

# ***THE REPUBLIC OF ROME***

## **SCHEDE DI SEQUENZA PER IL GIOCO IN SOLITARIO ED A DUE GIOCATORI**

Traduzione a cura di *Master\_Alex*

Versione aggiornata ad Aprile 2017

### **NOTE DEL TRADUTTORE**

Il presente documento è una traduzione **NON UFFICIALE** e **GRATUITA** **delle Schede di Sequenza per il gioco in solitario ed a due Giocatori** costituenti parte integrante del Regolamento *REPUBLIC OF ROME Second Edition, Living Rules v1.02* © Valley Games Inc. All rights reserved.

**La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.**

**Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.**

La presente traduzione non ufficiale delle Schede di Sequenza facenti parte del Regolamento del gioco *THE REPUBLIC OF ROME* è distribuita dal Traduttore, presso l'area dei *Download* del sito ***La Tana dei Goblin*** ( <http://www.goblins.net/> ), con Licenza **Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale** e successive versioni.



Roma, 25 Aprile 2017.

A. T.

# SEQUENZA DI GIOCO IN SOLITARIO O A DUE GIOCATORI

**I. MORTALITY PHASE:** Pescate 1 Mortality Chit.

## II. REVENUE PHASE:

- 1 I Senatori ricevono i propri Incassi Personali, pagano il mantenimento delle Legioni Ribelli e sviluppano le Province. Tutto il denaro ricevuto in questo turno viene distribuito tra il Tesoro di Fazione ed i singoli Senatori secondo le Linee Guida di Fazione.
- 2 Calcolate gli Introiti Statali e pagate per ogni Guerra Attiva, per i Land Bill e per il mantenimento delle forze esistenti. Raccogliete eventuali Contributi. Avanzate il Termine di Durata delle Province e riponete nel Foro quelle dei Governatori che tornano a Roma.
- 3 Ogni Giocatore può trasferire denaro dal o nel Tesoro di Fazione.

## III. FORUM PHASE:

 Ciascuna Fazione riceve una Iniziativa.

- 1 Tirate 2d6: 7 = Evento Random; altrimenti, pescate una carta.
- 2 Effettuate un Tentativo di Persuasione [ $2d6 \leq \text{Persuasion \#}$ ;  $2d6 \geq 10$  è un fallimento]  $\text{Persuasion \#} = [\text{Oratory} + \text{Inf} + \text{Corruzione}] - [\text{Loyalty} + \text{Tesoro Personale del Senatore (+7 se appartenente ad una Fazione)}]$   
I Neutrali corrompono soltanto se il Numero Base finale è  $\geq 7$ . Contro-Tangenti solo se il Numero Base finale può essere ridotto di 4.
- 3 Tentativo di attrarre un Cavaliere [ $1d6 \geq 6$ ; + modificatore del Dado pari ai Talenti spesi].
- 4 Scegliere un nuovo Faction Leader e/o organizzare i Giochi. Scommesse per la sesta Iniziativa provenienti dal Tesoro Personale. Risolvete a seconda di chi vince. Azzerate i voti e la Faction Dominance ed effettuate il lancio (1d6) per il ritorno Senatori e morte dei Leader nemici.

## IV. POPULATION PHASE:

 Ricalcolate l'Unrest Level. L'HRAO tira 3d6 sulla Population Table.

## V. SENATE PHASE:

- 1 Formate la Coalizione di Governo.
- 2 Definite il Piano Militare necessario.
- 3 Suddividete le Cariche all'interno della Coalizione di Governo.
- 4 Arruolate e pagate eventuali nuove forze.

## VI. COMBAT PHASE:

 Risolvete le Guerre Attive. Definite quelle Non Affrontate.

## VII. REVOLUTION PHASE:

- 1 I Neutrali scambiano gli Statisti.
- 2 Si dichiarano le Rivolte; si inizia con l'HRAO e si procede in senso orario.



## FACTION DOMINANCE

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

## LINEE GUIDA

Libertà di scelta

# SEQUENZA DI GIOCO IN SOLITARIO O A DUE GIOCATORI

**I. MORTALITY PHASE:** Pescate 1 Mortality Chit.

## II. REVENUE PHASE:

- 1 I Senatori ricevono i propri Incassi Personali, pagano il mantenimento delle Legioni Ribelli e sviluppano le Province. Tutto il denaro ricevuto in questo turno viene distribuito tra il Tesoro di Fazione ed i singoli Senatori secondo le Linee Guida di Fazione.
- 2 Calcolate gli Introiti Statali e pagate per ogni Guerra Attiva, per i Land Bill e per il mantenimento delle forze esistenti. Raccogliete eventuali Contributi. Avanzate il Termine di Durata delle Province e riponete nel Foro quelle dei Governatori che tornano a Roma.
- 3 Ogni Giocatore può trasferire denaro dal o nel Tesoro di Fazione.

## III. FORUM PHASE:

 Ciascuna Fazione riceve una Iniziativa.

- 1 Tirate 2d6: 7 = Evento Random; altrimenti, pescate una carta.
- 2 Effettuate un Tentativo di Persuasione [ $2d6 \leq \text{Persuasion \#}$ ;  $2d6 \geq 10$  è un fallimento]  $\text{Persuasion \#} = [\text{Oratory} + \text{Inf} + \text{Corruzione}] - [\text{Loyalty} + \text{Tesoro Personale del Senatore (+7 se appartenente ad una Fazione)}]$   
I Neutrali corrompono soltanto se il Numero Base finale è  $\geq 7$ . Contro-Tangenti solo se il Numero Base finale può essere ridotto di 4.
- 3 Tentativo di attrarre un Cavaliere [ $1d6 \geq 6$ ; + modificatore del Dado pari ai Talenti spesi].
- 4 Scegliere un nuovo Faction Leader e/o organizzare i Giochi. Scommesse per la sesta Iniziativa provenienti dal Tesoro Personale. Risolvete a seconda di chi vince. Azzerate i voti e la Faction Dominance ed effettuate il lancio (1d6) per il ritorno Senatori e morte dei Leader nemici.

## IV. POPULATION PHASE:

 Ricalcolate l'Unrest Level. L'HRAO tira 3d6 sulla Population Table.

## V. SENATE PHASE:

- 1 Formate la Coalizione di Governo.
- 2 Definite il Piano Militare necessario.
- 3 Suddividete le Cariche all'interno della Coalizione di Governo.
- 4 Arruolate e pagate eventuali nuove forze.



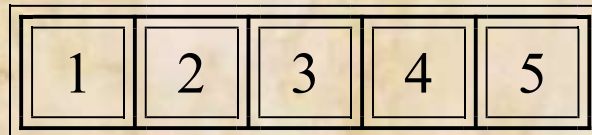
## FACTION DOMINANCE

## VI. COMBAT PHASE:

 Risolvete le Guerre Attive. Definite quelle Non Affrontate.

## VII. REVOLUTION PHASE:

- 1 I Neutrali scambiano gli Statisti.
- 2 Si dichiarano le Rivolte; si inizia con l'HRAO e si procede in senso orario.



## LINEE GUIDA

Libertà di scelta

## SEQUENZA DI GIOCO IN SOLITARIO O A DUE GIOCATORI

**I. MORTALITY PHASE:** Pescate 1 Mortality Chit.

### II. REVENUE PHASE:

- 1 I Senatori ricevono i propri Incassi Personali, pagano il mantenimento delle Legioni Ribelli e sviluppano le Province. Tutto il denaro ricevuto in questo turno viene distribuito tra il Tesoro di Fazione ed i singoli Senatori secondo le Linee Guida di Fazione.
- 2 Calcolate gli Introiti Statali e pagate per ogni Guerra Attiva, per i Land Bill e per il mantenimento delle forze esistenti. Raccogliete eventuali Contributi. Avanzate il Termine di Durata delle Province e riponete nel Foro quelle dei Governatori che tornano a Roma.
- 3 Ogni Giocatore può trasferire denaro dal o nel Tesoro di Fazione.

### III. FORUM PHASE:

 Ciascuna Fazione riceve una Iniziativa.

- 1 Tirate 2d6: 7 = Evento Random; altrimenti, pescate una carta.
- 2 Effettuate un Tentativo di Persuasione [ $2d6 \leq \text{Persuasion \#}$ ;  $2d6 \geq 10$  è un fallimento]  $\text{Persuasion \#} = [\text{Oratory} + \text{Inf} + \text{Corruzione}] - [\text{Loyalty} + \text{Tesoro Personale del Senatore (+7 se appartenente ad una Fazione)}]$   
I Neutrali corrompono soltanto se il Numero Base finale è  $\geq 7$ . Contro-Tangenti solo se il Numero Base finale può essere ridotto di 4.
- 3 Tentativo di attrarre un Cavaliere [ $1d6 \geq 6$ ; + modificatore del Dado pari ai Talenti spesi].
- 4 Scegliere un nuovo Faction Leader e/o organizzare i Giochi. Scommesse per la sesta Iniziativa provenienti dal Tesoro Personale. Risolvete a seconda di chi vince. Azzerate i voti e la Faction Dominance ed effettuate il lancio (1d6) per il ritorno Senatori e morte dei Leader nemici.

### IV. POPULATION PHASE:

 Ricalcolate l'Unrest Level. L'HRAO tira 3d6 sulla Population Table.

### V. SENATE PHASE:

- 1 Formate la Coalizione di Governo.
- 2 Definite il Piano Militare necessario.
- 3 Suddividete le Cariche all'interno della Coalizione di Governo.
- 4 Arruolate e pagate eventuali nuove forze.

### VI. COMBAT PHASE:

 Risolvete le Guerre Attive. Definite quelle Non Affrontate.

### VII. REVOLUTION PHASE:

- 1 I Neutrali scambiano gli Statisti.
- 2 Si dichiarano le Rivolte; si inizia con l'HRAO e si procede in senso orario.

## LINEE GUIDA

**FACTION LEADER:** Maggior Influenza

**INCASSI:**  $\frac{1}{2}$  al Tesoro di Fazione (arrotondato per difetto); il resto al Faction Leader

**PROVINCIAL SPOILS:** Nessuno

**CAVALIERI:** 0 Talenti

## CONSERVATORI

Fazione rimanente con la minor Influenza totale; Pesca 2 Senatori extra



## FACTION DOMINANCE



**INIZIATIVA:** -1

**CHARITY:** Tesoro

**CARICHE:** Rome Consul, Censor, Field Consul, Governatore, Concessioni.

# SEQUENZA DI GIOCO IN SOLITARIO O A DUE GIOCATORI

# IMPERIALISTI

**I. MORTALITY PHASE:** Pescate 1 Mortality Chit.

**Fazione con il più alto punteggio di Military iniziale.**

**II. REVENUE PHASE:**

- 1 I Senatori ricevono i propri Incassi Personali, pagano il mantenimento delle Legioni Ribelli e sviluppano le Province. Tutto il denaro ricevuto in questo turno viene distribuito tra il Tesoro di Fazione ed i singoli Senatori secondo le Linee Guida di Fazione.
- 2 Calcolate gli Introiti Statali e pagate per ogni Guerra Attiva, per i Land Bill e per il mantenimento delle forze esistenti. Raccogliete eventuali Contributi. Avanzate il Termine di Durata delle Province e riponete nel Foro quelle dei Governatori che tornano a Roma.
- 3 Ogni Giocatore può trasferire denaro dal o nel Tesoro di Fazione.

**III. FORUM PHASE:** Ciascuna Fazione riceve una Iniziativa.

- 1 Tirate 2d6: 7 = Evento Random; altrimenti, pescate una carta.
- 2 Effettuate un Tentativo di Persuasione [ $2d6 \leq \text{Persuasion \#}$ ;  $2d6 \geq 10$  è un fallimento]  $\text{Persuasion \#} = [\text{Oratory} + \text{Inf} + \text{Corruzione}] - [\text{Loyalty} + \text{Tesoro Personale del Senatore (+7 se appartenente ad una Fazione)}]$   
I Neutrali corrompono soltanto se il Numero Base finale è  $\geq 7$ . Contro-Tangenti solo se il Numero Base finale può essere ridotto di 4.
- 3 Tentativo di attrarre un Cavaliere [ $1d6 \geq 6$ ; + modificatore del Dado pari ai Talenti spesi].
- 4 Scegliere un nuovo Faction Leader e/o organizzare i Giochi. Scommesse per la sesta Iniziativa provenienti dal Tesoro Personale. Risolvete a seconda di chi vince. Azzerate i voti e la Faction Dominance ed effettuate il lancio (1d6) per il ritorno Senatori e morte dei Leader nemici.

**IV. POPULATION PHASE:** Ricalcolate l'Unrest Level. L'HRAO tira 3d6 sulla Population Table.

**V. SENATE PHASE:**

- 1 Formate la Coalizione di Governo.
- 2 Definite il Piano Militare necessario.
- 3 Suddividete le Cariche all'interno della Coalizione di Governo.
- 4 Arruolate e pagate eventuali nuove forze.



**FACTION DOMINANCE**

**VI. COMBAT PHASE:** Risolvete le Guerre Attive. Definite quelle Non Affrontate.

**VII. REVOLUTION PHASE:**

- 1 I Neutrali scambiano gli Statisti.
- 2 Si dichiarano le Rivolte; si inizia con l'HRAO e si procede in senso orario.



## LINEE GUIDA

**FACTION LEADER:** Punteggio di Military più alto

**INCASSI:** 1d6 al Tesoro di Fazione. Il restante al Faction Leader

**PROVICIAL SPOILS:** Con 1d6  $\geq 4$

**CAVALIERI:** 1 Talento

**INIZIATIVA:** 0

**CHARITY:** Tesoro e/o Giochi

**CARICHE:** Field Consul, Rome Consul, Governatore, Censor, Concessioni, Land Bill.

# SEQUENZA DI GIOCO IN SOLITARIO O A DUE GIOCATORI

# PLUTOCRATI

**I. MORTALITY PHASE:** Pescate 1 Mortality Chit.

**Fazione con la maggiore Influenza totale iniziale.  
Senatore con più INF. è il Rome Consul Temporaneo.**

**II. REVENUE PHASE:**

- 1 I Senatori ricevono i propri Incassi Personali, pagano il mantenimento delle Legioni Ribelli e sviluppano le Province. Tutto il denaro ricevuto in questo turno viene distribuito tra il Tesoro di Fazione ed i singoli Senatori secondo le Linee Guida di Fazione.
- 2 Calcolate gli Introiti Statali e pagate per ogni Guerra Attiva, per i Land Bill e per il mantenimento delle forze esistenti. Raccogliete eventuali Contributi. Avanzate il Termine di Durata delle Province e riponete nel Foro quelle dei Governatori che tornano a Roma.
- 3 Ogni Giocatore può trasferire denaro dal o nel Tesoro di Fazione.

**III. FORUM PHASE:** Ciascuna Fazione riceve una Iniziativa.

- 1 Tirate 2d6: 7 = Evento Random; altrimenti, pescate una carta.
- 2 Effettuate un Tentativo di Persuasione [ $2d6 \leq \text{Persuasion \#}$ ;  $2d6 \geq 10$  è un fallimento]  $\text{Persuasion \#} = [\text{Oratory} + \text{Inf} + \text{Corruzione}] - [\text{Loyalty} + \text{Tesoro Personale del Senatore (+7 se appartenente ad una Fazione)}]$   
I Neutrali corrompono soltanto se il Numero Base finale è  $\geq 7$ . Contro-Tangenti solo se il Numero Base finale può essere ridotto di 4.
- 3 Tentativo di attrarre un Cavaliere [ $1d6 \geq 6$ ; + modificatore del Dado pari ai Talenti spesi].
- 4 Scegliere un nuovo Faction Leader e/o organizzare i Giochi. Scommesse per la sesta Iniziativa provenienti dal Tesoro Personale. Risolvete a seconda di chi vince. Azzerate i voti e la Faction Dominance ed effettuate il lancio (1d6) per il ritorno Senatori e morte dei Leader nemici.

**IV. POPULATION PHASE:** Ricalcolate l'Unrest Level. L'HRAO tira 3d6 sulla Population Table.

**V. SENATE PHASE:**

- 1 Formate la Coalizione di Governo.
- 2 Definite il Piano Militare necessario.
- 3 Suddividete le Cariche all'interno della Coalizione di Governo.
- 4 Arruolate e pagate eventuali nuove forze.



**FACTION DOMINANCE**

**VI. COMBAT PHASE:** Risolvete le Guerre Attive. Definite quelle Non Affrontate.

**VII. REVOLUTION PHASE:**

- 1 I Neutrali scambiano gli Statisti.
- 2 Si dichiarano le Rivolte; si inizia con l'HRAO e si procede in senso orario.



## LINEE GUIDA

**FACTION LEADER:** Maggior Influenza

**INCASSI:** Divisi equamente tra i Senatori. Il restante al Tesoro di Fazione

**PROVINCIAL SPOILS:** Sempre

**CAVALIERI:** 2 Talenti

**INIZIATIVA:** +2

**CHARITY:** Giochi

**CARICHE:** Censor, Concessioni, Governatore, Rome Consul, Field Consul.

# SEQUENZA DI GIOCO IN SOLITARIO O A DUE GIOCATORI

# POPULISTI

**I. MORTALITY PHASE:** Pescate 1 Mortality Chit.

**Fazione rimanente; Pesca 1 Senatore extra**

## II. REVENUE PHASE:

- 1 I Senatori ricevono i propri Incassi Personali, pagano il mantenimento delle Legioni Ribelli e sviluppano le Province. Tutto il denaro ricevuto in questo turno viene distribuito tra il Tesoro di Fazione ed i singoli Senatori secondo le Linee Guida di Fazione.
- 2 Calcolate gli Introiti Statali e pagate per ogni Guerra Attiva, per i Land Bill e per il mantenimento delle forze esistenti. Raccogliete eventuali Contributi. Avanzate il Termine di Durata delle Province e riponete nel Foro quelle dei Governatori che tornano a Roma.
- 3 Ogni Giocatore può trasferire denaro dal o nel Tesoro di Fazione.

## III. FORUM PHASE:

 Ciascuna Fazione riceve una Iniziativa.

- 1 Tirate 2d6: 7 = Evento Random; altrimenti, pescate una carta.
- 2 Effettuate un Tentativo di Persuasione [ $2d6 \leq \text{Persuasion \#}$ ;  $2d6 \geq 10$  è un fallimento]  $\text{Persuasion \#} = [\text{Oratory} + \text{Inf} + \text{Corruzione}] - [\text{Loyalty} + \text{Tesoro Personale del Senatore (+7 se appartenente ad una Fazione)}]$   
I Neutrali corrompono soltanto se il Numero Base finale è  $\geq 7$ . Contro-Tangenti solo se il Numero Base finale può essere ridotto di 4.
- 3 Tentativo di attrarre un Cavaliere [ $1d6 \geq 6$ ; + modificatore del Dado pari ai Talenti spesi].
- 4 Scegliere un nuovo Faction Leader e/o organizzare i Giochi. Scommesse per la sesta Iniziativa provenienti dal Tesoro Personale. Risolvete a seconda di chi vince. Azzerate i voti e la Faction Dominance ed effettuate il lancio (1d6) per il ritorno Senatori e morte dei Leader nemici.

## IV. POPULATION PHASE:

 Ricalcolate l'Unrest Level. L'HRAO tira 3d6 sulla Population Table.

## V. SENATE PHASE:

- 1 Formate la Coalizione di Governo.
- 2 Definite il Piano Militare necessario.
- 3 Suddividete le Cariche all'interno della Coalizione di Governo.
- 4 Arruolate e pagate eventuali nuove forze.



## FACTION DOMINANCE

## VI. COMBAT PHASE:

 Risolvete le Guerre Attive. Definite quelle Non Affrontate.

## VII. REVOLUTION PHASE:

- 1 I Neutrali scambiano gli Statisti.
- 2 Si dichiarano le Rivolte; si inizia con l'HRAO e si procede in senso orario.



## LINEE GUIDA

**FACTION LEADER:** Maggior Influenza e Popolarità combinate

**INCASSI:** 1 T per Senatore e per il Tesoro di Fazione. Il restante al Faction Leader

**PROVINCIAL SPOILS:** Con  $1d6 \geq 3$

**CAVALIERI:** 1 Talento

**INIZIATIVA:** +1

**CHARITY:** Giochi

**CARICHE:** Rome Consul, Field Consul, Censor, Concessioni, Land Bill, Governatore.