

VOX POPULI

Traduzione: Sargon

3-6 giocatori durata: 90-120 minuti

CONTENUTO

1 tabellone che rappresenta l'antica città di Roma. Il tabellone è diviso in 6 quartieri riconoscibili dal colore di sfondo. Ciascun quartiere è diviso in 8 zone che chiameremo isolati. E' su questi isolati che si potranno insediare i supporter.

1 tabellone della popolarità degli uomini politici che ha 6 fessure dove inserire le Stelle dello spettacolo. È qui che si poseranno i gladiatori.

1 forma in plastica nera che funge da divisorio per le Stelle dello spettacolo e da supporto alla scatola.

6 serie di 14 tasselli con un valore da 1 a 5. Questi tasselli sono i supporter o i gladiatori a seconda di quale faccia utilizzate.

6 cartoncini che rappresentano ciascun clan, qui sono raffigurati il nome del clan, il suo blasone e il nome del capo clan. All'inizio del gioco è qui che dovrete porre tutti i vostri tasselli.

6 figurine in resina, fedeli riproduzioni del circo massimo (colosseo) la più grande arena romana. Per informazione la riproduzione non è d'epoca ed è totalmente artificiale (questa precisazione ci sembrava necessaria). Queste figurine indicheranno la presenza di una arena su un isolato del tabellone.

6 applausometri: sono tasselli rotondi con da un verso un supporter con le braccia in aria e dall'altro un supporter con il pollice basso.

6 corone di laurio. Questi tasselli rotondi vi permettono di indicare la popolarità di ciascun politico.

6 x 5 tasselli supporter/gladiatori con un "?". Questi tasselli sono offerti ai politici nello stesso tempo delle Stelle dello spettacolo al fine di confondere gli altri giocatori.

6 tasselli rotondi con l'effigie dei 6 politici romani.

6 tasselli triangolari con i nomi dei 6 politici romani.

3 tasselli «assassinato» raffiguranti un coltello insanguinato.

1 tassello « Amante di Cleopatra » raffigurante un uomo con la lingua di fuori.

55 carte. Queste provocano degli eventi quando vengono giocate.

numerosi pezzi da 1 Sesterzio e da 5 Sesterzi.

Regole in latino o francese secondo l'umore dell'editore.

1 dado a 6 facce

(NDT chi traduce ha scelto di tagliare tutto quanto sia ininfluenza e non inerente al gioco)

1.0. PREPARAZIONE

Ponete il tabellone al centro del tavolo. Mescolate le carte e piazzate il mazzo coperto alla portata di tutti i giocatori vicino al tabellone. Togliete tutto il materiale presente nella scatola, separate i tasselli di ciascun colore e mettere tutti i tasselli di gioco vicino al tabellone.

In seguito ogni giocatore:

- sceglie un clan e pone il cartoncino del colore del clan scelto davanti a se.
- prende i 14 tasselli con valore tra 1 e 5 del colore del clan scelto e li pone sopra il cartoncino del clan (la disposizione di questi tasselli nel cartoncino non ha rilevanza).
- prende un applausometro.
- prende 3 tasselli corona.
- riceve 7 sesterzi come sovvenzione pubblica.
- pesca 4 carte che resteranno segrete agli altri giocatori.

Posate in seguito il tabellone della popolarità dei politici sopra la scatola del gioco sopra la forma di plastica nera in modo tale che ogni fessura sia esattamente sopra un alcova della scatola. Prendete i 6 tasselli triangolari coi nomi dei politici e introduceteli dentro le fessure dei corrispondenti politici. Quando alla fine della partita si toglierà il tabellone di popolarità, si potrà così determinare con certezza a quale politico apparteneva quell'urna.

Introducete un tassello rotondo con l'effigie di un politico in ciascuna delle arene in resina, così da sapere quale politico assiste allo spettacolo che si svolge in quella area.

Ora si dispongono le arene sul tabellone con le effigi dei politici. Il giocatore che è arrivato per primo per giocare sceglie un colosseo e lo piazza su un isolato di sua scelta. Il giocatore alla sua sinistra fa lo stesso, purché si rispetti l'unica regola: massimo 1 colosseo per quartiere. Quindi alla fine della disposizione delle arene ci saranno 6 colossei sul tabellone uno per quartiere.

Posizionate ora una corona di laurio sotto ciascuna casella 1 sul tabellone della popolarità dei politici. Attenzione questi tasselli non devono essere posizionati sopra l'1 in modo da coprirlo, bensì al di sotto dell'1. I politici iniziano con 0 punti di popolarità.

Il giocatore più giovane inizia la partita.

2.0. SVOLGIMENTO DEL TURNO DI GIOCO

Il giocatore realizza differenti azioni durante le tre fasi del turno.

2.1. Fase 1: Piazzamento di un supporter e di un gladiatore.

a. Piazzamento di un Supporter:

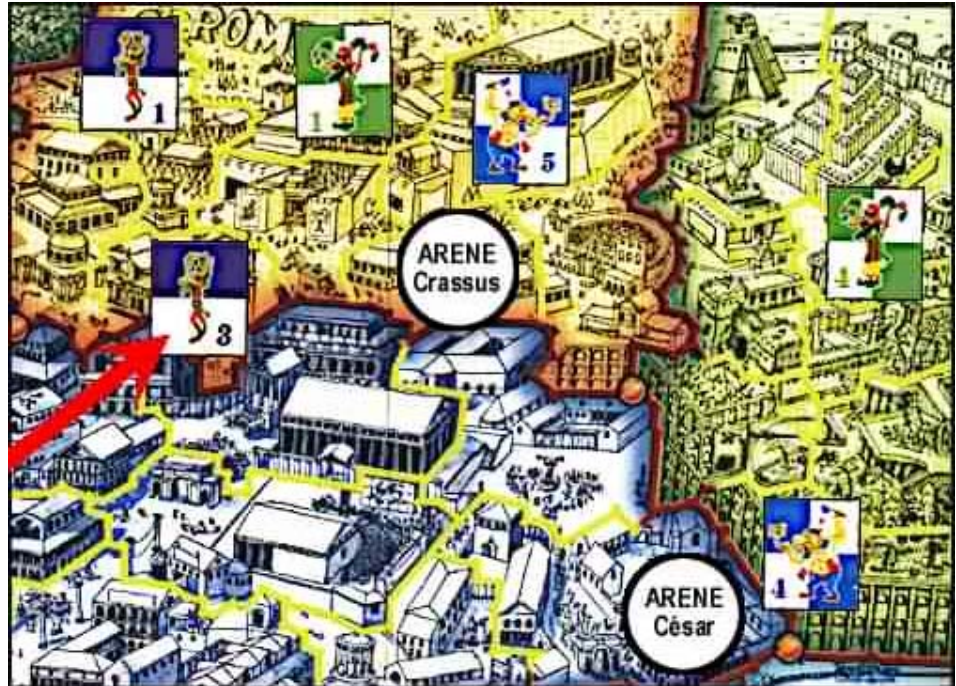
Il giocatore di turno deve prendere un proprio tassello supporter e lo deve piazzare su Roma. Per sapere dove lo deve piazzare deve chiedere al giocatore alla sua sinistra di indicargli uno dei 6 quartieri di Roma che abbia però almeno un isolato vuoto. Quindi il giocatore di turno sceglie un isolato all'interno del quartiere scelto dall'avversario (deve essere vuoto, per vuoto si intende privo di altri tasselli o del colosseo) e vi ci pone il proprio supporter (con un valore tra 1 e 5 a sua scelta). Un isolato non può contenere mai più di un tassello.

b. Piazzamento di un gladiatore :

Il giocatore di turno deve successivamente (sempre dopo aver posato il supporter) scegliere un altro tassello dal proprio clan per mandarlo in una arena di sua scelta sotto gli occhi di un politico romano. Il tassello viene quindi posizionato non sul tabellone di gioco bensì in quello della popolarità sotto il disegno del politico corrispondente all'arena scelta. Sotto ogni politico nel tabellone della popolarità vi sono spazi appositi dove mettere i gladiatori. Il valore di un gladiatore andrà da 1 a 5 secondo la cifra disegnata sul tassello scelto. Un arena può contenere un numero illimitato di gladiatori.

Esempio: tocca voi a giocare. Chiedete al giocatore alla vostra sinistra di scegliere uno dei 6 quartieri di Roma. Il giocatore sceglie il quartiere giallo. Poiché volete avere influenza in questo quartiere scegliete di giocarci un tassello supporter di valore 3. Posizionate il tassello su un isolato del quartiere giallo e lo girate esponendo la faccia con il supporter.

Poi prendete un altro tassello dal vostro clan per posarlo sull'arena. Voi scegliete di posarlo sull'arena di Crasso e lo girate esponendo la faccia con un gladiatore.



2.2. Fase 2: Organizzazione di uno spettacolo

Uno spettacolo può essere organizzato se certe condizioni si verificano.

a. Le condizioni richieste per poter organizzare uno spettacolo.

Dopo aver posato i propri due tasselli (uno supporter e uno gladiatore), il giocatore di turno può decidere se organizzare uno spettacolo in una arena di sua scelta a condizione che 3 tasselli supporter o più possano assistervi.

I tasselli supporter che possono assistere ad uno spettacolo sono tutti i tasselli supporter che si trovano su:

- degli isolati adiacenti all'isolato con l'arena.
- degli isolati collegati all'isolato della arena tramite altri isolati occupati da un tassello supporter.

I supporter che si trovano su questi isolati DEVONO assistere ad uno spettacolo quale che sia il colore o il valore. La linea di separazione tra quartieri non impedisce che due isolati si trovino adiacenti tra loro .

Attenzione: è il numero dei tasselli dei supporter che deve essere pari a 3 o superiore non il loro valore.

Se un giocatore non può o non VUOLE organizzare uno spettacolo, passa direttamente alla fase 3 ossia al termine del proprio turno.

Se invece un giocatore può e vuole organizzare uno spettacolo, allora lo annuncia a tutti gli altri giocatori e indica in quale colosseo avverrà e se si tratta di uno spettacolo di Campionato o di Coppa o Internazionale.

Il giocatore paga immediatamente il costo dello spettacolo:

- uno spettacolo di Coppa costa 1 sesterzio.
- uno spettacolo di Campionato costa 3 sesterzi.
- uno spettacolo Internazionale costa 6 sesterzi.

Consigli di gioco: Il giocatore che paga pone i sesterzi sul tabellone di gioco di Roma vicino all'arena che ospita lo spettacolo in modo che tutti sappiano dove e cosa si sta svolgendo (e soprattutto se sono stati pagati i sesterzi per lo spettacolo). Concluso lo spettacolo si tolgono i

sesterzi dal tabellone per ritornare nella riserva comune.

b. Comportamento dei supporter

Ciascun giocatore deve decidere il comportamento dei propri supporter durante lo spettacolo. I giocatori possono liberamente discutere tra loro prima di prendere una decisione. Due soli comportamenti sono possibili: la soddisfazione o l'insoddisfazione. Ciascun giocatore deve posare sul tavolo il proprio applausometro coperto da una mano (in modo che nessuno veda la scelta fatta) ed esponendo il comportamento scelto.

Tutti i giocatori scoprono i loro applausometri contemporaneamente.

Ciascun somma i valori indicati dai propri supporter che assistono allo spettacolo. La somma viene quindi associata al campo dei soddisfatti o degli insoddisfatti a seconda di cosa indicato dal applausometro.

Il campo che totalizza il punteggio più alto, vince.

In caso di parità vince sempre il campo dei soddisfatti.

Attenzione: è il totale dei valori dei tasselli supporter che viene preso in considerazione non il numero dei tasselli.

Attenzione: l'organizzatore dello spettacolo non è obbligato a votare per il campo dei soddisfatti (eccezione: carta evento, vedere sotto)

c. Conseguenze di un spettacolo

Sia ha sempre tutto l'interesse a scegliere il campo che vince.

Vince il campo dei soddisfatti:

I supporter sono in visibilio e i gladiatori diventano delle vere e proprie Stelle dello spettacolo. Il politico che assiste allo spettacolo guadagna popolarità.

In termini di gioco significa che:

- Ogni giocatore che ha scelto il campo degli insoddisfatti elimina uno dei suoi tasselli supporter che ha assistito allo spettacolo (se un giocatore non aveva dei supporter, questa conseguenza non gli si applica). I tasselli supporter così eliminati vengono tolti dal gioco quindi non ritornano nel cartoncino del clan di appartenenza.
- Ogni giocatore che aveva scelto il campo dei soddisfatti prende tutti i propri tasselli gladiatore che si trovavano nell'arena scelta per lo spettacolo e li inserisce in una o più fessure di sua scelta (voi potete far rimanere segreto il valore disegnato sul gladiatore ma non su quale fessura state inserendo i tasselli).

Questi gladiatori diventano delle Stelle dello spettacolo che i giocatori offrono a uno o più politici al fine di averne in cambio dei favori. I giocatori possono anche introdurre (insieme alle Stelle dello spettacolo) i loro tasselli con "?" (vedere capitolo 4.5).

- Il giocatore che ha organizzato lo spettacolo guadagna immediatamente 4 sesterzi indipendentemente dal tipo di spettacolo organizzato.
 - Il politico che ha assistito allo spettacolo guadagna popolarità :
 - Se lo spettacolo era uno spettacolo di Coppa, il politico guadagna 1 punto di popolarità.
 - Se lo spettacolo era uno spettacolo di Campionato, il politico guadagna 2 punto di popolarità.
 - Se lo spettacolo era uno spettacolo Internazionale, il politico guadagna 3 punto di popolarità.
- Avanzate la corona di laurio di un numero di posti corrispondenti ai punti guadagnati dal politico.

Vince il campo degli insoddisfatti:

Alcuni gladiatori conoscono una fine premature alla loro carriera e i supporter scontenti e infuriati ricevono un indennizzo.

In termini di gioco significa che:

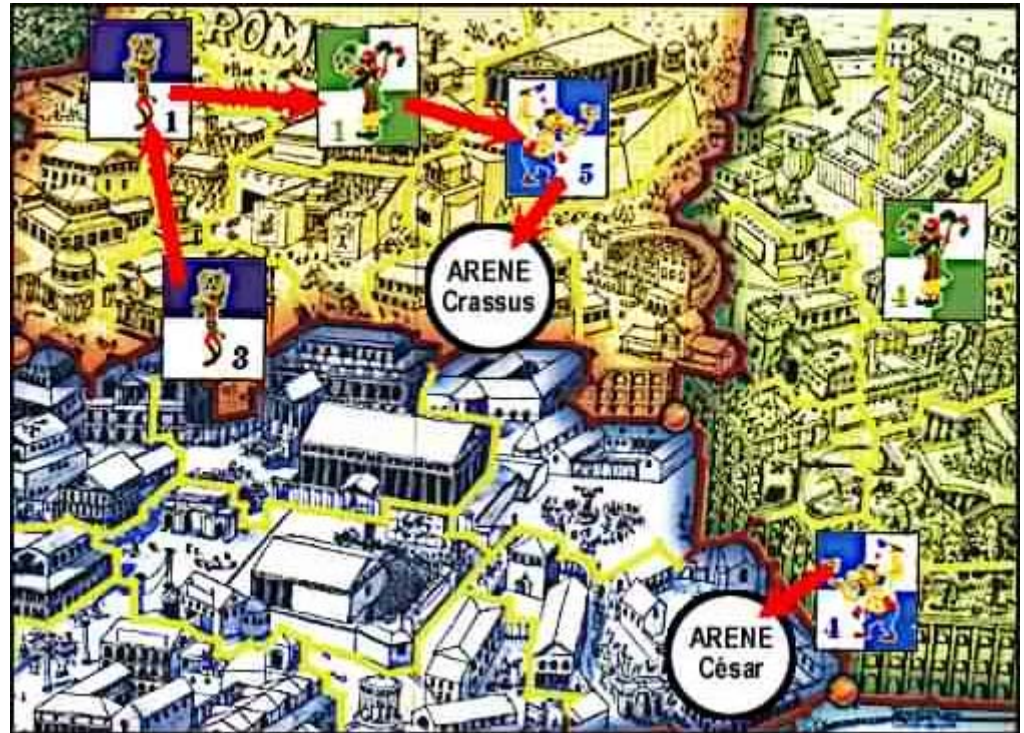
- Ogni giocatore che ha scelto il campo dei soddisfatti elimina uno dei suoi tasselli gladiatore che ha assistito allo spettacolo (se un giocatore non aveva dei gladiatori, questa conseguenza non gli si applica). I tasselli gladiatori così eliminati vengono tolti dal gioco quindi non ritornano

nel cartoncino del clan di appartenenza.

- Ogni giocatore che ha scelto il campo degli insoddisfatti pesca una carta dal mazzo senza farla vedere e l'aggiunge a quelle che già possiede.

Non ci sono altre conseguenze (l'organizzatore dello spettacolo non guadagna sesterzi, così come il politico che aveva assistito allo spettacolo non guadagna popolarità).

Esempio : è il vostro turno e decidete di organizzare uno spettacolo di campionato. Non lo potete organizzare nell'arena di Cesare perché c'è un solo tassello supporter che vi può assistere. Scegliete allora di organizzarlo nell'arena di Crasso perché sono 4 i tasselli che vi possono assistere e 2 ne controllate voi. Annunciate quindi che organizzate uno spettacolo di campionato nell'arena di Crasso e pagate immediatamente 3 sesterzi. Poi cercate di convincere gli altri giocatori a votare per il campo dei soddisfatti: "Se tu mi aiuterai ora, sappi che me ne ricorderò!". Posate quindi il vostro applausometro sul tavolo coperto con la vostra mano, così come tutti gli altri giocatori. Sperando che il vostro spettacolo piaccia avete esposto con il vostro applausometro la faccia del campo dei soddisfatti.



Scoprite i voti e il campo dei soddisfatti ha $3+1+1=5$ supporter, il campo degli insoddisfatti ha $5=5$ supporter insoddisfatti. In caso di parità vince il campo dei soddisfatti. In questo caso il giocatore che aveva votato per gli insoddisfatti perde un tassello che ha assistito allo spettacolo (anche l'unico che aveva). Al contrario voi e chi ha votato per il campo dei soddisfatti prendete i vostri gladiatori nell'arena di Crasso e li inserite nelle fessure dei politici a vostro piacimento. Infine voi guadagnate 4 sesterzi e Crasso guadagna 2 punti di popolarità.

2.3. Fase 3: Fine del turno di un giocatore

Se un giocatore non ha organizzato uno spettacolo (o non ha potuto o voluto) durante il proprio turno, guadagna o 1 sesterzio o una carta da pescare dal mazzo, a sua discrezione.

Se un giocatore ha organizzato uno spettacolo durante il proprio turno non guadagna niente di più di quello che (eventualmente) ha guadagnato dallo spettacolo.

Il giocatore termina così il suo turno. Il gioco passa quindi al giocatore alla sua destra.

3.0. CARTE E ALTRI TASSELLI

3.1. Utilizzo delle carte

Le carte servono a provocare degli eventi che turbano lo svolgimento del gioco. Ciascuna carta descrive l'evento che produce. Esistono 2 tipi di carte, le carte blu e le carte rosse.

Le carte rosse (contrassegnate da una A come Arena) possono essere giocate solamente durante la Fase 2 del turno di gioco, cioè durante uno spettacolo e comunque prima della rivelazione degli applausometri. Dopo non è permesso giocarle.

Le carte blu (contrassegnate da una F come Forum) possono essere giocate unicamente durante la Fase 1 o la Fase 3 di un turno di gioco. Cioè prima o dopo uno spettacolo.

I giocatori sono liberi di utilizzare, conservare, scambiarsi regalare carte a loro discrezione.

Se il mazzo finisce durante la partita, i giocatori non possono più pescare carte fino alla fine della partita.

3.2 Utilizzo dei tasselli Assassinato

Un tassello Assassinato può essere messo in gioco in seguito all'uso di una delle seguenti carte : Un folle in città, Scandalo sessuale, Lapidazione. Se l'effetto di queste carte si applica,

un tassello Assassinato viene posto immediatamente sul politico in questione. In seguito a questo increscioso incidente quel politico non potrà essere più eletto imperatore. Si potranno sempre organizzare spettacoli nella sua arena con le consuete conseguenze, ma quel politico non guadagnerà più alcun punto popolarità visto che è morto!

3.3 Utilizzo del tassello Amante di Cleopatra

Il tassello Amante di Cleopatra è messo in gioco in seguito all'uso di una delle seguenti carte: Repressione nel quartiere dei galli, Mio Ero e Colpo di Fulmine. In questi casi il tassello Amante di Cleopatra verrà posato sull'effigie del politico in questione sul tabellone della popolarità.

3.4 Utilizzo dei Sesterzi

Esistono 2 tagli di sesterzi : i pezzi da 1 sesterzio e i pezzi da 5 sesterzi. I sesterzi servono a organizzare spettacoli o pagare delle azioni indicate da alcune carte. Servono anche per comprare dei tasselli con «?» supplementari. In qualunque momento del gioco, qualunque giocatore può acquistare uno o più tasselli con «?» al costo di 1 sesterzio a tassello. Si possono acquistare tasselli con “?” di qualunque colore. I giocatori sono liberi di conservare, scambiare o regalarsi i propri sesterzi a loro discrezione.

3.5 Utilizzo dei tasselli con il « ? »

Quando inserite una Stella dello spettacolo in una fessura di un politico, voi potete anche e nello stesso tempo inserire un tassello con “?” nella fessura di un politico. In questo modo i vostri avversari ignoreranno fino alla fine a quale politico voi donate le vostre Stelle.

4.0. FINE DEL GIOCO

4.1. L'ultimo turno di gioco

L'ultimo turno di gioco si ha quando uno dei politici ha ottenuto 10 punti popolarità o più, oppure quando tutti i cartoncini dei clan dei giocatori sono vuoti. In entrambi i casi si termina il turno in corso e la partita finisce immediatamente al termine del turno in questione.

4.2 Il vincitore

Alla fine dell'ultimo turno di gioco, il politico vivo che ha il punteggio di popolarità maggiore viene nominato Imperatore. In caso di parità seguire il seguente ordine gerarchico: 1° Pompeo, 2° Crasso, 3° Cesare, 4° Antonio, 5° Ottavio, 6° Bruto.

Una volta determinato l'imperatore, i giocatori tolgono il tabellone della popolarità e sommano il valore dei propri tasselli gladiatori/stelle dello spettacolo che si trovano nell'alcova del neo imperatore.

Il giocatore che totalizza più punti con i suoi tasselli nella alcova dell'imperatore diviene il Lanista di Roma ed è dichiarato vincitore.

In caso di parità si sommano anche i valori dei supporter presenti a Roma (tabellone principale), vince chi ha il totale maggiore.

In caso di ulteriore parità, i giocatori sono dichiarati vincitori entrambi.

I tasselli con « ? » non hanno alcun valore.

Esempio : alla fine del gioco, i politici possiedono i seguenti punteggi di popolarità : Pompeo assassinato : 9 punti, Crasso : 4 punti, Cesare : 8 punti, Antonio : 4 punti, Ottavio : 7 punti, Bruto : 8 punti.

Grazie alla morte di Pompeo, Cesare diviene imperatore visto che nell'ordine gerarchico viene prima di Bruto.

Il giocatore che totalizza più punti valore dei gladiatori nell'alcova di Cesare vince la partita.

5.0 REGOLE OPZIONALI

5.1. "Gioco di mano gioco da villano"

Se non ci sono giocatori lesti e manigoldi, al posto dell'aplausometro potete utilizzare il pollice per definire il comportamento dei vostri supporter (pollice alto: soddisfatti, pollice basso: insoddisfatti). Attenzione ai pollici a metà tra l'alto e il basso....

5.2 "Nessun inganno, nessun rimorso"

Invece che inserire segretamente i vostri gladiatori nelle fessure, potete disporli scoperti sopra le effigi del politico in ordine, così che tutti vedano le vostre scelte. Attenzione con questa variante il gioco si fa più profondo (dura di più), ma soprattutto ci saranno più assassini....

Traduzione delle carte

NDT: gli effetti si intendono per lo più nel turno (del giocatore in cui viene giocata la carta). Vengono tralasciate nella traduzione il background e altre amenità.



MAGOUILLE

Quando viene lanciato un dado e il risultato non vi soddisfa, annullate il lancio e decidete la cifra.

CENSURE

Potete giocare questa carta solo quando vince il campo di soddisfatti. Indicate un giocatori che ha votato per i soddisfatti e annullate il suo voto, di fatto quel giocatore non partecipa alla votazione.

PRÉSIDENT D'HONNEUR

Tutti i giocatori votano per alzata di mano un politico. Ogni giocatore ha un voto. Il politico che ottiene più voti guadagna un punto popolarità, in caso di parità si fa conto dell'ordine gerarchico.



DREAM TEAM

Non si può giocare questa carte se la carta Cleopatra è attiva. Viene organizzato uno spettacolo coi più grandi gladiatori costa 8 sesterzi e fa guadagnare (in caso i supporter siano soddisfatti) 4 punti popolarità al politico che assiste allo spettacolo.

TRANSFERT TARDIF

Dovete pagare 2 sesterzi per poter giocare questa carta. Prendete uno dei vostri tasselli supporter che è stato eliminato e rimettetelo immediatamente come gladiatore in una arena di vostra scelta.

TRICHERIE

Giocate questa carta quando votate il campo dei soddisfatti. Il vostro totale di supporter si raddoppia.



PRESSE A SCANDALES

Tutti i politici perdono popolarità. Lanciate un dado: con 1,2,3,4 tutti perdono 1 punto, con 5,6 tutti ne perdono 2 (un politico non può avere un punteggio di popolarità negativo, si ferma a 0)



EXPULSION

Potete spostare un tassello supporter di vostra scelta da un isolato ad un altro (anche di un altro quartiere) purché vuoto.

AMICALES DES SUPPORTERS

Giocate questa all'inizio del turno di un giocatore. Sarete voi a scegliere il quartiere dove il giocatore sotto l'effetto della carta dovrà posizionare il proprio supporter. Pescate un'altra carta dopo aver giocato questa.

QUARTIER LIBRE

Giocate questa carta all'inizio del vostro turno. Per questo turno decidete voi dove mettere il vostro supporter.

MAUVAIS ORGANISATEUR

Il giocatore di turno è obbligato a organizzare uno spettacolo (eccetto se non ha sesterzi a sufficienza o non ci sono i supporter).



UN FOU DANS LA VILLE

Scegliete un politico. Ogni giocatore dispone di un voto. Si vota per alzata di mano. Se c'è anche solo un voto contro, il politico designato non viene ucciso. Se sono tutti a favore viene ucciso.



PLACE AU SPORT

Nessuno in questo turno (anche voi) potrà giocare altre carte.

RÉPRESSION DANS LES QUARTIERS GAULOIS

Potete giocare questa carta solo se la carta Cleopatra è stata attivata. Tutti i politici perdono 1 punto di popolarità per aver bevuto birra egiziana e on gallica, tutti i politici tranne Cesare che beve sempre e solo quella gallica. Ponete poi il tassello Amante di Cleopatra su Cesare.

RÈGLEMENTS DE COMPTES ENTRE SUPPORTERS

Non potete giocare questa carta se la carta Cleopatra non è stata attivata. Tirate un dado: con 1,2,3 Cesare perde 2 punti popolarità, con 4,5,6 Pompeo perde 2 punti popolarità.

ÉMEUTE DANS LES QUARTIERS ÉGYPTIENS

Tutti i politici perdono 1 punto popolarità con l'eccezione di Pompeo.

HOOLIGANS

Posate questa carta su un quartiere di Roma di vostra scelta. Il quartiere è saccheggiato. Questo quartiere non è più considerato adiacente agli altri quartieri fino alla fine del turno.

BASTONS DANS LES FAUBOURGS BABYLONIENS

Non potete giocare questa carta se la carta Cleopatra non è stata attivata. Lanciate un dado: con 1,2,3 Crasso perde 2 punti popolarità, con 4,5,6 Bruto perde 2 punti popolarità.

ÉCHAUFFOURÉE DANS LES QUARTIERS GRECS

Non potete giocare questa carta se la carta Cleopatra non è stata attivata. Lanciate un dado : con 1,2,3 Ottavio perde 2 punti popolarità, con 4,5,6 Antonio perde 2 punti popolarità.



DROITS TÉLÉS

Lanciate un dado : 1,2 ogni giocatore perde 2 sesterzi, 3,4,5,6, il giocatore che ha giocato questa carta guadagna 6 sesterzi.

MERCHANDISING

Lanciate un dado : 1,2 chi ha giocato la carta guadagna 1 sesterzio, 3,4 ne guadagna 2, 5,6 ne guadagna 4.

SPONSORS

Lanciate un dado : 1,2 tutti i giocatori devono pagare 1 sesterzio, 3,4,5,6 il giocatore che giocato questa carta guadagna 3 sesterzi.

ARÈNE POURRIE

I giocatori devono raccogliere 5 sesterzi. Finché tale somma non è stata racimolata il campo degli insoddisfatti ha un bonus di +3 in ogni votazione. Scartate la carta quando pagate la somma.



MON HÉROS!

Non potete giocare questa carta se la carta Cleopatra non è stata attivata. Il politico più popolare diviene l'amante di Cleopatra, in caso di parità si vede l'ordine gerarchico. Posizionate sul politico il tassello amante di Cleopatra.

CLÉOPÂTRE

Potete giocare questa carta solo se vi rimangono 4 tasselli o meno nel vostro cartoncino clan. Guadagnate 5 sesterzi. Una volta giocata la carta Cleopatra deve rimanere in gioco per poter attivare altre carte.

C.O.J.C.

Non potete giocare questa carta se la carta Cleopatra non è stata attivata. Tutti i giocatori votano pro o contro Antonio (per alzata di mano e ogni giocatore ha un voto). Se la maggioranza vota contro, Antonio perde un punto di popolarità.

AFFAIRE DE FAMILLE

Non potete giocare questa carta se la carta Cleopatra non è stata attivata. Tutti i giocatori votano pro o contro Antonio (per alzata di mano e ogni giocatore ha un voto). Se la maggioranza vota contro, Antonio perde un punto di popolarità. Ponete qualunque sia il risultato del voto il tassello Amante di Cleopatra su Antonio.

SCANDALE SEXUEL

Tutti i giocatori votano pro o contro l'amante di Cleopatra per alzata di mano e ognuno con un voto. Se il politico riceve almeno 2 voti contro non succede niente. In caso contrario viene eliminato dal gioco (come ucciso).

POULE DE LUXE

Non potete giocare questa carta se la carta Cleopatra non è stata attivata. L'amante di Cleopatra chiede 5 sesterzi, se i giocatori non racimolano subito a somma richiesta il politico perde 2 punti popolarità.

COUP DE Foudre

Non potete giocare questa carta se la carta Cleopatra non è stata attivata. Posizionate il tassello amante di Cleopatra su un politico di vostra scelta.



DÉPENSE INCONSIDÉRÉ

da giocare dopo che un giocatore ha scelto che tipo di spettacolo organizzare: il prezzo dello spettacolo è aumentato di 3 sesterzi per questo turno. Se il giocatore non può pagare il suo turno termina immediatamente (non riceve compensazione).

BOOKMAKER

Giocate questa carta solo se in questo turno viene organizzato uno spettacolo. Giocate tra 1 e 5 sesterzi e tirate un dado con 5,6 triplicate la giocata, altrimenti la perdete.



SUSPENSE INSOUTENABLE

Giocate questa carta solo se è stato organizzato in questo turno uno spettacolo di Coppa. Lanciate il dado: 1,2 +1 al campo dei soddisfatti, 3,4 +3 al campo dei soddisfatti, 5,6 +5 al campo dei soddisfatti.

INTERVIEW

L'organizzatore dello spettacolo è obbligato a votare per il campo dei soddisfatti.

TOURNÉE GÉNÉRALE

Giocate 3 sesterzi e il campo dei soddisfatti avrà un bonus di +3 questo turno.

FRÈRES ENNEMIS

Scegliete un politico. Questo politico assisterà allo spettacolo insieme a quello dell'arena. Entrambi guadagneranno i punti popolarità se il campo dei soddisfatti vince.

MATCH ÉPIQUE

Potete giocare questa carta solo se è stato organizzato uno spettacolo di Campionato in questo turno. Lanciate il dado: 1,2,3,4 il campo dei soddisfatti ha un bonus pari al numero delle carte Arena giocate in questo turno (questa compresa) con 5,6 l'effetto delle carte MATCH AMICAL, AUX CHIOTTES L'ARBITRE, e AUGMENTATION DU PRIX DES BILLETS è annullato per questo turno.

PUBLIC ENTHOUSIASTE

Potete giocare questa carta solo se è stato organizzato uno spettacolo di Campionato in questo turno. Lanciate un dado : con 1,2 +1 al campo dei soddisfatti, 3,4 +2 al campo dei soddisfatti, 5,6 +4 al campo dei soddisfatti.

RÉCUPÉRATION POLITIQUE

Il politico che assiste allo spettacolo guadagna 1 punto popolarità supplementare se vince il campo dei soddisfatti.



NE PAS DÉRANGER

Voi non potete giocare questa carta se il politico che assiste a questo spettacolo non è l'amante di Cleopatra. Questo politico non guadagna nessun punto popolarità in questo turno anche se il campo dei soddisfatti vince.



PAX DEORUM

Lo spettacolo organizzato in questo turno non fa guadagnare alcun punto popolarità. Le altre conseguenze della votazione si applicano normalmente. L'effetto delle carte RÉCUPÉRATION POLITIQUE e LYNCHAGE MÉDIATIQUE è annullato per questo turno.

REMPLAÇANT

Prendete uno dei vostri gladiatori dall'arena dove si svolge lo spettacolo e piazzatelo in un'altra arena di vostra scelta.

VOX POPULI, VOX DE

Con l'eccezione di questa carta, tutte le altre carte arena che verranno giocate durante questo turno torneranno in mano ai giocatori che le hanno giocate. I giocatori riprenderanno le loro carte alla fine del turno.

PANEM ET CIRQENCES (du pain et des jeux)

Qualunque supporter ha valore 1 per questo turno.

ARENE GRATUITE

I supporter di tutti i quartieri di Roma devono assistere allo spettacolo, dovunque si trovino, senza regole. TUTTI. L'effetto della carta HOOLIGANS è annullato per questo turno.



PIÉTINE

Se vince il campo degli insoddisfatti il politico che assisteva viene lapidato. Posizionate il tassello Assassinato sul politico. Se viene giocata la carta FRERES ENNEMIS il secondo politico non viene ucciso (quello aggiunto).



LYNCHAGE MÉDIATIQUE

Se gli insoddisfatti vincono il politico che assisteva allo spettacolo perde 2 punti popolarità. Se era stata giocata la carta FRERES ENNEMIS anche il secondo politico perde 2 punti popolarità.

VAE VICTIS

Se vincono gli insoddisfatti eliminate tutti i gladiatori che si trovano nell'arena dove si organizzato lo spettacolo.

AUGMENTATION DU PRIX DES BILLETS

Giocate 3 sesterzi per poter giocare questa carta. Il campo degli insoddisfatti avrà un bonus di +3 per questo turno.

ÉQUIPE RÉSERVE

Giocate questa carta solo se è stato organizzato uno spettacolo di Coppa in questo turno. Lanciate un dado: 1-2 +1 per gli insoddisfatti, 3,4 +3 per gli insoddisfatti, 5,6 +5 per gli insoddisfatti.

MATCH AMICAL

Lanciate un dado : 1,2,3,4 +1 per gli insoddisfatti in questo turno, 5,6 +3 per gli insoddisfatti in questo turno.

MAUVAISE SONORISATION

In caso di parità tra soddisfatti e insoddisfatti, vincono gli insoddisfatti.

AUX CHIOTTES L'ARBITRE

Giocate questa carta solo se è stato organizzato uno spettacolo di campionato. Lanciate un dado: 1,2,3 gli insoddisfatti avranno un bonus di +2, 4,5,6 gli insoddisfatti avranno un d6 punti in più di bonus (rilanciate il dado).



PETAGE DE GUEULE

Potete giocare questa carta solo se è stato organizzato in questo turno uno spettacolo internazionale. Lanciate una volta il dado per ciascun tassello gladiatore presente nell'arena. Se il risultato del dado è 4,5,6 il gladiatore in questione viene eliminato dal gioco (non ritorna nel cartoncino del clan).

MATCH TRUQUE

Quando viene lanciato un dado e il risultato non vi soddisfa, annullate il lancio e decidete la cifra.