un secondo evento Evil Omens nello stesso turno, il Pontifex Maximus deve rimettere il suo incarico, con la perdita di Influence prevista (vedi in seguito). Se non può pagare tutta la somma, la differenza più una multa di 10 Talenti deve essere pagata (alla banca) dalla Tesoreria della sua Fazione. Se i fondi non sono sufficienti, verrà comunque pagato quanto possibile, e il Faction Leader potrà essere oggetto di un Processo Maggiore durante la successiva fase del Senato, in aggiunta ai processi che si possono normalmente condurre. Lo Stato deve pagare la cifra di differenza rimanente, esclusi i 10 Talenti di multa.

9.654 RIMOZIONE DALL'INCARICO

Il Pontifex Maximus può essere rimosso dal suo incarico durante la fase del Senato con una maggioranza dei 2/3 dei voti espressi. Non può utilizzare la sua speciale abilità di veto per la votazione sulla sua rimozione, sebbene chiunque possa utilizzare normalmente una carta Tribuno per porre il veto. Quando viene rimosso dall'incarico di Pontifex Maximus a seguito di una votazione o per effetto di un evento Evil Omens, il Senatore perde 5 punti di Influence (con un minimo di 0).

9.655 PRETI

Durante la fase del Senato di ogni turno di gioco, il Pontifex Maximus può assegnare o riassegnare lo status di Prete ad uno qualsiasi dei senatori presenti, a meno che tutti non abbiano già ricevuto tale condizione. Non può assegnare lo status di Prete a se stesso.



Le nomine per lo status di Prete possono essere fatte in qualsiasi momento durante la fase del Senato ed il senatore che riceve la nomina pone sulla sua carta un segnalino Priest aumentando il valore della propria Influence di 1 punto. Un senatore può avere un solo segnalino di Priest, che non gli impedisce di assumere anche altre cariche. Quando lo status di Prete viene perso, il senatore che perde l'ufficio deve ridurre di 1 punto la propria Influence, fino ad un minimo di zero.

Ogni senatore con lo status di Prete riceve 1 voto aggiuntivo nelle proposte riguardanti l'invio di forze militari in guerra o l'assegnazione e sostituzione dei relativi comandanti. Questa regola non include le proposte che contengono soltanto l'invio di Guarnigioni nelle Province.

9.7 ASSASSINIO

I giocatori possono tentare di eliminare i senatori avversari dichiarando un tentativo di assassinio, specificando il Senatore verso il quale il tentativo viene effettuato. L'impiego di una carta Assassin consente di avere un bonus per la riuscita del tentativo, ma non è necessaria per aver diritto a effettuarlo. Solo la Fazione cui appartiene il Senatore che si sta tentando di assassinare può utilizzare una o più carte Bodyguard per difendersi dall'assassinio. Una fazione può effettuare al massimo un tentativo di assassinio per turno e nessuna fazione può essere oggetto di più di un tentativo di assassinio per turno. Un Senatore non può tentare di assassinare un altro Senatore della sua stessa Fazione.

9.71 SENATO IN SESSIONE

Gli assassini possono essere effettuati solo fintantoché il Senato è riunito e solo da e contro coloro che sono effettivamente presenti alla seduta. Una volta che il Senato sia stato aggiornato, non sarà possibile tentare altri assassini nello stesso turno. La temporizzazione dei tentativi di assassinio può rivelarsi importante per gli esiti, di conseguenza i giocatori potrebbero accordarsi preventivamente su una breve frase adeguata a indicare con chiarezza il momento esatto in cui avviene il tentativo. In questo modo potrebbe essere più facile determinare, ad esempio, se un console singolo viene ucciso prima che possa terminare di dichiarare la nomina a Dictator di un membro della sua stessa fazione. Nessuna altra carta oltre alla carta Assassin può essere giocata tra la dichiarazione di un assassinio ed il tiro del dado per la sua risoluzione (per la quale comunque è utilizzabile la carta Secret Bodyguard).

9.72 RISOLUZIONE

L'assassino, dopo aver annunciato il Senatore bersaglio, effettua un tiro 1d6 e confronta il risultato sulla Tabella Assassino del Tabellone di Gioco.

9.721 METODO ALTERNATIVO (regola opzionale C1)

Per conferire maggiore realismo ed includere la possibilità di essere scoperti pur riuscendo a compiere il delitto, è possibile introdurre questa variante alla Tabella Assassino. Invece di tirare un dado soltanto, si tireranno due dadi, uno bianco e uno nero. La riuscita dell'assassinio dipenderà dall'esito del dado bianco, mentre il fatto di essere scoperti dipenderà dall'esito del dado nero, sempre seguendo gli stessi numeri della tabella originale. In questo modo non vengono comunque alterate le probabilità di riuscita del tentativo né quelle di essere scoperti. L'utilizzo di carte Assassino e Bodyguard modifica il risultato di entrambi i dadi.

9.722 RIUSCITA DEL TENTATIVO DI ASSASSINIO

Se è il Magistrato Officiante ad essere ucciso, la sessione del Senato continua con il successivo HRAO a presiederlo. Se un Senatore viene assassinato durante la sua elezione per una carica, questa carica può essere assegnata ad un altro senatore con un'altra votazione, fanno eccezione l'assegnazione di Concessioni o l'elezione del Console a Vita, che possono essere proposte una sola volta per turno. Se un Procuratore viene ucciso, il Processo viene cancellato ma si conta ugualmente nel limite massimo dei processi che può condurre un Censor. Se è il Censor ad essere ucciso, nessun altro processo avrà luogo per quel turno di gioco. Il voto di un Senatore resta valido se questi viene ucciso durante una votazione per la quale ha già espresso il voto. La votazione di un Land Bill non viene cancellata nemmeno se viene assassinato lo Sponsor o il co-Sponsor.

9.73 GUARDIE DEL CORPO

Se il senatore oggetto del tentativo di assassinio gioca una o più carte Secret Bodyguard, deve annunciare, dopo il lancio del dado, quante ne usa per controbattere l'aggressione. Ogni carta usata riduce di 1 punto il risultato dei dadi tirati e viene subito scartata. La carta Open Bodyguard, invece, deve essere stata giocata precedentemente (e quindi deve essere già a terra) al tentativo di assassinio perché abbia effetto. Se l'assassino non viene catturato, per ogni carta Bodyguard utilizzata occorrerà ripetere il tiro di dado, con tutti i modificatori applicabili, esclusivamente per verificare se viene catturato dalle guardie del corpo.

9.74 PUNIZIONE

Un assassino catturato viene ucciso; il giocatore perde la carta del Senatore anche se questi era un Faction Leader. Inoltre, il suo Faction Leader risulta implicato nella vicenda, perde 5 punti di Influence e, se è presente a Roma, è soggetto ad un immediato Processo Maggiore speciale con un appello al popolo obbligatorio in cui al tiro di 2d6 sulla Tabella di Appello al Popolo non viene aggiunta la sua Popularity ma deve essere sottratta quella della vittima assassinata (o aggiunta, se era negativa). Se il Faction Leader non è presente a Roma, o se è stato già ucciso in quanto è lui che ha tentato l'assassinio, ad essere processato sarà il senatore della Fazione incriminata che abbia la posizione più alta all'interno della gerarchia del HRAO. Il Censor è il Magistrato Officiante del processo anche se appartiene alla fazione incriminata. Se non è presente il Censor, sarà il normale Magistrato Officiante a presiedere questo Processo Speciale. Un processo speciale sospende temporaneamente qualsiasi votazione, che potrà riprendere, se possibile, dopo il processo. Se il Faction Leader viene ricono-

sciuto colpevole nel processo, in aggiunta alla sua stessa morte, occorre estrarre un numero di Mortality Chit pari alla Popularity (se positiva) della vittima per determinare se altri membri della stessa fazione (fra quelli attualmente a Roma) o l'Avvocato dell'accusato vengono implicati e giustiziati anch'essi. In un processo speciale, il Censor e la Pubblica Accusa non possono mai essere uccisi per un eventuale intervento del popolo a favore dell'accusato. Per quanto non specificato il processo speciale segue le stesse regole di un processo normale. Se una Fazione perde tutti i Senatori a seguito di un tentativo di assassinio il giocatore viene eliminato dal gioco.

9.8 ALTRE REGOLE RELATIVE AL SENATO

Le regole seguenti si applicano durante tutta la fase del Senato e non soltanto in uno specifico momento.

9.81 RIPOPOLAZIONE DI ROMA

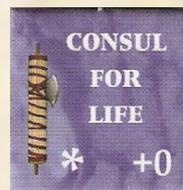
Ogni qual volta, a causa di assenze o morti, il numero di senatori presenti a Roma ed affiliati ad una Fazione sia inferiore a 8 durante un qualsiasi momento della fase del Senato, la prima carta senatore presente nella Curia tornerà in gioco, sotto il controllo della fazione che ha meno senatori (in caso di parità, della fazione che ha meno Influence totale a Roma in quel momento). Durante la Senate Phase possono rientrare in gioco più senatori in questo modo, fino a quando non ve ne siano almeno 8 presenti a Roma o la Curia non sia vuota. Qualora la Curia sia vuota, per ripopolare Roma possono essere utilizzati i senatori eventualmente presenti nel Foro, la cui scelta (in caso ve ne sia più d'uno) spetta al giocatore che deve riceverlo nella sua fazione. Se non vi sono senatori né nella Curia né nel Foro, la ripopolazione non avviene nel turno corrente.

9.82 CONSOLE A VITA

Se un Senatore viene nominato o eletto Console a Vita, il giocatore che lo controlla ottiene il controllo di tutte le Fazioni e risulterà il vincitore del gioco se la Repubblica sopravvivrà fino alla fine del turno.

9.821 ELEZIONE DEL CONSOLE A VITA

In qualsiasi momento successivo all'elezione dei consoli durante la fase del Senato, il Magistrato Officiante o un giocatore che utilizza un Tribuno, può chiamare alla votazione per eleggere Console a Vita un senatore con almeno 21 punti di Influence. L'elezione di un Console a Vita non può essere messa in votazione durante la fase dei processi. Il candidato può ricoprire anche altri incarichi. Per questa votazione, il senatore candidato può aggiungere il suo punteggio di Influence al totale dei suoi voti. Il Console a Vita può essere posto in votazione solo una volta per turno e la votazione non può essere oggetto di nessun tipo di veto. Se la proposta viene fatta da un Tribuno, può essere bloccata dall'utilizzo di apposite carte Intrigo. Un tentativo di assassinio può aver luogo durante la votazione ma, una volta eletto, un Console a Vita non può essere assassinato.



9.822 NOMINA DI UN CONSOLE A VITA

Se un senatore raggiunge almeno 35 punti di Influence e la legge Military Reforms (mazzo Middle Republic) non è ancora in gioco, questi diviene immediatamente Console a

Vita. Se due o più senatori raggiungono i 35 punti sarà quello con il punteggio più alto a divenire Console a Vita e, in caso di ulteriore parità, quello la cui somma di Influence della sua Fazione risulta più alta. Se un senatore diviene Console a Vita per una nomina automatica, non è più possibile tentare di effettuare un assassinio contro di lui. Il giocatore può controllare tutte le Fazioni presenti e la carta Military Reforms non può più essere giocata in quel turno.

9.823 CONSOLE A VITA E FINE DEL GIOCO

Il Senatore eletto o nominato Console a Vita ottiene il controllo di tutte le Fazioni in gioco, ad eccezione della Fazione di un eventuale senatore ribelle, e durante la fase del Senato gioca come se fosse da solo e prende tutte le decisioni possibili che desidera. Egli non è né il HRAO né il Magistrato Officiante. Può guardare qualsiasi carta in mano a un avversario non ribelle ma non può giocarla. Non può obbligare una Fazione a compiere un tentativo di Assassinio, ad accordarsi con un'altra per qualche scambio o a votare contro un Land Bill. Soltanto la Fazione dell'eventuale Senatore ribelle può votare liberamente e compiere un tentativo di assassinio. Se il Senato decide affrontare una o più guerre, sarà il Console a Vita a dover condurre l'esercito, almeno contro la guerra con il valore di forza combinata più elevato. I giocatori otterranno nuovamente il controllo delle proprie Fazioni soltanto se il Console a Vita muore, ma non se viene catturato. Se si è in presenza di una guerra civile, il ribelle vincerà il gioco se riuscirà a battere il Senato durante il turno in cui il Console a Vita è stato eletto, altrimenti, indipendentemente dall'esito della guerra civile, se sopravvive sarà il Console a Vita a vincere il gioco, a meno che non ci siano quattro o più guerre attive.

9.83 LEGGI

Le carte Law possono essere messe in gioco in qualsiasi momento durante la Senate Phase, anche prima delle elezioni dei consoli. Non è necessario avere un senatore a Roma per giocare una carta Legge. Una volta giocata una carta legge, la legge corrispondente entra immediatamente in vigore e si applicano le nuove regole previste.

9.831 VOTAZIONE DELLE LEGGI (regola opzionale A6)

Con questa regola le Leggi sono invece trattate come normali proposte in Senato e necessitano quindi di una votazione per essere approvate ed entrare in vigore.

Per essere messe in votazione è sufficiente che qualcuno giochi la carta Law corrispondente, anche se non è il Magistrato Officiante e senza la necessità di utilizzare un Tribunale. Se la carta viene giocata durante la votazione di

un'altra proposta, la legge sarà votata subito dopo la conclusione di questa votazione.

Sarà comunque il Magistrato Officiante a stabilire l'ordine e il momento delle votazioni. Colui che gioca la carta deve nominare due senatori consenzienti non della sua Fazione come Sponsor e co-Sponsor. La votazione di una Legge non può essere oggetto di veto; l'eventuale assassinio dello Sponsor o del co-Sponsor non pregiudicano la messa in votazione della legge, sebbene alcune leggi possono avere effetti differenti (descritti sulla rispettiva carta) quando vengono messe in votazione. La carta corrispondente alla Legge emanata viene visualizzata nell'apposita sezione del Tabellone di Gioco. Se la Legge viene bocciata, la carta è rimossa dal gioco. Non è possibile in alcun modo porre in votazione l'abrogazione di una legge già entrata in vigore. Se viene emanata il Senatore Sponsor guadagna 3 punti di Influence, il Senatore co-Sponsor ne guadagna 1.

9.8311 Divieto di scarto

Se si usa questa regola opzionale, una carta Law non può mai essere scartata volontariamente da un giocatore. Se un giocatore, durante la Revolution Phase si trova in mano più di 5 carte Fazione, deve scartare una carta che non sia una carta Law.

9.84 PROIBIZIONI

Il Senato non può votare per cambiare le regole del gioco. Ad esempio, non si può mettere ai voti la proposta di finanziare i giochi in turni successivi, forzare un senatore a fare una donazione allo stato, costringere il Censor a fare un processo. Questi argomenti dipendono esclusivamente da arbitrarie scelte individuali dei giocatori e non possono essere stabiliti con una decisione della maggioranza.

9.85 MOZIONI MINORI

È sempre possibile proporre la votazione di mozioni minori (censura, approvazione, indirizzo) che non hanno alcun effetto diretto sul gioco, ma possono contribuire ad immedesimarsi nell'atmosfera. Nessuna perdita di Influence è prevista per la respinta di questo tipo di mozioni.

9.9 RICHIAMO AUTOMATICO

Una volta che il Senato è chiuso, tutti i Proconsul che non hanno un sufficiente numero di flotte di supporto o nessuna Legione con cui combattere una battaglia terrestre o nessuna Flotta con cui combattere una battaglia navale, sono automaticamente richiamati. Se una forza si trova senza Comandante, viene anch'essa automaticamente richiamata. Non è necessario che sia presente il supporto navale per richiamare indietro le Legioni.

10 COMBAT PHASE

10.1 GUERRE

Ogni guerra contro la quale il Senato ha inviato forze militari, viene combattuta. Tranne in casi in cui una stessa guerra viene affrontata da più comandi, le guerre sono combattute nell'ordine in cui il Senato ha inviato i Comandanti. Se più comandi sono stati inviati in una singola proposta, si decide casualmente quale guerra combattere per prima. Le guerre sono risolte una alla volta; nel caso di guerre correlate, la vittoria in una guerra può modificare la forza delle altre. Roma è considerata sempre l'attaccante. Il Senato non deve combattere per forza tutte le guerre, tuttavia una guerra non combattuta viene considerata Unprosecuted, e la relativa carta va spostata nell'apposita sezione del Tabellone di Gioco, e incrementerà l'Unrest Level di un punto nella successiva Population Phase.

10.11 BATTAGLIE TERRESTRI

Le battaglie terrestri possono essere combattute soltanto se è presente il necessario supporto di Flotte richiesto dalla guerra. Nelle battaglie terrestri il Comandante aggiunge il suo punteggio di Military alla forza militare a sua disposizione. La forza militare è data dal numero di Legioni, considerando che le Legioni Veterane valgono doppio. Il punteggio aggiuntivo dato dalla Military del Comandante non può essere mai maggiore della forza militare delle sue Legioni. Da questo numero si deve togliere la forza terrestre della guerra, indicata sulla carta, che può essere modificata dalla presenza di guerre correlate o di leader. Al numero risultante va sommato il lancio di 3d6, e il risultato va confrontato con la Tabella dei Risultati di Combattimento per determinare l'esito della battaglia.

Cilician Pirates Strengths;

3 Land
2 Fleet Support
0 Fleet Strength (due to the Naval Victory against it in a previous battle).

Lusitanian War Strengths;

17 Land (6x2 for Matching War +5 for Viriathus)
2 Fleet Support
0 Fleet Strength (Lusitania has no Fleets)

Numantine War Strengths;

21 Land (8x2 for Matching War + 5 for Viriathus)
2 Fleet Support
0 Fleet Strength (Numantia has no Fleets)



Cilician Pirates and the Numantine War are unprosecuted and will move to the Unprosecuted Wars section at the end of the Combat Phase.

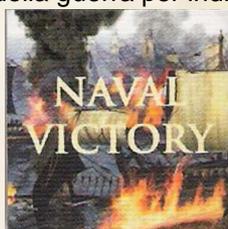
Roman Strength vs. Lusitanian War;
20 Land (20 Legions) minus 17 for the War

Rome has a +3 drm on the Combat Results Table

D/5 numbers for Lusitanian War are only D15:S12 as opposed to D6,15:S11,12,16 since Statesman 1B cancels D/5 numbers for all Spanish Revolts but NOT for Leaders.

10.12 BATTAGLIE NAVALI

Alcune guerre, le cui carte riportano un terzo numero vicino all'icona di una nave, richiedono due combattimenti separati, uno navale ed uno terrestre. La flotta nemica deve essere sconfitta nel combattimento navale prima di poter attaccare le forze terrestri. Il combattimento navale si risolve come quello terrestre, ad eccezione del fatto che vengono contate le flotte anziché le legioni presenti. Se è stata vinta una battaglia navale, si deve mettere il segnalino "Naval Victory" sulla carta della guerra per indicarlo.



Una volta sconfitte le flotte nemiche, è possibile attaccare le forze di terra anche nella stessa Combat Phase, purché siano rimaste flotte a sufficienza da garantire il necessario supporto. Qualora il combattimento terrestre non avesse buon esito, non sarà necessario ripetere il combattimento navale nei turni successivi. Di conseguenza il Senato può decidere di non inviare alcuna legione in una guerra di tale tipo, progettando di sconfiggere le forze navali in un turno e quelle terrestri in uno successivo. Se il Senato invia Flotte senza Legioni, il Comandante vittorioso deve per forza tornare a Roma dopo la battaglia navale. Se il Senato vuole vincere entrambe le battaglie nello stesso turno, deve necessariamente inviare una forza combinata di legioni e flotte, esponendosi però al rischio di subire perdite anche fra le legioni a seguito del combattimento navale.

10.2 SCONFITTA

Un risultato di combattimento pari a "Defeat" significa che il comandante romano è stato ucciso e l'esercito perde un numero di Legioni e Flotte (se presenti per supporto o in una battaglia navale) pari a quanto indicato nella Tabella dei Risultati di Combattimento. Le unità superstiti restano sulla carta War fino alla successiva fase del Senato, quando saranno richiamate dal Senato o saranno inviati dei rinforzi. L'Unrest Level aumenta immediatamente di 2 punti.

10.21 DISASTRO

Le carte War e Leader riportano un numero stampato su sfondo nero di seguito alla lettera 'D' nell'angolo in basso a destra. Se il risultato di 3d6 di combattimento, prima di applicare qualsiasi modificatore, da come risultato uno di questi numeri, il normale esito del combattimento viene ignorato e la battaglia si risolve in un automatico "Disastro" che comporta la perdita di metà (per eccesso) delle forze militari romane; le perdite vengono suddivise fra legioni e flotte e arrotondate per eccesso separatamente. In questi casi occorre pescare un numero di Mortality Chit pari alle Flotte e Legioni distrutte nel disastro per determinare se il comandante romano viene ucciso, inoltre l'Unrest Level aumenta immediatamente di 1 punto. Il Comandante romano rimane in campo come Proconsul a meno che non resti ucciso e finché non viene richiamato dal Senato.

10.3 EQUILIBRIO

Un risultato pari a "Stalemate" indica che le sorti della guerra non sono ancora state decise. L'esercito romano perde il numero di Legioni e Flotte (se presenti) indicato nella Tabella dei Risultati di Combattimento. Le unità superstiti restano sulla carta War fino alla prossima Senate Phase in cui saranno richiamate o rinforzate. Occorre pescare un numero di Mortality Chit pari al numero di Legioni e Flotte perse per determinare se il comandante romano viene ucciso. Il Senatore resta al comando dell'esercito come Proconsul, a meno che non venga richiamato dal Senato nella Fase Senato successiva o non sia stato ucciso. Non si ha alcun effetto sulla forza dell'esercito nemico.

10.31 STALLO

Le carte War e Leader riportano uno o più numeri su sfondo grigio dopo una lettera 'S' nell'angolo in basso a destra. Se il risultato di 3d6 di combattimento, prima di applicare qualsiasi modificatore, da per risultato uno di questi numeri, il normale esito del combattimento viene ignorato e si verifica uno "Stallo" (Standoff), che comporta la perdita di un quarto (per eccesso) delle forze romane; le perdite vengono suddivise fra legioni e flotte e arrotondate per eccesso separatamente. Occorre pescare un numero di Mortality Chit pari alle legioni e flotte perse per determinare se il comandante viene ucciso o sopravvive. Il Comandante romano rimane in campo come Proconsul a meno che non resti ucciso e finché non viene richiamato dal Senato.

10.4 VITTORIA

Un risultato "Victory" in un combattimento di terra riduce di 1 punto l'Unrest Level e consente di eliminare la carta War. Una vittoria navale consente di ridurre l'Unrest Level ma non elimina la guerra. L'esercito romano perde il numero di Legioni e Flotte (se presenti) indicate nella Combat Result Table e le forze militari rimangono sulla carta del comandante, a meno che questi non muoia. In alcuni casi, la vittoria può comportare la creazione di nuove province che vengono poste nel Foro in attesa di assegnazione. Il senatore comandante vittorioso aumenta i suoi valori di Influence e Popularity di un numero pari alla metà (per eccesso) del valore non modificato della carta War, anche se la vittoria è navale (se lo stesso comandante vince sia la battaglia navale sia quella terrestre, riceve punteggi per entrambe le vittorie). Inoltre il denaro della Tesoreria di Stato aumenta di un numero di Talenti pari al bottino di guerra indicato sulla carta stessa, tranne nel caso di una vittoria navale. Le rivolte non comportano alcun bottino.

10.5 VETERANI

Fra le unità superstiti in un combattimento che abbia avuto esito "Victory", "Standoff" o "Stalemate", una legione viene voltata dall'altro lato e assume lo status di Legione di Veterani. Queste legioni resteranno in questo stato anche se assegnate al comando di un senatore diverso, fino a che non vengano eliminate in combattimento. Quando una legione diventa veterana, il segnalino viola "Allegiance" con l'identificativo numerico romano corrispondente viene messo sulla carta senatore del comandante che lo manterrà fino alla sua eventuale morte o all'eliminazione della legione stessa. Le Legioni Veterane valgono doppio in combattimento indipendentemente dal Senatore a cui sono fedeli.



10.51 FEDELTA'

Se un senatore si dichiara ribelle, le legioni veterane nel suo esercito non necessitano di alcun mantenimento. Se un senatore ribelle ha legioni veterane a lui fedeli rimaste a Roma, queste disertano e passano al suo fianco, fra i ribelli, prima del combattimento; analogamente, se un senatore leale alla repubblica ha legioni veterane a lui fedeli fra le unità dei ribelli, queste disertano e passano al suo fianco, dalla parte del Senato, prima del combattimento.

10.52 SCIOGLIMENTO E RICHIAMO DELLE LEGIONI (regola opzionale A4)

Un comandante che ha legioni veterane a lui fedeli può guadagnare punti di Influence e Oratory dallo scioglimento volontario di queste legioni.

10.521 SCIOGLIMENTO

Quando, nella Revolution Phase, è il momento di restituire al senato le legioni o di dichiararsi ribelle, un comandante vittorioso che non si ribelli può sciogliere le legioni veterane a lui fedeli presenti in battaglia. Il segnalino di fedeltà della legione presente sulla carta del senatore viene girato e il

senatore incrementa di un punto la sua Influence e la sua Oratory. Le legioni sciolte ritornano alla Banca.

Disbanded
+1 ORA
+1 INF.

10.522 RICHIAMO

Un Console può richiamare le Legioni Veterane che ha sciolto durante la Senate Phase pagando 10 Talenti per ogni Legione dalla sua tesoreria personale o dalla tesoreria di fazione. Per ogni Legione richiamata, il senatore gira nuovamente il segnalino di fedeltà e riduce di un punto la sua Influence e la sua Popularity. Le Legioni richiamate mantengono il loro status di veterane e devono essere mantenute come al solito dal Senato.

Una volta che tutte le legioni disponibili sono state reclutate, il Senato può reclutare le legioni precedentemente sciolte che si trovano nella Banca. Le legioni sciolte e reclutate in questo modo non possono essere richiamate dal senatore che le aveva sciolte e non sono considerate veterane.

10.6 PERDITE

Le unità da rimuovere a seguito di una perdita sono sempre da scegliere casualmente.

10.61 PERDITE DI UNITÀ TERRESTRI

Se sono presenti sia Legioni Veterane sia Legioni normali, le unità eliminate sono da scegliere casualmente fra tutte quelle presenti. Se le Legioni accompagnano le Flotte in una battaglia navale, le perdite avvengono normalmente. Il Comandante, indipendentemente dal risultato della battaglia, perde 1 punto di Popularity ogni 2 Legioni perse (arrotondando per difetto).

10.62 PERDITE DI UNITÀ NAVALI

Le perdite di Flotte si applicano ogni qual volta partecipano ad una battaglia navale ma anche se sono di supporto alle Legioni in una battaglia terrestre. Il Comandante romano non perde mai punti di Popularity per la perdita di Flotte, diversamente da come accade per le Legioni.

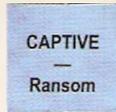
10.7 MORTE DEL COMANDANTE

In qualsiasi battaglia il cui esito è diverso dalla sconfitta (Defeat), occorre estrarre un numero di Mortality Chit pari al numero di unità perse, siano esse terrestri o navali. Se il numero estratto appartiene al comandante o al Master of Horse, questi viene ucciso o fatto prigioniero. I segnalini appartenenti ad altri giocatori non causano alcun effetto. Un Comandante che perda tutte le forze militari a sua disposizione non necessariamente muore, a meno che non venga pescato il Mortality Chit o in caso di sconfitta. Se il Master of Horse viene ucciso o catturato, il Dictator non può nominarne un altro a meno che non sia rieletto o rinominato Dictator. Se il Dictator viene ucciso o catturato e il Master of Horse sopravvive, questi deve immediatamente rientrare a Roma e rimettere il suo mandato.

10.71 CATTURA

Un comandante (o Master of Horse) il cui Mortality Chit venga estratto per ultimo fra quelli da pescare a seguito del combattimento con esito diverso dalla vittoria, non viene ucciso ma è preso prigioniero e viene chiesto un riscatto per la sua liberazione. Un Senatore prigioniero perde tutti i guadagni futuri ed ha la sua Tesoreria Personale congelata, ad eccezione del pagamento del riscatto. Un Senatore catturato mantiene sempre il suo incarico, almeno fino alla naturale scadenza del mandato. Il punteggio di Influence di

un Senatore prigioniero non conta per determinare il totale dei punti Influence di una fazione alla fine del gioco. I prigionieri sono soggetti a morte normale per l'estrazione dei Mortality Chit o per un evento Foreign Epidemic. Fintanto che un senatore prigioniero è in vita, la famiglia non può sostituirlo con un altro, né può essere giocato uno Statista con l'ID numerico corrispondente.



Un senatore prigioniero può tornare a Roma solo dietro pagamento del riscatto. L'importo del riscatto è di 2 Talenti per punto di Influence del senatore, con un minimo di 10 Talenti. Il pagamento del riscatto deve avvenire dalla sua tesoreria personale o da quella della fazione. Il riscatto può essere pagato in qualsiasi momento prima che la guerra sia sconfitta o prima della Forum Phase nel caso di un Governatore catturato a seguito di un Barbarian Raids. Il prigioniero torna immediatamente a Roma appena viene pagato il riscatto; viene invece ucciso se la guerra viene sconfitta prima che sia rilasciato.

10.8 PROCONSUL

Un Comandante romano che sopravvive a una battaglia in cui non è risultato vincitore, diventa Proconsul e rimane a comando delle forze militari fino alla successiva Fase di Combattimento, a meno che non sia richiamato indietro dal Senato durante la Fase del Senato successiva. Il nuovo Proconsul cede il vecchio segnalino del suo ufficio e ottiene immediatamente i segnalini "Proconsul" e "Prior Consul".

Un senatore può restare Proconsul fintantoché mantiene il comando delle forze militari nella guerra che era stato originariamente inviato a combattere. Questa è la sola circostanza in cui un senatore che non sia console o Dictator può condurre un esercito in guerra. Se un Dictator diventa Proconsul, il Master of Horse deve rientrare a Roma. Non c'è limite al numero di Proconsoli che possono essere in gioco. Il Proconsul non è un console.



10.9 UNPROSECUTED WARS

Una guerra attiva è considerata "Prosecuted" se è soddisfatto uno dei seguenti requisiti:

- Se la battaglia terrestre è stata combattuta in questo turno e alla fine della Combat Phase è presente almeno una Legione ed il supporto minimo di Flotte necessario.
- Se la battaglia navale è stata combattuta in questo turno e alla fine della Combat Phase è presente almeno una Flotta oppure il segnalino "Naval Victory".

Se nessuno dei due requisiti è soddisfatto, la Guerra Attiva diventa Unprosecuted e va posta nell'apposito spazio al termine della Combat Phase. Durante la Population Phase, l'Unrest Level aumenta di 1 punto per ogni Unprosecuted War. Poiché una guerra può essere spostata nella sezione "Unprosecuted Wars" solamente durante la Combat Phase, nessuna guerra può essere considerata Unprosecuted nella Population Phase del turno in cui viene pescata la carta.

10.0 GUERRE PROVINCIALI (regola opzionale A2)

Ogni volta che una Guerra Attiva riporta i nomi di alcune province sotto la dicitura "defends", queste province si considerano sotto attacco (se esistono e sono fedeli a Roma). Tutte queste province non generano nessun tipo di tassa e guadagno per lo stato e per il governatore. Possono mantenere le forze provinciali esistenti gratuitamente, ma non possono costruirne di nuove. Alla fine di ogni Combat Phase, prima di spostare le guerre non combattute nella sezione Unprosecuted, la prima provincia controllata dai romani tra quelle indicate sulla carta viene attaccata dalla guerra, a meno che una forza romana inviata dal Senato abbia conseguito un risultato di "Stalemate", "Standoff", "Victory" contro di essa. Se esistono più guerre di provincia, si determini a caso quale combattimento risolvere per primo.

10.01 COMBATTIMENTO

La provincia romana deve attaccare la guerra più eventuali guerre correlate, con una forza uguale alla sua forza base e le Guarnigioni, più la forza delle armate provinciali (che valgono metà se non sono presenti Legioni di Guarnigione), più il valore di Military del Governatore, se è presente nella provincia. Se la guerra richiede solamente una battaglia terrestre, le flotte provinciali non sono impegnate ma possono subire comunque delle perdite. Se la guerra richiede un supporto navale e la provincia non ha abbastanza Flotte, il combattimento terrestre ha comunque luogo ma un eventuale risultato di "Victory" va trattato come uno "Stalemate". Una guerra che richieda un combattimento navale che non può essere combattuto, avrà come esito automatico una sconfitta. La risoluzione dei combattimenti è la medesima di quella prevista per le normali guerre, ad eccezione del computo delle perdite e dell'eventuale risultato di vittoria da parte della provincia romana.

10.02 PERDITE

Se non sono presenti Legioni di Guarnigione, le perdite di unità provinciali sono raddoppiate. Se le forze eliminate sono una combinazione di Legioni di Guarnigione e Forze provinciali, ogni 3 unità perse, 2 (le prime) sono Forze provinciali e la terza è una Legione di Guarnigione.

10.03 SCONFITTA

Una sconfitta in una guerra provinciale (terrestre o navale) comporta la morte del Governatore. La Provincia si allea con la guerra vittoriosa e ne incrementa la forza terrestre del suo valore base più le armate provinciali sopravvissute. Ogni forza romana sopravvissuta torna immediatamente a Roma. L'Unrest Level non viene comunque modificato a seguito della sconfitta, trattandosi di una guerra provinciale. Il valore della guerra incrementato dalla provincia non viene moltiplicato in caso di altre guerre correlate. In una battaglia successiva, le unità provinciali saranno le prime ad essere rimosse (normalmente, non al doppio), in misura pari alle perdite Romane e/o alleate nel caso di risultati "Stalemate" e "Standoff", ma senza subire perdite in caso di "Defeat" e "Disaster" dell'esercito romano e/o alleato. Le Province non possono reclutare nuovi eserciti provinciali quando si alleano ad una guerra. Quando la guerra viene sconfitta da un esercito inviato dal Senato, le Province tornano nel Foro come se fossero appena entrate in gioco normalmente, cioè dal lato con bordo giallo (non sviluppate) e senza forze provinciali.

10.04 EQUILIBRIO/STALLO

Un risultato di "Stalemate" o "Standoff" non provoca nessun effetto oltre alle normali perdite previste e all' estrazione di Mortality Chit per determinare la morte del Governatore. La guerra è considerata sempre Unprosecuted.

10.05 VITTORIA

Un risultato di vittoria in una guerra provinciale da parte del Governatore trasforma la guerra da attiva a inattiva, a meno che non sia presente una guerra correlata o un leader. Se sono presenti alcune province alleate alla guerra, queste rimangono alleate finché la guerra non viene sconfitta da un comando romano inviato dal Senato. La guerra non viene spostata nella sezione Unprosecuted Wars e quindi

non viene applicata la penalità all'Unrest Level durante la Population Phase. La guerra resterà inattiva finché non compare una guerra correlata o un leader corrispondente oppure viene attaccata dal Senato. Se è già presente una guerra correlata o un Leader corrispondente nel Foro, la guerra resta nel Foro come guerra attiva, ma non viene comunque considerata Unprosecuted. Una vittoria in una guerra provinciale non ha effetti sull'Unrest Level e non consente di ottenere nessun bottino, sebbene il Governatore vittorioso guadagnerà ugualmente i punti di Influence e Popularity. Una Legione Veterana viene creata tra le Legioni di Guarnigione (le Forze provinciali non possono diventare veterane) e sarà fedele al Governatore vittorioso.

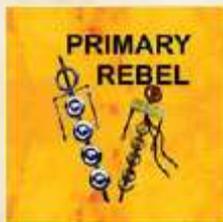
11 REVOLUTION PHASE

11.1 FASE INTRIGO

A partire dal HRAO, ogni giocatore può giocare le carte Statista o Concessione che ha in mano, secondo le regole previste per queste carte. Le carte possono essere giocate anche se il Senatore cui oggetto non è presente a Roma. I giocatori possono anche scambiarsi tra loro delle carte in seguito ad accordi pregressi o appena stipulati. In ogni caso nessun giocatore può avere al termine di questa fase più di 5 carte Fazione in mano, pertanto deve obbligatoriamente giocare, scambiare o scartare le carte in eccesso.

11.2 DICHIARAZIONE DI GUERRA CIVILE

Dopo che tutte le carte sono state giocate, scartate o scambiate, a partire dal HRAO e procedendo in senso orario, ogni Comandante vittorioso deve restituire il comando delle truppe al Senato e rimettere le forze nella sezione Forze Attive del tabellone, oppure dichiararsi ribelle. Per la specifica esigenza di stabilire l'ordine con cui dichiararsi ribelli, si assuma che tutti i Senatori siano presenti a Roma. Poiché il Master of Horse non ha un suo proprio comando, può dichiararsi ribelle soltanto in appoggio al Dictator. Una sola Fazione alla volta può essere in rivolta. Se una fazione che desidera ribellarsi dispone sul campo di forze militari di valore superiore (incluso il valore di Military del senatore comandante) a quelle di un'altra fazione che si è dichiarata ribelle per prima, allora la dichiarazione precedente si considera nulla e solo la fazione più forte sarà considerata in rivolta. Una volta che una fazione si è dichiarata ribelle, nessun altro può più farlo fino a quando tale minaccia non sia stata sventata.



11.21 FEDELITÀ AL COMANDANTE

Prima di annunciare la propria scelta, un senatore che stia valutando l'opportunità di dichiararsi ribelle può tirare 1d6 per ciascuna legione al suo comando per determinare se gli sarà fedele in tale caso. Nello scenario Early Republic le legioni restano al fianco del comandante se il risultato è maggiore o uguale a 5; nello scenario Middle Republic occorre almeno 4, mentre nello scenario Late Republic le legioni restano fedeli con un risultato almeno pari a 3. Prima di effettuare tali lanci di dado, il senatore può irrevocabilmente spendere del denaro dalla propria Tesoreria personale (o dalla Tesoreria personale del proprio Master of

Horse, se consenziente, nel caso di un Dictator) per acquisire un bonus di +1 per ogni Talento speso, con il limite massimo di +1 per ogni singola legione. Le Legioni Veterane che hanno giurato fedeltà ad un Senatore (che ha il corrispondente segnalino viola sulla propria carta) seguono automaticamente il rispettivo comandante in una guerra civile. Le Legioni Veterane che sono fedeli ad un Senatore non ribelle si comportano come le normali legioni per stabilire la fedeltà al ribelle.

11.22 RIBELLI SECONDARI

Quando un senatore si dichiara ribelle, tutto gli altri senatori della sua Fazione devono immediatamente dichiarare se resteranno fedeli al Senato o se si uniranno alla rivolta. Coloro che restano fedeli alla repubblica potranno continuare normalmente ad agire e incassare denaro. I senatori che si uniscono ad una rivolta lasciano immediatamente Roma e sono pertanto immuni ai tentativi di persuasione, ma perdono il diritto ad incassare denaro e seguiranno lo stesso destino del ribelle principale in caso di sua sconfitta. Il denaro nelle Tesorerie personali di senatori che si uniscono alla rivolta potrà essere utilizzato dal ribelle principale come se fosse il proprio. Le legioni veterane che abbiano giurato fedeltà al ribelle o ad un ribelle secondario parteciperanno alla rivolta unendosi all'esercito del ribelle, senza necessità di spese di mantenimento. I ribelli secondari che abbiano il comando di forze militari non possono contribuire con ulteriori unità all'esercito del ribelle principale e devono restituire comunque le loro legioni (non gli eserciti provinciali) al controllo del Senato. Il Master of Horse può diventare un ribelle secondario se è nella stessa fazione del Dictator ribelle; in questo caso il Dictator può continuare ad aggiungere il valore di Military del Master of Horse al suo.

11.23 MANTENIMENTO

Le Legioni ribelli costano di mantenimento 2 Talenti per turno e devono essere pagati nella Revenue Phase prima della redistribuzione del denaro di una Fazione. Il ribelle può pagare questi Talenti dalla sua Tesoreria Personale o dalla Tesoreria della Fazione. Le Legioni Veterane fedeli al Senatore ribelle non necessitano di costi di mantenimento, mentre le altre Legioni Veterane devono essere mantenute normalmente. Se, durante la Revenue Phase, il ribelle non può pagare il mantenimento necessario, deve rilasciare le Legioni che non può pagare. Ogni Legione che viene rilasciata in questo modo ritorna immediatamente al Senato. Se il HRAO non vuole pagare i costi di mantenimento di queste forze, o il Senato non può mantenerle, queste sono immediatamente sciolte.

11.24 GUADAGNI

Un senatore in rivolta deve restituire le proprie Concessioni al Foro e perde tutti i Knight posseduti oltre al diritto di incassare denaro come senatore. La sua Tesoreria personale viene congelata, non può ricevere denaro direttamente da senatori fedeli alla repubblica della stessa fazione, né può ricevere contributi dalla Tesoreria della sua Fazione o da quella personale di Senatori rimasti fedeli al Senato. Può comunque provvedere al mantenimento delle sue forze militari. I senatori rimasti fedeli alla repubblica della stessa fazione del ribelle possono normalmente contribuire alla Tesoreria della fazione.

11.25 COMBATTIMENTO

Durante la Fase di Combattimento, il Senatore ribelle deve combattere le forze militari inviate dal Senato contro di lui. Se il Senato fallisce nell'affrontare il ribelle, il colpo di stato ha successo e il ribelle vince il gioco, sempre che la Repubblica sopravviva fino alla fine del turno.

11.26 FEDELTA'

Se il ribelle principale o un ribelle secondario hanno la fedeltà di Legioni Veterane attive al momento, queste si uniscono immediatamente al suo esercito. Se un senatore fedele alla repubblica ha legioni veterane che gli hanno giurato fedeltà ma si trovano sotto il comando del ribelle, può farle disertare in modo che si uniscano alle forze del Senato in qualsiasi momento, purché sia prima del tiro per la risoluzione del combattimento.

11.27 RISOLUZIONE

Il Senato si considera sempre attaccante, mentre il ribelle è il difensore. Si applica la normale procedura di risoluzione dei combattimenti. In questo caso, la forza del ribelle è data dalla somma del valore di Military del ribelle principale (sempre al massimo pari al numero di legioni presenti) e quello delle legioni al suo comando. Se l'ex Master of Horse è un ribelle secondario, può aggiungere anche il suo valore di Military a quello del ribelle principale. Tutte le perdite indicate dalla Tabella dei Risultati di Combattimento si applicano sia alle forze ribelli che a quelle del Senato, ad eccezione del risultato "All" per il quale la forza vincitrice non subisce perdite mentre quella sconfitta perde tutte le sue armate. I Mortality Chit sono pescati per stabilire la morte di entrambi i Comandanti e di eventuali Master of Horse.

11.271 VITTORIA DEL SENATO

Un risultato nel combattimento di "Victory" significa che la rivolta è fallita, i Senatori ribelli vengono uccisi e le Legioni sopravvissute (anche quelle ribelli) ritornano a disposizione del Senato fra le forze attive. Il Comandante delle forze del Senato incrementa i suoi punteggi di Influence e Popularity della metà (arrotondata per eccesso) della forza militare della ribellione. Un ribelle è considerato sconfitto anche se perde tutte le Legioni nel combattimento. Tuttavia questa non viene considerata vittoria da parte del Senato (per l'incremento dei punteggi), a meno che le perdite non siano dovute ad un esito di "Victory" nella Tabella.

11.272 EQUILIBRIO NELLA GUERRA CIVILE

Un risultato di "Stalemate" significa che l'esito della rivolta è ancora indeciso, e la rivolta continuerà nella Fase di Combattimento del turno successivo. Se tutte le armate del Senato sono distrutte a causa delle perdite, il ribelle non ha automaticamente vinto e il Senato potrà attaccarlo nuovamente nel turno successivo.

11.273 SCONFITTA DEL SENATO

Un risultato di "Defeat" significa che la rivolta ha avuto successo, e il ribelle può ora governare Roma e vincere il gioco, se la Repubblica resta in piedi. Tutte le forze superstiti del Senato ritornano tra le Forze Attive, mentre le Armate ribelli non subiscono perdite.

11.3 GOVERNATORI RIBELLI (regola opzionale A3, richiede l'utilizzo della regola opzionale A2)

Durante la Dichiarazione di guerra civile, anche i Governatori delle province possono dichiararsi ribelli. Se un Comandante vittorioso si dichiara ribelle, questi deve essere il ribelle principale, altrimenti il ribelle principale può essere anche un Governatore. Nello stabilire quale Fazione è in rivolta nel caso più fazioni si dichiarino ribelli, per la forza di un Governatore vanno sommati il suo punteggio di Military (se è il ribelle principale), il numero di Legioni di Guarnigione e di Eserciti e flotte provinciali e le eventuali Legioni Veterane a lui fedeli, che contano per due.

11.31 RIBELLI SECONDARI

I Governatori appartenenti alla stessa Fazione di un ribelle principale possono entrare in rivolta, portando con sé le Armate Provinciali, le Legioni di Guarnigione e la Provincia.

11.32 FEDELTA' DELLE LEGIONI E DELLE ARMATE

Le Armate Provinciali e le Legioni di Guarnigione sono automaticamente fedeli al Governatore ribelle. Se ci sono Legioni Veterane fedeli al Governatore, queste automaticamente passano dalla sua parte. Se ci sono altre Legioni Veterane, il funzionamento è lo stesso di quello descritto in precedenza.

11.32.1 FEDELTA' DELLE FLOTTE

Un comandante vittorioso in rivolta può tentare di ottenere la fedeltà delle flotte sotto il suo comando come se fossero legioni, pagandone il mantenimento se gli restano fedeli. Può anche restituirne il comando al Senato. Le flotte provinciali restano automaticamente fedeli al governatore ribelle. Un governatore ribelle può dichiarare di marciare subito su Roma per evitare l'intercettazione navale, e in questo caso le flotte non sono necessarie.

11.33 FORZA DELLE ARMATE PROVINCIALI RIBELLI

Quando si è in rivolta, le Armate Provinciali contano come 1 soltanto se sono presenti delle Legioni di Guarnigione ribelli, altrimenti contano la metà, arrotondata per eccesso.

11.34 ECCEZIONI DELLE PROVINCE RIBELLI

Una provincia ribelle non è mai considerata sotto attacco da parte di una guerra in gioco (la guerra semplicemente la ignora). La provincia genera ricavi, ma non può svilupparsi ed è immune da eventuali effetti casuali. I Governatori ribelli restano nella Provincia indipendentemente dal termine del loro incarico, finché non vengono sconfitti o uccisi.

11.35 INCASSI DEL GOVERNATORE RIBELLE

Un Governatore in rivolta non può essere rimosso dal suo incarico, ma perde tutte le Concessioni, i Knight e i normali incassi da Senatore. Può raccogliere tutti i guadagni personali dalla Provincia e le Tasse dello Stato e locali, che sono trasferiti nella sua Tesoreria Personale prima di pagare i costi di mantenimento delle forze ribelli.

11.36 MANTENIMENTO DELLE FORZE PROVINCIALI RIBELLI

Un ribelle deve pagare 2 Talenti per ogni Armata Provinciale, Flotta, Legione di Guarnigione e per ogni punto di Forza

Base della Provincia. Deve pagare i Talenti dalla sua Tesoreria Personale, dalla Tesoreria della sua Fazione o da quella di un ribelle secondario. Le Legioni Veterane fedeli al ribelle non necessitano di mantenimento. Se durante la Revenue Phase il ribelle non può pagare il mantenimento di tutte le truppe, dovrà rilasciare per prime le truppe non appartenenti alla Provincia, che torneranno al Senato, se il HRAO decide di pagarne il mantenimento, altrimenti saranno sciolte. Se non può pagare nemmeno le Armate provinciali, queste verranno rilasciate, ad eccezione della Forza Base della Provincia, che rimarrà comunque valida. In questo caso il ribelle deve comunque pagare tutti i Talenti che può.

11.37 MARCIA SU ROMA

Dopo aver dichiarato di essere ribelle, il ribelle Principale deve immediatamente decidere se marciare o meno su Roma. Un Comandante vittorioso ribelle deve obbligatoriamente marciare su Roma, mentre un Governatore ribelle può anche decidere di rimanere nella sua Provincia. Se un Governatore decide di marciare immediatamente su Roma, non può subire un intercettamento navale. Una volta che ha deciso di marciare su Roma, non può comunque rientrare nella sua Provincia. La sua forza terrestre sarà uguale alle Armate provinciali (dimezzate se non sono presenti Legioni) e alle Legioni a disposizione. Se marcia su Roma la Forza Base della Provincia non può essere sommata. La rivolta provinciale viene risolta con le stesse regole già descritte, ad eccezione di quanto previsto per i rinforzi e per l'intercettamento navale.

11.371 RINFORZI

All'inizio di ogni Revolution Phase che segue una Combat Phase in cui il risultato di una guerra civile è "Stalemate", un Governatore ribelle secondario (uno soltanto per turno) può inviare le armate che controlla in supporto al ribelle principale. Il rinforzo non conta come un'altra guerra, ma incrementa la forza di quella già presente. I rinforzi giungono al ribelle principale automaticamente se la forza navale base della provincia è 0. Se la forza navale della provincia è maggiore di 0, le forze si considerano "in transito". Le forze "in transito" si sommano a quelle del ribelle principale soltanto se evitano l'intercettamento navale all'inizio della successiva Combat Phase. Il Senato non può attaccare una provincia ribelle se le forze sono state aggiunte al ribelle principale o se sono "in transito".

11.372 INTERCETTAMENTO NAVALE

Quando un Governatore di una provincia ribelle tenta di marciare su Roma o di rinforzare un ribelle principale, in un turno successivo a quello in cui si è dichiarato ribelle, il Senato può effettuare un intercettamento navale se la forza navale base della provincia è maggiore di 0. Le battaglie di intercettamento navale sono risolte prima di ogni altra battaglia. La forza navale del ribelle si ottiene sommando la forza navale base della provincia, le flotte provinciali e le flotte controllate dal ribelle principale (ma non il suo valore di Military). Le flotte provinciali sono contate sempre al massimo della loro forza. La forza del Senato è pari al numero di flotte attive a disposizione. Se il ribelle subisce una sconfitta durante un intercettamento navale, tutte le forze restano nella provincia tranne quelle perse nel combattimento. Ogni altro risultato (compreso stalemate), indica che le forze raggiungono il ribelle principale. Le perdite sono calcolate normalmente. Solo le flotte possono essere perse e nessun Mortality Chit viene estratto e non viene modificato l'Unrest Level.

11.38 RIMANERE NELLA PROVINCIA

Se il Governatore che è ribelle principale decide di rimanere nella Provincia non potrà vincere il gioco nemmeno se sconfiggerà le truppe che il Senato gli avrà eventualmente inviato contro. Tuttavia potrà vincere il gioco in caso di Rivolta del Popolo durante la Population Phase o in caso di bancarotta. La sua rivolta, combinata con eventuali ribelli secondari, conta come una guerra attiva ai fini del calcolo delle 4 guerre attive che provocano la caduta di Roma e costa 20 Talenti per turno. La Forza del Governatore ribelle può contare sulla Forza Base della Provincia più tutte le forze provinciali, Legioni di Guarnigione e Legioni Veterane fedeli al ribelle. Nelle Revolution Phase dei turni successivi, durante le dichiarazioni di Guerra Civile, il ribelle può decidere di Marciare su Roma o rimanere nella Provincia. Se la provincia ha una forza navale base maggiore di 0, il Senato può tentare un intercettamento navale. Se il Senato non invia truppe ad affrontare il ribelle, questa rivolta si considera una guerra Unprosecuted ed incrementa l'Unrest Level di un punto, come per le normali guerre.

11.381 ATTACCARE UNA PROVINCIA RIBELLE

Il Senato può attaccare una Provincia ribelle come fosse una normale guerra. Roma non può attaccare una Provincia ribelle se il Governatore ha dichiarato di Marciare su Roma o ha inviato rinforzi ad un altro ribelle principale. Quando viene attaccata da Roma un Governatore ribelle dispone della seguente forza militare: 1 per ogni Armata provinciale (dimezzato se non sono presenti Legioni), 1 per ogni Legioni di Guarnigione, 2 per ogni Legione Veterana più il valore di Military del Governatore e il valore di Forza Base della provincia. Il supporto navale richiesto è pari alla forza navale base della provincia più il numero di flotte provinciali presenti. Se il numero di flotte è superiore alla forza base della provincia prevista quando non è sviluppata (anche se è sviluppata), e la forza base è maggiore di 0, una Battaglia navale deve essere combattuta. La forza navale del ribelle è pari alla forza navale base della provincia più il numero di flotte presenti e il valore di Military del Governatore.

11.39 RISOLUZIONE

La risoluzione del combattimento in cui Roma attacca una provincia ribelle segue le stesse regole di una normale guerra, con alcune eccezioni.

11.391 VITTORIA DEL SENATO

Se il Senato attacca e sconfigge un Governatore ribelle in una battaglia navale, si pone il segnalino di Naval Victory. Se il Senato attacca e sconfigge un ribelle secondario in una battaglia terrestre, il Governatore viene ucciso e la Provincia ritorna nel Foro come non sviluppata e senza Armate provinciali. La guerra civile continua fintantoché il ribelle principale non viene sconfitto o muore. Una volta che il ribelle principale muore, anche per cause naturali, la ribellione si sfalda e gli altri ribelli vengono uccisi e le province ritornano nel Foro come non sviluppate e senza Armate provinciali.

11.392 VITTORIA DEL RIBELLE

Se il Governatore ribelle marcia su Roma e attacca il Senato e ottiene un risultato di "Victory", la rivolta ha successo e le conseguenze sono quelle già descritte in precedenza. Se il Governatore sconfigge il Senato nella Provincia invece non vince il gioco. Affinché il ribelle principale vinca, infatti, occorre che marci vittoriosamente su Roma o che si verifichi una Rivolta del Popolo durante la Population Phase o che lo Stato vada in bancarotta.

11.30 VATINIAN LAW E GOVERNATORI RIBELLI
Se il Governatore ribelle governava più di una Provincia, soltanto quella in cui è presente al momento in cui si di-

chiara ribelle lo segue nella rivolta. Le altre Province ritornano nel Foro. Se il Governatore è a Roma nessuna provincia lo seguirà nella rivolta.

12 CONDIZIONI DI VITTORIA

12.1 FINE DEL GIOCO

Le condizioni di vittoria sono verificate alla fine di ogni Revolution Phase di ogni turno di gioco. Se nessuna delle condizioni di vittoria è soddisfatta, il gioco termina automaticamente alla fine della Forum Phase in cui viene pescata la carta "Era Ends". Da questo momento i tentativi di persuasione falliscono automaticamente con 9 o più (anziché 10). Si noti che Roma crolla soltanto se ci sono 4 guerre Attive alla fine del turno, per cui il numero di guerre Attive non conta quando il gioco finisce a seguito della carta "Era Ends".

12.2 VITTORIA

Il gioco termina quando una Fazione soddisfa una delle seguenti condizioni di vittoria, nell'ordine di priorità. In tutti questi casi, la Fazione vincerà il gioco, ma solo se la Repubblica sopravvive fino alla fine del turno:

1. Un Senatore ribelle che marcia su Roma sconfigge il Senato in battaglia.
2. Un Senatore è ribelle quando lo Stato va in bancarotta o si verifica un evento di Rivolta del Popolo nella Population Phase.
3. Un Senatore non ribelle che ottiene almeno 35 punti di Influence viene nominato Console a Vita e non è in vigore la Legge Military Reforms.
4. Un Senatore non ribelle viene eletto Console a Vita.
5. Alla fine di una Forum Phase in cui viene estratta la carta "Era Ends", la Fazione che ha il più alto punteggio combinato di Influence dei Senatori non ribelli e non si verifica nessuna delle altre condizioni di vittoria.

12.3 SCONFITTA

Il gioco termina con la sconfitta di tutti i giocatori se si verifica una delle seguenti condizioni:

1. Ci sono 4 o più Guerre Attive alla fine di una Combat Phase.

2. Si ha un risultato "People Revolt" durante la Population Phase e non ci sono Senatori ribelli.
3. Lo Stato va in bancarotta (cioè è impossibilitato a far fronte ad un qualsiasi tipo di spesa che si renda necessaria) e non ci sono Senatori ribelli.

12.4 SOPRAVVIVENZA

A meno che non sia stata pescata la carta "Era Ends", nessun giocatore che abbia soddisfatto una condizione di vittoria è sicuro di vincere effettivamente prima che sia terminato il turno di gioco in corso. Infatti se sono presenti almeno 4 guerre attive al termine della Combat Phase, tutti i giocatori perdono in ogni caso. Se un Senatore ribelle soddisfa le condizioni di vittoria 1. o 2. ma ci sono 4 o più guerre attive, il Senatore può subito tentare di sconfiggere le guerre, aggiungendo alle sue armate quelle sopravvissute presenti a Roma. Il ribelle affronterà le guerre una alla volta e vincerà il gioco soltanto se riuscirà a vincere abbastanza guerre in modo da ridurre il numero di guerre attive a meno di 4. Per affrontare le guerre dovrà anche avere il necessario supporto di flotte a disposizione in Senato.

12.5 ESAURIMENTO DA GUERRA (regola opzionale B2)

Roma potrebbe cadere anche a causa di una guerra logorante che non è in grado di sconfiggere nel tempo. In aggiunta alla condizione di sconfitta numero 1, è prevista la sconfitta di tutti i giocatori se è presente una guerra attiva da un periodo di tempo troppo lungo. All'inizio di ogni Forum Phase, immediatamente dopo la rimozione delle carte evento, si ponga su ogni guerra attiva o rivolta presente nel foro un segnalino di durata con il numero "1" o si aumenti di un'unità se un segnalino di durata è già presente.

Se alla fine di una Combat Phase è presente una guerra con un segnalino di durata di "6", il gioco termina con la sconfitta di tutti i giocatori, a causa della guerra che Roma non è stata in grado di sconfiggere, analogamente a quanto accadrebbe se fossero presenti 4 o più guerre attive.

ERRATA

Il regolamento ufficiale e la Scheda riassuntiva del turno di gioco di Republic of Rome riportano alcuni errata, che il presente documento ha già integrato. Tuttavia alcuni altri errori sono presenti sulle carte e sul tabellone di gioco che saranno elencati di seguito:

TABELLONE DI GIOCO:

- **Tabella della popolazione:** l'ultima riga della tabella va letta come "<0" e non come "≤0".
- **Tabella dei risultati di combattimento:** il primo "*" deve essere letto "*Combat Result = Strength Difference + 3d6 roll" (e non 2d6).
- **Tabella degli eventi casuali:** l'evento "Pretender" va inteso come evento "Pretender Emerges".
- **Tabella dei giochi:** le Blood Fest costano 13 T e non 11 T.
- **Tabella delle leggi agrarie:** i Land Bill di tipo II modificano l'Unrest Level di -2, non di -1.

CARTE:

022 – **ACILIUS:** non esistono statisti che fanno riferimento alla carta ACILIUS. Le parentesi "[]" vanno ignorate.

122 – **2nd CILICIAN PIRATES:** la vittoria contro questa guerra crea la provincia di Creta e Cyrenaica.

125 – **C. JULIUS CAESAR:** la popolarità e l'influenza vanno scambiate; la Popularity è 2 e l'Influence è 5.

158 – **VATINIAN LAW**, 163-1, 163-2 – **BARBARIAN RAID**, 175-1, 175-2 – **REFUGE:** fare riferimento alla relativa traduzione presente su questo documento.

Provincia di **CILICIA ET CYPRUS:** il valore per il lato giallo (non sviluppato) è Flotte: 0-3, Armate: 0, Termine del Governatorato: 1-3.

CAMBIAMENTI DELLA SECONDA EDIZIONE

La prima edizione di Republic of Rome era universalmente conosciuta per avere un'infinita lista di errata, ufficiali e non ufficiali. I cambiamenti elencati di seguito fanno riferimento ai cambiamenti delle meccaniche ufficiali del gioco che recepiscono questi errata, in modo che possano essere utilizzati anche da coloro che possiedono la prima edizione del gioco.

1. Il gioco adesso termina durante la Forum Phase in cui viene pescata la carta Era Ends, anziché quando viene pescata l'ultima carta dal mazzo di gioco. Questo cambiamento modifica leggermente la costruzione del mazzo di gioco e nelle regole che prevedono di rimescolare il mazzo in determinate situazioni. La ragione del cambiamento è quella di limitare la corsa all'assassinio tipica dell'ultimo turno del gioco.
2. La fase di trasferimento dei Talenti tra i giocatori adesso avviene durante la Revenue Phase. La ragione del cambiamento è quella di semplificare la Revenue Phase ed impedire ai giocatori di evitare di rispettare accordi con altri giocatori devolvendo il loro denaro allo stato prima di scambiarlo.
3. I Governatori corrotti possono ora essere perseguiti anche se sono richiamati dal Senato. La ragione del cambiamento è quella di evitare ai Governatori questa scappatoia.
4. Le Fazioni con due Statisti tra loro opposti adesso non possono lasciar andare volontariamente uno di essi. La ragione del cambiamento è quella di rimuovere una regola che non era mai utilizzata.
5. Le perdite delle forze provinciali adesso avvengono nella misura di 1 Legione ogni 2 Armate Provinciali, anziché tirare 2d6. La ragione del cambiamento è quella di semplificare questa procedura.
6. La posizione "ufficiale" di banchiere è stata rimossa. La ragione del cambiamento è che non è necessaria una posizione ufficiale, in quanto i giocatori possono prendere e cedere il loro denaro da soli. Ad ogni modo nulla vieta di nominare un "banchiere ufficiale" all'inizio della partita.
7. La regola dell'Esilio è stata rimossa. La ragione del cambiamento è quella di rimuovere una regola mai utilizzata che non aggiungeva nulla di utile al gameplay.
8. Le perdite di Legioni in battaglia comportano adesso una perdita di Popularity per il comandante. La ragione del cambiamento è quella di simulare più accuratamente le conseguenze della perdita di truppe e di offrire un ulteriore metodo alternativo ai Processi per ridurre la Popularity di un senatore.
9. Il Console temporaneo del primo turno di gioco è adesso scelto a caso e non più assegnato al senatore con il numero più basso. La ragione del cambiamento è limitare il vantaggio del giocatore che controlla il senatore con ID #1 durante lo scenario Early Republic.
10. I senatori processabili sono ora indicati con dei segnalini appositi. La ragione del cambiamento è quella di favorire i giocatori eliminando la difficoltà del Censor a ricordarsi tutti i senatori che erano perseguibili.
11. La Tesoreria di Fazione non può più essere utilizzata per favorire un tentativo di persuasione. La ragione del cambiamento è quella di eliminare una contraddizione del vecchio regolamento ed eliminare un vantaggio eccessivo dei giocatori che effettuavano i tentativi di persuasione verso i senatori degli altri.
12. La variante al regolamento delle guerre correlate è diventata ora una regola ufficiale. La ragione del cambiamento è quella di rendere ufficiale una variante molto utilizzata dai giocatori e concedere al gruppo di gioco maggiori possibilità di affrontare delle guerre che altrimenti si renderebbero troppo difficili. Le guerre precedentemente definite ritardate ora sono definite guerre imminenti.
13. Ora è possibile cambiare il Faction Leader e Sponsorizzare i giochi nello stesso turno. La ragione del cambiamento è quella di eliminare una regola che risultava arbitraria e anti-intuitiva e non aveva alcuna motivazione legata all'ambientazione o allo svolgimento del gioco.
14. L'assegnazione, riassegnazione o rimozione di un Prete è adesso un'azione facoltativa e non obbligatoria del Pontifex Maximus. La ragione del cambiamento è quella di evitare che il giocatore che controlla il Pontifex Maximus si trovasse alla fine della Senate Phase ad aver dimenticato di effettuare questa azione. Rendere questa azione opzionale rimuove questo problema senza ha alcun impatto reale sul gioco.

TRADUZIONE DELLE CARTE EVENTO

ALLIED ENTHUSIASM

Lo stato riceve 50 Talenti nella successiva Revenue Phase. Se l'evento si verifica due volte, lo Stato riceve 75 Talenti. Nessun ulteriore effetto è previsto se l'evento si verifica più di due volte.

ALLY DESERT

Gli alleati di Roma sono titubanti. Quando si effettuerà il tiro di 3d6 per l'esito del combattimento, tutte le guerre combattute in questo turno avranno la forza temporaneamente incrementata del valore del dado nero. L'aumento si applica dopo aver calcolato gli eventuali moltiplicatori derivanti dalla presenza di guerre correlate. Se l'evento si verifica nuovamente, la forza del nemico sarà incrementata del valore dei dadi bianchi.

BARBARIAN RAIDS

All'inizio della successiva Revenue Phase, il governatore di ogni provincia di frontiera deve tirare 2d6 (usando un dado bianco e quello colorato), cercando di ottenere almeno 15 (o 17) per evitare la razzia. Al tiro di dado va aggiunta la Forza terrestre della provincia. La forza terrestre della provincia è spiegata nelle regole opzionali relative alle guerre provinciali (A2). Se non si utilizzano queste regole opzionali, la forza militare della provincia è pari al suo valore base, più 2 per ogni Legione di guarnigione (Garrison Legion), più 1 per ogni esercito provinciale (Provincial Army), più il valore di Military del governatore stesso.

Se il risultato finale è inferiore a 15 (o a 17 se l'evento si verifica due volte), la provincia viene raziata dai barbari e non fornisce alcun provento per il turno in corso, inoltre perde un numero di unità pari al risultato del dado colorato (non oltre il massimo delle forze presenti) e, se la provincia era sviluppata (bordo verde), torna dal lato con il bordo giallo, non sviluppata. Non è possibile tentare di sviluppare una provincia raziata nello stesso turno della razzia. A seguito della razzia il governatore può morire solo se viene pescato il suo Mortality Chit a seguito della perdita di unità militari. Se l'ID numerico del Governatore è pescato per ultimo, questi viene catturato e il riscatto deve essere pagato entro l'inizio della successiva Forum Phase per evitare che venga ucciso.

DROUGHT

La siccità ha come effetto quello di innalzare l'Unrest Level di 1 punto, nella Population Phase. Nella successiva Revenue Phase, gli incassi dovuti a concessioni sul grano possono essere raddoppiati, ma in questo caso il senatore perde 2 punti di Popularity; se i Pirati (o altre guerre che causano situazioni di siccità) sono in gioco allo stesso momento di un evento Drought, gli incassi per le concessioni sul grano e le penalità alla popolarità sono aumentati di un multiplo per ogni occorrenza. La siccità causata dai pirati e dalle guerre, tuttavia, non ha durata limitata a un turno come nel caso dell'evento Drought, e possono durare fino a che la guerra corrispondente non sia stata eliminata. Se si dovesse verificare un terzo Drought nello stesso turno, si metta un segnalino numerico "3" sulla carta Drought (che sarà dal lato con il bordo blu) per indicare la sua aumentata pericolosità. In caso di siccità, un senatore non è obbligato a riscuotere incassi maggiorati dalla sua concessione sul grano: può sempre scegliere di incassare meno, riducendo di conseguenza l'impatto sulla sua popolarità.

ENEMY LEADER DIES

Un Leader nemico in gioco al termine della Forum Phase, a scelta del HRAO, viene scartato. Non è applicabile ai senatori ribelli. Se l'evento si verifica due volte, la guerra correlata riferita a quel leader con il punteggio più alto tra quelle presenti richiede la pace. Lo stato riceve metà del bottino di guerra previsto (arrotondando per difetto) e la guerra viene rimescolata all'interno del mazzo tra le prime sei carte.

ENEMY'S ALLY DESERT

Gli alleati dei nemici di Roma sono titubanti. Quando si effettuerà il tiro di 3d6 per l'esito del combattimento, tutte le guerre combattute in questo turno avranno la forza temporaneamente ridotta del valore del dado nero (con una forza minima di 0). Se l'evento si verifica nuovamente, la forza del nemico sarà incrementata dal valore dei dadi bianchi (con una forza minima di 0).

EPIDEMIC

Occorre effettuare una nuova fase di mortalità pescando 6 Mortality Chit dal contenitore; solo i senatori che si trovano attualmente a Roma possono essere colpiti. Se si verificano più eventi di questo tipo nella stessa Forum Phase, indicano un'epidemia proveniente da fuori che può uccidere solo il primo Governatore, Proconsole, Prigioniero o Ribelle pescati per ogni evento, che si trovino fuori Roma.

EVIL OMENS

I cattivi auspici degli dei indicano che gli dei non sono contenti e vi sarà un anno di cattiva sorte per Roma. La Tesoreria di stato deve immediatamente pagare 20 Talenti per sacrifici e riparazioni ai templi. Fino alla prossima Forum Phase OGNI tiro di dado sarà ridotto di un punto, ad eccezione del tiro per l'iniziativa che non sarà modificato, e dei tentativi di persuasione che avranno invece il risultato aumentato di un punto. L'eventuale ripetersi di cattivi presagi nello stesso turno non comporta ulteriori spese per le casse dello stato, ma aumentano i modificatori negativi ai lanci dei dadi sopra indicati, in misura di 1 punto per evento.

INTERNAL DISORDER

Tutte le province non sviluppate (bordo giallo) non producono denaro nella successiva Revenue Phase e non possono essere sviluppate. Il governatore di ciascuna di tali province deve effettuare 2d6 all'inizio della successiva Revenue Phase (dopo la risoluzione di eventuali Barbarian Raid), cercando di ottenere un risultato maggiore di 4 per evitare una rivolta; il tiro ha un bonus di +1 per ogni Legione di guarnigione presente. In caso di rivolta, il governatore e la guarnigione vengono eliminati, e la carta provincia va nel Foro come una guerra attiva che mantiene le eventuali armate provinciali come forze militari proprie.

MANPOWER SHORTAGE

Il costo per arruolare nuove legioni e costruire nuove flotte è raddoppiato nel turno in corso, costando pertanto 20 Talenti per unità. Se si verifica un altro Manpower Shortage nello stesso turno, o se è già in effetto a causa della Population Table, il costo viene aumentato di altri 10 Talenti per ogni occorrenza. Si utilizzino gli appositi segnalini sulla carta a indicarne l'aumentata gravità.

MOB VIOLENCE

Si pescano tanti Mortality Chit quanto è l'Unrest Level. I senatori il cui ID numerico coincide i Mortality Chit pescati vengono uccisi, ma soltanto se il loro punteggio di Popularity è minore del punteggio di Unrest Level. Se si verifica più volte, il numero di Mortality Chit da pescare è pari all'Unrest Level più 1d6.

NATURAL DISASTER

La tesoreria di stato deve immediatamente pagare 50 Talenti per le prime opere di soccorso. Inoltre, occorre effettuare un tiro di 1d6 e scartare le concessioni indicate dalla carta, che andranno nella Curia, a faccia in giù; se la concessione determinata con il tiro di dado non è in gioco o è stata già eliminata per altre cause, non si verificano altri effetti. Se si verificano più eventi di questo tipo nello stesso turno, lo stato non dovrà pagare altro denaro ma potranno essere distrutte altre concessioni.

NEW ALLIANCE

L'arrivo di nuovi alleati per Roma obbliga i nemici a richiedere la pace. L'effetto si applica ad una qualsiasi guerra o rivolta a scelta del HRAO al termine della Senate Phase. Lo stato riceve metà del bottino di guerra previsto (arrotondando per difetto) e la guerra viene rimescolata all'interno del mazzo tra le prime sei carte. L'eventuale segnalino Naval Victory presente su di essa viene perso. Se si verifica due volte, il HRAO al termine della Senate Phase sceglie una guerra. Lo stato incassa l'intero bottino di guerra previsto e la carta guerra viene scartata definitivamente. Se la guerra prevede la creazione di province dopo la sua sconfitta, queste province vanno messe in gioco quando la guerra viene scartata.

PRETENDER EMERGES

Nel momento in cui una guerra attiva viene pescata dal mazzo, una provincia (scelta a caso) si rivolta immediatamente. Il Governatore è ucciso a meno che le sue Legioni di Guarnigione non attacchino la Provincia. Qualsiasi risultato diverso dalla vittoria del Governatore, trasformerà la Provincia in una Rivolta la cui forza è data dalla forza base più le forze locali presenti. Le Legioni di Guarnigione sopravvissute tornano a Roma. La carta evento non va rimossa fintantoché la rivolta non viene sedata. Se l'evento si verifica due volte, il Governatore è automaticamente ucciso e le Legioni di Guarnigione sono tutte distrutte.

REFUGE

Il successivo Leader nemico sconfitto da una vittoria di Roma troverà rifugio dalla successiva guerra o rivolta pescata dal mazzo, aumentandone la forza, fintantoché la guerra o rivolta non verrà sconfitta. La carta resta in gioco fintantoché non si verificano le condizioni per innescarlo. Se l'evento si verifica due volte, il Leader nemico sconfitto attiverà automaticamente tutte le guerre o rivolte in gioco in quel momento, aumentandone la forza militare, fintantoché non viene sconfitto. La regola delle guerre correlate funziona normalmente anche durante il verificarsi di questo evento. Il Leader viene scartato quando l'ultima guerra presso cui ha trovato rifugio viene sconfitta.

RHODIAN MARITIME ALLIANCE

Se non è presente alcuna guerra che richieda una battaglia navale o il supporto di lotte, l'evento non ha alcun effetto. Diversamente, lo stato riceve 8 flotte gratuitamente, pagandone soltanto i costi di mantenimento nelle successive Revenue Phase. Otto flotte (o meno se Roma ne possiede di meno) devono essere sciolte non appena viene sconfitta la guerra attualmente in gioco che richiede il maggior numero di flotte. Se due guerre in gioco richiedono il maggior numero di flotte, l'effetto si applica ad una soltanto. Questa carta può essere rifiutata se il Senato vota per non pagare i costi di mantenimento delle flotte. Se l'evento si verifica due volte, le flotte che Roma riceve sono 12. In ogni caso non si può eccedere il limite massimo di 25 flotte.

STORM AT SEA

La tempesta elimina un numero di flotte romane pari al risultato di 2d6, comunque non oltre quelle effettivamente in gioco. Non vi sono effetti diretti sulle Legioni, anche se in alcuni casi potrebbe venir meno il necessario supporto navale e le truppe potrebbero dover essere ritirate se il Senato non ne invia di nuove. La tempesta non ha alcun effetto sulla costruzione di nuove flotte nello stesso turno.

TRIAL OF VERRES

Il successo nel perseguire i Governatori corrotti scoraggerà il cattivo governo delle Province. Durante la successiva Revenue Phase, lo Stato incrementerà gli incassi da ogni provincia di 3 Talenti ciascuna. Gli incassi personali di ogni Governatore sono ridotti del medesimo ammontare. Se l'evento si verifica due volte, l'ammontare da considerare è di 5 Talenti.

2ND CATILINE CONSPIRACY

Quando si verifica questo evento, il HRAO si trova a dover immediatamente sopprimere una congiura ai danni dello Stato: deve nominare una Fazione cospiratrice e tirare 2d6 per determinare il numero di Mortality Chit da estrarre. I Senatori appartenenti alla Fazione nominata il cui Mortality Chit viene estratto vengono uccisi. Indipendentemente dall'estrazione, il HRAO perde tanti punti di Popularity quanto il risultato del precedente 2d6.

BEQUEST

Oltre alla carta 2nd Catiline Conspiracy, le Bequest sono le sole carte evento che vengono pescate normalmente. Le Bequest rappresentano la possibilità di creare una nuova provincia, talvolta automaticamente, talaltra inviando un Field Consul con un numero specificato di Legioni, nel qual caso comprendono anche la possibilità di ottenere un bottino. Il comandante inviato a compiere una Bequest può dichiararsi ribelle e tenere per sé il denaro, oppure rientrare a Roma, restituire il controllo delle legioni al Senato e consegnare il denaro che sarà aggiunto alla tesoreria nella successiva Revenue Phase. Le carte Bequest non completate restano in gioco nel Foro e non saranno rimosse normalmente come gli altri eventi.

TRADUZIONE DELLE CARTE INTRIGO

ARMAMENTS

Il possessore della Concessione incassa immediatamente 2 Talenti per ogni nuova Legione che viene formata.

EGYPTIAN GRAIN

Il possessore della Concessione incassa 5 Talenti per turno. La Concessione viene distrutta durante la guerra Alessandrina. Le entrate possono essere raddoppiate in caso di siccità o pirati al costo di 2 punti di popolarità. L'incasso e la penalizzazione di popolarità, aumentano di un'occorrenza per ogni evento siccità aggiuntivo.

HARBOR FEES

Il possessore di questa Concessione incassa 3 Talenti per turno.

LAND COMMISSIONER

Il possessore della Concessione incassa 3 Talenti per turno. La Concessione Land Commissioner non può mai essere distrutta ma viene rimessa nel foro se il proprietario muore o viene condannato, o se non vi sono in vigore Land Bill alla fine della Fase del Senato.

MINING

Il possessore di questa Concessione incassa 3 Talenti per turno.

SHIP BUILDING

Il possessore della Concessione incassa immediatamente 3 Talenti per ogni nuova flotta che viene formata.

SICILIAN GRAIN

Il possessore della Concessione incassa 4 Talenti per turno. La Concessione viene distrutta durante le rivolte degli schiavi. Le entrate possono essere raddoppiate in caso di siccità o pirati al costo di 2 punti di popolarità. L'incasso e la penalizzazione di popolarità, aumentano di un'occorrenza per ogni evento siccità aggiuntivo.

TAX FARMER

Il possessore della Concessione incassa 2 Talenti per turno. Esistono sei carte di questo tipo numerate da 1 a 6 per stabilire quale viene distrutta in presenza di alcune guerre, rivolte o leader nemici.

TRIBUNE

I Tribuni sono carte Intrigo che possono essere utilizzate durante la Senate Phase per mettere ai voti una proposta o per porre il veto su una proposta di altri. La carta va scartata dopo l'uso.

ASSASSIN

La carta va giocata durante un tentativo di Assassinio e consente a chi effettua il tentativo di aggiungere 1 punto al lancio di ogni dado previsto. La carta va giocata prima di lanciare il dado ed è cumulativa con eventuali altre carte Assassin o Bodyguard. La carta va scartata dopo l'uso.

BLACKMAIL

La carta va giocata durante un tentativo di persuasione ed impedisce agli altri giocatori di interferire con il denaro delle Tesorerie. La carta va giocata prima di lanciare il dado per la risoluzione del tentativo. Se il tentativo fallisce, la Popularity e l'Influence del Senatore bersaglio vengono ridotte di 2d6. Non può essere utilizzata contro i Catoni o contro Cicerone. La carta va scartata dopo l'uso.

GRAFT

La carta va giocata subito dopo l'utilizzo di una carta Tribune per impedirne il veto o la messa in votazione di una proposta. Chi gioca la carta deve pagare alla banca un ammontare di 1d6 dalla Tesoreria Personale da un Senatore della sua Fazione. Se il Senatore non possiede sufficiente denaro per pagare non si ha alcun effetto, ma la carta va comunque scartata. L'utilizzo di questa carta non impedisce che un altro giocatore utilizzi un'altra carta Tribune per la stessa ragione. La carta va scartata dopo l'uso.

INFLUENCE PEDDLING

La carta può essere giocata in qualsiasi momento ad eccezione della Revolution Phase e consente al giocatore di pescare una carta intrigo a caso tra quelle non ancora giocate di un qualsiasi avversario. La carta va scartata dopo l'uso.

MOB INCITED TO VIOLENCE

La carta può essere giocata contro qualunque giocatore che tenta di cancellare, usando una carta Graft o Murder of a Tribune, un veto od una proposta fatta da un Tribuno. Il giocatore deve estrarre un numero di Mortality Chit pari a 1d6 più livello di Oratory del Senatore di Roma che gioca questa carta; quegli indicatori che corrispondono ai Senatori a Roma appartenenti alla fazione che ha cancellato il Tribuno, sono trucidati dalla folla inferocita. La carta va scartata dopo l'uso.

OPEN BODYGUARD

La carta può essere giocata solo durante la Revenue Phase su un Senatore presente a Roma al costo di 1 Talento e di 1 punto di Popolarità da pagare ogni turno durante la Fase delle Entrate. Essa rimane attiva con quel Senatore fino alla sua morte, o finché questi non è più in grado di pagarla (nel qual caso viene scartata). Questo Senatore può sottrarre 2 da tutti i tentativi di assassinio fatti contro di lui. Per ogni carta Open Bodyguard giocata, va lanciato un ulteriore dado per stabilire se l'assassino viene scoperto.

PROSCRIPTION

La carta può essere giocata soltanto immediatamente dopo che il Senato abbia sconfitto una guerra civile, da una fazione non ribelle. Il HRAO può eliminare tutti i Knight (di tutte le fazioni), ricevendo un numero di Talenti pari a 1d6 per ogni Knight. Successivamente la sua Fazione non può più reclutare Knight, e gli altri giocatori potranno aggiungere +1 ad ogni loro tentativo di attrarre Knight. La carta va tenuta per ricordarne gli effetti in corso.

SECRET BODYGUARD

La carta va giocata durante un tentativo di Assassinio e consente a chi subisce il tentativo di sottrarre 1 punto al lancio del dado previsto. La carta può essere giocata dopo aver lanciato il dado ed è cumulativa con eventuali altre carte Assassin o Bodyguard. Per ogni carta Secret Bodyguard giocata, va lanciato un ulteriore dado per stabilire se l'assassino viene scoperto. La carta va scartata dopo l'uso.

SEDUCTION

La carta va giocata durante un tentativo di persuasione ed impedisce agli altri giocatori di interferire con il denaro delle Tesorerie. La carta va giocata prima di lanciare il dado per la risoluzione del tentativo. La carta va scartata dopo l'uso.

CLEOPATRA VII

Cleopatra è una speciale carta Leader che può essere tenuta in mano dai giocatori come una qualsiasi carta Intrigo, e deve essere giocata prima di risolvere il combattimento di una Alexandrine War; la carta Cleopatra non può essere scartata o giocata in altri momenti. Cleopatra può essere giocata come un alleato, nel qual caso il comandante delle truppe romane in guerra aumenta il suo valore Military di 3 e guadagna 50 Talenti, perdendo però 5 punti di Popolarità; se giocata come nemico, Cleopatra viene posta nel Foro e si comporta come un normale Leader rispetto alle Guerre Alessandrine in gioco.

ACILIAN LAW

Il potere previsto dalla Calpurnian Law di multare i Governatori corrotti viene trasferito dal Censor alla fazione che controlla il maggior numero di Knight durante ogni Fase del Senato. Non è utilizzabile prima della comparsa della Calpurnian Law. Può essere scartata se la Calpurnian Law è stata precedentemente bocciata.

CALPURNIAN LAW

Con la presente viene creata una corte permanente per il recupero dei danni causati dai Governatori. Il Censore può multare qualunque Governatore corrotto che si trovi a Roma (o la sua fazione se non è in grado di pagare) di un ammontare pari a 1d6; ma solo una volta all'anno, durante la Fase del Senato dell'anno in cui il Governatore è rientrato a Roma. Questa multa non conta come processo e non è suscettibile di Appello al popolo.

GABINIAN LAW

D'ora in poi, un comandante in guerra può reclutare Legioni e Flotte al termine della fase del Senato, usando il denaro della sua Tesoreria personale o quello della sua fazione. La carta è giocabile se è in gioco una guerra contro i Pirati.

JULIAN LAW

Estende il diritto alla cittadinanza a tutte le colonie latine, eliminando l'attuale carenza di uomini e diminuendo l'Unrest Level di 3 punti. Giocabile solo durante la Guerra Sociale. Il giocatore che gioca questa carta, deve tirare 1d6 per ciascuno dei suoi Senatori che perderanno quell'ammontare di punti Influence.

MANILIAN LAW

D'ora in poi, qualunque comandante vittorioso può affrontare una guerra senza l'approvazione del Senato, tenendo con sé il suo esercito e muovendolo su una carta guerra in essere, nel corso della Fase di Rivolta (purché abbia le flotte necessarie). Costui non è considerato in rivolta. Viene considerato un Proconsole.

MILITARY REFORMS

Il potere del Senato declina con l'aumento del peso politico delle forze militari. D'ora in poi nessun giocatore potrà vincere la partita per il semplice soddisfacimento del requisito dei 35 punti di Influence di un suo Senatore.

PLAUTIAN-PAPIRIAN LAW

Garantisce la cittadinanza a tutti gli aventi diritto, tagliando gli appoggi esterni alla Guerra Sociale. Riduce alla metà la forza della Guerra Sociale e riduce l'Unrest Level di 2 punti. Giocabile solo durante la Guerra Sociale. I senatori della fazione del giocatore che gioca questa carta perdono un punto di Popularity.

SERVILIAN LAW

La fazione che gioca la carta può aggiungere +1 a tutti i tentativi di attrarre i Knight; oppure scartando apertamente questa carta in un qualunque momento dopo l'entrata in vigore della Acilian Law, si può abrogare la Acilian Law.

TRADITION ERODES

D'ora in poi, i Senatori possono essere eletti Consoli ogni anno, senza limite di mandato. Questa carta non può essere giocata fintantoché non sono in gioco una o più guerre attive con una forza totale di almeno 15.

VATINIAN LAW

D'ora in poi, un Senatore potrà governare una o più province attraverso l'uso di un Legato, mentre resta a Roma occupando qualche altra carica o mentre comanda un esercito sul campo. Durante la Revenue Phase, una provincia controllata da un Legato è trattata esattamente come se il Governatore fosse presente. Il Governatore non può muoversi liberamente tra la provincia e il Senato, ma deve stabilire dove si trova all'inizio di ogni Fase del Senato. I Governatori corrotti che si servono di un Legato sono perseguibili per un processo minore soltanto nel turno in cui sono corrotti in quanto presenti a Roma (a meno che non siano lontani da Roma per altre ragioni, nel qual caso possono essere normalmente perseguiti al loro rientro). Non ci sono segnalini specifici per indicare che un Governatore si serve di un Legato. Un generico segnalino numerico negativo può essere posto sulla carta della Provincia per indicare che il Governatore non è presente.

SCHEDE RIASSUNTIVE DEL TURNO DI GIOCO

MORTALITY PHASE (5)

| | |
|------------------|--|
| Guerre imminenti | Una guerra per ogni set di Guerre correlate viene mossa dallo spazio Imminent War allo spazio Active War, rispettandone l'ordine |
| Mortalità | Si pesca un Mortality Chit per le morti naturali tra i senatori |

REVENUE PHASE (6)

| | |
|----------------------|--|
| Ribelli | Il senatore ribelle paga 2T per ogni Legione/Flotta dalla tesoreria sua o di fazione. Le Legioni Veterane fedeli al ribelle non devono essere mantenute |
| Incassi dei senatori | 1T per senatore fedele a Roma (3T il Faction Leader), 1T ogni Knight, più le concessioni (Corrupt) +1d6 il Pontifex Maximus I Governatori decidono se prendere incassi dalle province (Corrupt) |
| Redistribuzione | Si può spostare e scambiare il denaro, ma non con i senatori ribelli |
| Sviluppo province | Riesce se fa 6 con 1d6 (+1 se non incassa denaro). Se riesce, ottiene +3 Inf e le province sono girate dal lato con bordo verde (sviluppate) |
| Incassi Stato | 100T più gli incassi (anche negativi) delle province |
| Spese Stato | 2T x Legione/Flotta, 20T x Active/Unprosecuted War, più i Land Bill |
| Contributi | Donazioni allo stato (singolo senatore): 10T +1 Inf, 25T +3 Inf, 50 T +7 Inf |
| Forze locali | Con le tasse locali più i soldi (volontari) del governatore (10T per armata) |
| Governatorati | Si riduce di 1 il termine della durata. Se va a 0, la provincia torna nel Foro |

FORUM PHASE (7)

| | |
|-------------------------------------|--|
| Tempo | Si rimuovono le carte evento (se non è indicato diversamente) |
| Iniziativa (2d6) (se ne eseguono 6) | = 7 si tirano 3d6 sulla Tabella Eventi e si applicano gli eventi (carte) ≠ 7 si pesca una carta: rossa si tiene, nera si rivela (foro) |
| 1. Persuasione (un solo tentativo) | OK se 2d6 ≤ (Oratory + Influence + Bribe) – (Loyalty + Tesoro personale + Counter-Bribe (dalla Tesoreria di Fazione di qualsiasi giocatore) +7 (se allineato)) KO se è ≥, o se il tiro "naturale" è comunque ≥ 10 |
| 2. Knight (una sola azione) | Attrarre un Knight 6 con 1d6 + 1 per ogni T speso (senza limite) o in alternativa, Cedere Knight: 1d6 T ogni Knight ceduto |
| 3. Faction Leader | Si può cambiare il Faction Leader |
| 4. Giochi | 7T +1 Pop -1 UL; 13T +2 Pop -2 UL; 18T +3 Pop 3 UL |
| 5. Voti e Uffici | Aggiornare il conto dei voti (Oratory + Knight) Prendere i segnalini Major per i senatori con incarichi |
| Iniziative rimanenti | Con meno di 6 giocatori si mettono all'asta le iniziative rimanenti |
| Concessioni | Se sono in gioco 2nd Punic War o Gladiator Slave Revolt, 1d6 su Tax Farmer e il numero corrispondente va nella Curia (un dado aggiuntivo se sono presenti Hannibal o Spartacus come leader) |
| Curia | 1d6 per ogni carta; con 5 o 6 i leader nemici si scartano, i senatori e le concessioni tornano nel Foro |

POPULATION PHASE (8)

| | |
|-------------------|---|
| Unrest Level | +1 per ogni Drought e Unprosecuted War in gioco |
| Discorso del HRAO | 3d6 (+ HRAO Popularity – Unrest Level) sulla Population Table |

SENATE PHASE (9)

| SEQUENZA | AZIONE / VOTAZIONE | | | | |
|---|---|----------|--|----------------|--|
| 1. Consoli | Elezione dei consoli | | | | |
| 2. Pontifex | Elezione del Pontifex Maximus | | | | |
| 3. Dictator | Elezione o nomina del Dictator (se 3 Active Wars o 1 con forza ≥ 20) Il Dictator nomina il Master of Horse | | | | |
| 4. Censor | Elezione del Censor (tra chi ha il Prior Consul) | | | | |
| 5. Processi | Voto popolare + Voto Senato + Influence accusato + Trial accusa/difesa | | | | |
| | | Senatore | Condanna (min) | Condanna (mag) | Assoluzione |
| | Accusato | | -5 Inf e Pop, perde concessioni e Prior Consul | Morte | Niente |
| | Procuratore | | + metà dei punti Inf persi dall'accusato e Prior Consul se lo aveva l'accusato | | -3 Inf |
| | Avvocato | | -3 Inf | +3 Inf | (solo se non coincide con l'accusato stesso) |
| 6. Governatori | Elezione ed eventualmente richiamo dei Governatori | | | | |
| Sempre (opzionali) | Istituzione (tramite votazione) di una Legge | | | | |
| | Tentativi di Assassinio (se ne può effettuare e subire al massimo uno) Il Pontifex Maximus assegna/sposta/revoca lo status di Priest | | | | |
| Dopo 1 (opz.) | Elezione Console a Vita (una per turno, non durante i processi) | | | | |
| Dopo 6 (opzionali) | Concessioni (una concessione può essere proposta una sola volta) | | | | |
| | Votazioni per Land Bill (gli effetti sono indicati sul tabellone) | | | | |
| | Rimozione del Pontifex Maximus (con maggioranza dei 2/3) | | | | |
| | Reclutamento/Scioglimento di legioni e/o flotte (10T per unità) Richiamo/Invio di truppe a combattere con relativo comandante | | | | |
| Chiusura del Senato: i comandanti senza Legioni o Flotte di supporto rientrano a Roma | | | | | |

COMBAT PHASE (10)

| | |
|--------------------|---|
| Combattimenti | Per ogni guerra 3d6 su Combat Result Table |
| Guerre provinciali | Se Roma non ha affrontato le guerre che attaccano le Province |
| Unprosecuted War | Le guerre non combattute o con un numero di flotte di supporto insufficiente diventano Unprosecuted |

REVOLUTION PHASE (11)

| | |
|-----------------------------|--|
| Intrigo | I giocatori giocano, scambiano o scartano le loro carte |
| Dichiarazione di ribellione | 1 - Check di fedeltà delle Legioni con 1d6 (+1 se spende 1T prima del tiro): Early Republic: 5 o 6, Middle Republic 4, 5 o 6, Late Republic 3, 4, 5 o 6 (le Legioni Veterane e di Guarnigione sono automaticamente fedeli) |
| | 2 - Dichiarazione di ribellione (se più di una fazione si dichiara ribelle, è ribelle soltanto quella il valore di forze militari ribelli più alto) |
| | 3 - Il Senatore ribelle perde le Concessioni e i Knight |
| Scarto | Ogni giocatore con più di cinque carte scarta quelle in eccesso |
| Fine del turno | Verifica delle condizioni di vittoria e inizio del turno seguente |

