

La Repubblica di Roma (riepilogo fasi e azioni)

I. Fase Mortalità	
Guerre	Spostare la prima di ogni Guerra Corrispondente da Imminente ad Attiva
Morte	Pescare segnalino Mortalità
II. Fase Entrate	
G. Civile Entrate	Gov. Ribelli incasso – Ribelli mantenimento truppe Senatore 1T (Leader Fazione 3T) + 1T x Cavaliere + eventuale Concessione (espone Corrupt); se Governatore prende Bottino diventa Corrupt; Pontifex Maximus T x 1d6
Ridistrib.	Distribuire T fra Senatori e Tesoro Fazione, solo adesso è possibile trasferire T con altri giocatori
Sviluppo Province	1d6, con 6 la Provincia è sviluppata, +3 Inf. a Governatore e girare carta Provincia; se Governatore non è Corrotto +1 al tiro di dado
Rendite Statali	Roma incassa 100T + Tasse Provinciali + eventuali contributi personali in cambio di Influenza secondo Tabella Contribuzioni Personali
Debiti di Stato	Roma deve pagare 20T x ogni Guerra Attiva e non Combattuta; 2T x Legione/Flotta; Leggi Fondiarie
Arr. Prov.	Costo 10T x Armata/Flotta; T da Tasse Locali (non cumulabili) e Tesoro Personale
G.Civile	Arruolamento truppe Provincia – come sopra, il Ribelle incassa tutte le Tasse della carta Provincia
Mandato	Girare ruota tempo sulla carta Provincia, quando 0 il Governatore rientra a Roma, carta Prov. nel Foro
III. Fase Foro	
Tempo	Rimuovere Carte Evento
Iniziativa Ogni giocatore deve:	Tirare 2d6, se fa 7 tirare 3d6 e verificare su Tabella Eventi Casuali quale carta entra in gioco; diverso da 7 pesca una carta: se Fazione va tenuta in mano, se Foro deve essere messa nel Foro. Poi è possibile eseguire una/tutte le azioni da 1 a 4
1. Persuasi one	Dichiarare quale Senatore (S) tenta la persuasione e il Senatore Bersaglio (SB); trovare il Numero Base (NB): Oratoria + Influenza – la Lealtà e T del SB (+ 7 se allineato). S può corrompere usando T del proprio Tesoro Personale. Ogni giocatore può a turno opporsi usando T del Tesoro di Fazione. Trovato il NB, S tira 2d6: vince se il numero è uguale o inferiore al NB, perde se più alto o se esce 10 o più. Se riesce, il giocatore prende la carta del SB. Tutti i T spesi restano sulla carta del SB.
2. Cavalieri	1d6 + T se 6 o + Cavaliere attirato OPPURE far pressione su uno o più Cavalieri ottenendo 1d6 di T x Cavaliere eliminato.
3. Leader Fazione	Il giocatore può cambiare il proprio Leader di Fazione
4. Sponsor Ordinare	Un Senatore può sponsorizzare giochi ottenendo Popolarità secondo Tabella dei Giochi Carica Maggiore prende segnalino Major – HRAO verifica Concessioni distrutte – HRAO tira 1d6 per le carte nella Curia: con 5/6 Concessioni e Senatori tornano nel Foro, i Leader eliminati dal gioco.
Voti	Correggere i voti della propria Fazione
IV. Fase Popolazione	
Rivolta	Alzare Livello Rivolta di +1 x ogni Guerra Attiva, Attiva non Affrontata e x ogni evento Siccità.
Discorso	HRAO tira 3d6 + sua Popolarità – Livello di Rivolta, poi vedere Tabella Stato della Repubblica.

V. Fase Senato	
Consoli	Elezione Console di Roma (nuovo HRAO) e di Campo, devono essere votati/eletti in coppia.
Dittatore	Eletto dai Consoli solo se ci sono 3 o più Guerre Attive o una con valore 20 o superiore – elegge Maestro degli Equites – non può subire veto
Potnifex Maximus	Carica perenne; raddoppia voti x guerra; paga 20T se esce Evento Cattivi Auspici (CA), perde la carica se CA esce 2 volte nello stesso turno; può essere rimosso con 2/3 dei voti – può concedere o rimuovere un Sacerdozio a turno
Censore	Deve essere Console Precedente; può istituire 2 Processi Minori o 1 Maggiore; qualsiasi x assassini.
Processi	Censore elegge Procuratore e dichiara il Processo: è una votazione, l'accusato può Appellarsi al Popolo (tira 2d6 + Pop. Tabella di Appello al Popolo) quando la sua Fazione vota; Processo Minore : accusato perde 5 Inf e Pop e qualsiasi Concessione, Procuratore ½ x eccesso di Inf. persa da accusato e segn. Console Precedente, se lo ha. Processo Maggiore : Procuratore come sopra, accusato giustiziato. Innocente : accusato libero.
Governat	Eleggere Governatore x Province vacanti
Conces.	La Concessione è affidata con una sola votazione, se negativa resta nel Foro. E' possibile raccogliere in un'unica votazione più Concessioni.
Leggi Fondiar.	Servono Proponente e Sostenitore che guadagnano Inf. se legge passa. Se della stessa Fazione possono subire assassinio senza danni x Fazione assassina; un solo tipo di LF a Turno; è possibile anche abrogarle perdendo Inf.
Esercito	Arruolare costa 10T x Legione/Flotta; il Senato può votare anche il congedo.
Schierare	Votare per le unità da inviare contro una Guerra.
Legge	Votare Carte Legge giocate nella Curia
VI. Fase Combattimento	
G.Civile	Intercettazione Navale – Guerra contro Ribelle
Guerre	Valore Militare Roma – Valore Militare Guerra, tirare 3d6 poi verifica su Tabella Combattimento. Dopo vittoria navale, porre segnalino Vittoria Navale su carta Guerra che non è ancora sconfitta.
Guerre Provincia	Risolvere eventuali guerre che colpiscono le Province se non affrontate da Roma.
Guerre non affro.	Se una guerra non soddisfa requisiti, spostarla da Attiva a Guerra non Affrontata.
VII. Fase Rivoluzione	
G.Civile	Rinforzi
Carte	È possibile mettere in gioco, scambiare o vendere carte Fazione.
G. Civile	Da HRAO ogni Comandante vittorioso può tirare 1d6 x verificare Legioni a loro Fedeli (veterani sempre fedeli), poi può dichiararsi Ribelle <ul style="list-style-type: none"> - I Senatori della Fazione del Ribelle devono dichiararsi fedeli a Roma o al Ribelle. - Se più Fazioni si dichiarano Ribelli vince chi ha la forza militare maggiore. - Anche un Governatore può dichiararsi Ribelle ma la precedenza va al Comandante Vittorioso.
Scartare	Scartare eventuali carte in eccesso, max 5 in mano
Fine Fasi	Verificare se esistono condizioni di vittoria.

La Repubblica di Roma

(regole generali)

Carte e regole generali

Carte Foro:	Carte con scritte nere, quando pescate devono essere immediatamente poste nel Foro, comprendono:
Carte Senatore	Rappresentano le diverse Famiglie senatoriali, la somma dei loro valori rappresenta il potere della Fazione, sulla carta sono riportate le seguenti informazioni: <ul style="list-style-type: none">- Numero: sotto al nome, lo identifica per Mortalità e la sua eventuale carta Statista.- Militare (Mil): valore fisso che rappresenta il valore militare del Senatore.- Oratoria (Ora): valore fisso che rappresenta il numeri di voti che riesce ad attrarre.- Lealtà (Loy): questo valore è la capacità di resistere ai tentativi di Persuasione.- Popolarità: valore variabile che può diventare anche negativo.- Influenza: valore variabile che non può diventare mai negativo.- Cavalieri: ogni Cavaliere presente sulla carta da un voto e un Talento in più.- Monete: questo spazio contiene il Tesoro Personale del Senatore, di dominio pubblico.
Carte Guerra e Leader nemici	Spiegate nella Fase 06 Combattimento. -----
Carte Fazione:	Carte con scritte rossastre, sono la mano del giocatore che può averne un massimo di 5 alla fine della fase Rivoluzione, comprendono:
Carte Statista	Le carte Statista sostituiscono, migliorandole, le carte Foro corrispondenti, raccolgono eventuali valori positivi che si sono aggiunti, mentre i negativi sono sostituiti da quelli della carta: <ul style="list-style-type: none">- Numero: la carta ha numero e lettera per abbinarlo al Senatore corrispondente. Come giocare: le carte Statista possono essere giocate solo nella fase Rivoluzione: <ul style="list-style-type: none">- Se il giocatore ha in gioco la carta Foro corrispondente, gli basta sovrapporla.- Può giocare la carta Statista se la corrispondente non è in gioco, appena questa è messa nel Foro, il giocatore la prende e colloca sotto lo Statista in suo possesso.- Se la carta corrispondente è già nel Foro e non allineata ad alcuna Fazione, il giocatore può prenderla e sovrapporvi la carta Statista.- Se la carta Foro corrispondente è in gioco ma in un'altra Fazione, il giocatore può vendere, scambiare, tenere in mano la carta Statista o tentare la Persuasione, se riesce potrà sovrapporre la carta Statista sul nuovo Senatore entrato a fare parte della Fazione.- IMPORTANTE: non possono esserci due carte Statista con lo stesso numero in gioco tranne i fratelli Gracchi e Licini, se si pesca Mortalità ed entrambe le carte sono in gioco un tiro di dado stabilirà chi è eliminato – se la corrispondente carta Foro è messa nel Foro quando entrambe le carte Statista sono in gioco, questa sarà posta sotto la carta A.
Carte Tribuno e Legge	Spiegate nella Fase 05 Senato.
Carte Concessione	Sono carte che danno particolari benefici economici al Senatore che le controlla, quando incassa i Talenti la parte Corrupt deve essere esposta, questo lo rende possibile di un Processo Minore. IMPORTANTE: non ci sono limiti a quante Concessioni un Senatore può controllare.
Carte Intrigo	sono carte che possono aiutare il giocatore in diverse fasi del gioco -----
Accordi Pubblici e Privati	Durante la partita si condurranno negoziati, stringeranno accordi, venderanno voti, cercheranno assassini disposti a colpire, si venderanno carte, i giocatori possono accordarsi su qualsiasi cosa purché attinente al gioco. Si parla di Accordi Pubblici quando tutti possono sentirne i termini, sono vincolanti e nel caso di mancato rispetto e contestazione gli altri giocatori devono, onestamente e in modo imparziale, risolvere la questione. Si possono discutere accordi in privato ma tenendo presente che gli Accordi Privati non sono vincolanti e non hanno possibilità di ricorso se non rispettati. -----
Tesoro di Fazione	E' la riserva segreta della Fazione che resta al sicuro anche contro gli effetti della Mortalità, questi Talenti possono essere usati per resistere ai tentativi di Persuasione , per pagare il Riscatto di un prigioniero, per mantenere le truppe di un Ribelle , per ridistribuire denaro fra i propri Senatori.
Tesoro Personale	E' un'informazione pubblica, i Talenti devono essere posti sulla Carta del Senatore alla vista di tutti, questi soldi servono per qualsiasi azione eseguita dal Senatore che richieda denaro.

La Repubblica di Roma

(schema del regolamento)

I. Mortalità: la morte naturale potrebbe eliminare temporaneamente uno o più Senatori in gioco.

Guerre Imminenti

Verificare se ci sono carte nello spazio Guerre Imminenti, una carta x ogni set di Guerre Corrispondenti è mossa da questo allo spazio Guerre Attive rispettandone l'ordine cronologico.

Pesca segnalini Mortalità

Pescare un segnalino mortalità a caso, se esce il numero corrispondente ad una carta Senatore questa perde il denaro e tutti i segnalini ottenuti poi è posta nella Curia, tranne le seguenti eccezioni:

- **Leader di Fazione (Carta Foro):** la carta resta al giocatore mantenendo solo il segnalino Leader di Fazione.
- **Statista:** la carta è definitivamente scartata dal gioco.
- **Statista abbinato al Senatore Corrispondente:** la carta Fazione è scartata dal gioco, la carta Foro è messa nella Curia.
- **Statista abbinato a Leader di Fazione:** la carta Statista è scartata definitivamente, quella Senatore resta al giocatore mantenendo come unico segnalino quello di Leader di Fazione.

Draw 2 (Pesca 2): se si pesca questo segnalino, prima di procedere rimetterlo insieme agli altri, condizione che va rispettata ogni volta che viene pescato anche se nello stesso turno.

Eliminazione di una Fazione

Una Fazione può essere eliminata dal gioco solo a causa di un proprio tentativo di assassinio e per conseguenza del processo, ma può accadere che rimanga senza Senatori, in questo caso perde tutte le carte e il Tesoro di Fazione, poi il giocatore prende la prima carta Senatore presente nella Curia come nuovo Leader di Fazione. Se non ce ne sono aspetta e prende il primo che vi arriva.

II. Entrate: personali, di Fazione e di Stato, corruzione, pagamento dei debiti e mantenimento delle armate.

Guerra Civile: Entrate per il Governatore Ribelle e mantenimento delle truppe (vedi sezione Guerra Civile)

Entrate Personali

- Ogni Senatore incassa 1 Talento, 3 Talenti se è Leader di Fazione, più 1 Talento per ogni Cavaliere controllato.
- **Pontifex Maximus** guadagna Talenti pari al risultato di 1d6.
- **Concessioni:** se un Senatore incassa Talenti per mezzo di una concessione controllata, deve esporre la voce Corrupt della carta stessa diventando possibile di un Processo Minore.
- **Nota 1:** alcune Concessioni danno Talenti in altre fasi de gioco, come scritto sulla carta.
- **Nota 2:** i **Prigionieri** non hanno diritto ad alcuna entrata.

Bottino Provinciale

Il Governatore di una Provincia può decidere di incassare il Bottino Provinciale seguendo le indicazioni sulla Carta Provincia, in caso di esito negativo Roma paga la differenza. Indipendentemente dall'esito, decidere di prendere il Bottino Provinciale comporta il segnalino Corrupt e il Governatore è passibile di Processo Minore, il segnalino resta fino al suo rientro a Roma.

Ridistribuzione

I giocatori sono liberi di trasferire denaro fra i propri Senatori, anche se non a Roma, verso il Tesoro di Fazione (o viceversa) e solo in questa fase è permesso pagare debiti contratti con altri giocatori.

Guerra Civile: Limiti nella Ridistribuzione (vedi sezione Guerra Civile).

Sviluppo delle Province

I Governatori leali a Roma possono provare a sviluppare le Province tirando 1d6, la Provincia è sviluppata con un risultato di 6. Se il Governatore non è corrotto, aggiunge 1 al tiro del dado. Sviluppare la Provincia fa guadagnare +3 di Influenza al Governatore.

IMPORTANTE: le Province sotto attacco di una Guerra, alleate di una Guerra o governate da un **Ribelle**, non possono essere sviluppate.

Rendite Statali

Lo Stato incassa sempre **100 Talenti** ai quali somma:

- **Tasse Provinciali:** tirare il dado secondo quanto scritto sulla carta Provincia, Roma paga la differenza di un eventuale risultato negativo.
- **Eventuali Contribuzioni Personali:** qualsiasi Senatore non ribelle può donare Talenti allo Stato guadagnando Influenza secondo la Tabella delle Contribuzioni Personali.

Debiti di Stato

Lo Stato deve pagare:

- 20 Talenti per ogni carta Guerra Attiva e Guerra Attiva non Combattuta.
- 2 Talenti per il mantenimento di ogni Legione, Flotta e Guarnigione attiva fedele a Roma.
- Le eventuali Leggi Fondiarie votate dal Senato nelle fasi precedenti.

IMPORTANTE: se lo Stato non può pagare va in Bancarotta e la partita finisce con la sconfitta di tutti i giocatori.

Arruolare Forze Provinciali	Il Governatore può arruolare Armate e/o Flotte Provinciali al costo di 10 Talenti ad unità spendendo le Tasse Locali (non cumulabili) e Talenti del proprio Tesoro Personale. Armate e Flotte Provinciali non hanno costo di mantenimento e si aggiornano sulla Carta Provincia fino al massimo concesso.
Guerra Civile:	Arruolamento truppe Governatore Ribelle (vedi sezione Guerra Civile)
Termine Mandato	I Governatori leali a Roma girano la ruota del tempo delle carte Provincia, quando arriva sullo 0 significa che sono a fine mandato, tornano immediatamente a Roma restituendo la Provincia al Foro.

III. Foro: gli eventi, la lealtà, le guerre, il Popolo, insomma la vita di Roma e delle sue Fazioni.

Scorrere del Tempo	Rimuovere le Carte Evento dal Foro tranne se diversamente specificato sulla carta stessa. -----
Iniziativa:	Le iniziative sono 6, con meno di 6 giocatori le mancanti sono messe all'asta in un unico giro di puntate e risolte una alla volta, i Talenti devono essere spesi da un singolo Tesoro Personale ma si vince per la Fazione. In mancanza di offerte la Fazione del HRAO risolve le iniziative restanti.
Eventi	Iniziando dal HRAO, ogni giocatore deve tirare 2d6, se il risultato è: <ul style="list-style-type: none"> - Diverso da 7: pesca una carta dal mazzo, se è una Carta Fazione (testo rosso) va tenuta in mano, se Carta Foro (testo nero) deve essere rivelata ponendola nel Foro. - Se 7: il giocatore deve tirare 3d6 e verificare sulla Tabella degli Eventi Casuali quale Carta Evento entra in gioco. - A questo punto il giocatore è libero di svolgere una, nessuna o tutte le seguenti azioni: Persuasione, Cavalieri, Leader Fazione, Sponsorizzare Giochi. Cattivi Auspici: informare il neo eletto Pontifex Maximus dei doveri e rischi che questo evento comporta per la sua carica (leggere le info nella spiegazione della carta Cattivi Auspici (pag. 17)).
Persuasione	Ogni giocatore può tentare di attrarre verso la propria Fazione un Senatore presente nel Foro o di un'altra Fazione, per farlo deve: <ul style="list-style-type: none"> - Dichiarare quale dei suoi Senatori tenta la persuasione e il Senatore bersaglio. - Creare il numero base sommando: Oratoria + Influenza del proprio Senatore, meno la Lealtà del Senatore Bersaglio (alla quale bisogna sommare 7 se allineato ad altra Fazione) + un punto per ogni Talento del suo Tesoro Personale. - Il persuasore può pagare Talenti (un punto per Talento speso) per correggere a proprio favore il numero base. - a rotazione gli altri giocatori possono opporsi alla persuasione spendendo Talenti del proprio Tesoro di Fazione (1 punto x Talento), il persuasore a sua volta può spendere altro denaro per ribattere. Questo ciclo di puntate termina solo quando tutti i giocatori passano o chi persuade rinuncia. IMPORTANTE: i Talenti messi in gioco restano nel Tesoro Personale del Senatore bersaglio qualunque sia il risultato della persuasione. - Il giocatore tira 2d6, se il risultato è pari o inferiore al numero base la persuasione è riuscita, il Senatore diventa parte della sua Fazione e ne prende la Carta con tutti i segnalini, Talenti e eventuali Concessioni. Fallisce se il numero ottenuto è maggiore del numero base, e fallisce sempre con un risultato di 10 o più.
Cavalieri	Il giocatore può tentare di attrarre un Cavaliere per un proprio Senatore tirando 1d6, con 6 si aggiunge un segnalino Cavaliere sulla carta. Il Senatore, prima del tiro di dado, può spendere denaro del proprio Tesoro Personale, +1 x Talento, per aumentare le probabilità di successo. Ogni Cavaliere da un voto e un Talento in più. Oppure può scegliere di fare pressione su uno o più Cavalieri di un Senatore tirando 1d6 per ogni Cavaliere e guadagnando Talenti secondo il risultato del dado. I Cavalieri soggetto della pressione sono eliminati dalla scheda.
Leader di Fazione	Il giocatore può cambiare il suo Leader di Fazione.
Sponsorizzazione dei giochi	Aumenta la Popolarità di un Senatore abbassando il Livello di Rivolta secondo la Tabella dei Giochi. I Talenti devono provenire dal Tesoro Personale del Senatore. -----
Mettere in ordine Roma	<ul style="list-style-type: none"> - Ogni Senatore con Carica Maggiore riceve il segnalino Major. - HRAO verifica quale Concessione viene distrutta se sono presenti le carte Seconda Guerra Punica e/o Rivolta degli Schiavi. - HRAO tira 1d6 per ogni Concessione, Senatore e Leader Nemico presenti nella Curia anche se appena distrutti/morti/vinti: con risultato 5 o 6 Concessioni e Senatori tornano disponibili nel Foro, i Leader nemici eliminati definitivamente dal gioco. - Ogni giocatore corregge i voti di Fazione in base a Senatori e Cavalieri guadagnati o persi.

IV. Popolazione: il discorso al Popolo, convincerlo della grandezza di Roma

Livello di Rivolta	Aumentare di 1 il Livello di Rivolta per ogni Guerra Attiva e non Affrontata e per ogni evento Siccità. -----
Discorso al Popolo	HRAO tira 3d6, al risultato somma la propria Popolarità e sottrae il Livello di Rivolta, poi verificare il risultato sulla Stato della Repubblica. Importante: se lo Stato della Repubblica è inferiore a 0, significa Rivolta Popolare e sconfitta di tutti i giocatori.

V. Senato: le decisioni per Roma Capitale del Mondo conosciuto, gli intrighi per dominarla

Elezione delle Cariche del Senato: <i>Nota: un Senatore è detto "allineato" quando è legato ad una Fazione.</i>	La carica più alta in grado è il HRAO (Highest Ranking Available Officer), è il Magistrato che Presiede tutte le fasi del gioco fino a nuova elezione. Ha il compito di proporre e mediare le discussioni, chiama al voto e può andare in battaglia. IMPORTANTE: se una proposta è bocciata all'unanimità dagli altri giocatori, perde 1 punto Influenza e sceglie se restare o passare alla carica successiva il ruolo di Magistrato che Presiede, in questo modo non perde la carica di HRAO ma non sarà più lui a gestire le fasi del gioco. Se non può perdere Influenza è obbligato a passare.
Console di Roma e di Campo	Scelti fra Senatori allineati e in Roma sono proposti ed eletti in coppia, appena eletti decidono quale delle due cariche assumere, in caso di disaccordo risolvere tirando 1d6. Prendono il segnalino della carica e aumentando la loro Influenza, le caratteristiche delle cariche sono: <ul style="list-style-type: none"> - Il Console di Roma è il nuovo HRAO e Magistrato che Presiede i lavori del Senato. - Il Console in Campo è il Comandante dell'Esercito, primo a essere inviato in battaglia tranne se è presente il Dittatore. - I Consoli non possono essere eletti nello stesso turno (rieletti). - I Consoli uscenti prendono il segnalino di Console Precedente.
Dittatore	<ul style="list-style-type: none"> - Può essere eletto solo se Roma sta affrontando 3 o più Guerre Attive o una con valore Militare di 20 o superiore. - Scelto dai Consoli deve essere a Roma, allineato e non avere altre cariche tranne Censore, eletto prende segnalino e aumenta Influenza. La sua elezione non può subire veti. - Se i Consoli non si accordano, HRAO propone un candidato, questa votazione può subire veto. - Appena eletto diventa HRAO, le sue proposte non possono subire veto e può essere rieletto se restano le condizioni dette sopra. Riceve segnalino Console Precedente. - Nomina Maestro degli Equites un Senatore allineato, in Roma e privo di cariche tranne Censore.
Maestro degli Equites	<ul style="list-style-type: none"> - Eletto riceve segnalino e aumenta Influenza, rimette il mandato alla fine del turno, può essere rieletto ma solo se esistono le condizioni per eleggere un Dittatore. - Deve seguire il Dittatore in battaglia dove somma la sua forza Militare a quella del Dittatore, muore in caso di sconfitta e non riceve alcun beneficio nella vittoria.
Pontifex Maximus	<ul style="list-style-type: none"> - Deve essere un Senatore allineato e può restare in carica a vita, eletto prende segnalino e aumenta la sua Influenza che renderà quando e se perde la carica. - Perde la carica se rimosso dal Senato con una maggioranza di 2/3 o per evento Cattivi Auspici (informare il neo eletto dei doveri e rischi di Cattivi Auspici, regola a Pag.17 carta Evento). - Nelle votazioni dedicate alla guerra i suoi voti valgono doppio. - Una volta per turno può porre veto senza usare la carta Tribuno. - Può assegnare o rassegnare un Sacerdozio a un Senatore in qualsiasi momento della fase Senato, il segnalino Sacerdote da +1 Influenza e 1 voto in più valido solo nelle votazioni dedicate alla guerra, entrambi sono persi quando l'incarico viene rassegnato.
Censore	<ul style="list-style-type: none"> - Deve essere un Senatore in Roma, allineato e che abbia un segnalino di Console Precedente, al primo turno tutti i sono eleggibili, può essere rieletto o eletto Console e/o Dittatore. - Dopo aver ricevuto segnalino e sommato Influenza, riceve la carica di Magistrato che Presiede con il solo compito di dichiarare e svolgere i Processi. - Può dichiarare fino a due Processi Minori o uno Maggiore, oltre a presiederne qualsiasi per assassinio.
Tipologia dei Processi	----- Processo Minore: sono perseguibili tutti i Senatori in Roma che hanno un segnalino Major, segnalino Corrupt o esposto "Corrupt" di una Carta Concessione. Processo Maggiore: sono perseguibili tutti i Senatori in Roma che hanno segnalino Major. IMPORTANTE: se non ci sono processi o al loro termine, tutti i segnalini devono essere rimossi e i "Corrotto" delle Carte Concessione nascosti. Fanno eccezione i Senatori lontani da Roma, ad esempio i Governatori, che mantengono il segnalino Corrupt fino al loro rientro.

<p>Svolgimento di un Processo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il Console nomina Procuratore un Senatore consenziente, allineato e in Roma. - Il Console dichiara l'accusato e il tipo di processo: si tratta di una votazione, votare per il processo significa votare per la condanna, contro per assolvere l'imputato. <p>IMPORTANTE: L'accusato somma ai voti a proprio favore, la sua Influenza.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Appello al Popolo: al momento del voto della sua Fazione l'accusato può appellarsi al Popolo, tira 2d6, somma la sua Popolarità e poi verifica il risultato sulla Tabella dell'Appello al Popolo: i) il numero ottenuto verrà aggiunto ai voti del processo. ii) "Accusato Ucciso" significa che la folla lo ritiene colpevole condannandolo a morte. iii) "Accusato Liberato" significa innocente, pescare tanti segnalini Mortalità per quante unità eccedono 11, per vedere se Console e/o Procuratore sono uccisi dalla folla.
<p>Conseguenza di un Processo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Assoluzione: l'accusato torna libero e non può essere processato di nuovo in questo turno. - Colpevole: il Procuratore prende la metà di Influenza persa dall'accusato (arrotondata per eccesso) e il segnalino Console Precedente, se il colpevole lo ha. Processo Maggiore: l'accusato è giustiziato. Processo Minore: accusato perde 5 punti di Popolarità e Influenza, perde il segnalino Console Precedente (se lo ha) e qualsiasi Concessione in suo possesso. <p>-----</p>
<p>Governatori</p>	<p>A ogni Provincia vacante nel Foro deve essere assegnato un Governatore (Senatore in Roma), le elezioni di più Governatori possono tenersi simultaneamente. Le votazioni terminano quando sono state assegnate tutte le Province o non ci sono Senatori sufficienti per farlo.</p> <p>IMPORTANTE: Il Senato può richiamare un Governatore prima della scadenza del suo mandato.</p> <p>-----</p>
<p>Affari di Stato:</p>	<p>Dopo aver eletto le cariche e risolto i processi, il Magistrato che Presiede può mettere in discussione e al voto le mozioni che desidera e in qualsiasi ordine, tenendo presente che non è possibile mescolare in una votazione proposte differenti.</p>
<p>Concessioni</p>	<p>Si possono assegnare le Concessioni presenti nel Foro a Senatori in Roma, votandone una alla volta o raccogliendo tutte le proposte in una sola votazione. Il voto però è unico, se non c'è accordo la Concessione è rimessa nel Foro fino alla Fase Senato del turno successivo.</p>
<p>Leggi Fondiarie</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il Senato può votarle per abbassare il Livello di Rivolta. - Sono di tre tipi: la I dura un turno a singolo pagamento, la II e la III sono permanenti e impongono il loro pagamento a ogni turno pur abbassando il livello solo all'approvazione. - Si possono votare più leggi Fondiarie in un turno, ma di tipo diverso. - Ci vuole un Proponente e un Sostenitore, se la legge passa entrambi guadagnano Popolarità, eventuali Senatori contrari invece la perdono (vedi Tabella Leggi Fondiarie). - Il Senato può abrogare una Legge Fondiaria II e III (non la I) anche votata nello stesso turno. Serve un Proponente con Popolarità (positiva) sufficiente per perderne dopo la votazione. Abrogata o meno, tutti i Senatori che hanno votato per l'abrogazione perdono Popolarità. <p>Assassinio per una Legge Fondiaria: se Proponente e Sostenitore appartengono alla stessa Fazione, sono a rischio assassinio. In qualsiasi momento prima della fine del voto un Senatore può tentare di eliminare uno o l'altro, se catturato l'assassino è immediatamente ucciso ma senza conseguenze per la sua Fazione. Indipendentemente dall'esito, il voto per la Legge Fondiaria prosegue.</p> <p>Nota: non è possibile astenersi durante la votazione di una Legge Fondiaria.</p>
<p>Reclutare, congedare Flotte e Legioni</p> <p>Schierare, rinforzare, richiamare</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il Senato può votare il reclutamento di nuove Flotte e/o Legioni o il loro congedo. Reclutare costa 10 Talenti per Flotta/Legione reclutata. - Si possono congedare solo Flotte e/o Legioni presenti a Roma. - Il Senato può votare l'invio di un esercito contro una guerra. - Solo il Dittatore, Console in Campo e di Roma possono esserne i Comandanti. - Il Comandante può rifiutare il comando tranne se la forza del suo esercito sia pari o superiore a quella del nemico, compresi eventuali Leader. - Appena il Senato approva il Comandante è considerato fuori Roma con il suo esercito, se è il Magistrato che Presiede, i lavori del Senato terminano immediatamente. - Il Senato può inviare rinforzi a un Proconsole e guarnigioni in una Provincia. - Il Senato può richiamare un Proconsole o parte del suo esercito, così come le Guarnigioni. <p>Richiami automatici: alla chiusura del Senato, Proconsoli privi di esercito o supporto Navale, eserciti senza Comandante, tornano a Roma.</p> <p>-----</p>
<p>Varie regole del Senato: Voti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - I voti sono la somma di Oratoria più i Cavalieri controllati dal Senatore. - Ogni Fazione deve tenere conto dei propri voti aggiornandoli, ad esempio un proprio Senatore nominato Governatore non partecipa al voto fino al suo rientro a Roma. - Una Fazione non ha l'obbligo di votare compatta, può far votare i Senatori in modo diverso. - Un Senatore può aumentare i propri voti pagando Talenti presi dal proprio Tesoro Personale: un Talento, un voto.

Proposte	<ul style="list-style-type: none"> - Qualsiasi discussione esposta al Senato per il voto è una proposta. - Non è possibile rimettere in discussione nello stesso turno, una proposta bocciata dal Senato.
Votazione	Al momento della votazione,, il Magistrato che presiede chiama al voto una Fazione alla volta secondo l'ordine da lui preferito. La Fazione può votare, astenersi o porre veto usando un Tribuno . Poi il Magistrato che Presiede procede con la Fazione successiva fino a coinvolgerle tutte.
Carte Tribuno	<ul style="list-style-type: none"> - Serve per porre un Veto o mettere ai voti una proposta, incluso le nomine. - Una proposta deve essere comunque avanzata nel giusto momento, ad esempio non si può proporre di arruolare truppe prima che sia stato eletto il Censore. - Non si può interrompere con un Tribuno una proposta fatta per mezzo di un altro Tribuno - Si può usare per chiedere al Senato di votare una proposta anche dopo che il Magistrato che Presiede lo ha "aggiornato". - Non è possibile chiedere di aggiornare il Senato ma si può proporre di inviare in guerra il Magistrato che Presiede, questo metterebbe subito fine ai lavori del Senato. - E' possibile sospendere una votazione che manderebbe il Magistrato che Presiede in guerra chiedendo al Senato di discutere una proposta. - Si può giocare prima o durante il voto della propria Fazione per porre veto ad un'elezione, processo o altra proposta. La votazione è annullata, la proposta non può essere presentata identica e un accusato non può essere processato nello stesso turno. IMPORTANTE: fanno eccezione le votazioni per Console a Vita, Processo agli Assassini, qualsiasi proposta avanzata dal Dittatore, nomina dell'ultimo candidato possibile e la votazione di Carte Legge. - Non è possibile usare un Tribuno per proporre un Processo.
Carte Legge	<ul style="list-style-type: none"> - Non possono essere scartate. - In qualsiasi momento della Fase Senato possono essere messe nello spazio Legge del Foro e il Magistrato che Presiede ha il dovere di metterle in discussione come prossima votazione. - Chi ha giocato la carta nomina due Senatori consenzienti e a Roma come Proponente e Sostenitore, se implementata il primo riceve 3 punti Influenza, il secondo 1. - Se implementata la Legge diventa attiva immediatamente e resta tale per tutto il gioco. - Eventuale assassinio di Proponente o Sostenitore non interrompe la votazione della Legge.
Assassinio	<ul style="list-style-type: none"> - Solo durante la Fase Senato si può eliminare un Senatore in assemblea con l'assassinio. - Una Fazione può tentare l'assassinio o esserne vittima una sola volta per turno. - Il giocatore dichiara quale dei suoi Senatori tenta e quale Senatore è il bersaglio, può giocare una o più Carte Assassino per migliorare il tiro di dado di 1 per carta, poi scartare. - Le altre Fazioni non possono intervenire in alcun modo. - Il bersaglio può usare una o più Carte Guardia del Corpo secondo quanto scritto sulla carta. Indipendentemente dall'esito del dado, ritirare 1d6 per quante Guardie del Corpo giocate usando gli stessi modificatori del primo tiro per controllare se l'assassino è catturato. - Una volta che il Senato si è aggiornato non è più possibile tentare un assassinio. <p>Effetti di un assassinio riuscito - se ucciso HRAO è sostituito dalla seconda carica in grado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se eliminato un candidato a una Carica se ne deve votare un altro, fanno eccezione il Console a Vita e le Concessioni perché si tengono in un'unica votazione. - Se eliminato un Procuratore, il Processo si annulla ma vale per il conteggio del Censore. - Se eliminato un Censore durante la fase Processi, questi sono tutti annullati e la carica resta vacante fino a turno successivo. <p>Nota: vedi anche Leggi Fondiarie</p> <p>Processo per assassinio - Quando catturato l'assassino è ucciso, il Leader di Fazione perde 5 punti Influenza e (se a Roma) subisce un immediato Processo Maggiore con regole differenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deve Appellarsi al Popolo sottraendo la Popolarità del Senatore eliminato. - Non viene eletto nessun Procuratore, è il Censore che dispone il Processo. - Assassinare il Censore non mette termine al Processo, sarà sostituito da HRAO. - Se colpevole è eliminato e si pescano tanti segnalini Mortalità x il valore di Popolarità del Senatore assassinato per vedere se altri membri della Fazione sono giustiziati come complici.
Console a Vita	<ul style="list-style-type: none"> - Se un Senatore ha 21 o più di Influenza, può essere eletto Senatore a Vita, durante la votazione sommerà la sua Influenza ai propri voti. - Si può votare un solo Senatore a Vita per turno e la votazione non può subire Veto. - Se un Senatore raggiunge 35 di Influenza, la nomina è automatica se non è attiva la Legge delle Riforme Militari. <p>IMPORTANTE: Il Console a Vita appena eletto è Leader di tutte le Fazioni fedeli a Roma, ne controlla i voti e consiglia come giocare le carte, non può subire assassinio e se alla fine del turno un Ribelle non ha conquistato Roma e non ci sono 4 o più Guerre Attive, quel giocatore vince la partita.</p>

Ripopolare Roma	Se i Senatori a Roma sono meno di 8, è possibile attivare il primo Senatore nella Curia e darlo alla Fazione con meno Senatori o con l'influenza minore, in caso di parità. Si attivano tanti Senatori fino a portare il numero a 8, se la Curia si svuota si prendono quelli presenti nel Foro, se non ce ne sono nemmeno qui, si procede con il gioco regolarmente.
Mozioni Minori	Un giocatore può fare mozioni gratuite che creano atmosfera ma che non hanno impatto sul gioco, un esito negativo non costa alcuna perdita di Influenza. Contrarietà per alcune decisioni prese, insulto o gratitudine, censura e reprimenda, tutto può essere una Mozione Minore.

VI. Combattimento: le grandi battaglie per la conquista e difesa dell'Impero

Guerra Civile: risolvere eventuale Intercettazione Navale, poi battaglia contro un Comandante o Governatore Ribelle

Risolvere le battaglie <i>Importante: Roma è sempre l'attaccante</i>	<p>Tirare 3d6, se non esce (D)Disastro o (S)Resistenza, modificare il numero come segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sommare 1 per ogni Legione (2 per i Veterani) o Flotta + il valore Militare del Comandante (che non può mai essere superiore al valore totale delle truppe) + il valore militare del Maestro degli Equites, se c'è. - Togliere il valore militare della guerra sommando anche quello del Leader, se è in gioco. - Verificare il risultato sulla Tabella di Combattimento.
Battaglia Navale	<p>Deve essere affrontata prima della Battaglia di Terra, Roma può inviare un esercito per combatterle entrambe, ma la possibile perdita di Flotte coinvolge nella pesca anche le Legioni. È possibile inviare due eserciti separati, ma se non si vince quella Navale non sarà possibile l'attacco di terra.</p> <p>IMPORTANTE: la Flotta, una volta sconfitta, è eliminata definitivamente: porre il segnalino di Vittoria Navale sulla carta, resta attivo il numero di Flotte richiesto a supporto della Battaglia di Terra.</p>
Conseguenze della Battaglia: Vittoria	<p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il livello di Rivolta del Popolo scende di 1 e la Carta Guerra è eliminata. - Battaglia Navale: se la vittoria è navale, porre il segnalino Vittoria Navale sulla guerra. - Eliminare, pescandole a caso, tante unità per quanto indicato dalla Tabella di Combattimento - Pescare tanti segnalini Mortalità per quante perdite subite per verificare se il Comandante (e/o il Maestro degli Equites se c'è) è stato ucciso in battaglia. - Il Comandante incrementa Influenza e Popolarità per la metà (per eccesso) del valore della carta Guerra, ma perde 1 punto di Popolarità ogni 2 Legioni perse (difetto), non per le Flotte. - Le casse dello Stato sommano il valore del bottino sottratto al nemico (IMPORTANTE: le Rivolte non danno mai Bottino). - Le Armate restano con il Comandante fino alla Fase Rivoluzione. - Provincia alleata della Guerra: torna nel Foro non sviluppata.
Stallo	<ul style="list-style-type: none"> - Eliminare, pescandole a caso, tante unità per quanto indicato dalla Tabella di Combattimento. - Per quante perdite subite, pescare tanti segnalini Mortalità per verificare se il Comandante (e/o il Maestro degli Equites se c'è) è stato ucciso o catturato in battaglia. - Il Comandante perde 1 punto di Popolarità ogni 2 Legioni perse (difetto), non per le Flotte. - Le truppe restano sulla Carta Guerra, il Comandante resta in comando come Proconsole. - Provincia alleata della Guerra: perde Armate pari alle perdite Romane.
Resistenza(S)	<ul style="list-style-type: none"> - Eliminare, pescando a caso, un quarto (arrotondato per eccesso) delle forze Romane. - Per quante perdite subite, pescare tanti segnalini Mortalità per verificare se il Comandante (e/o il Maestro degli Equites se c'è) è stato ucciso o catturato in battaglia. - Il Comandante perde 1 punto di Popolarità ogni 2 Legioni perse (difetto), non per le Flotte. - Le truppe restano sulla Carta Guerra, il Comandante resta in comando come Proconsole. - Provincia alleata della Guerra: perde Armate pari alle perdite Romane.
Disastro(D)	<ul style="list-style-type: none"> - Il Livello di Rivolta del Popolo aumenta di 1. - Eliminare, pescando a caso, la metà (arrotondato per eccesso) delle Forze Romane. - Per quante perdite subite, pescare tanti segnalini Mortalità per verificare se il Comandante (e/o il Maestro degli Equites se c'è) è stato ucciso o catturato in battaglia. - Il Comandante perde 1 punto di Popolarità ogni 2 Legioni perse (difetto), non per le Flotte. - Le truppe restano sulla Carta Guerra, il Comandante resta in comando come Proconsole. - Provincia alleata della Guerra: nessuna perdita.
Sconfitta	<ul style="list-style-type: none"> - Il Livello di Rivolta del Popolo aumenta di 2. - Eliminare, pescandole a caso, tante unità per quanto indicato dalla Tabella di Combattimento. - Il Comandante è ucciso. - Le truppe restanti rimangono sulla Carta Guerra fino alla Fase Senato successiva. - Provincia alleata della Guerra: nessuna perdita.

Cattura	<ul style="list-style-type: none"> - Tranne che nella sconfitta, se il numero corrispondente al Comandante esce dopo 2 o più segnalini Mortalità pescati, significa "Catturato", sarà possibile liberarlo pagando un riscatto. - Il Prigioniero mantiene la carica ma non gioca perdendo qualsiasi entrata economica. - Il riscatto è pari a 2 Talenti per punto Influenza, ma mai meno di 10 Talenti. Può essere pagato in qualsiasi momento usando il suo Tesoro Personale e/o quello di Fazione. - Appena pagato il riscatto il Senatore torna a Roma. - Se non viene pagato il riscatto e la guerra è vinta, il Senatore è eliminato.
Proconsole	<ul style="list-style-type: none"> - Un Comandante non vittorioso resta al comando dell'Esercito come Proconsole. - Riceve il segnalino di Console Precedente in seguito alla carica che aveva. - Resta in carica fino a quando vince la guerra o è richiamato a Roma dal Senato. - Il Dittatore che diventa Proconsole perde il Maestro degli Equites che torna a Roma.
Veterani	<ul style="list-style-type: none"> - Tranne che nella sconfitta, una Legione sopravvissuta diventa Veterana (girare il segnalino). - Da questo momento il valore di combattimento è 2. - Restano in gioco fino a quando eliminate dalla guerra o congedate dal Senato. - Restano fedeli al loro Comandante, porre il segnalino identificativo unità sulla carta del Senatore.
Guerre Provinciali	<p style="text-align: center;">-----</p> <p>Quando la Guerra attacca una Provincia, la Provincia coinvolta non si può sviluppare, le sue tasse sono bloccate, non può arruolare truppe ma mantiene gratuitamente quelle in essere. Al termine della Fase Combattimento se Roma non ha combattuto la Guerra, o lo ha fatto subendo una sconfitta, la Provincia deve attaccarla, valgono le regole di Combattimento viste sopra con queste varianti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le Armate Provinciali arruolate valgono la metà (arrotondata per eccesso) rispetto al loro numero tranne se è presente almeno una Guarnigione. - La Forza Base della Provincia (scritta sulla carta) conta per intero. - Nelle perdite subite, eliminare prima due Armate Provinciali, poi una Guarnigione. - Le Flotte si eliminano normalmente. - Se la Provincia non ha il sufficiente supporto navale, la Vittoria è trattata come Stallo (perdite invariate) - Vittoria: Livello di Rivolta invariato – la Guerra diventa inattiva (comprese le eventuali Province alleate) e resta inattiva fino a quando attaccata da Roma o se entra in gioco una Corrispondente e/o il Leader – se è già in gioco una Corrispondente, la carta è mescolata con le prime 6 del mazzo di pesca – non c'è bottino. - Stallo/Resistenza: sono trattati come "nessun effetto" tranne perdite e pesca Mortalità – la Guerra è considerata Non Affrontata - Sconfitta: muore il Governatore – il Livello di Rivolta del Popolo non cambia - la Provincia si allea con la Guerra sommando il valore militare proprio e delle truppe rimaste a quello della Guerra stessa, ma non subisce i moltiplicatori se alleata a una Guerra Corrispondente – da adesso le Armate Provinciali valgono 1, anche nel conto di quelle eliminate.
Guerre non Affrontate	<p style="text-align: center;">-----</p> <p>Una Guerra è considerata affrontata se soddisfa uno di questi requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dopo la battaglia di terra è rimasta almeno una Legione supportata dalle Flotte, se richiesto. - Dopo una battaglia navale è rimasta almeno una Flotta o il segnalino Vittoria Navale. - Se la guerra non rispetta almeno una delle regole sopra, è spostata nello spazio delle Guerre Attive non Affrontate.
Carte Guerra:	<p style="text-align: center;">-----</p> <p>Oltre al nome della guerra alcuni simboli stampati sulla carta ne specificano i valori:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Legionario: la Guerra si Attiva immediatamente, se non c'è la guerra è Inattiva. - Spade: il valore militare del combattimento di terra. - Ancora: numero di Flotte di supporto richieste per poter combattere la battaglia di terra. - Flotta: esprime il valore di combattimento navale. - D e S: se il numero ottenuto dai dadi, privo dei modificatori, è identico a uno di questi valori, il risultato della guerra sarà Disastro (Disaster) o Resistenza (Standoff), le conseguenze sono definite da regolamento, non si usa la Tabella di Combattimento. - Denaro: rappresenta il bottino che incasserà Roma quando sconfigge la guerra. - Nomi di Province: la battaglia genera le Province che vanno poste sul Foro. - Attacca Province: indica quante e quali le Province sono colpite dalla guerra. - Simbolo Siccità: causa siccità fino a quando è vinta.
Guerre Corrispondenti	<ul style="list-style-type: none"> - Sono Guerre che hanno la stessa origine, ogni guerra raddoppia, triplica (e oltre) la propria forza militare per quante guerre correlate sono Attive. - Quando pescata, se è presente una guerra correlata nel Foro, la carta è posta fra le Guerre Imminenti, se c'è già una sua Guerra Corrispondente fra le Imminenti, la attiva. - Nella Fase Mortalità una Carta x ogni set di guerre correlate è mossa dallo spazio Imminenti allo spazio Guerre Attive rispettandone l'ordine cronologico.

Rivolte	<ul style="list-style-type: none"> - Una Rivolta è un tipo di Guerra che non genera bottino. - Alcune Rivolte sono tali se esistono le condizioni riportate sulla carta, altrimenti sono guerre. - Vincere l'ultima di una serie numerata di Guerre Corrispondenti, trasforma in Rivolta le altre.
Leader	<ul style="list-style-type: none"> - Quando è pescato un Leader ed è presente la guerra che gli corrisponde, viene subito abbinato sommando il proprio valore di battaglia a quello della guerra, sia terra che navale. - Il Leader può avere dei valori di Disastro e Resistenza che si aggiungono a quelli della guerra, l'abilità di un Comandante di evitare D e/o S vale solo per i valori della carta Guerra. - Quando pescato, se non è presente la guerra corrispondente al Leader, la carta finisce nella Curia dove, nella Fase Foro, se ne verifica eventuale eliminazione. - Se pescato dopo che Roma ha vinto la o le guerre corrispondenti al Leader, la carta è scartata. - Se il Leader è nella Curia e la sua guerra corrispondente viene pescata, questa diventa immediatamente attiva (anche se non lo è) abbinandovi il Leader.

VII. Rivoluzione: Grandi Statisti, Concessioni, scambi e trame per trascinare Roma nella Guerra Civile

Guerra Civile: Rinforzi.

Giocare le carte	<p>Iniziando da HRAO in senso orario ogni giocatore può giocare le carte che ha in mano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concessioni: affidare Concessioni ai propri Senatori. - Statisti: mettere in gioco una Carta Statista. - Scambiare Carte: durante il gioco i giocatori possono accordarsi per scambiare o vendere carte, ma lo scambio vero è proprio è possibile solo in questa fase. <p>IMPORTANTE: ricordare che qualsiasi accordo economico può essere pagato solo nella Fase Entrate.</p> <p style="text-align: center;">-----</p>
Dichiarazione di Guerra Civile	<ul style="list-style-type: none"> - A partire da HRAO procedendo in senso orario, ogni Comandante vittorioso deve rimettere il suo comando restituendo il suo esercito o dichiararsi in Rivolta. - Anche un Governatore può dichiararsi in rivolta, ma un Comandante Vittorioso ha sempre la precedenza se entrambi si dichiarano nello stesso turno. - Ci può essere un solo Ribelle in gioco per cui, se due o più Fazioni dichiarano la Guerra Civile nello stesso turno, solo quella che dispone di una maggiore Forza Militare sarà il Ribelle. - Fino a quando c'è un Ribelle in gioco, nessun'altra Fazione può rivoltarsi. - Il Maestro degli Equites può essere parte della rivolta, sommando la sua forza militare, solo a seguito del Dittatore e se appartiene alla stessa Fazione, altrimenti torna a Roma. - Prima di dichiararsi in Rivolta ogni Comandante può verificare, con il tiro di tanti d6 quante sono le Legioni al suo comando, quante gli saranno fedeli secondo la Tabella Forze Attive, poi decidere se ribellarsi. Nota: il Comandante può modificare di +1 il tiro di dado spendendo Talenti dal suo Tesoro Personale, ma non più di un Talento a Legione. - Le truppe Veterane seguono sempre il Comandante Ribelle al quale sono fedeli, ma deve tirare il dado per i Veterani fedeli a un altro Senatore. - Un Senatore leale a Roma può richiamare i Veterani a lui fedeli in forza al Ribelle. - Le Armate, Flotte Provinciali e le Guarnigioni sono sempre fedeli al Governatore. <p>IMPORTANTE: per definizione il Comandante ribelle è già in Italia per cui le Flotte non svolgono alcun ruolo. Il Governatore Ribelle deve dichiarare se scende in Italia o resta nella Provincia, se resta nella Provincia e questa ha un valore di Forza Navale superiore a 0, può subire una Intercettazione Navale prima di sbarcare il suo esercito in Italia nel turno successivo.</p> <p style="text-align: center;">-----</p>
Comandante e Governatore Ribelle	<p>Appena dichiarato il Ribelle non ha più diritto di voto, perde tutti i Cavalieri e le entrate senatoriali, deve rendere le Concessioni, ma da questo momento è immune a Persuasione e Assassino.</p> <p style="text-align: center;">-----</p>
Eccezioni per Provincia Ribelle	<ul style="list-style-type: none"> - Una Provincia Ribelle non è mai sotto attacco di Guerre che la coinvolgono. - Non subisce gli effetti delle Carte Eventi Casuali. - Non può essere sviluppata ma genera sempre rendita. - Può arruolare Armate Provinciali e Flotte al costo di 10 Talenti ognuna, ma non più di quelle concesse dalla Carta Provincia. - Portare l'indicatore di tempo sul nulla, i Governatori Ribelli mantengono il loro controllo fino a quando non sono sconfitti o uccisi. <p style="text-align: center;">-----</p>
Conclusione	<ul style="list-style-type: none"> - Scartare: le carte che ogni giocatore può avere in mano sono 5, scartare quelle in eccesso. - Se c'è Guerra Civile proseguire il gioco inserendo anche le regole dedicate, altrimenti riprendere normalmente dalla Fase Mortalità.

La Repubblica di Roma

(Guerra Civile: schema del regolamento)

VII. Rivoluzione: il Ribelle si è dichiarato.

Ribelli Secondari:	Ogni Senatore appartenente alla Fazione del ribelle deve dichiarare lealtà allo Stato o unirsi al Comandante Ribelle diventando un Ribelle Secondario, in questo caso: <ul style="list-style-type: none">- Lascia Roma, perde il diritto di voto ma è immune a Persuasione e Assassinio.- Perde la carica (se ce l'ha), tutti i Cavalieri, le entrate senatoriali ed eventuali Concessioni.- Condivide il destino del Ribelle Primario se sconfitto.- Il Ribelle Primario dispone del Tesoro Personale del Secondario come fosse il proprio.- Eventuali truppe veterane fedeli al Secondario diventano parte dell'esercito ribelle.- Se il Ribelle Secondario è anche Comandante, non può rinforzare con le sue truppe il Comandante Ribelle, ma deve restituirle a Roma.- Se fa parte della stessa Fazione un Governatore può dichiararsi in rivolta come Ribelle Secondario mettendo le sue Armate a disposizione del Ribelle Primario come rinforzi, ma è obbligato a verificare se eventuali Legioni e Flotte non di Guarnigione gli sono fedeli.
Marcia su Roma:	Il Comandante Ribelle per definizione Marcia su Roma, non subisce Intercettazione Navale.
Governatore Ribelle	<ul style="list-style-type: none">- Il Governatore Ribelle deve dichiarare se Marcia su Roma o resta nella Provincia.- Una volta sceso in Italia il Governatore Ribelle non può più tornare nella Provincia.- Se la Forza Base di Flotta della Provincia è superiore a 0, quando scende in Italia può subire una Intercettazione Navale.
Rinforzi	All'inizio della Fase Rivoluzione seguente quella di Combattimento dove il Ribelle Primario che Marcia su Roma ha ottenuto un risultato di Stallo , un solo Governatore Ribelle Secondario può rinforzare l'armata del Primario scendendo in Italia: <ul style="list-style-type: none">- Se la Provincia ha Forza Navale di Base 0, i rinforzi sono subito sommati all'armata.- Se la Provincia ha Forza Navale di Base superiore a 0, i rinforzi si sommeranno all'esercito solo se evita una Intercettazione Navale nella Fase Combattimento successiva.- In attesa della fase Combattimento successiva, le truppe sono considerate in Transito.- Roma non può attaccare una Provincia le cui truppe sono in Transito.- Roma non può attaccare una Provincia che ha già rinforzato il Ribelle in Italia.

I. Mortalità: nessuna variazione sulle regole

II. Entrate: mantenimento delle truppe, i guadagni del Governatore Ribelle e Ribelle Secondario

Governatori Ribelli: entrate.	Il Governatore Ribelle e il Governatore Ribelle Secondario, incassano le Tasse Locali, tutto il Bottino Provinciale e tutte le Tasse Statali (non tira il dado) come suo Tesoro Personale.
Mantenimento Truppe	<ul style="list-style-type: none">- Il mantenimento delle truppe deve essere fatto prima della redistribuzione della ricchezza.- Il costo di mantenimento per ogni Legione e Flotta è di 2 Talenti.- Il Governatore paga 2 Talenti anche per ogni Punto Forza della carta Provincia.- I Veterani fedeli al Comandante/Governatore non richiedono mantenimento.- I Veterani fedeli a un Senatore non ribelle richiedono il mantenimento.
I Talenti per il mantenimento Truppe	Il Ribelle Primario per mantenere le Truppe può usare oltre al proprio Tesoro Personale: <ul style="list-style-type: none">- I Talenti del Tesoro personale dei Ribelli Secondari.- Il Tesoro di Fazione.- Se non può mantenere tutte le Armate, rende le Legioni/Flotte che non può pagare.- Il Governatore Ribelle che non può pagare, deve liberarsi prima di Legioni/Flotte non Provinciali, poi le Armate e Flotte Provinciali.- Il Governatore Ribelle costretto a liberarsi di tutto l'esercito paga quello che può e gioca con la sola Forza Base della Provincia.- Le Legioni e Flotte che tornano a Roma sono attive e subito disponibili se HRAO decide per il loro mantenimento, altrimenti saranno sciolte.
Ridistribuzione	I Ribelli non danno ne ricevono denaro e non possono contribuire al Tesoro di Fazione. I Senatori della Fazione del Ribelle Leali a Roma possono versare Talenti nel Tesoro di Fazione.

III. Foro - IV. Popolazione - V. Senato: i Ribelli non partecipano a queste fasi.

VI. Combattimento: la battaglia per conquistare Roma

Intercettazione Navale

Prima di ogni altra battaglia, Roma può tentare una Intercettazione Navale per bloccare lo sbarco in Italia delle truppe di un Governatore Ribelle Primario, o quelle di rinforzo di un Governatore Ribelle Secondario:

- La forza della Flotta Ribelle è pari alla Forza Navale di Base della Provincia, più le Flotte della Provincia, più le Flotte controllate.
- Le Flotte Provinciali sono sempre contate a piena forza.
- La Flotta del Senato è pari alle Flotte presenti nella casella "Attive".
- Il Ribelle non somma il suo valore militare.
- Con qualsiasi risultato che non sia la Sconfitta, il Ribelle sbarca le sue truppe, se vince Roma il Ribelle resta nella Provincia.
- Le perdite vanno distribuite equamente secondo la Tabella di Combattimento, i risultati "Tutte" e "No Perdite" non sono presi in considerazione.
- Non si pescano segnalini Mortalità.
- Il Ribelle deve eliminare due Flotte Provinciali e poi una che controlla quando subisce perdite.

Combattimento

Si seguono le normali regole di Combattimento con le seguenti eccezioni:

- Qualsiasi perdita definita dalla Tabella di Combattimento è equamente applicata a entrambi gli eserciti. **Eccezione:** non si prende in considerazione il risultato di "Tutte".
- Il Governatore Ribelle che marcia su Roma non somma la Forza Base della carta Provincia.
- Le Armate Provinciali contano metà se non è presente nell'esercito almeno una Legione.
- Eliminare prima due Armate Provinciali e poi una Legione quando si subiscono perdite.

Conseguenze della Guerra Civile

Vittoria del Senato: tutti i Ribelli sono eliminati e il Comandante fedele a Roma incrementa Popolarità e Influenza pari alla metà della forza Ribelle (incluso il suo valore militare).

- Roma vince quando le forze del Ribelle sono ridotte a 0 anche senza un risultato di Vittoria, ma in questo caso non prende il Bottino (Tesoro Personale del Ribelle).
- Tutte le Legioni non eliminate tornano attive a Roma.

Stallo: significa che la Guerra Civile non è terminata e prosegue nella fase Combattimento seguente.

Sconfitta del Senato: la rivolta ha avuto successo e il Ribelle ora governa Roma e potrebbe vincere la partita. Non subisce perdite mentre le Armate del Senato sopravvissute tornano attive a Roma.

Provincia Ribelle

Il Governatore Ribelle che decide di restare nella Provincia:

- Non vince la partita se Roma non lo attacca.
- Non vince nemmeno se sconfigge l'esercito Romano che attacca la Provincia.
- Vince se il Popolo si Rivolta contro il Senato.
- Vince se Roma va in bancarotta, infatti una Provincia Ribelle (insieme a tutti i Ribelli Secondari) conta come una delle 4 Guerre Attive necessarie per sconfiggere Roma costando allo Stato 20 Talenti per turno.
- Se non attaccata, o se dopo l'attacco è considerata una Guerra Attiva non Affrontata, fa aumentare il Livello di Rivolta di 1, come da regola generale.

Attaccare una Provincia Ribelle

Per combattere contro una Provincia Ribelle si seguono le normali regole del Combattimento, con le seguenti eccezioni:

- La Forza della Provincia è data dalla sua Forza Base, più le Armate Provinciali (che combattono a metà forza se non ci sono Legioni), più le Legioni fedeli, più il valore militare del Ribelle, ricordando che non può mai essere superiore al numero delle sue armate.
- Potrebbe essere necessario il supporto delle Flotte per combattere la battaglia di terra se la Forza Base Navale della Provincia è superiore a 0, a questo valore sommare le Flotte Provinciali che contano sempre 1.
- **Battaglia Navale:** se la Forza di Flotta del Ribelle è superiore alla Forza Base di Terra della Provincia non sviluppata (anche se lo è), si deve prima combattere una Battaglia Navale. La Forza di Flotta del Ribelle è pari alla Forza Navale di Base della Provincia, più le Flotte Provinciali (che valgono sempre 1), più il valore militare del Ribelle che non può mai essere superiore al numero delle sue Flotte.

VITTORIA DEL SENATO: - se la vittoria è Navale porre il segnalino Vittoria Navale sulla Provincia.

- Se la vittoria è di Terra la Guerra Civile è sconfitta, il Ribelle muore, la Provincia perde tutte le Armate e torna "non sviluppata" nel Foro.
- Un Ribelle Secondario subisce quanto detto sopra ma la Guerra Civile non è sconfitta.

VITTORIA DEL GOVERNATORE RIBELLE: restare nella Provincia non fa vincere la partita.

La Repubblica di Roma

(Termine del Gioco - Condizioni di Vittoria e Sconfitta)

Termine del Gioco: il gioco termina alla Fine della Fase Rivoluzione, se non esistono le condizioni per la vittoria, il gioco termina alla fine della Fase Foro nel momento in cui si pesca la carta Fine dell'Epoca.

Condizioni di Vittoria: in ordine d'importanza le condizioni di vittoria sono:

- I. Un Senatore Ribelle marciando su Roma sconfigge il Senato in battaglia.
- II. Un Senatore Ribelle vince se lo Stato va in bancarotta o il Popolo si Rivolta.
- III. Il primo Senatore leale a Roma che ottiene un totale di 35 punti influenza è nominato Senatore a Vita.
- IV. Un Senatore leale a Roma che ha Influenza pari a 21 è nominato Senatore a Vita.
- V. La Fazione che ha il più alto valore di Influenza sommando quella dei propri Senatori non ribelli.

Sconfitta: la partita termina con la sconfitta di tutti i giocatori se:

- I. Se vi sono 4 o più Guerre Attive al termine della Fase Combattimento.
- II. Se si ottiene un risultato di Rivolta del Popolo e non vi sono in gioco Senatori Ribelli.
- III. Se il Tesoro dello Stato va in bancarotta e non vi sono Senatori Ribelli in gioco.

Sopravvivere: a meno che un giocatore non vinca pescando la carta Fine d'Epoca che conclude il gioco alla fine della Fase Foro, la sua vittoria non è sicura fino alla fine della fase Rivoluzione perché Roma deve sopravvivere. Se il Ribelle ottiene le sue condizioni di vittoria ma sono presenti 4 o più Guerre Attive, si passa direttamente alla Fase Combattimento successiva, il Ribelle deve opporsi ad una Guerra usando le Armate che gli rimangono più tutte quelle attive presenti a Roma, se non ha sufficienti Flotte per opporsi o non ottiene una vittoria contro la Guerra che ha deciso di affrontare, perde come tutti i giocatori.

La Repubblica di Roma

(Appunti)

La Repubblica di Roma

(Tabelle e Carte)

Tabella delle Contribuzioni Personali	
Talenti dal Tesoro Personale del Senatore	Influenza guadagnata
10	+ 1
25	+ 3
50	+ 7

Tabella dei Giochi (errata sul tabellone di Gioco)			
Tipo	Festa Minore	Festa di Sangue	Gala dei Gladiatori
Costo	7 Talenti	13 Talenti	18 Talenti
Popolarità	+ 1	+ 2	+ 3
Livello di Rivolta	- 1	- 2	- 3

Tabella delle Leggi Fondiarie: Proporre - Abrogare			
Tipo	I	II	III
Costo in Talenti	20	5 x anno	10 x anno
Proponente	+2 Popolarità	+2 Popolarità	+ 4 Popolarità
Sostenitore	+ 1 Popolarità	+ 1 Popolarità	+ 2 Popolarità
Votare contro	- 1 Popolarità	- 1 Popolarità	- 2 Popolarità
Livello di Rivolta	- 1	- 2	- 3
Proponente	- 2 Popolarità	- 2 Popolarità	- 4 Popolarità
Votare a favore	- 1 Popolarità	- 1 Popolarità	- 2 Popolarità
Livello di Rivolta	+ 1	+ 2	+ 3

Tabella dell' Assassinio	
Tiro 1d6 + Modificatori	Risultato
Uguale o superiore a 5	Senatore assassinato
3 - 4	Nessun effetto
Uguale o inferiore a 2	Catturato
Modificatori	
Carta Assassinio: + 1	
Carta Guardia del Corpo: + 1 tranne se diversamente specificato sulla carta	

Tabella di Appello al Popolo - Voti del Processo		
2d6 + Modificatori	Risultato Appello al Popolo	Voti del Processo
2 o minore	Accusato ucciso - pescare x morte Avvocato (opzionale)	- 20
3	- 16 voti	- 16 voti
4	- 12 voti	- 12 voti
5	- 8 voti	- 8 voti
6	- 4 voti	- 4 voti
7	Nessuna variazione	Nessuna variazione
8	+ 4 voti	+ 4 voti
9	+ 8 voti	+ 8 voti
10	+ 12 voti	+ 12 voti
11	+ 16 voti	+ 16 voti
12 o maggiore	Accusato libero - pescare x morte Procuratore/Censore	+ 20
Modificatori		
Appello al Popolo x accusato: Popolarità dell' accusato anche se negativa		
Appello al Popolo x assassino: Popolarità del Senatore bersaglio dell'assassinio anche se negativa		
Voti del Processo: Oratoria Procuratore - Oratoria Avvocato (opzionale)		

Livello di Rivolta	
8	9
6	7
4	5
2	3
0	1
Modificatori Livello di Rivolta -1 Vittoria, fase Combattimento +2 Sconfitta, fase Combattimento +1 Disastro, fase Combattimento +1 Siccità, fase Popolazione +1 Guerra Attiva non Combattuta, fase Popolazione	

Fedeltà delle Legioni	
Periodo	Risultato 1d6
Prima Repubblica	5 - 6
Seconda Repubblica	4 - 6
Terza Repubblica	3 - 6
Modificatori 1 Talento = +1 al risultato del Dado Non è possibile spendere più di un Talento a Legione I Veterani sono sempre fedeli al loro Comandante Tirare dado per Veterani Fedeli ad altro Senatore	

Stato della Repubblica	
Tirare 3d6 - Livello di Rivolta + Popolarità HRAO	Risultato
Uguale o maggiore di 18	-3 al livello di rivolta
17	-2 al livello di rivolta
16	-1 al livello di rivolta
15	Nessuna variazione
14	Nessuna variazione
13	Nessuna variazione
12	Nessuna variazione
11	Nessuna variazione
10	+1 al livello di rivolta
9	+2 al livello di rivolta
8	+3 al livello di rivolta
7	+3 al livello di rivolta
6	+4 al livello di rivolta
5	+4 al livello di rivolta - MS: scarsità di uomini
4	+5 al livello di rivolta
3	+5 al livello di rivolta - MS: scarsità di uomini
2	+5 al livello di rivolta - NR: non sono possibili i reclutamenti x quest'anno
1	+5 al livello di rivolta - NR: non sono possibili i reclutamenti x quest'anno - Disordini
0	+6 al livello di rivolta - NR: non sono possibili i reclutamenti x quest'anno - Disordini
Inferiore a 0	Rivolta del Popolo, tutti i giocatori perdono
Disordini: il Senato viene attaccato, pescare 6 mortalità per vedere quanti Senatori in Roma vengono eliminati MS scarsità di uomini: il costo per arruolare Flotte e Legioni è aumentato di 10 Talenti	

Tabella del Combattimento		
3d6 + differenza di forza	Risultato	Perdite
Uguale o inferiore di 3	Sconfitta	Tutte
4	Sconfitta	4 Legioni e 4 Flotte
5	Sconfitta	3 Legioni e 3 Flotte
6	Sconfitta	2 Legioni e 2 Flotte
7	Sconfitta	1 Legione e 1 Flotta
8	Stallo	5 Legioni e 5 Flotte
9	Stallo	4 Legioni e 4 Flotte
10	Stallo	3 Legioni e 3 Flotte
11	Stallo	2 Legioni e 2 Flotte
12	Stallo	1 Legione e 1 Flotta
13	Stallo	Nessuna perdita
14	Vittoria	4 Legioni e 4 Flotte
15	Vittoria	3 Legioni e 3 Flotte
16	Vittoria	2 Legioni e 2 Flotte
17	Vittoria	1 Legione e 1 Flotta
Uguale o maggiore di 18	Vittoria	Nessuna perdita
Risultato 3d6 corrispondente a uno dei valori sulle Carte Guerra, è applicato senza modificatori: Disastro (Disaster): perse la metà delle Legioni e delle Flotte (arrotondare per eccesso) Resistenza (Standoff): perso un quarto delle Legioni e delle Flotte (arrotondare per eccesso)		

Tabella degli Eventi Casuali			
3d6	Prima Repubblica	Metà Repubblica	Tarda Repubblica
3	Violenza della Folla	Emerge un Pretendente	Epidemia
4	Disastro Naturale	Tempesta in Mare	Tempesta in Mare
5	Un Alleato diserta	Un Alleato diserta	Un Alleato diserta
6	Cattivi Auspici	Disastro Naturale	Emerge un Pretendente
7	Asilo	Violenza della Folla	Disastro Naturale
8	Epidemia	Disordini Interni	Violenza della Folla
9	Siccità	Siccità	Siccità
10	Cattivi Auspici	Cattivi Auspici	Cattivi Auspici
11	Tempesta in Mare	Epidemia	Disordini Interni
12	Scarsità di uomini	Scarsità di uomini	Raid dei Barbari
13	Entusiasmo degli Alleati	Raid dei Barbari	Scarsità di uomini
14	Nuova Alleanza	Entusiasmo degli Alleati	Processo a Verre
15	Alleanza con Rodi	Nuova Alleanza	Entusiasmo degli Alleati
16	Un Alleato Nemico diserta	Un Alleato diserta	Un Alleato diserta
17	Un Leader nemico muore	Processo a Verre	Un Leader Nemico muore
18	Processo a Verre	Alleanza con Rodi	Nuova Alleanza

Carte Eventi Casuali		
N°	Titolo Inglese (traduzione)	Effetti
161-1	Ally Desert (Un Alleato Diserta)	Tutte le battaglie combattute in questo turno con risultato pari di 3d6, incrementano temporaneamente la forza della carta Guerra per il valore del numero ottenuto dal dado nero . Questo incremento è applicato dopo i moltiplicatori per le Guerre Corrispondenti.
161-2	Roman Auxiliares Desert (Ausiliari Romani Disertano)	Come 161-1 tranne che le Guerre incrementano il loro valore sommando il risultato dei dadi bianchi .
162 -1	Allied Enthusiasm (Entusiasmo degli Alleati)	Lo stato riceve 50 Talenti in più nella fase Entrate
162-2	Extreme Allied Enthusiasm (Estremo Entusiasmo degli Alleati)	Lo Stato riceve 75 Talenti in più nella fase Entrate
163-1	Barbarian Raids (Raid dei Barbari)	All'inizio della fase delle Entrate ogni Provincia di confine deve tirare 2d6 e sommare: Forza della Provincia + Armate Provinciali (valore 1 ogni 2 armate tranne se è presente almeno una Legione) + Legioni + Valore Militare del Governatore. Un risultato maggiore di 15 evita l'invasione. Una Provincia invasa perde tutte le entrate, torna non sviluppata se è sviluppata e non può tirare per lo sviluppo in questo turno. Si pescano segnalini mortalità per il valore del dado nero e le perdite sono pari al valore dello stesso dado. Se il Governatore è catturato si deve pagarne il riscatto prima della fase Foro seguente, altrimenti viene ucciso.
163-2	Barbarian Raids increase (Aumento dei Raid dei Barbari)	Come 163-1 tranne che il risultato di 2d6 per evitare l'invasione deve essere maggiore di 17 .
164-1	Drought (Siccità)	Crea o peggiora la condizione di siccità
164-2	Severe Drought (Grave Siccità)	Peggiora le condizioni di siccità - usare pedina siccità
165-1	Enemy Leader die (Un Comandante Nemico muore)	Al termine della fase Foro, HRAO sceglie un Leader nemico in gioco e lo scarta. Non vale per i ribelli
165-2	Enemy sues for Peace (Il Nemico chiede la Pace)	Al termine della fase Foro HRAO sceglie un Leader nemico in gioco e lo scarta, la Guerra Corrispondente con valore maggiore, relativa al Leader scartato, chiede la pace: lo Stato riceve metà del Bottino (arrotondato per difetto) e la carta è mescolata con le prime 6 del mazzo di gioco. Non vale per i Ribelli.

Carte Eventi Casuali		
166-1	Enemy's Ally Deserts (Un Alleato Nemico diserta)	Tutte le battaglie combattute in questo turno che ottengono un risultato dispari con 3d6, diminuiscono temporaneamente la forza della carta Guerra per il valore del dado nero . La diminuzione deve essere applicata dopo i moltiplicatori per le Guerre Corrispondenti. La forza non può mai essere inferiore a zero.
166-2	Enemy Mercenaries Desert (I Mercenari Nemici disertano)	Come 166-1 tranne che alla forza della carta Guerra si sottrae il valore dei dadi bianchi .
167-1	Epidemic (Epidemia)	Pescare 6 segnalini mortalità, possono morire solo Senatori a Roma
167-2	Foreign Epidemic (Epidemia all'Estero)	Pescare 6 segnalini di mortalità, sono colpiti solo i Senatori lontani da Roma (Comandanti, Proconsoli, Prigionieri, Ribelli, Governatori ecc.) – Altri eventi di Epidemia sono risolti come evento di Epidemia all'Estero.
168-1	Evil Omens (Cattivi Auspici)	Pontifex Maximus deve pagare 20 Talenti quando entra in gioco questo evento, se non li ha o non ne ha abbastanza, la Fazione viene in aiuto ma paga +10 Talenti di multa. Se la Fazione non può pagare, Roma mette la differenza (non la multa), il Pontifex Maximus perde la carica (e l'Influenza guadagnata al momento dell'elezione) e il Leader di Fazione riceve segnalino Major. Si applica una penalità di -1 ad ogni tiro di dado o dadi tranne che per la Persuasione a cui si aggiunge +1. Nel caso di Bottino Provinciale ed Entrate dello Stato sottrarre 1 al totale delle entrate, non al dado. Sono esclusi i tiri per iniziativa e per la Tabella Eventi Casuali.
168-2	More Evil Omens (Altri Cattivi Auspici)	Il Pontifex Maximus decade e perde 5 di Influenza guadagnata al momento dell'elezione, il sacrificio di 20 Talenti è a carico dello Stato e resta unico ma ad ogni ulteriore uscita di Cattivi Auspici si incrementano tutte le penalità elencate in 168-1 di 1. Restano sempre escluse Iniziativa e Tabella Eventi Casuali.
169-1	Internal Disorder (Disordini Interni)	Tutte le Province non sviluppate non produrranno entrate nella fase Entrate successiva e non possono fare il tiro di miglioramento, sempre nella fase Entrate successiva il Governatore di ciascuna Provincia tira 1d6 a cui aggiunge +1 ogni 2 Armate Provinciali (+1 se è presente almeno una Legione), +1 per ogni Legione Guarnigione: un risultato maggiore di 4 evita la rivolta. Una rivolta uccide il Governatore e la sua guarnigione, sposta la carta Provincia nel Foro come Guerra Attiva, il suo valore militare è dato dalle Armate Provinciali più il valore Militare della Carta.
169-2	Increase Internal Disorder (Maggiori Disordini Interni)	Come 169-1 tranne che il risultato del tiro di 1d6 più modificatori deve essere maggiore di 5 .
170-1	Manpower Shortage (Scarsità di Uomini)	Il costo del qualsiasi reclutamento diventa di 20 Talenti
170-2	Increased Manpower Shortage (Maggiore Scarsità di uomini)	Il costo del reclutamento aumenta di altri 10 Talenti e da questo momento ulteriori uscite incrementeranno di 10 Talenti il costo di ogni reclutamento. Usare segnalino.
171-1	Mob Violence (Violenza della Folla)	Pescare mortalità pari al Livello di Rivolta, saranno eliminati solo i Senatori presenti in Roma e con una Popolarità inferiore al Livello di Rivolta corrente.
171-2	More Mob Violence (Maggiore Violenza della Folla)	Pescare mortalità pari al Livello di Rivolta + 1d6, saranno eliminati solo i Senatori presenti in Roma e con una Popolarità inferiore al Livello di Rivolta corrente +1
172-1	Natural Disaster (Disastro Naturale)	Il Tesoro dello Stato paga immediatamente 50 Talenti, poi tirare 1d6 e distruggere le Concessioni come segue: 1-2 Miniere; 3-4 Porti; 5 Armamenti; 6 Costruzioni di Navi. Le Concessioni distrutte finiscono nella Curia, se non in gioco o già distrutte non si hanno altre conseguenze.
172-2	Widespread Natural Disaster (Grande Disastro Naturale)	Il pagamento di 50 Talenti avviene una sola volta per turno, ma se si ottengono altri eventi di Disastro Naturale nello stesso turno, si deve tirare per la distruzione delle Concessioni per ciascun evento uscito.

Carte Eventi Casuali		
173-1	New Alliance (Nuova Alleanza)	Il nemico chiede la pace, HRAO sceglie e pone termine a una Guerra o Rivolta alla fine della fase Senato, lo Stato riceve metà del Bottino (per difetto) e la carta Guerra è mescolata con le prime 6 del mazzo, se ha segnalino di Vittoria Navale lo perde. Se viene scelta una Provincia in Rivolta, questa è completamente sconfitta.
173-2	Another New Alliance (Un'altra Nuova Alleanza)	Il nemico chiede la pace, alla fine della fase Senato HRAO sceglie e pone termine ad una Guerra che viene definitivamente scartata, Roma si prende tutto il Bottino e si creano le Province previste, se lo prevede la carta Guerra. Si può applicare anche ad una Rivolta.
174-1	Pretender Emerges (Emerge un Pretendente)	Quando appare la prossima Guerra Attiva, una Provincia scelta a caso si ribella e si risolve subito una Battaglia fra il Valore Militare della Provincia, comprese eventuali Armate Provinciali, e il Governatore più le Legioni di Guarnigione. Tranne la vittoria, qualsiasi risultato uccide il Governatore e le Legioni sopravvissute tornano a Roma, la Carta Provincia è posta nel Foro come Rivolta Attiva.
174-2	Pretender Victorious (Pretendente Vittorioso)	Quando è attivo questo evento la Provincia che si ribella elimina senza battaglia il Governatore e tutte le Legioni di Guarnigione, poi la carta viene posta fra le Guerre Attive.
175-1	Refuge (Rifugiato)	Il prossimo Leader nemico ucciso da una vittoria, non è scartato dal gioco ma trova rifugio e torna in gioco con la prossima carta guerra pescata. Il Leader si unisce a questa e verrà definitivamente scartato dopo la sconfitta della guerra. L'evento resta in gioco fino alla sua attivazione.
175-2	Rise from Refuge (Rinascita del rifugiato)	Il prossimo Leader nemico ucciso da una vittoria trova rifugio e attiva tutte le guerre correnti. Eventuali Guerre Corrispondenti devono invece seguire le loro regole di attivazione. Il Leader aiuta tutte le Guerre attivate ed è definitivamente scartato quando tutte sono sconfitte. Il Leader non attiva ne aiuta le Guerre pescate dopo l'attivazione dell'evento. L'evento resta in gioco fino alla sua attivazione.
176-1	Rhodian Maritime Alliance (Alleanza Marittima con Rodi)	Se nessuna guerra corrente richiede l'uso di Flotte questo evento è scartato. Roma riceve 8 Flotte gratuitamente, deve solo mantenerle nella fase Entrate, che verranno sciolte alla fine della fase Combattimento quando la guerra corrente che richiede il maggior numero di Flotte è sconfitta, se due guerre hanno lo stesso valore l'evento si esaurisce con la vittoria di una delle due. Il Senato può opporsi e votare contro questa alleanza scartando l'evento, evento che resta in gioco fino alla sua soluzione: respinto dal Senato o vittoria su una guerra. Le 8 Flotte non cambiano il limite di 25 Flotte.
176-2	Increased Rhodian Involvement (Maggiore coinvolgimento di Rodi)	Unica variante a quanto detto nella prima carta di questo evento, è che le Flotte gratuite fornite sono 12.
177-1	Storm at sea (Tempesta in Mare)	2d6 di Flotte a scelta dell'HRAO (schierate o attive nel foro) vengono eliminate fino al massimo di quelle esistenti. Nessun effetto sulle Legioni che potrebbero rientrare se non hanno il supporto navale, e nessun effetto sulle Flotte Provinciali. L'evento non ha effetto sulla costruzione di nuove Flotte
177-2	Another Storm at Sea (Un'altra Tempesta in Mare)	Se l'evento appare più volte nello stesso turno, per ogni uscita ripetere il tiro di dado e seguire le indicazioni della carta 177-1.
178-1	Trial of Verres – 70 BC (Processo a Verre – 70 a.c.)	Processi conclusi con successo scoraggiano la corruzione nelle Province. Nella fase Entrate successiva le Entrate dello Stato di ciascuna Provincia sono elevate di 3 Talenti . Il Bottino Provinciale del Governatore viene ridotto dello stesso ammontare per un minimo di zero, Roma non deve pagare risultati negativi.
178-2	Another Corruption Trial (Un altro Processo per Corruzione)	Stesse regole della 178-1 tranne che le Entrate sono elevate e il Bottino diminuito di 5 Talenti .

Le Province (non sviluppata –SVILUPPATA)					
Provincia	Creata da...	Bottino Provinciale	Entrate per lo Stato	Tasse Locali	Difende
Africa	3ª Guerra Punica	1d6-1	2d6-4	20	Guerra Giugurtina
AFRICA		1d6+3	1d6+1	30	
Asia	Lascito di Pergamo	1d6+2	2d6-3	35	Tutte le Guerre Mitridatiche, Guerra dei Parti, Guerra Siriana
ASIA		1d6+6	2d6+3	50	
Bithynia	Lascito della Bithynia	1d6-4	1d6-2	10	Tutte le Guerre Mitridatiche, Guerra dei Parti, Guerra Siriana, 1° Pirati Cilici
BITHYNIA		1d6+2	1d6+2	30	
Cilicia et Cyprus	1° Pirati Cilici	1d6-4	-1d6	10	Guerra dei Pirati, 2° Pirati Cilici
CILICIA ET CYPRUS		1d6	-1d6+3	20	
Creta ed Cyrenaica	Lascito o 2° Pirati Cilici	1d6-1	1d6-2	15	Guerra dei Parti, 2° Pirati Cilici
CRETA ED CYRENAICA		1d6+1	1d6+2	20	
Gallia Cisalpina	1° Guerra Gallica	1d6-1	1d6-1	15	Tutte le Guerre Galliche, Migrazioni Germaniche, 2° Guerra Punica
GALLIA CISALPINA		1d6+3	2d6-3	20	
Gallia Narbonensis	Migrazioni Germaniche	1d6-3	1d6-3	10	Tutte le Guerre Galliche, 2° Guerra Punica
GALLIA NARBONENSIS		1d6+1	1d6+1	20	
Gallia Transalpina	2°/3° Guerra Punica	1d6-4	1d6-5	10	Tutte le Guerre Galliche, Migrazioni Germaniche
GALLIA TRANSALPINA		1d6	1d6+1	20	
Hispania Citerior	2° Guerra Punica	1d6-2	-1d6+1	10	Tutte le Rivolte Spagnole
HISPANIA CITERIOR		1d6+2	1d6+1	15	
Hispania Hulterior	2° Guerra Punica	1d6-3	-1d6-1	10	1° e 3° Rivolta Spagnola
HISPANIA HULTERIOR		1d6+1	1d6-1	20	
Illyricum	Entrambe le Guerre Illiriche	1d6-3	-1d6-1	5	Tutte le Guerre Macedoni, Migrazioni Germaniche
ILLYRICUM		1d6	1d6	15	
Macedonia	4° Guerra Macedone	1d6+1	2d6-2	30	Tutte le Guerre Macedoni, Guerra Illirica, Guerra Siriana, 1° Guerra Mitridatica
MACEDONIA		2d6-1	2d6+2	40	
Sardinia et Corsica	1° Guerra Punica	1d6-5	-1d6-1	5	1° Pirati Cilici
SARDINIA ET CORSICA		1d6-1	-1d6+1	10	
Sicilia	1° Guerra Punica	1d6	2d6-2	30	1° e 2° Rivolta di Schiavi
SICILIA		1d6+4	1d6+2	40	
Syria	3° Guerra Mitridatica	1d6-1	1d6	20	Guerra dei Parti, tutte le Guerre Mitridatiche
SYRIA		1d6+3	1d6	30	

Sviluppare una Provincia: risultato uguale o superiore a 6 tirando 1d6 (Il Governatore non Corrotto aggiunge +1), quando si sviluppa la Provincia il Governatore guadagna +3 di Influenza.

Le Carte		
N°	Titolo (traduzione)	Note - Effetti Speciali
1	1st Punic War	Prima di 3 Guerre Puniche, inattiva sino a quando non viene attaccata o non trova la Guerra Corrispondente. La vittoria crea le Province della Sicilia e Sardegna & Corsica
2	2nd Punic War	Seconda di 3 Guerre Puniche, se attiva tirare 1d6 al termine di ogni fase Foro per distruggere una delle Concessioni Tax Farmer fino a quando non è sconfitta. La vittoria crea le Province della Hispania Citerior e Hispania Ulterior. Attacca: Gallia Cisalpina e Gallia Naronensis
3	1st Illyrian War	Prima di 2 Guerre Illiriche, inattiva fino a quando non viene attaccata o non trova la Guerra Corrispondente, crea o peggiora le condizioni di siccità anche se inattiva. Crea la Provincia dell' Illyricum se sono sconfitte entrambe le guerre Illiriche. Attacca: Macedonia
4	2nd Illyrian War	Seconda di 2 Guerre Illiriche, crea la Provincia dell' Illyricum quando sono sconfitte entrambe le Guerre Illiriche. Attacca: Macedonia
5	1st Gallic War	Prima di 3 Guerre Galliche, la vittoria crea la Provincia della Gallia Cisalpina. Attacca: Gallia Cisalpina, Gallia Narbonensis, Gallia Transalpina
6	1st Macedonian War	Prima di 4 Guerre Macedoni, è una rivolta se la Macedonia è Provincia. Attacca: Illyricum e Macedonia
7	2nd Macedonian War	Seconda di 4 Guerre Macedoni, inattiva fino a quando non viene attaccata o trova la Guerra Corrispondente, è una rivolta se la Macedonia è Provincia. Attacca: Illyricum e Macedonia
8	Syrian war	E' rivolta se la Syria è una Provincia. Attacca: Bithynia, Macedonia, Asia
10	P. Cornelius Scipio Africanus [1A]	Statista: annulla Disastro e Resistenza nelle Guerre Puniche ma non eventuali Leader. Lealtà 0 se è nella stessa Fazione di Porcius Cato [22A]
12	Q. Fabius Maximus Verrucosus Cuncator [2A]	Statista: dimezza le perdite in combattimento (arrotondare per eccesso) tranne se è Maestro degli Equites.
29	T. Quinctius Flaminius [18A]	Statista: annulla Disastro e Resistenza nelle Guerre Macedoni ma non eventuali Leader. Lealtà 0 se nella stessa Fazione di Porcius Cato [22A]
31	L. Aemilius Paullus Macedonicus [19A]	Statista: annulla Disastro e Resistenza nelle Guerre Macedoni ma non eventuali Leader
33	M. Porcius Cato the Elder (il vecchio) [22A]	Statista: 1 Tribuno gratuito per turno, +6 voti nelle proposte di Legge. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione degli Scipio [1A e 1B] e Flaminio [18A]
34	Hamilcar	Leader: incrementa la forza di tutte le Guerre Puniche, può combinarsi con Annibale
35	Hannibal	Leader: incrementa la forza di tutte le Guerre Puniche, può combinarsi con Amilcare
36	Antiochus III	Leader: aumenta la forza della Guerra Siriana
37	Philip V	Leader: aumenta la forza di tutte le Guerre Macedoni
38 39 40 41 42 43 44 45 46 90 91 92 93 94 95 96 140 141 142 143	Tribune	Può essere usato per iniziare una proposta di Legge, può opporre veto ad una proposta di Legge o a un Processo prima o durante il turno di voto della propria Fazione. Non può porre veto all'ultimo candidato possibile, al voto per Senatore a Vita, per le proposte del Dittatore e nei Processi per assassinio.
47 101 102 146	Secret Bodyguard (Guardia del Corpo Segreta)	Giocabile contro un tentativo di assassinio verso un vostro Senatore, riduce di -1 il risultato del dado e va scartata dopo l'uso. Tranne se catturato, l'assassino deve tirare il dado con gli stessi modificatori del primo tiro per questa carta Guardia del Corpo Segreta: verifica solo ed esclusivamente per la sua cattura. La carta è sommabile ad altre giocate per opporsi allo stesso tentativo di assassinio.

Le Carte		
48 104 150	Influence Peddling (Clientelismo)	Scartarla in qualsiasi momento, tranne nella fase Rivoluzione, permette di pescare a caso una carta non ancora giocata dalla mano di un altro giocatore.
49 99 100 147 148 149	Assassin	Aggiunge +1 al tiro di dado ed è sommabile ad altre carte Assassino, scartare dopo l'uso
50	Seduction	Impedisce ai giocatori avversari di opporsi al vostro tentativo di Persuasione che potete tentare verso un Senatore in Roma e che non sia Leader di Fazione. I Talenti del Tesoro Personale del Senatore bersaglio vanno comunque contati. Scartare dopo l'uso.
51	Blackmail (Ricatto)	Impedisce ai giocatori avversari di opporsi al vostro tentativo di Persuasione che potete tentare verso un Senatore in Roma e che non sia Leader di Fazione. I Talenti del Tesoro Personale del Senatore bersaglio vanno comunque contati. Se il tentativo fallisce il Senatore bersaglio perde Influenza e Popolarità pari a 2d6.
52	Armament	Fa guadagnare immediatamente 2 Talenti per ogni Legione reclutata. Può essere distrutta da evento Disastro Naturale.
53	Ship Building (Cantieri Navali)	Fa guadagnare immediatamente 3 Talenti per ogni Flotta costruita. Può essere distrutta da evento Disastro Naturale.
54	Aegyptian Grain (Grano Egiziano)	Fa guadagnare 5 Talenti per turno. La rendita può essere raddoppiata volontariamente ma costa - 2 di Popolarità se è in corso la Siccità. Per ogni evento Siccità aggiuntivo, sommare 1 al moltiplicatore rendita e diminuire di 1 la Popolarità. Può essere distrutta dalla Guerra Alessandrina.
55	Sicilian Grain (Grano Siciliano)	Fa guadagnare 4 Talenti per turno. La rendita può essere raddoppiata volontariamente ma costa - 2 di Popolarità se è in corso la Siccità. Per ogni evento Siccità aggiuntivo, sommare 1 al moltiplicatore rendita e diminuire di 1 la Popolarità. Può essere distrutta dalla Rivolta di Schiavi Siciliani.
56	Harbor Fees (Pedaggio dei Porti)	Fa guadagnare 3 Talenti per turno, può essere distrutta da evento Disastro Naturale
57	Mining (Miniere)	Fa guadagnare 3 Talenti per turno, può essere distrutta da evento Disastro Naturale
58	Land Commissioner (Commissario Terriero)	Fa guadagnare 3 Talenti per turno, non può essere distrutta ma va rimessa nel Foro se non è attiva alcuna Legge Fondiaria, da riassegnare quando è votata una Legge Fondiaria.
59 60 61 62 63 64	Tax Farmer (Tassa ai Contadini) 1/2/3/4/5/6	Fanno guadagnare 2 Talenti per turno, sono distrutte dalle Guerre Puniche, Annibale, Rivolta dei Gladiatori e Spartaco. Tirare 1d6 il numero risultante sarà il numero della Concessione distrutta.
65	Era Ends	La partita finisce alla fine della Fase Foro, dalla sua uscita tutti i tentativi di persuasione falliscono con un risultato uguale o maggiore di 9.
66	3rd Macedonian War	Terza di 4 Guerre Macedoni, è una Rivolta se la Macedonia è Provincia. Attacca: Illyricum e Macedonia
67	4th Macedonian War	Ultima di 4 Guerre Macedoni, la vittoria crea la Provincia della Macedonia. Attacca: Illyricum
68	Jugurthine War	Attacca: Africa
69	3rd Punic War	Ultima di 3 Guerre Puniche, la vittoria crea la Provincia Africa
70	Germanic Migrations	Quando è attaccata ed indipendentemente dal risultato, crea la Provincia della Gallia Narbonensis. Attacca: Gallia Cisalpina, Illyricum, Gallia Transalpina.
71	Cilician Pirates	Prima di due Pirati Cilici, inattiva fino a quando non è attaccata o non trova la Guerra Corrispondente, crea o peggiora le condizioni di siccità anche se inattiva, la vittoria crea la Provincia di Cilicia et Cyprus. Attacca: Corsica et Sardinia e la Bithynia.
72	Lusitanian War	Se la Hispania Citerior e la Hispania Ulterior non sono ancora Province, questa Guerra va trattata come inattiva fino alla fase Rivoluzione in cui sono Province. Attacca: Hispania Citerior e Hispania Ulterior

Le Carte		
73	Numantine War	Se la Hispania Citerior non è ancora Provincia, trattare come inattiva sino alla fase Rivoluzione in cui diventa Provincia. Attacca: Hispania Citerior.
74	Sicilan Slave Revolt (Rivolta degli Schiavi in Sicilia)	Prima di 3 Rivolte di Schiavi, se la Sicilia non è ancora Provincia trattare come Inattiva fino alla fase Rivoluzione nella quale la Sicilia lo diventerà. Elimina le Concessioni di Grano Siciliano. Crea o peggiora le condizioni di siccità. Attacca: Sicilia
75	Sicilian Slave Revolt (Rivolta degli Schiavi in Sicilia)	Seconda di 3 Rivolte di Schiavi, se la Sicilia non è ancora Provincia trattare come Inattiva fino alla fase Rivoluzione nella quale la Sicilia lo diventerà. Elimina le Concessioni di Grano Siciliano. Crea o peggiora le condizioni di siccità. Attacca: Sicilia
76	P. Cornelius Scipio Aemilianus Africanus [1B]	Statista: annulla Disastro e Resistenza della 3° Guerra Punica e delle Rivolte in Spagna, ma non di eventuali Leader
77	L. Cornelius Sulla [1C]	Statista: annulla Disastro e Resistenza nelle Guerre Sociali e Mitridatiche, ma non eventuali Leader. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Marius [27A]
78	M. Fulvius Flaccus [7A]	Statista: se è in essere almeno una Legge Fondiaria, può chiedere la Concessione di Commissario Terriero durante la fase Senato, dopo i Processi. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Laenas [23A]
80	C. Servilius Glaucia [21A]	Statista: Oratore della Folla, può tirare 3d6 quando fa Appello al Popolo. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Sulla [1C]
83	P. Popillius Laenas [23A]	Statista: può opporre veto una volta per turno su una Legge Fondiaria senza usare il Tribuno. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Gracchus [25° & 25B] e Flaccus [7A]
86	T. Sempronius Gracchus [25A]	Statista: può proporre una Legge Fondiaria per turno anche senza l'uso del Tribuno. Questa carta Fazione può essere usata anche se è già in gioco C. Gracchus [25B]. Il suo valore di Lealtà è 6 se non è in gioco C. Gracchus [25B], se è in gioco ma in un'altra Fazione, il valore di Lealtà diventa 0, torna a 6 se entrambi sono nella stessa Fazione
87	C. Sempronius Gracchus [25B]	Statista: può proporre una Legge Fondiaria per turno anche senza l'uso del Tribuno. Questa carta Fazione può essere usata anche se è già in gioco T. Gracchus [25A]. Il suo valore di Lealtà è 6 se non è in gioco T. Gracchus [25A], se è in gioco ma in un'altra Fazione, il valore di Lealtà diventa 0, torna a 6 se entrambi sono nella stessa Fazione
88	C. Marius [27A]	Statista: +1 al tiro di dado per i Cavalieri, annulla Disastro e Resistenza nelle Guerre Sociali e nella Guerra Giugurtina, ma non quelle dei loro Leader. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Sulla [1C]
89	Variathus	Leader: aumenta la forza di tutte le Rivolte Spagnole solo se una o tutte fra le Province sono state create. Fino alla creazione di una delle Province, non attiva le Rivolte Spagnole che restano Inattive mentre la sua carta rimane nella Curia subendo le probabilità di invecchiamento
97 98 151	Murder of a Tribune (Assassinio di un Tribuno)	Uno dei vostri Senatori a Roma può tentare di annullare l'uso di un Tribuno con un risultato pari tirando 1d6. Indipendentemente dal successo il Senatore perde Popolarità pari al risultato del dado. E' possibile giocare un altro Tribuno. Se il Tribuno è usato per una proposta di Legge, il tentativo deve essere fatto prima dell'inizio delle votazioni.
97 98 151	Graft (Elargizione)	Un Senatore a Roma può annullare l'uso di un Tribuno pagando 1d6 di Talenti presi dal suo Tesoro Personale, l'Elargizione può essere annullata se il risultato è troppo alto ma la carta va scartata lo stesso. Se il Tribuno è usato per una proposta di Legge, il tentativo deve essere fatto prima dell'inizio delle votazioni.

Le Carte		
105	Mob Incited to Violence (La Folla è Incitata alla Violenza)	Può essere giocata contro un qualsiasi giocatore che ha appena risolto (con successo o meno) l'eliminazione di un Tribuno con la carta "Assassinio di un Tribuno" o "Elargizione". Pescate 1d6 di segnalini mortalità più il valore di Oratoria di uno dei vostri Senatori a Roma: i Senatori a Roma del giocatore bersaglio che corrispondono ai segnalini pescati, sono uccisi.
106	Pergamene Bequest (Lascito di Pergamo)	Lo Stato ottiene un lascito di 50 Talenti nella fase Entrate se nella precedente fase Senato il Console in Campo, con almeno 3 Legioni e 3 Flotte, è stato inviato a recuperarlo, un Console Ribelle può tenere il lascito. Crea la Provincia dell'Asia all'inizio della fase Foro se recuperato.
107	Calpurnian Law	Viene creata una Commissione Permanente presieduta dal Censore che può far pagare una multa pari a 1d6 Talenti ai Governatori corrotti quando rientrano a Roma. Lo può fare una volta per turno e a sua discrezione (senza votazione e senza possibilità di veto) e la multa non evita un eventuale Processo. Le multe sono pagate alla Banca dal Tesoro Personale e qualsiasi cifra mancante deve essere presa dal Tesoro di Fazione. Se il Governatore (o la Fazione) non è in grado di pagare perde Popolarità e Influenza pari alla somma mancante.
108	Military Reforms	Dal momento che questa Legge è implementata, nessun Senatore può essere nominato Console a Vita in modo automatico semplicemente avendo 35 punti di Influenza
109	Tradition Erodes	Dal momento che questa Legge è implementata i Senatori possono ripetere il mandato di Console anche nei turni successivi, questa carta può essere giocata solo se sono in gioco Guerre Attive con una Forza Militare totale di 15
110	Servilian Law	Il Senatore che propone questa Legge diventerà, se passa, un campione dei Cavalieri e da questo momento ha un +1 di bonus quando attrae un Cavaliere nella Fase Foro. <i>OPPURE</i> Può essere scartata per proporre di abrogare la Acilian Law.
111	Acilian Law	Il potere della Legge Calpurnia riguardante la multa ai Governatori corrotti, passa dal Censore alla Fazione che controlla più Cavalieri, risolvere con il dado eventuali parità. Devono essere contattati tutti i Cavalieri, anche dei Senatori non a Roma, la carta non è giocabile se la Legge Calpurnia non è stata ancora implementata. Nel caso la Legge Calpurnia sia stata respinta dal Senato, è possibile scartare questa carta nella fase Rivoluzione
112	1st Mithridatic War	Prima di 3 Guerre Mitridatiche, inattiva fino a quando non è attaccata o non trova la Guerra Corrispondente. Attacca: Bithynia, Syria, Macedonia e Asia
113	2nd Mithridatic War	Seconda di 3 Guerre Mitridatiche, inattiva fino a quando non è attaccata o non trova la Guerra Corrispondente, è una Rivolta se la Provincia di Bithynia è stata creata. Attacca: Bithynia, Syria e Asia
114	3rd Mithridatic War	Terza di 3 Guerre Mitridatiche, la vittoria crea la Provincia della Syria e la Provincia sviluppata della Bithynia (Bithynia-Pontus). Se la Provincia della Bithynia è già stata creata la vittoria la sviluppa automaticamente, se ancora non lo fosse, ma non si assegna Influenza al Governatore. Attacca: Syria e Asia
115	2nd Gallic War	Seconda di 3 Guerre Galliche, inattiva fino a quando non è attaccata o non trova la Guerra Corrispondente. Rivolta se esiste la Provincia della Gallia Cisalpina, la vittoria crea la Provincia della Gallia Transalpina. Attacca: Gallia Cisalpina, Gallia Narbonensis e Gallia Transalpina
116	3rd Gallic War	Terza di 3 Guerre Galliche, è una Rivolta se esiste la Gallia Transalpina, la vittoria crea la Provincia della Gallia Transalpina. Attacca: Gallia Cisalpina, Gallia Narbonensis e Gallia Transalpina
117	Parthian War	Attacca: Cilicia et Cyprus, Bithynia, Syria e Asia

Le Carte		
118	Alexandrine War	Elimina la Concessione del Grano Egiziano, crea o peggiora le condizioni di siccità
119	Social War	Attiva tutte le Guerre e Rivolte che fanno parte di una Guerra Corrispondente, ma senza incrementarne la Forza
120	Invasion of Germania	Inattiva fino a quando non è attaccata
121	Invasion of Britannia	Inattiva fino a quando non è attaccata
122	2nd Cilician Pirates	Seconda di 2 Guerre dei Pirati Cilici, inattiva fino a quando non viene attaccata o non trova la Guerra Corrispondente, crea o peggiora le condizioni di siccità anche se inattiva. La vittoria crea la Provincia di Creta et Cyrenaica. Attacca: Corsica et Sardinia e Creta et Cyrenaica
123	Sertorian Revolt	Terza di 3 Rivolte Spagnole, se la Hispania Citerior e Hispania Ulterior non sono ancora Province, la Rivolta va trattata come inattiva fino alla fase Rivoluzione del turno nel quale lo sono diventate. Attacca: Hispania Citerior e Hispania Ulterior
124	Gladiator Revolt	Terza di 3 Rivolte di Schiavi, se attiva e fino alla sua sconfitta, tirare 1d6 al termine della fase Foro per distruggere una fra le 6 Concessioni Tassa ai Contadini
125	C. Julius Caesar [4A] Errore sulla carta: sono stati invertiti i valori di Popolarità e Influenza: Popolarità è 2, Influenza 5	Statista: Può convertire 2 Legioni in Veterane invece di una a seguito di una vittoria. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Cato [22B]
126	M. Porcius Cato the Younger (il Giovane) [22B]	Statista: 1 Tribuno gratuito per turno, + 6 voti e doppio valore dei Cavalieri per la Proposte di Legge Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Caesar [4A]
130	M. Tullius Cicero [28A]	Statista: un Tribuno gratuito x anno, +2 al tiro di dado nel Processo sia come Procuratore che come Avvocato
132	M. Licinius Crassus [29A]	Statista: raddoppia le rendite base Senatoriali e per Concessioni ma non quelle dei Cavalieri, può essere giocato anche se è già in gioco Licinio Lucullus [29B]. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Pompeius [30A]
133	L. Licinius Lucullus [29B]	Statista: in caso di Disastro o Resistenza annulla le perdite, la Guerra è considerata non Combattuta e Lucullus immediatamente richiamato a Roma subito dopo la chiusura della fase Senato seguente. Può essere giocato anche se è in gioco Licinius Crassus [29A]. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Pompeius [30A]
135	CN. Pompeius Magnus [30A]	Statista: raddoppia i guadagni/perdite di Popolarità, il suo Valore Militare è calcolato prima di ogni battaglia ma è 2 quando si considera la forza minima richiesta. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Crassus [29B]
136	Spartacus	Leader : aumenta la Forza di tutte le Rivolte di Schiavi, se corrisponde con la Rivolta dei Gladiatori si deve tirare 1d6 al termine della fase Foro per distruggere una fra le 6 Concessioni Tassa ai Contadini fino a quando non è sconfitto
137	Mithridates VI	Leader: aumenta la Forza delle 4 Guerre Mitridatiche
138	Vercingetorix	Leader: aumenta la Forza delle 3 Guerre Galliche
139	Cleopatra VII	Leader: TENERE IN MANO QUANDO PESCATA – Guerre Alessandrine. Va giocata prima della risoluzione della Guerra Alessandrina per uno dei due effetti a scelta del giocatore: 1) da al Comandante Romano +3 di Valore Militare, 50 Talenti ma toglie 5 punti alla sua Popolarità 2) giocata come Leader nemico, rafforza la Guerra Alessandrina e resta in gioco fino alla sua sconfitta

Le Carte		
144	Proscription (Proscrizione)	Giocabile nel corso della fase Combattimento immediatamente dopo la vittoria (di qualsiasi parte) in una Guerra Civile che coinvolge il Senato e un Ribelle. Il HRAO può eliminare tutti i Cavalieri in gioco e riceve 1d6 di Talenti per Cavaliere per il suo Tesoro Personale. D'ora in poi la sua Fazione non potrà più reclutare Cavalieri mentre le altre Fazioni sommano + 1 al loro tiro di dado per attrarre Cavalieri. Se HRAO non decide di usarla, la carta è scartata. Per determinare il HRAO per questa carta tutti i Comandanti Vittoriosi sono considerati a Roma.
152	Open Bodyguard (Guardia del Corpo palese)	Può essere giocata solamente nella fase delle Entrate su un Senatore a Roma, quel Senatore deve pagare 1 Talento ed 1 punto di Popolarità nella fase Entrate per ogni turno nel quale terrà attiva la carta, se muore o non paga la carta verrà scartata. Questa carta da una penalità di - 2 al tiro di dado se il Senatore è bersaglio di un tentativo di assassinio e l'assassino, indipendentemente dal risultato del suo tentativo e se non catturato, deve tirare ancora 1d6 con gli stessi modificatori iniziali per quante Guardie del Corpo sono in gioco, per verificare la sua catturata
153	2nd Catilinarian Conspiracy	Il HRAO deve immediatamente sopprimere un complotto dichiarando la Fazione coinvolta, non la sua. Tira 1d6 e pesca tanti segnalini mortalità che hanno effetto solo sulla Fazione indicata. Indipendentemente dal risultato HRAO perde un punto Popolarità per ogni segnalino pescato.
154	Bithynian Bequest (Lascito della Bithynia)	Lo Stato ottiene un lascito di 50 Talenti nella fase Entrate se nella precedente fase Senato il Console in Campo, con almeno 3 Legioni e 3 Flotte, è stato inviato a recuperarlo, un Console Ribelle può tenere il lascito. Crea la Provincia della Bithynia all'inizio della fase Foro se recuperato, scartare se la Bithynia è già una Provincia
155	Ptolemy Apion Bequest (Lascito di Tolomeo Apion)	Crea la Provincia di Creta et Cyrenaica nella fase Senato seguente, scartare se la Provincia esiste già
156	Plautian-Papirian Law	Diminuisce la Forza delle Guerre Sociali della metà e riduce il Livello di Rivolta di 2, è giocabile solo nel corso della Guerra Sociale. Chi gioca questa carta perde 1 di Popolarità per ogni Senatore che controlla anche se non è il proponente o il sostenitore, vale a dire che gli effetti negativi si hanno solo nei confronti del giocatore che gioca la carta, e perché qualsiasi effetto abbia luogo è obbligatorio che la Legge sia implementata attraverso il voto. Se la Guerra Sociale è già stata sconfitta è possibile scartare questa carta nella fase Rivoluzione.
157	Gabinian Law	D'ora in poi un qualsiasi Comandante non Ribelle correntemente in guerra, può reclutare Legioni o Flotte spendendo dal suo Tesoro Personale o di Fazione all'inizio della fase Combattimento, se più Comandanti in Guerra l'HRAO darà ordine di priorità. Questa carta è giocabile solamente nel corso di una Guerra di Pirati
160	Julian Law	Giocabile solo durante la Guerra Sociale, migliora il Livello di Rivolta di 3 e annulla l'effetto di Scarsità di Uomini e Nessun Reclutamento. Chi gioca questa carta deve tirare 1d6 per ogni Senatore che perde Influenza pari al risultato. Perché si attivi la Legge deve essere implementata attraverso il voto e gli effetti negativi riguardano solo la Fazione del giocatore che l'ha giocata indipendentemente a quale Fazione appartiene il proponente e il sostenitore. Se la Guerra Sociale è stata già sconfitta, la carta può essere scartata nella fase Rivoluzione.

Le Carte		
158	Vatinian Law	<p>D' ora in poi, un Senatore Allineato puo governare una o piu Province tramite un Legato mentre rimane a Roma con qualche altra carica o in comando sul campo. Tutti coloro i quali hanno una carica ora possono divenire Governatori, indipendentemente se siano a Roma, se hanno una Carica Maggiore o gia controllino una Provincia con un Legato. Una volta eletto Governatore, un Senatore a Roma deve scegliere di andare nella Provincia sino a quando non scade il mandato (o viene richiamato) o governare la Provincia mediante un Legato. Durante la Fase delle Entrate, una Provincia controllata da un Legato e trattata esattamente come se fosse presente il Governatore. I Governatori non possono spostarsi tra la loro Provincia(e) ed il Senato. I Governatori corrotti che usano Legati possono essere sottoposti ad un Processo Minore per ciascuna Provincia nella quale si e ricevuto il Bottino Provinciale e possono subire il processo solo nel turno in cui si e ricevuto il Bottino (mentre è a Roma). Non vi e alcun segnalino per i Governatori che governano mediante Legati, usatene uno d' accordo tra tutti.</p> <p>Guerre Provinciali: se un Governatore non è fisicamente presente in una Provincia, non puo aggiungere il suo Valore Militare in battaglia.</p> <p>Governatore Ribelle: se il Governatore di una o più Province si ribella, deve scegliere la Provincia corrente dove si trova. L' altra o le altre tornano nel Foro.</p>
159	Manilian Law	<p>D' ora in poi, qualsiasi Comandante vittorioso puo fare Guerra senza l'approvazione del Senato tenendo la sua Armata e muovendola in una carta di Guerra corrente nel corso della Fase della Rivoluzione (sempre che abbia il necessario Supporto di Flotte). Se la Guerra è Inattiva diviene immediatamente Attiva. E' considerato Proconsole e puo essere richiamato. Non puo attaccare la Guerra durante la Fase della Rivoluzione, se la Guerra è Non Combattuta è ancora considerata tale sino alla risoluzione dell' attacco.</p>

La Repubblica di Roma

(Appunti)

La Repubblica di Roma

(Scenari e Preparazione della Mappa)

È possibile giocare diversi tipi di scenari, il piazzamento base è quello della Prima Repubblica, per gli altri si fa riferimento sempre a questo con modificando secondo le varianti dedicate al periodo.

Scenario della Prima Repubblica

- **Mappa:** va disposta sul tavolo in modo che sia visibile ad ogni giocatore
- **Fazione:** dare ad ogni giocatore la scatola che rappresenta il Tesoro di Fazione ed il segnalino abbinato al simbolo della Fazione che servirà per identificarne il Leader
- **Segnalini:** i 36 segnalini mortalità vanno posti in un sacchetto o tazza adatti alla pesca casuale
- **Tesoro di Stato:** Roma inizia con 100 Talenti, porre i segnalini per tenere conto del Tesoro di Stato
- **Livello di Rivolta:** porre il segnalino che indica il Livello di Rivolta a 0 sulla rispettiva Tabella
- **Carte:** prendete il mazzo della Prima Repubblica (bordo bianco) e agire come segue: **A)** Porre la carta 1° Guerra Punica nella parte Guerre Inattive del Foro **B)** separare le 20 carte Famiglia (testo nero) e distribuirne a caso 3 a ciascun giocatore. **C)** Mescolare tutto il mazzo di carte, comprese le carte Famiglie rimaste e dare tre carte coperte a ciascun giocatore: i giocatori tengono per se le carte Fazione (testo rosso) e scartano le altre a faccia in su, quelle scartate devono essere rimpiazzate con altre carte Fazione fino a quando ogni giocatore non possiede 3 carte nella sua mano. **D)** mescolate nel mazzo le carte Foro scartate **E)** separare 6 carte del mazzo grigio (Middle Republic) e mescolarle con 6 carte del mazzo di gioco insieme alla carta "Fine dell'Epoca", mettere il mazzetto formatosi in fondo al mazzo bianco di gioco
- **Legioni:** 4 Legioni vengono poste nello spazio "Forze Attive"
- **Console di Roma Temporaneo:** pescare segnalini mortalità fino a quando non esce il numero di un Senatore in gioco, costui diventa il Console di Roma Temporaneo, riceve il segnalino Console di Roma e di Consolo Precedente ed ottiene + 5 di Influenza, rimettere i segnalini mortalità nel sacchetto o tazza.
- **Leader di Fazione:** ciascun giocatore sceglie il proprio Leader di Fazione ponendovi sopra il segnalino
- **Province:** non ci sono province immediatamente in gioco in questo scenario
- **Fase Iniziale:** ciascun giocatore può ora giocare Concessioni o Statisti se ne ha ricevuti durante la distribuzione delle carte, ma eventuali scambi fra giocatori possono avere luogo solo nella fase Rivoluzione.

Scenario della Metà Repubblica

Panoramica: il piazzamento è identico a quello della Prima Repubblica fatta eccezione per:

- **Carte:** di base si usa il mazzo con il bordo grigio che va composto come segue: **A)** non si può porre alcuna carta nel Foro. **B)** mescolare tutte le carte Famiglia della Prima Repubblica (bordo bianco) con quelle di questo mazzo e darne 4 scoperte a ciascun giocatore, riporre le restanti nel mazzo di gioco. **C)** mescolare tutte le Concessioni del mazzo della Prima Repubblica con quello di gioco. **D)** separare tutte le carte Fazione, tranne Statisti, dal mazzo bianco, pescare 6 carte a caso e mescolarle al mazzo di gioco. **E)** mescolare il mazzo di gioco e dare 3 carte a giocatore, le carte Foro vanno scartate e immediatamente rimpiazzate con altre carte fino a quando ogni giocatore ha 3 carte fazione nella propria mano. **F)** rimescolare il mazzo raccogliendo tutte le carte Foro scartate. **G)** separare a caso 6 carte e mescolarle con altre 6 scelte sempre a caso dal mazzo di Tarda Repubblica (bordo rosso), inserire anche la carta Fine Epoca e porre il mazzo creatosi alla base di quello di gioco.
- **Province:** distribuire casualmente una ad ogni giocatore le Province non sviluppate di: Sicilia, Illirycum, Sardegna-Corsica, Spagna Vicina e Lontana e Gallia Cisalpina. Il giocatore è libero di porre il termine del tempo a sua scelta.
- **Legioni:** 6 Legioni vengono posizionate fra le Truppe Attive

Scenario della Tarda Repubblica

Panoramica: si usa sempre come riferimento il piazzamento della Prima Repubblica, eccetto le seguenti varianti:

- **Carte:** di base usiamo il mazzo della Tarda Repubblica (bordo rosso) **A)** non si può porre alcuna carta nel Foro. **B)** Tutte le carte Legge della di Metà Repubblica vanno poste nello spazio dedicato del Foro e considerate in gioco, tranne le Leggi Servilia e Acilia che vanno rimosse dal gioco. **C)** separare tutte le carte Famiglia dei tre mazzi, mescolarle e darne 4 scoperte a ciascun giocatore, mescolare le rimanenti con il mazzo di gioco. **D)** Separare ed inserire nel mazzo di gioco tutte le Concessioni della Prima Repubblica. **E)** separare e mescolare insieme tutte le carte Fazione dei mazzi della Prima e Metà Repubblica escludendo le carte Statista, pescarne 6 a caso e mescolarle con il mazzo di gioco. **F)** Mescolare il mazzo di gioco che si è composto e dare 3 carte coperte ad ogni giocatore, le carte Foro vanno scartate e immediatamente rimpiazzate fino a quando ogni giocatore ha 3 carte Fazione nella sua mano. **G)** riprendere le carte Foro scartate e rimescolare il mazzo di gioco. **H)** scegliere a caso 10 carte e mescolarle con la carta Fine Epoca, il mazzo così creatosi va posto alla base di quello di gioco.
- **Province:** distribuire casualmente una ad ogni giocatore le Province sviluppate di: Sicilia, Illirycum, Sardegna-Corsica, Spagna Vicina e Lontana e Gallia Cisalpina. Distribuire allo stesso modo le Province non sviluppate di: Gallia Narbonense, Cilicia-Cipro, Grecia, Africa e Asia (se ci sono 6 giocatori si tira il dado per chi rimane senza). Ogni giocatore è libero di porre il termine del tempo a sua scelta.
- **Legioni:** 8 Legioni sono poste nello spazio Truppe Attive.