

# SYLLA

Gra autorstwa Dominique Erhard – Ilustracje Arnaud Demaegd – Projekt Cyril Demaegd  
FAQ, forum & wariant 2-osobowy: <http://www.ystari.com>

Opracowanie: Tomasz Baron dla Rebel.pl

## Podziękowania

Prace nad grą Sylla były szczególnie długie i trudne, przechodziły przez wiele etapów, mniej lub bardziej zaawansowanych mechanik i nieustannych modyfikacji w celu właściwego zbalansowania gry. Z tego powodu chciałbym bardzo podziękować następującym osobom za ich cierpliwość i rady: Pascale, Thomas, Guillaume, Michel, Monsieur Phal, Docteur Mops, Eric, Gérard, Josianne, Jean, Violaine oraz oczywiście Cyril i całemu zespołowi Ystari (Thomas, Nath, Renaud, Dom, Thomas and William) który spędził nad grą mnóstwo nieprzespanych nocy by ulepszyć grę.

## Elementy gry

- 1 plansza *Rzymu*
- 40 płytek (32 x *Budynki*, 4 x *Przychód*, 4 x 50 *punktów*)
- Około 40 kostek oraz 4 znaczniki w czterech kolorach: niebieski, czerwony, czarny, biały
- 117 żetonów *Republiki*: Duch Obywatelski (fioletowy), Rozrywka (zielony), Zdrowie (niebieski)
- 1 żeton *Kłęski Głodu* (żółty)
- 40 monet denarów (35 x 1 *denar*, 5 x 5 *denarów*)
- 60 kart (40 x *Postaci*, 7 x *Wielkie Dzieła*, 10 x *Wydarzenia*, 3 x *Żuraw*)
- 4 ekrany (1 dla każdego gracza)
- 1 znacznik rundy (żółty)
- Ta instrukcja oraz pomoce gracza

## Pewnego razu...

Jest rok 79 p.n.e. Sylla, niepokonany władca Rzymu abdykuje. Podczas rezygnacji senat na nowo odkrywa jego osiągnięcia a wielu następców chce sięgnąć po jego chwałę. Rzym jest jednak kapryśną panią; ludzie są głodni i chcą chleba oraz igrzysk. Tylko najbardziej przebiegli politycy mogą zyskać na bieżącej sytuacji...

## Cel gry

Gracze wcielają się w role rzymskich senatorów w swojej pogoni za chwałą. Wykorzystując swoje majątności oraz koneksje gracze starają się wybudować wielkie dzieła oraz rozwiązać polityczne problemy Republiki. Na koniec gry wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów prestiżu i przejął kontrolę nad Rzymem.

## Przygotowanie

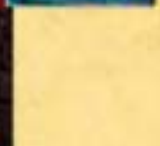
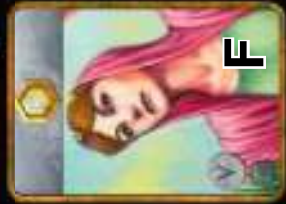
*Rada: przed swoją pierwszą rozgrywką przeczytaj Zasady Gry na następnej stronie.*

*Uwaga: zasady te są dla gry 4-osobowej. Zmiany dla 3 graczy można znaleźć na końcu tej instrukcji.*

- Planszę należy umieścić na środku placu do gry. Karta *Ecclesia* jest zarezerwowana na koniec gry i powinna być odłożona obok planszy.
- Płytki *Budynków* należy posortować po literze (A, B lub C) i osobno potasować. Następnie trzeba je umieścić na stosie na planszy począwszy od płytek C, przez B i na koniec płytki A. Pierwsze 6 płytek A należy ułożyć odsłonięte na dole planszy pod kolorowymi polami.
- Kartę *Wydarzenia* *Dekadencja* należy umieścić na oznaczonym miejscu w prawym dolnym rogu planszy. Pozostałe karty *Wydarzeń* należy potasować i jako zakrytą talię umieścić na planszy. Kolejne trzy karty *Wydarzeń* należy pociągnąć i umieścić na prawej krawędzi planszy, powyżej *Dekadencji*.
- Karty *Wielkich Dzieł* należy potasować i umieścić jako odkrytą talię na planszy. Pierwsza karta jest usuwana z gry (Wszyscy gracze tak więc znają, które *Wielkie Dzieło* nie będzie budowane w trakcie gry). Kolejna karta jest widoczna i przedstawia *Wielkie Dzieło*, które będzie budowane w pierwszej rundzie.
- Trzy żetony *Republiki* (po jednym z każdego typu) należy umieścić na środkowym polu drabiny *Republiki* na planszy. Będą one znacznikami. Pozostałe żetony *Republiki* należy umieścić obok planszy. Znacznik *Głodu* jest umieszczany na pierwszym polu drabiny.
- Każdy z graczy losowo otrzymuje jedną 4 płytek *Przychodów* (ponumerowanych od I do IV) i otrzymuje zestaw kart *Postaci* oznaczonych tym samym numerem. Każdy z graczy w ukryciu wybiera 4 *Postacie* i umieszcza je zakryte przed sobą. Kiedy wszyscy już wybiorą każdy odsłania swoje cztery postacie. Pozostałe karty *Postaci* należy potasować i umieścić jako zakryty stos na planszy. Następnie należy pociągnąć 6 kart z tej talii i umieścić odkryte po lewej stronie planszy.
- Każdy z graczy otrzymuje swój ekran, wszystkie kostki danego koloru oraz 3 denary, **plus 1 denar na Kupca**, a następnie umieszcza swój znacznik na polu „10” na Drodze do Chwały. Pozostałe pieniądze są umieszczane obok planszy.  
*Uwaga: ekrany są wykorzystywane do ukrycia pieniędzy oraz żetonów Republiki gracza. Pozostałe elementy gry powinny być widoczne podczas całej rozgrywki.*
- Znacznik rundy należy umieścić na okrągłej „I” na planszy. Pierwszym Konsulem zostaje gracz, który posiada płytkę przychodu oznaczoną „I”.



The main board area features a large illustration of a man in a dark robe. To his left is a grid with numbers 1 through 6 in a 2x3 arrangement. Below the grid are Roman numerals I through VII. To the right of the grid are several icons: a crown, a face, a diamond, and a crown. At the bottom of the board is a horizontal row of gold coins numbered 0 to 25 in increments of 5. Above the coins is a red and blue icon labeled 'A'. To the right of the coins are several cards with numbers and symbols, including a card with 'VI' and a card with 'VII'.



# Zasady gry

---

Gracze wcielają się w rolę Senatorów i w trakcie gry postępują na Drodze do Chwały (**A**).

Muszą stale doglądać sytuacji w Rzymie: drabina *Republiki* (**B**) obrazuje bieżący stan zadowolenia ludności w sensie Ducha Obywatelskiego (znacznik purpurowy), Zdrowia (niebieski znacznik), Rozrywki (zielony znacznik) oraz Głodu (żółty znacznik). Znaczniki *Republiki* ciągle zmieniają swój stan pomiędzy kryzysem (na lewo) oraz stanem idealnym (na prawo), gdzie znacznik Głodu zaczyna na polu 0 (po lewej stronie) i przesuwa się na prawo gdy problem głodu narasta. Na koniec gry wartość punktowa żetonów *Republiki* zgromadzonych przez graczy będzie zależęć od pozycji znaczników. Podczas gry głód będzie powodował utratę punktów u graczy, którzy nie będą w stanie dostarczyć dość chleba Plebejuszom (główni mieszkańcy Rzymu).

Graczy wspierają postaci: Senatorów (**C**), Kupców (**D**), Legionistów (**E**), Westalek (**F**) oraz Niewolników (**G**). Niektóre z tych postaci są wyznawcami religii ze Wschodu - Chrześcijaństwa i posiadają symbol ryby (**H**). W każdej turze postaci wspomagają graczy podczas kupna budynków (**I**). Dodatkowo, każda postać (z wyjątkiem Niewolnika) ma specjalną zdolność (**J**), która może być wykorzystana w trakcie rundy jeśli postać ta nie została użyta do kupna budynku.

Każda runda przedstawia okres czasu, który jest podkreślony wybudowaniem wielkiego Dzieła i jest podzielony na 7 faz:

**I) Pierwszy Konsul:** Pierwszy Konsul nadchodzącej rundy jest wybierany przez graczy. Aby to osiągnąć gracze mogą liczyć na swoich Senatorów i jeśli chcą, wydawać na to denary. Pierwszy Konsul w trakcie tury może skorzystać ze specjalnych przywilejów.

**II) Rekrutacja:** Każdy z graczy rekrutuje postać z widocznych po lewej stronie planszy.

**III) Budynki:** gracze mogą nabyć budynki wystawione na sprzedaż. W tym celu korzystają z kolorowych hexów (**K**), które znajdują się na ich kartach postaci. Każda postać wykorzystana do kupna budynku powinna być obrócona na bok a jej własności nie będą dostępne przez resztę danej rundy. Kupowanie budynków pozwala graczom na nabywanie zysków (prestiżu, pieniędzy żetonów itp.), które mogą wykorzystać od razu lub w każdej następnej rundzie.

**IV) Przychód:** gracze otrzymują swój przychód. Jeśli niektórzy gracze posiadają Kupców, którzy nie zostali obróceny na bok wtedy otrzymują więcej.

**V) Wydarzenia:** dzięki Westalkom oraz Legionistom, którzy nie zostali obróceny na bok gracze mogą kolektywnie walczyć z zagrożeniami, które zagrażają bezpieczeństwu Rzymu. Każdej rundy, spośród czterech Wydarzeń w grze, dwa wystąpią a dwóm gracze zapobiegną. Jedno z Wydarzeń zostanie całkowicie usunięte z rozgrywki.

Na karcie Wydarzeń znajduje się kilka różnych elementów:

- Tendencja polityczna (**L**): przedstawia typ żetonu *Republiki*, który zostanie przydzielony graczom walczącym z tym wydarzeniem.
- Legionista/Westalka (**M**): przedstawia typ postaci (czasem obydwaj), która może być wykorzystana by zapobiec wydarzeniu.
- Negatywny skutek (**N**): przedstawia konsekwencje wydarzenia jeśli nie uda się mu zapobiec. Wydarzenie ma zazwyczaj negatywny wpływ na drabinę *Republiki* lub na obszar gry uczestników.
- Głód (**O**): niektóre wydarzenia mogą posiadać symbol głodu. Wpływają na poziom głodu w trakcie gry.

**VI) Wielkie Dzieła:** w każdej rundzie Wielkie Dzieło (**P**) jest wspólnie stawiane przez graczy, którzy chcą je wybudować. W tym celu gracze głosują korzystając ze swoich Senatorów, którzy nie zostali obróceny na bok i jeśli chcą również z denarów. Ci spośród graczy, którzy nie chcą uczestniczyć w przedsięwzięciu zyskują prestiż rozdając pieniądze Plebejuszom. Wielkie Dzieła umożliwiają zdobycie prestiżu oraz mają pozytywny wpływ na znaczniki znajdujące się na drabinie *Republiki*.

**VII) Głód oraz Kryzys:** podczas tej fazy gracze korzystając ze swych pól (**Q**) muszą wyżywić lud Rzymu. Gracze, którzy nie są w stanie wyżywić ludzi tracą prestiż. Ostatecznie może wystąpić kryzys, gdy znaczniki *Republiki* znajdą się strefie kryzysu (**R**), podczas którego gracze będą musieli udowodnić że kierują nimi wartości użyteczne lub stracą jeszcze więcej prestiżu.

Gra kończy się po pięciu rundach a gracze mają okazję określić wartość postaci związanych z Chrześcijaństwem oraz uwolnić swoich niewolników. Następnie gracze pokazują swoje żetony *Republiki*, które przynoszą im tyle punktów ile odpowiedni znacznik na drabinie *Republiki*. Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej punktów prestiżu...

---

## Symbole



Duch  
Obywatelski



Zdrowie



Rozrywka



Republika



Głód



Chrześcijaństwo

# Przebieg rozgrywki

## Runda gry

Gra podzielona jest na 5 rund. Runda składa się z 7 faz. Po każdej fazie przesuwany jest przez Pierwszego Konsula znacznik fazy.

### I – Pierwszy Konsul

#### 1) Wybór

Pierwszy Konsul poprzedniej rundy oferuje pewną liczbę głosów by pozostać Pierwszym Konsulem na kolejną rundę. Każdy odsłonięty Senator w jego obszarze gry wart jest jeden głos. Dodatkowo gracze mogą wydawać tyle denarów ile chcą. Jeden denar wart jest jeden głos.

Pozostali gracze, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, mogą albo spasować albo zaoferować większą liczbę głosów (Senatorzy + denary) niż największa wartość do tej pory. Po tym jak każdy z graczy raz ustalił stawkę Pierwszym Konsulem staje się ten, który zaoferował najwięcej. Płaci on tyle denarów do rezerwy ile zaoferował za głosy (inni gracze nie płacą nic) i staje się Pierwszym Konsulem.

#### 2) Republika

Pierwszy Konsul bierze z rezerwy wybrany przez siebie żeton Republiki i umieszcza go za swoim ekranem.

*Uwaga: pozostali gracze muszą zobaczyć kolor wybranego żetonu.*

#### 3) Głód

Pierwszy Konsul przesuwa znacznik głodu o tyle pól na prawo ile wynosi suma symboli głodu znajdujących się na kartach Wydarzeń, które są właśnie w grze.

*Uwaga: znacznik nie może przekroczyć ostatniego pola na prawo (6 punktów).*

### II – Rekrutacja

Począwszy od Pierwszego Konsula i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy z graczy **wybiera jedną kartę Postaci** spośród odsłoniętych po lewej stronie planszy i umieszcza ją w swoim obszarze gry. Kiedy wszyscy gracze dokonają wyboru pozostałe karty należy umieścić na spód stosu kart *Postaci*.

### III – Budynki

*Uwaga: własności budynków zostały opisane na końcu instrukcji.*

#### Pierwszy budynek:

Pierwszy Konsul wybiera jedną z sześciu płytek Budynków i wystawia na sprzedaż. **Kolor sprzedaży** (czerwony, żółty lub szary) wyznaczany jest przez pozycję płytki na krawędzi planszy – tylko Postaci na których znajduje się dany kolor mogą być użyte do kupna budynku. **Kolor sprzedaży** określa jakie Postaci mogą być użyte.

Aby rozpocząć pierwsza osoba **po Pierwszym Konsulu wyznaczona zgodnie z ruchem wskazówek zegara** pasuje lub oferuje wartość zakupu budynku. Wartość ta obrazuje liczbę postaci z hechem w odpowiednim kolorze znajdującym się na górze tych kart, które gracz jest skłonny „wydać” (patrz niżej).

Kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara i **kończąc na Pierwszym Konsulu**, każdy z graczy może raz złożyć ofertę lub spasować.

*Uwaga: Jeśli wszyscy gracze spasują to budynek jest odrzucany.*

*Pierwszy Konsul: Niebieski, który dostał płytkę „I” zaczyna grę jako Pierwszy Konsul. Ma dwóch Senatorów i oferuje 3 głosy. Czerwony pasuje, tak samo Biały. Czarny, który ma jednego Senatorsa, oferuje 4 głosy i tym sposobem staje się Pierwszym Konsulem w tej rundzie. Płaci 3 denary do rezerwy (3 denary + 1 Senator = 4 głosy) i zabiera jeden wybrany przez siebie żeton Republiki.*



*Głód: Czarny jako Pierwszy Konsul przesuwa znacznik Głodu. Spośród 4 kart Wydarzeń w grze na 2 znajduje się symbol głodu (prawy górny róg karty). Znacznik Głodu przesuwany jest o 2 pola na prawo.*



*Rekrutacja: Czarny jako Pierwszy Konsul zaczyna. Wybiera Niewolnika, Niebieski wybiera Legionistę, Czerwony Senatorsa a Biały Westalkę. Pozostałe dwie karty umieszczane są na spód talii z Postaciami.*



*Budynki: Czarny jako Pierwszy Konsul oferuje na sprzedaż Pole. Ponieważ Pole znajduje się w szarej strefie kupno musi być zrealizowane tym właśnie kolorem. Niebieski oferuje 2 szare Postaci, Czerwony pasuje, Biały oferuje 3 szare a Czarny decyduje się spasować. Biały otrzymuje Pole i umieszcza go w swoim obszarze gry.*

Gracz, który złożył najlepszą ofertę otrzymuje budynek i umieszcza go w swojej strefie gry. Zapłata za budynek odbywa się poprzez obrócenie na bok liczby kart *Postaci* równych zaoferowanej kwocie i przedstawiających hex w kolorze sprzedawanego budynku.

*Uwaga: wszystkie karty Postaci obrócone w ten sposób nie mogą być wykorzystane do końca rundy ani do kupna innego budynku, ani w celu wykorzystania specjalnych własności (patrz poniżej).*

#### Kolejne budynki:

Gracz, który kupił ostatni budynek oferuje nowy *Budynek* na sprzedaż. Kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, **każdy z graczy począwszy od następnego**, może zaoferować odpowiednią wartość na kupno budynku lub może spasować.

Gra toczy się w ten sposób do momentu aż **5 płytek Budynków** zostanie wystawionych na sprzedaż. Pozostała płytką jest usuwana z gry a gracze przechodzą do kolejnej fazy.

## IV – Przychód

Począwszy od Pierwszego Konsula i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze otrzymują swój przychód z rezerwy i wykorzystują wszystkie budynki mające wpływ na przychód w fazie IV.

*Uwaga: każda startowa płytką gracza przynosi mu 3 denary podczas każdej fazy przychodu.*

Dodatkowo każda karta **Kupca**, która jest odsłonięta w obszarze gracza i nie jest obrócona na bok przynosi **1 denar** właścicielowi (otrzymany z rezerwy)

## V – Wydarzenia

*Uwaga: skutki różnych wydarzeń zostały opisane na stronie „Wydarzenia”.*

### 1) Rozmieszczenie

Każdy z graczy umieszcza jedną ze swych kolorowych kostek na każdej posiadanej postaci **Westalki** lub **Legionisty**, które nie są odwrócone na bok.

Począwszy od Pierwszego Konsula i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy musi umieścić jedną kostkę na jednej z kart *Wydarzeń* w grze. Aby to zrobić gracze muszą wziąć pod uwagę typ postaci oznaczony na karcie *Wydarzenia*: kostka *Westalki* może być umieszczona tylko na karcie która posiada symbol *Westalki* a kostka *Legionisty* może być umieszczona tylko na karcie, która posiada symbol *Legionisty*.

Gracze kontynuują do momentu aż wszystkie kostki zostaną rozmieszczone.

*Uwaga: może się zdarzyć, iż gracz, który posiada więcej kostek od innych może rozmieszczać serię kostek jedna po drugiej.*

### 2) Przydzielenie żetonów Republiki

Za każde z trzech pierwszych Wydarzeń gracz, który umieścił najwięcej kostek na karcie *Wydarzenia* otrzymuje 1 żeton *Republiki* w kolorze oznaczonym na karcie. Jeśli więcej niż jeden gracz umieściło taką samą liczbę kostek na danej karcie wtedy każdy z nich otrzymuje 1 żeton *Republiki*.

*Uwaga: Jeśli żaden z graczy nie umieścił kostki na karcie Wydarzenia wtedy za to Wydarzenie nie przydziela się żadnego żetonu.*

Gracz (lub gracze) który ma najwięcej kostek na karcie dekadencji otrzymuje 1 punkt prestiżu.



*Budynki: Biały by zapłacić za pole musi obrócić na bok 3 postaci z szarym hexem. Gracz, spośród swoich postaci, wybiera 1 Służącego oraz 2 Kupców. Następnie oferuje na sprzedaż nowy budynek (i jako ostatni będzie składał ofertę).*

#### Przychód:

- Czarny otrzymuje 5 denarów (Przychód + karta *Straganu*)
- Niebieski również otrzymuje 5 denarów (Przychód + 2 nie obrócone postaci *Kupca*)
- Czerwony otrzymuje 3 denary (Przychód) oraz decyduje się skorzystać z *Prywatnej Świątyni*. Wydaje 2 denary i otrzymuje żeton *Republiki* (w wybranym przez siebie kolorze).
- Biały otrzymuje 5 denarów (Przychód + karta *Straganu*). Jego *Kupcy* wykorzystani w przykładzie powyżej nie przynoszą mu żadnego przychodu gdyż są obrócenie na bok.



- 1) *Rozmieszczenie: gracze rozmieszczają swoje kostki na postaciach Westalek oraz Legionistów, które wcześniej nie zostały obrócone. Biały, który wykorzystał wszystkie swoje karty Postaci nie bierze udziału w tej fazie. Zaczyna Czarny umieszczając swoją pojedynczą kość na Dekadencji, Niebieski umieszcza kostkę na tej samej karcie. Czerwony umieszcza jedną kostkę (musi być wzięta z karty Westalki) na Głodzie. Czarny nie ma więcej kostek więc Niebieski umieszcza swoją ostatnią kostkę Legionisty na Dekadencji. Czarny kończy umieszczając swoją ostatnią kostkę Legionisty na Dekadencji.*
- 2) *Żetony: Czerwony posiada większość na Głodzie więc otrzymuje żeton „Zdrowia”. Niebieski otrzymuje żeton „Rozrywki” gdyż posiada większość na karcie Rewolty. Kult Cesarski nie dostarcza żetonów nikomu. Na koniec Czerwony, Niebieski i Czarny otrzymują po 1 punkcie prestiżu gdyż wszyscy mają taką samą liczbę kostek na Dekadencji.*

### 3) Skutki Wydarzeń

Bez znaczenia jest ile kostek zostało umieszczonych na kartach - dwa wydarzenia wystąpią a dwóm graczom zapobiegną. Dwa wydarzenia z największą liczbą kostek (bez znaczenia jest ich kolor) zostaną zażegnane i nie wystąpią w danej rundzie. Dwa pozostałe wydarzenia będą miały miejsce (patrz pomoc gracza „Wydarzenia”) a ich efekt zadziała począwszy od wydarzenia znajdującego się najwyżej.

Jeśli na wydarzeniach znajduje się taka sama liczba kostek wtedy Pierwszy Konsul decyduje które wydarzenia zostaną zażegnane a które wystąpią.

### 4) Anulowanie skutku

Spośród tych dwóch wydarzeń, które zażegnano to z największą liczbą kostek jest całkowicie rozwiązane i usunięte z gry. Jeśli dwa wydarzenia mają taką samą liczbę kostek wtedy Pierwszy Konsul decyduje które wydarzenie zostanie usunięte.

*Wyjątek: Dekadencja jest stałym problemem w Rzymie i nie może być usunięta z gry. W przypadku gdy Dekadencja jest Wydarzeniem, które powinno być usunięte z gry wtedy inne Wydarzenie, któremu udało się zapobiec jest zamiast niego usuwane.*

Niektóre wydarzenia mają negatywne skutki, które oddziałują na obszar gry graczy. (Przykład: *Plądrowanie* zmusza graczy do wykluczenia ich *Straganów* z gry.) Kiedy takie wydarzenie jest usuwane z gry wtedy jego negatywne skutki ustają a gracze mogą odsłonić w swoim obszarze gry płytki lub karty na które wpływ miało dane wydarzenie. Te płytki i karty są od tej pory znów w grze.

*Uwaga: patrz pomoc gracza „Wydarzenia” w celu poznania szczegółów negatywnych skutków.*

Pociągnij nowe wydarzenie ze stosu kart *Wydarzeń* i umieść na pustym polu w rządzie kart *Wydarzeń*. Gracze zabierają wszystkie swoje kostki.

## VI – Wielkie Dzieła

*Uwaga: Skutki różnych Wielkich Dzieł zostały umieszczone w pomocy gracza „Wielkie Dzieła”.*

Podczas tej fazy gracze razem budują Wielkie Dzieło, które znajduje się na wierzchu stosu *Wielkie Dzieła*. Mogą również, zamiast pracy nad projektem, ofiarować coś *Plebejuszom*. W obydwu przypadkach odsłonięty i nie obrócony na bok Senator w obszarze gry gracza liczy się jako jeden głos a każdy denar przeznaczony na ten etap również wart jest jeden głos.

Wielkie Dzieło należy umieścić odsłonięte na górze planszy (odslaniając tym samym Wielkie Dzieło, które będzie realizowane w następnej rundzie). Każdy z graczy może, jeśli chce, wziąć denary ze swojej rezerwy i umieścić w dłoni. Następnie gracze pokazują swoją dłoń z wyciągniętym kciukiem trzymając go poziomo po czym wszyscy, w tym samym momencie, wskazują kciukiem do góry jeśli chcą finansować Wielkie Dzieło lub w dół jeśli chcą wszystko przekazać *Plebejuszom*.

### 1) Plebejusze

Za każde **2 głosy** (Senatorowie + denary) gracz otrzymuje **1 punkt prestiżu**. Przeznaczone na ten etap denary są przekazywane do głównej rezerwy.

### 2) Wielkie Dzieło

Gracze zaznaczają swoje punkty i być może przesuwają znaczniki na drabinie Republiki w zależności od warunków które można znaleźć na pomocy gracza „Wielkie Dzieła”. **Wszystkie wykorzystane przez graczy denary są oddawane do głównej rezerwy.**

Następnie Wielkie Dzieło jest zasłaniane.



3) Skutek: Na Dekadencji znajdują się 3 kostki więc to wydarzenie nie wystąpi. Na wydarzeniach *Głód* i *Rewolta* znajduje się jedna kostka więc Czarny, jako Pierwszy Konsul, może dokonać wyboru. Posiada *Niewolników* więc decyduje się zapobiec *Rewolcie*. Tak więc ma zastosowanie wydarzenie *kłęski Głodu* (znacznik *Głodu* przesuwany jest o jedno pole na prawo) jak również *Kult Cesarski* (znacznik *Ducha Obywatelskiego* przesuwany jest o jedno pole na lewo).

4) Usuwanie: Na Dekadencji znajdują się 3 kostki więc to wydarzenie powinno być usunięte z gry ale ze względu na to, iż tego Wydarzenia nie można usunąć usuwana jest zamiast niego *Rewolta* (drugie Wydarzenie, którego udało się uniknąć). Na koniec nowa karta *Wydarzeń* umieszczana jest na miejscu *Rewolty*.



*Wielkie Dzieła: Karta Termy Publiczne jest umieszczona na górze planszy a następnym Wielkie Dzieło zostało odsłonięte graczom. Gracze głosują czy budować Termy Publiczne. Niebieski wskazał kciuk w dół i nie wykorzystał żadnych denarów. Ma dwa głosy ponieważ ma 2 dostępnych Senatorów i otrzymuje 1 punkt prestiżu.*

*Czerwony, który wykorzystał 3 denary i ma dostępnego 1 Senatora ma 4 głosy, tak samo jak Biały (4 denary). Czarny wykorzystał 1 denar ale jego Senator jest obrócony na bok więc ma tylko jedno głos.*

*Czerwony i Biały otrzymują więc 5 punktów prestiżu. Czarny (trzecie miejsce) nic nie otrzymuje.*

*Zbiorczo Wielkie Dzieło otrzymało 9 głosów więc znacznik *Zdrowia* jest przesuwany o jedno pole w prawo. Z jednym dodatkowym głosem znacznik przesunąłby się o 2 pola. Karta Termy Publiczne jest następnie zakrywana.*

## VII – Głód i Kryzys

### 1) Głód

Położenie znacznika Głodu na drabinie Republiki obrazuje aktualny poziom głodu.

Każdy z graczy traci liczbę punktów prestiżu równą poziomowi głodu minus 2 punkty za każde widoczne Pole w obszarze gry danego gracza.

*Uwagi:*

- Gracze nie mogą mieć mniej niż 0 poziom prestiżu.
- Gracz z liczbą Pól, która pozwala przekroczyć próg głodu nie otrzymuje punktów prestiżu.

### 2) Kryzys

Jeśli znacznik *Republiki* (Zdrowie, Duch Obywatelski lub Rozrywka) znajdzie się w Strefie Kryzysu wtedy pojawia się dany kryzys polityczny.

Wszyscy gracze muszą pokazać wszystkie swoje żetony Republiki danego koloru:

- Gracz lub gracze z **największą liczbą żetonów** natychmiast **otrzymują 3 punkty prestiżu** (naród nie postrzega ich jako winnych kryzysu – całkiem odwrotnie).
- Gracz lub gracze z **najmniejszą liczbą żetonów** natychmiast **tracą 3 punkty prestiżu** (naród sądzi, że są odpowiedzialni za kryzys). Następnie gracze umieszczają swoje żetony Republiki za ekranami.

## Koniec tury

- Obok planszy umieszczanych jest 6 nowych kart *Postaci*
- W obszarze Budynków na dole planszy umieszczanych jest 6 nowych Budynków
- Postaci, które były obrócone na bok wracają do normalnej pozycji.
- Znacznik fazy jest umieszczany na „I”

## Koniec gry

Gra kończy się po zakończeniu 5 rundy. Realizowane jest szóste Wielkie Dzieło (Ecclesia) z następującymi skutkami:

### • Nastanie Chrześcijaństwa

**Każda Chrześcijańska** Postać (z symbolem ryby) znajdująca się w obszarze gracza, która jest odsłonięta (nawet jeśli jest obrócona na bok) przynosi graczowi **2 punkty prestiżu**.

### • Uwolnienie Niewolników

Gracze mogą uwolnić wszystkich odsłoniętych Niewolników (nawet jeśli ją obróceni na bok) płacąc **2 denary za każdego**. Każdy uwolniony Niewolnik **przynosi graczowi 3 punkty prestiżu**.

### • Polityczny wynik

Gracze pokazują wszystkie swoje żetony *Republiki*. Pozycja odpowiedniego znacznika na drabinie Republiki wskazuje ile punktów prestiżu jest wart każdy ze znaczników.

*Uwaga: Nadmiarowe pieniądze nie przynoszą prestiżu.*

Gracz, który zaszedł najdalej na Drodze do Chwały przejmuje kontrolę na Rzymem i wygrywa grę. W przypadku remisu na pierwszym miejscu wszyscy gracze są zwycięscy. Podzielą między sobą przeznaczenie Republiki na lepsze lub gorsze!



*Głód: znacznik Głodu znajduje się na „3”. W teorii każdy z graczy powinien stracić 3 punkty prestiżu ale Biały ma jedną płytkę Pola więc odejmuje 2 od tej wartości. Biały traci 1 punkt prestiżu.*



*Kryzys: podczas czwartej rundy wystąpił kryzys Ducha Obywatelskiego (znacznik Ducha Obywatelskiego znajduje się na końcowym polu po lewej stronie drabiny). Wszyscy gracze odsłaniają swoje żetony Ducha Obywatelskiego. Niebieski ma 4 żetony, Biały i Czerwony mają po 2 żetony, Czarny ma 1 żeton: Niebieski otrzymuje 3 punkty prestiżu a Czarny 3 punkty traci. Jeśli znacznik Ducha Obywatelskiego w następnej rundzie będzie wciąż w tej samej pozycji wtedy wystąpi nowy kryzys wywołany poziomem Ducha Obywatelskiego.*



*Koniec gry: Czerwony ma 3 Chrześcijańskie Postaci więc otrzymuje 6 punktów prestiżu. Płaci 2 denary za każdego ze swych dwóch Niewolników i otrzymuje dodatkowe 6 punktów. Na koniec zlicza punkty za swe żetony w stosunku do pozycji znaczników na drabinie Republiki. Ma 8 żetonów Zdrowia (3 punkty na żeton), 5 żetonów Rozrywki (3 punkty na żeton) oraz 3 żetony Ducha Obywatelskiego (1 punkt na żeton).*

## 3 graczy

Gra 3-osobowa przebiega dokładnie tak jak 4-osobowa ale trzeba wprowadzić następujące modyfikacje reguł:

- W fazie przygotowania gracze wybierają 6 Postaci zamiast 4 spośród zbioru swoich kart.
- W każdej fazie II gracze wybierają 1 *Postać* z 5 wyłożonych, zamiast z 6.
- W każdej fazie III gracze mogą kupić 4 budynki zamiast 5. W wyniku czego 2 ostatnie budynki są usuwane z gry.

## Budynki



**Stragan:** Każdy posiadany przez gracza *Stragan* przynosi mu 2 denary podczas fazy IV (Przychód).



**Pole:** Każde posiadane przez gracza *Pole* redukuje o 2 liczbę punktów, które gracz traci podczas każdej fazy VII (Głód i Kryzys).



**Prywatna Świątynia:** podczas każdej fazy IV (Przychód) posiadacz *Prywatnej Świątyni* może wydać 2 denary by otrzymać wybrany przez siebie żeton *Republiki*.



**Insula:** kiedy gracz zdobywa płytkę *Insuli* wtedy natychmiast ją odrzuca i otrzymuje 2 żetony *Republiki* do umieszczenia za swoim ekranem.



**Żuraw:** kiedy gracz zdobywa płytkę *Żurawia* wtedy natychmiast ją odrzuca i zastępuje ją kartą *Żurawia*, którą umieszcza pomiędzy posiadаныmi Postaciami. Poczawszy od następnej rundy gracz może jej używać jak kartę *Postaci* podczas fazy III (Budowanie).  
*Uwaga: Na Żurawia może mieć wpływ wydarzenie Powódź.*



**Tawerna:** podczas fazy IV (Przychód), posiadacz *Tawerny* może przesunąć o jedno pole wybrany przez siebie znacznik *Republiki*. Jednakże nie może być przesunięty znacznik, który został już za pomocą innej *Tawerny* w danej fazie przesunięty. Za pomocą *Tawerny* istnieje możliwość „zablokowania” znacznika *Republiki* na jego najwyższej lub najniższej wartości.



**Łuk Triumfalny:** kiedy gracz zdobywa tą płytkę to natychmiast ją odrzuca i otrzymuje 6 punktów prestiżu.



**Statua:** kiedy gracz zdobywa tą płytkę to natychmiast ją odrzuca i otrzymuje 4 punkty prestiżu.



**Bank:** kiedy gracz zdobywa tą płytkę to natychmiast ją odrzuca i otrzymuje 5 denarów z rezerwy.



# Wydarzenia



**Epidemia:** Znacznik Zdrowia przesuwany jest o jedno pole na lewo.



**Erupcja:** Znacznik Rozrywki przesuwany jest o jedno pole na lewo.



**Kult Cesarski:** Znacznik Ducha Obywatelskiego przesuwany jest o jedno pole na lewo.



**Głód:** Znacznik Głodu przesuwany jest o jedno pole na prawo.



**Prześladowanie Chrześcijan:** każdy z graczy zakrywa jedną ze swoich kart *Postaci* z symbolem Chrześcijaństwa. Ta Postać nie ma żadnego skutku tak długo jak to Wydarzenie pozostaje w grze. Jeśli zostanie z gry usunięte wtedy wszystkie te Postacie są odsłaniane.

*Wyjątki: Jeśli widoczne są Czystka w Senacie (lub Rewolta Niewolników) wtedy Chrześcijańscy Senatorowie (lub Niewolnicy) muszą pozostać zakryci nawet po tym jak Karta Prześladowań zostanie usunięta.*



**Czystka w Senacie:** każdy z graczy zakrywa jedną ze swoich kart *Senatora*. Ta Postać nie ma żadnego skutku tak długo jak to Wydarzenie pozostaje w grze. Jeśli zostanie z gry usunięte wtedy wszystkie te Postacie są odsłaniane.

*Wyjątek: Jeśli widoczna jest karta Prześladowanie Chrześcijan wtedy Chrześcijańscy Senatorowie muszą pozostać zakryci nawet po tym jak karta Czystki w Senacie zostanie usunięta z gry.*



**Powódź:** każdy z graczy zakrywa jeden ze swoich *Budynków* (włączając w to *Żurawia*). Budynek ten nie ma żadnego skutku tak długo jak to Wydarzenie pozostaje w grze. Jeśli zostanie z gry usunięte wtedy Budynki te są odsłaniane.

*Wyjątek: Jeśli widoczna jest karta Płądrowania wtedy Stragany muszą pozostać zakryte nawet po tym jak karta Powodzi zostanie usunięta z gry.*

*Uwaga: Początkowy przychód gracza nie może być zagrożony powodzią.*



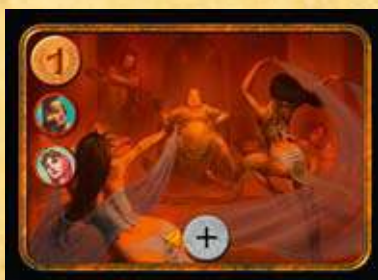
**Rewolta Niewolników:** każdy z graczy zakrywa jedną ze swoich kart *Niewolnika*. Ta Postać nie ma żadnego skutku tak długo jak to Wydarzenie pozostaje w grze. Jeśli zostanie z gry usunięte wtedy wszystkie te Postacie są odsłaniane.

*Wyjątek: Jeśli widoczna jest karta Prześladowanie Chrześcijan wtedy Chrześcijańscy Niewolnicy muszą pozostać zakryci nawet po tym jak karta Rewolta Niewolników zostanie usunięta z gry.*



**Płądrowanie:** każdy z graczy zakrywa jeden *Stragan*. Budynek ten nie ma żadnego skutku tak długo jak to Wydarzenie pozostaje w grze. Jeśli zostanie z gry usunięte wtedy Stragany te są odsłaniane.

*Wyjątek: Jeśli widoczna jest karta Powodzi wtedy Stragany muszą pozostać zakryte nawet po tym jak karta Płądrowania zostanie usunięta z gry.*



**Dekadencja:** znacznik lub znaczniki, które są najbardziej wysunięte na prawo na drabnie Republiki przesuwane są o jedno pole w lewo.

*Uwagi:*

- Znacznik Głodu nie może być przesunięty w wyniku tego Wydarzenia.
- Możliwe jest, że wszystkie trzy znaczniki (*Duch Obywatelski, Zdrowie, Rozrywka*) będą pod wpływem tego Wydarzenia. W takim przypadku wszystkie są przesuwane w dół na drabnie.

# Wielkie Dzieła

Spośród sześciu Wielkich Dzieł jedno jest usuwane podczas rozpoczęcia gry i nigdy nie zostanie wybudowane. Kościół (Ecclesia - nie przedstawiony tutaj) jest unikalnym Wielkim Dziełem ponieważ jest automatycznie budowany na koniec gry.

Uwaga: z wyjątkiem Kościoła gracze zawsze mają możliwość nieuczestniczenia w Wielkim Dziele a w zamian mogą przekazać podarunek Plebejuszom (kciuk skierowany w dół). W takim przypadku gracze zyskują 1 punkt prestiżu za każde 2 głosy (Senatorowie + denary).



**Panteon:** gracz z największą liczbą głosów otrzymuje 10 punktów prestiżu. Drugi z kolei otrzymuje 6 punktów prestiżu a trzeci otrzymuje 2. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze z tą samą liczbą głosów otrzymują liczbę punktów zgodną z ich miejscem.



**Świątynia:** wszyscy gracze z 8 głosami otrzymują 10 punktów prestiżu. Wszyscy gracze z 5 głosami otrzymują 6 punktów prestiżu.



**Spichlerz:** gracz z największą liczbą głosów otrzymuje 5 punktów prestiżu. Drugi z kolei otrzymuje 3 punkty prestiżu. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze z tą samą liczbą głosów otrzymują liczbę punktów zgodną z ich miejscem.

**Głód:** dodaj wszystkie głosy graczy, którzy uczestniczyli w budowie Spichlerza. Znacznik Głodu przesuwany jest o 1 pole do tyłu za każde 4 głosy.



**Termy Publiczne:** gracz z największą liczbą głosów otrzymuje 5 punktów prestiżu. Drugi z kolei otrzymuje 3 punkty prestiżu. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze z tą samą liczbą głosów otrzymują liczbę punktów zgodną z ich miejscem.

**Zdrowie:** dodaj wszystkie głosy graczy, którzy uczestniczyli w budowie Termy. Znacznik Zdrowia przesuwany jest o 1 pole na prawo za każde 5 głosów.



**Koloseum:** gracz z największą liczbą głosów otrzymuje 5 punktów prestiżu. Drugi z kolei otrzymuje 3 punkty prestiżu. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze z tą samą liczbą głosów otrzymują liczbę punktów zgodną z ich miejscem.

**Rozrywka:** dodaj wszystkie głosy graczy, którzy uczestniczyli w budowie Koloseum. Znacznik Rozrywki przesuwany jest o 1 pole na prawo za każde 5 głosów.



**Senat:** gracz z największą liczbą głosów otrzymuje 5 punktów prestiżu. Drugi z kolei otrzymuje 3 punkty prestiżu. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze z tą samą liczbą głosów otrzymują liczbę punktów zgodną z ich miejscem.

**Duch Obywatelski:** dodaj wszystkie głosy graczy, którzy uczestniczyli w budowie Senatu. Znacznik Ducha Obywatelskiego przesuwany jest o 1 pole na prawo za każde 5 głosów.