

SYLLA

Un gioco di Dominique Ehrhard – Illustrazioni di Arnaud Demaegd – Progettato da Cyril Demaegd
FAQ, forum e variante per 2 giocatori: <http://www.ystari.com>

Riconoscimenti

Lo sviluppo di *Sylla*, particolarmente lungo e sofferto, è passato attraverso molte fasi, vari meccanismi di gioco più o meno complicati e innumerevoli modifiche per rendere il gioco perfettamente bilanciato. È quindi con estrema gratitudine che desidero ringraziare i seguenti collaboratori per la loro pazienza e i loro buoni consigli: Pascale, Thomas, Guillaume, Michel, Monsieur Phal, Docteur Mops, Eric, Gérard, Josianne, Jean, Violaine e naturalmente Cyril e l'intera squadra di Ystari (Thomas, Nath, Renaud, Dom, Thomas and William) che hanno sacrificato innumerevoli notti insonni per creare un gioco migliore.

Contenuti

- 1 tabellone di gioco di Roma
- 40 tessere (32 x Edifici, 4 x Introiti, 4 x 50 punti)
- Circa 40 cubi e 4 contrassegni in quattro colori: blu, rosso, nero, bianco
- 59 gettoni Res Publica: Spirito Civico (viola), Piacere (verde), Salute (blu)
- 1 indicatore Carestia (giallo)
- 40 monete (35 x 1 denaro, 5 x 5 denari)
- 60 carte (40 x Personaggi, 7 x Grandi Opere, 10 x Eventi, 3 x Gru)
- 4 schermi (1 per giocatori)
- 1 segnatempo (giallo)
- Questo libretto delle regole e dei consigli di gioco

C'era una volta...

Anno 79 AC. Sylla, il signore incontrastato di Roma, si prepara ad abdicare. Durante il suo regno, il Senato Romano è tornato alla gloria di un tempo e il suo potere supremo fa gola a molti. Ma Roma è un'amante volubile; il popolo ha fame e pretende pane e giochi del circo. Soltanto i politici più astuti riusciranno ad approfittare della situazione...

Obiettivo del gioco

I giocatori interpretano il ruolo di senatori romani in cerca di gloria. Useranno le loro risorse e i loro contatti per erigere grandi opere e risolvere i problemi politici della Repubblica. Alla fine del gioco, il giocatore che gode di maggior prestigio vince e assume il controllo di Roma.

Preparazione

Consiglio: prima di giocare la prima partita, leggere la sezione "Meccaniche di Gioco" nella pagina seguente.

Nota: queste regole si riferiscono a una partita a 4 giocatori. Le modifiche per giocare in 3 sono riportate alla fine di questo libretto.

- Il tabellone va collocato al centro della superficie di gioco. La carta Chiesa va messa da parte per la fine del gioco e deve essere collocata a fianco del tabellone.
- Le tessere degli *Edifici* vengono suddivise per lettera (A, B e C) e mescolate separatamente. Vengono poi collocate a faccia in giù sul tabellone, collocando per prime le tessere C, poi le B e infine le A. Le prime 6 tessere A vengono collocate a faccia in su in fondo al tabellone presso gli spazi colorati.
- L'Evento *Decadenza* viene collocato nello spazio appositamente contrassegnato, nell'angolo in basso a destra del tabellone. Le altre tre carte Evento vengono mescolate e collocate a faccia in giù sul tabellone. Altre tre carte Evento vengono distribuite e collocate a faccia in su nello spazio a destra del tabellone, nei pressi di Decadenza.
- Le carte delle *Grandi Opere* vengono mescolate e collocate a faccia in su sul tabellone. La prima viene rimossa dal gioco. (Quindi, tutti i giocatori sapranno quale Grande Opera non verrà costruita nel corso del gioco.) La carta successiva diventa visibile e indicherà la Grande Opera che verrà costruita nel primo turno.
- Tre gettoni *Res Publica* (uno per tipo) vengono collocati nel quadretto centrale della scala Res Publica, sul tabellone. Fungeranno da indicatori di questi tre valori nel corso del gioco. Gli altri gettoni Res Publica dovranno rimanere accanto al tabellone. L'indicatore della Carestia va collocato sul primo spazio della scala.
- Ogni giocatore riceve una delle quattro tessere *Introiti* (numerate da I a IV) distribuite casualmente e prende la serie di carte Personaggio contrassegnata dallo stesso numero. Ogni giocatore sceglie poi in segreto 4 personaggi e li colloca a faccia in giù davanti a sé. Quando tutti i giocatori hanno scelto, ognuno rivela i suoi 4 personaggi. Tutte le altre carte Personaggio vengono mescolate e disposte a faccia in giù in un mazzo sul tabellone. Le prime 6 carte del mazzo vengono pescate e collocate a faccia in su a sinistra del tabellone.
- Ogni giocatore sceglie uno schermo, tutti i cubi di un colore e 3 denari, **più 1 denaro per Mercante**, poi colloca il suo gettone sulla casella 10 della Via per la Gloria. Il denaro rimanente viene raccolto e collocato a fianco del tabellone, a formare la pila degli scarti.

Nota: gli schermi vengono utilizzati da ogni giocatore per tenere nascosto il proprio denaro e i propri gettoni Res Publica. Tutti gli altri elementi del gioco dovrebbero rimanere ben visibili per tutta la durata della partita.

- Il segnatempo viene collocato sulla "T" circolare che compare sul tabellone. Il giocatore con la tessera degli introiti contrassegnata dalla lettera "I" diventa Primo Console.

ECCLESIA

2 / 1 / 2

3 / 1 / 2

VI

VII

V

IV

III

II

I

VI

VII

V

IV

III

II

I

VI

VII

V

IV

III

II

I

D

IV

F

V

G

IV

H

VI

E

V

K

J

L

VI

M

O

N

VI

+

VI

P

5

3

1 / 5

+

A

+

0

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

A

Q

VII

IV

III

VII

IV

IV

I

Meccaniche di gioco

Ogni giocatore interpreta il ruolo di un Senatore, e nel corso del gioco avanza lungo la Via per la Gloria (**A**).

I giocatori dovranno tenere d'occhio costantemente la situazione di Roma: la scala della Res Publica (**B**) mostra lo stato attuale di soddisfazione del popolo nelle questioni riguardanti lo Spirito Civico (indicatore viola), la Salute (indicatore blu), il Piacere (indicatore verde) e la Carestia (indicatore giallo). Gli indicatori della Res Publica fluttuano costantemente tra lo stato di crisi (a sinistra) e lo stato ideale (a destra), mentre l'indicatore della Carestia parte a 0 (a sinistra) e si sposta a destra mano a mano che la carestia peggiora. Alla fine del gioco, i gettoni Res Publica che i giocatori avranno guadagnato varranno un certo numero di punti prestigio in base alla posizione degli indicatori.

Durante il gioco, la carestia farà perdere punti a quei giocatori che non sono in grado di fornire abbastanza pane ai Plebei (il grosso della popolazione Romana).

I giocatori possono essere aiutati dai seguenti personaggi: Senatori (**C**), Mercanti (**D**), Legionari (**E**), Vergini Vestali (**F**) e Schiavi (**G**), alcuni dei quali sono diventati adepti di una strana religione proveniente dall'Est, il Cristianesimo, che usa un pesce come simbolo (**H**). A ogni turno, i personaggi aiutano i giocatori ad acquistare gli edifici (**I**). Inoltre, ogni personaggio (fatta eccezione per gli Schiavi) possiede un potere speciale (**J**) che può usare nel corso di un turno, se quel personaggio non è stato usato per acquistare un edificio. Ogni turno di gioco rappresenta un periodo di tempo identificato dalla costruzione di una Grande Opera ed è diviso in 7 fasi:

I) Primo Console: i giocatori eleggono il Primo Console del turno che sta per iniziare. A tale scopo, ogni giocatore può conteggiare i suoi Senatori e spendere denaro, se lo desidera. Il Primo Console può esercitare alcune prerogative speciali nel corso del turno.

II) Reclutamento: ogni giocatore recluta un nuovo personaggio tra quelli visibili a sinistra del tabellone.

III) Edifici: i giocatori possono acquistare gli edifici che vengono messi in vendita. A tale scopo usano gli esagoni colorati (**K**) raffigurati sulle carte dei loro personaggi. Ogni personaggio che viene usato per acquistare un edificio deve essere girato lateralmente; il suo potere non sarà più disponibile per il resto di quel turno. Acquistando gli edifici, i giocatori ottengono dei benefici (prestigio, denaro, gettoni, ecc.) che potranno usare immediatamente o nei turni seguenti.

IV) Introiti: i giocatori riscuotono i loro introiti. Chi possiede dei Mercanti che non sono stati girati lateralmente ottiene introiti maggiori.

V) Eventi: grazie alle proprie Vergini Vestali e ai Legionari che non sono stati girati lateralmente, i giocatori possono combattere collettivamente quei pericoli che minacciano la sicurezza di Roma. Ad ogni turno, dei quattro Eventi in gioco, due si verificheranno e altri due verranno prevenuti. Uno degli Eventi verrà totalmente rimosso dal gioco.

Esistono vari elementi su ogni carta Evento:

- Settore politico (**L**): indica il tipo di gettone Res Publica che verrà guadagnato dai giocatori che combattono contro questo evento.
- Legionario/Vergine Vestale (**M**): indica il tipo di personaggio (a volte entrambi) che può essere utilizzato per prevenire questo evento.
- Effetto negativo (**N**): indica le conseguenze che si verificheranno se l'evento non viene prevenuto. Un evento solitamente ha conseguenze negative sulla scala della Res Publica o sulle zone di gioco dei giocatori.
- Carestia (**O**): alcuni eventi contengono il simbolo della carestia. Influenzeranno il livello di carestia nel corso del gioco.

VI) Grandi Opere: a ogni turno viene costruita collettivamente una Grande Opera (**P**) da quei giocatori che desiderano costruirla. A tale scopo, i giocatori votano usando i Senatori che non sono stati girati lateralmente, e forse anche i loro denari. Coloro che non desiderano prendere parte al progetto possono guadagnare prestigio donando denaro ai Plebei. Le Grandi Opere possono procurare prestigio e possono anche avere un effetto positivo sugli indicatori della scala della Res Publica.

VII) Carestia e Crisi: durante questa fase, i giocatori che devono sfamare il popolo di Roma usando i loro campi (**Q**). Quei giocatori che non riescono a sfamare il loro popolo perdono prestigio. Infine, se alcuni indicatori della Res Publica si trovano nella zona di crisi (**R**), è possibile che abbia luogo una crisi, nel qual caso i giocatori dovranno dimostrare al popolo che hanno a cuore il bene comune, altrimenti perderanno ulteriore prestigio.

Il gioco si conclude dopo cinque turni e i giocatori hanno la possibilità di avallare i loro personaggi Cristiani e liberare i loro schiavi. I giocatori mostrano allora i loro gettoni Res Publica, che procurano loro un numero di punti prestigio in base a un valore determinato dal corrispondente indicatore sulla scala della Res Publica. Il giocatore che ottiene maggiore prestigio vince la partita...

Simboli



Spirito Civico



Salute



Piacere



Res Publica



Carestia



Cristiani

Ordine di gioco

Turno di gioco

Una partita è composta da **5 turni**. Un turno di gioco è composto da 7 fasi. Dopo ogni fase, il segnatempo viene mosso dal Primo Console.

I – Primo Console

I – Primo Console

1) Elezione

Il Primo Console del turno precedente offre un certo numero di voti per rimanere Primo Console anche nel nuovo turno. Ogni **Senatore** a faccia in su nella sua zona di gioco equivale a un voto. Oltre ai Senatori, i giocatori possono spendere anche tutti i denari che desiderano. Un denaro equivale a un voto.

Gli altri giocatori, procedendo in senso orario, possono passare la mano o offrire un numero di voti (Senatori + denari) superiore a quello più alto finora presentato. Quando tutti i giocatori hanno parlato una volta, colui che ha fatto l'offerta migliore diventa Primo Console. Paga il numero di denari che ha offerto per i suoi voti collocandoli nella pila degli scarti (gli altri giocatori non pagano nulla) e diventa il nuovo Primo Console.

2) Res Publica

Il Primo Console prende un gettone Res Publica di sua scelta dalla pila e lo colloca dietro il suo schermo.

Nota: tutti gli altri giocatori devono poter vedere il colore del gettone.

3) Carestia

Il Primo Console sposta l'indicatore della carestia verso destra di un numero di caselle pari al totale di tutti i simboli di carestia che compaiono sulle quattro carte Eventi attualmente in gioco.

Nota: l'indicatore non può avanzare oltre l'ultima casella a destra (6 punti).

II - Reclutamento

A partire dal Primo Console e procedendo in senso orario, ogni giocatore **sceglie una carta Personaggio** tra quelle a faccia in su a sinistra del tabellone e la colloca nella sua zona di gioco. Quando tutti i giocatori hanno scelto, le carte rimanenti vengono collocate in fondo al mazzo delle carte dei Personaggi.

III - Edifici

Nota: gli effetti dei vari edifici sono descritti nell'ultima parte del regolamento.

Primo edificio:

Il Primo Console seleziona una delle sei tessere Edificio e la mette in vendita. Il **colore della vendita** (rosso, giallo o grigio) è determinato dalla posizione della tessera al margine del tabellone; è possibile utilizzare soltanto i Personaggi che portano questo colore per acquistare l'edificio. Il **colore della vendita** determina quali Personaggi possono essere usati per comprare l'edificio.

Il giocatore che viene **subito dopo il Primo Console** in senso orario è il primo che fa un'offerta per acquistare l'edificio o passa la mano. L'offerta è rappresentata dal numero di personaggi dotati dell'esagono colorato rilevante in cima alla carta e che il giocatore è disposto a "spendere" (vedi sotto).

Muovendosi in senso orario e concludendo il giro col Primo Console, ogni giocatore può parlare **una volta** o passare la mano.

Nota: se tutti i giocatori passano la mano, l'edificio viene scartato.

Primo Console: il Blu, che ha pescato la tessera "I", inizia il gioco come Primo Console. Possiede due Senatori e offre 3 voti. Il Rosso passa e il Bianco fa altrettanto. Il Nero, che ha un Senatore, offre 4 voti e quindi diventa Primo Console del turno. Paga 3 denari collocandoli nella pila degli scarti (3 denari + 1 Senatore = 4 voti) e prende 1 gettone Res Publica di sua scelta.



Carestia: il Nero, in qualità di Primo Console, sposta l'indicatore della Carestia. Delle 4 carte Evento in gioco, 2 hanno il simbolo della carestia (in alto a destra sulla carta). L'indicatore della carestia si sposta quindi di 2 caselle a destra.



Reclutamento: il Nero, come Primo Console, inizia il reclutamento. Sceglie uno Schiavo. Il Blu prende un Legionario, il Rosso un Senatore e il bianco una Vergine Vestale. Le due carte rimanenti vengono collocate in fondo al mazzo dei Personaggi.



Edifici: il Nero, come Primo Console, offre un Campo in vendita. Dal momento che il Campo è nella zona grigia, l'acquisto deve essere fatto con questo colore. Il Blu offre 2 grigi, il Rosso passa. Il Bianco offre 3 grigi e il Nero decide di passare. Il Bianco prende il Campo e lo colloca nella sua zona di gioco...

Il giocatore che ha fatto l'offerta migliore ottiene l'edificio e lo colloca nella sua zona di gioco. Lo paga girando lateralmente un numero di carte Personaggio contenenti un esagono del colore della vendita pari alla somma offerta.

Nota: tutte le carte Personaggio girate in questo modo non possono essere utilizzate per il resto del turno, né per acquistare altri edifici, né per usare un potere speciale (vedi sotto).

Edifici successivi:

Il giocatore che ha acquistato l'ultimo edificio mette in vendita una nuova tessera Edificio. Procedendo in senso orario, ogni giocatore **a partire da quello dopo di lui**, può fare un'offerta per acquistare l'edificio o passare la mano.

Il gioco prosegue in questo modo finché **5 tessere Edificio** non sono state messe in vendita. La tessera rimanente viene rimossa dal gioco e i giocatori passano alla fase successiva.

IV - Introiti

Partendo dal Primo Console e procedendo in senso orario, i giocatori prendono i loro introiti dalla pila degli scarti e usano qualsiasi edificio i cui effetti abbiano luogo nella fase IV.

Nota: la tessera di partenza di ogni giocatore gli procura 3 denari durante ogni fase degli introiti.

Inoltre, ogni carta **Mercante** rimasta a faccia in su in una zona di gioco e che non sia stata girata lateralmente fornisce **1 denaro** al suo proprietario (prelevato dalla pila degli scarti).

V - Eventi

Nota: gli effetti dei vari Eventi sono descritti in dettaglio nella pagina "Eventi".

1) Collocazione

Ogni giocatore colloca un suo cubo colorato su ogni personaggio **Vergine Vestale** e **Legionario** che non sia stato girato lateralmente.

A partire dal Primo Console e spostandosi in senso orario, ogni giocatore deve collocare un cubo su una delle carte Evento in gioco. Per poterlo fare, è necessario controllare il tipo di personaggio mostrato sulla carta Evento: il cubo di una Vergine Vestale può essere collocato soltanto su una carta contenente il simbolo della Vergine Vestale e il cubo di un Legionario può essere collocato soltanto su una carta contenente il simbolo del Legionario.

I giocatori procedono in questo modo finché tutti i cubi non sono stati collocati.

Nota: se un giocatore possiede più cubi degli altri, potrà collocare i cubi restanti quando gli altri avranno esaurito i loro.

2) Assegnazione dei gettoni Res Publica

Per ognuno dei primi 3 eventi, il giocatore che ha collocato il maggior numero di cubi sulla carta Evento ottiene un gettone Res Publica del colore indicato sulla carta. Se più giocatori hanno collocato lo stesso numero di cubi su quella carta, ogni giocatore ottiene 1 gettone Res Publica.

Nota: se nessun giocatore ha collocato dei cubi su una carta Evento, nessun gettone viene assegnato per quell'Evento.

Nel caso della carta Decadenza, il giocatore o i giocatori che hanno collocato il maggior numero di cubi ottengono 1 punto prestigio ciascuno.



Edifici: il Bianco, per pagare il Campo, deve girare lateralmente 3 personaggi che siano contrassegnati da esagoni grigi. Sceglie 1 Schiavo e 2 Mercanti tra i suoi personaggi. Poi mette in vendita un nuovo edificio (e fa la sua offerta per ultimo).

*Introiti: - il Nero riscuote 5 denari (Introiti + carta Bancarella).
- Anche il Blu riscuote 5 denari (Introiti + 2 personaggi Mercante che non sono stati girati).
- Il Rosso riscuote 3 denari (Introiti) e decide di usare il suo Tempio Privato. Spende 2 denari per ottenere un gettone Res Publica (di un colore a sua scelta).
- Il Bianco riscuote 5 denari (Introiti + carta Bancarella). I suoi Mercanti, usati nell'esempio soprastante, non gli forniscono alcun introito perché sono stati girati lateralmente.*



1) Collocazione: i giocatori collocano i loro cubi sui personaggi Vergine Vestale e Legionario che non sono stati girati lateralmente. Il Bianco, che ha usato tutte le sue carte Personaggio, non partecipa a questa fase. È il Nero a iniziare, collocando il suo unico cubo su Decadenza. Il Blu colloca un cubo sulla stessa carta. Il Rosso colloca 1 cubo (che deve prelevare da una Vergine Vestale) su Carestia. Il Nero non ha più cubi da collocare, quindi il Blu può collocare il suo ultimo cubo del Legionario su Rivolta. Il Rosso conclude la fase collocando il suo ultimo cubo Legionario su Decadenza.

2) Gettoni: il Rosso ha messo il maggior numero di cubi su Carestia, quindi guadagna un gettone "Salute". Il Blu guadagna un gettone "Piacere" perché è intervenuto più degli altri su Rivolta. Culto Imperiale non procura gettoni a nessuno. Infine il Rosso, il Blu e il Nero guadagnano 1 punto prestigio ciascuno in quanto hanno tutti messo lo stesso numero di cubi su Decadenza.

3) Effetti degli eventi

A prescindere dal numero di cubi che sono stati collocati sulle carte, due eventi avranno luogo e due saranno invece prevenuti. I due eventi che hanno il maggior numero di cubi sopra (a prescindere dal colore) sono stati prevenuti e non avranno luogo in questo turno. Gli altri due eventi invece si verificheranno (vedi la sezione riassuntiva "Eventi") e i loro effetti saranno applicati, a partire dall'evento più in alto.

Se più di un evento ha lo stesso numero di cubi sopra, il Primo Console decide quali eventi vengono prevenuti e quali invece si verificano, in base a ciò che ritiene più opportuno.

4) Cancellare un effetto

Tra i due effetti che sono stati prevenuti, quello che ha più cubi sopra è stato risolto del tutto e viene rimosso dal gioco. Se i due eventi hanno lo stesso numero di cubi sopra, il Primo Console decide quale rimuovere.

Eccezione: Decadenza è un problema permanente a Roma e non può essere rimosso dal gioco. Qualora l'Evento da rimuovere dal gioco fosse Decadenza, sarà necessario rimuovere al suo posto l'altro Evento.

Alcuni eventi hanno degli effetti negativi che hanno luogo nella zona di gioco di un giocatore. (Ad esempio, Saccheggio costringe i giocatori a rimuovere dal gioco le loro Bancarelle.) Quando un tale evento viene rimosso dal gioco, i suoi effetti negativi cessano e i giocatori possono rimettere le tessere e le carte influenzate nelle loro zone di gioco. Le tessere e le carte in questione tornano in funzione da quel momento in poi.

Nota: vedi la sezione riassuntiva "Eventi" per ulteriori dettagli sugli effetti negativi.

Si pesca quindi un nuovo evento dal mazzo degli Eventi e lo si colloca nello spazio rimasto vuoto sulla fila delle carte Evento. I giocatori recuperano tutti i loro cubi.

VI – Grandi Opere

Nota: gli effetti delle varie Grandi Opere sono descritti nella sezione riassuntiva "Grandi Opere".

Nel corso di questa fase, i giocatori costruiscono tutti assieme la Grande Opera situata in cima al mazzo delle Grandi Opere, anche se qualche giocatore potrebbe decidere di non prendere parte al progetto per dedicarsi ai Plebei. In ogni caso, ogni Senatore a faccia in su e che non sia stato girato lateralmente nella zona di gioco di un giocatore conta come un voto e ogni denaro speso in tal modo conta come un voto.

La Grande Opera viene collocata a faccia in su in cima al tabellone (rivelando la Grande Opera che sarà realizzata al turno successivo). Ogni giocatore, se lo desidera, può mettere in gioco dei denari prelevandoli dalla propria riserva e stringendoli in mano. Ogni giocatore allungherà il pugno davanti a sé tenendo il pollice in posizione orizzontale. Poi, simultaneamente, tutti i giocatori gireranno il pollice verso l'alto se desiderano finanziare la Grande Opera, o verso il basso se desiderano dare il denaro ai Plebei.

1) Plebei

Per ogni coppia di **2 voti** (Senatori + denari), il giocatore ottiene **1 punto prestigio**. I denari utilizzati in tal modo vengono messi nella pila degli scarti.

2) Grande Opera

I giocatori segnano i punti guadagnati e, se così previsto, spostano gli indicatori sulla scala della Res Pubblica in base ai termini specificati nella sezione riassuntiva "Grandi Opere". **Tutti i denari usati in tal modo dai giocatori vanno collocati nella pila degli scarti.**

La Grande Opera viene poi girata a faccia in giù.



3) *Effetto: Decadenza, su cui sono stati collocati 3 cubi, viene prevenuta. Carestia e Rivolta hanno un cubo ciascuno, quindi il Nero, come Primo Console, può scegliere quale rimuovere. Dal momento che possiede degli Schiavi, decide di prevenire la Rivolta. Quindi l'effetto di Carestia viene applicato (l'indicatore di Carestia viene spostato di una casella a destra), come anche Culto Imperiale (l'indicatore di Spirito Civico viene spostato di una casella a sinistra).*

4) *Rimozione: Decadenza, l'Evento che ha più cubi sopra, dovrebbe essere rimosso dal gioco, ma dal momento che è impossibile rimuovere questo Evento, si passa invece a rimuovere Rivolta (l'altro evento che è stato prevenuto). Si pesca infine una nuova carta Evento al posto di Rivolta.*



Grandi Opere: le Terme Pubbliche vengono collocate in cima al tabellone, rivelando ai giocatori la Grande Opera successiva. I giocatori votano per costruire le Terme Pubbliche. Il Blu punta il pollice in basso e non usa alcun denaro. Avendo 2 Senatori disponibili, possiede 2 voti e quindi guadagna un punto prestigio. Il Rosso, che ha usato 3 denari e ha 1 Senatore disponibile, ha 4 voti, come anche il Bianco (4 denari). Il Nero spende 1 denaro, ma il suo Senatore è girato lateralmente, quindi ha soltanto 1 voto.

Il Rosso e il Bianco ottengono quindi 5 punti prestigio. Il Nero (al terzo posto) non ottiene nulla.

In totale, la Grande Opera ottiene 9 voti, quindi l'indicatore della Salute si sposta di una casella verso destra. Sarebbe bastato un altro voto per spostare l'indicatore di 2 caselle.

La carta delle Terme Pubbliche viene poi girata a faccia in giù.

VII - Carestia e Crisi

1) Carestia

La posizione dell'indicatore della Carestia sulla scala della Res Publica mostra il livello attuale di carestia.

Ogni giocatore perde un numero di punti prestigio pari al livello di carestia meno 2 per ogni Campo visibile nella propria zona di gioco.

Note :

- Il prestigio di un giocatore non può scendere sotto lo 0.
- Se un giocatore possiede abbastanza Campi da ottenere un risultato superiore al livello di carestia, non ottiene punti prestigio.

2) Crisi

Se un indicatore della Res Publica (Salute, Spirito Civico o Piacere) si trova nella Zona di Crisi, ha luogo una crisi relativa a quel settore politico.

Tutti i giocatori devono rivelare immediatamente i gettoni Res Publica del colore appropriato:

- Il giocatore o i giocatori che possiedono il **maggior numero di gettoni guadagnano immediatamente 3 punti prestigio** (il popolo non li considera responsabili della crisi; anzi, li considera dei benefattori).
- Il giocatore o i giocatori che possiedono il **minor numero di gettoni perdono immediatamente 3 punti prestigio** (il popolo li considera responsabili della crisi). Tutti i giocatori ricollocano poi i propri gettoni Res Publica dietro i propri schermi.

Fine del turno

- Si collocano 6 nuove carte Personaggio accanto al tabellone.
- Si collocano 6 nuovi edifici nella zona degli Edifici in fondo al tabellone.
- I personaggi che erano stati girati lateralmente vengono rimessi in posizione dritta.
- Il segnatempo viene ricollocato sulla "1".

Fine del gioco

Il gioco si conclude al termine del quinto turno. Viene realizzata una sesta Grande Opera (Ecclesia), con gli effetti seguenti:

• Avvento del Cristianesimo

Ogni **Personaggio Cristiano** (indicato col simbolo del pesce) a faccia in su (anche se girato lateralmente) e collocato nella zona di gioco di un giocatore procura **2 punti prestigio** a quel giocatore.

• Liberazione degli Schiavi

Ogni giocatore può liberare tutti gli Schiavi a faccia in su (anche se sono girati lateralmente) pagando **2 denari per Schiavo**. Ogni Schiavo liberato in tal modo procura **3 punti prestigio** a quel giocatore.

• Esito politico

I giocatori rivelano tutti i loro gettoni Res Publica. La posizione del relativo indicatore sulla scala della Res Publica indica il numero di punti prestigio che ogni gettone procura a un giocatore.

Nota: il denaro in eccesso non procura alcun prestigio.

Il giocatore che si trova più avanti degli altri sulla Via per la Gloria prende il controllo di Roma e vince il gioco. In caso di pareggio per il primo posto, tutti i giocatori che condividono il punteggio massimo avranno vinto e divideranno il destino della Repubblica nel bene e nel male!



Carestia: l'indicatore della Carestia è situato a "3". In teoria ogni giocatore dovrebbe perdere 3 punti prestigio, ma il Bianco possiede una tessera Campo, quindi sottrae 2 a questo valore. Il Bianco perde quindi 1 punto prestigio.



Crisi: al quarto turno di gioco, si verifica una crisi di Spirito Civico (l'indicatore dello Spirito Civico arriva all'estremità sinistra della scala). Tutti i giocatori rivelano i gettoni di Spirito Civico in loro possesso. Il Blu ne possiede quattro, mentre il Bianco e il Rosso ne hanno 2 e il Nero ne ha 1: il Blu guadagna 3 punti prestigio e il Nero ne perde 3. Se l'indicatore dello Spirito Civico si trova nella stessa posizione al turno successivo, avrà luogo un'altra crisi di Spirito Civico.



Fine del gioco: il Rosso possiede 3 Personaggi Cristiani, quindi guadagna 6 punti prestigio. Paga inoltre 2 denari per ognuno dei suoi Schiavi e ottiene altri 6 punti. Infine, converte i suoi gettoni in punti prestigio in base alla posizione degli indicatori sulla scala della Res Publica. Possiede 8 gettoni Salute (3 punti per gettone), 5 gettoni Piacere (3 punti per gettone) e 3 gettoni di Spirito Civico (1 punto per gettone).

3 giocatori

Una partita a 3 giocatori funziona esattamente allo stesso modo di una partita a 4 giocatori, ma è necessario applicare le seguenti modifiche:

- Nella fase di preparazione, i giocatori scelgono 6 Personaggi invece di 4 per la loro serie di carte.
- Ad ogni fase II, i giocatori reclutano 1 carta Personaggio scegliendola tra 5 collocate a faccia in su, piuttosto che 6.
- Ad ogni fase III, i giocatori possono costruire 4 edifici invece di 5. Di conseguenza, gli ultimi 2 edifici vengono rimossi dal gioco.

Edifici



Banca: ogni Banca posseduta procura al giocatore 2 denari durante la fase IV (Introiti).



Campo: ogni Campo posseduto da un giocatore riduce di 2 il numero di punti che il giocatore perde ad ogni fase VII (Carestia e Crisi).



Tempio privato: ad ogni fase IV (Introiti), il proprietario di un Tempio Privato può spendere 2 denari per ottenere un gettone Res Publica di sua scelta.



Insula: quando un giocatore ottiene la tessera Insula, la scarta immediatamente e ottiene 2 gettoni Res Publica che colloca dietro lo schermo.



Gru: quando un giocatore acquisisce la tessera Gru, la scarta immediatamente e la sostituisce con una carta Gru che colloca, girata lateralmente, tra i suoi Personaggi. A partire dal turno successivo, potrà usare una carta Personaggio durante la fase III (Edifici).
Nota : Le Gru subiscono gli effetti dell'evento Alluvione.



Taverna: durante la fase IV (Introiti), il proprietario di una Taverna può spostare un indicatore della Res Publica di sua scelta. Tuttavia, non può spostare un indicatore che sia stato già spostato da un'altra Taverna nel corso di quella fase. È possibile usare una Taverna per "bloccare" un indicatore della Res Publica al suo valore più alto o più basso.



Arco di trionfo: quando un giocatore ottiene questa tessera, la scarta immediatamente e ottiene 6 punti prestigio.



Statua: quando un giocatore ottiene questa tessera, la scarta immediatamente e ottiene 4 punti prestigio.



Banca: quando un giocatore ottiene la tessera Banca, la scarta immediatamente e preleva 5 denari dalla pila degli scarti.

Aspetti Storici

Sylla può essere giocato come semplice gioco da tavolo ispirato ai temi e agli eventi dell'antica Roma, senza che il divertimento ne risulti in alcun modo sminuito. Per coloro che desiderino un approccio storico più fedele, sarà sufficiente presumere che ogni turno di gioco copra un ampio arco di tempo (circa 80 anni), cosa che giustificherà l'introduzione dei Cristiani nel meccanismo di gioco. In tal caso, sarà lecito presumere che ogni giocatore non interpreti un singolo senatore, bensì una dinastia nobile o una fazione politica che perduri nel tempo.

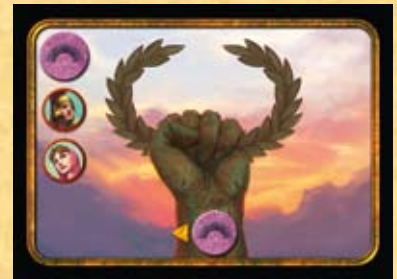
Eventi



Epidemia: l'indicatore della Salute si sposta di una casella a sinistra.



Eruzione: l'indicatore del Piacere si sposta di una casella a sinistra.



Culto Imperiale: l'indicatore dello Spirito Civico si sposta di una casella a sinistra.



Carestia: l'indicatore della Carestia si sposta di una casella a destra.



Persecuzione dei Cristiani: ogni giocatore gira una delle sue carte Schiavo a faccia in giù. Quel personaggio non ha più effetto fintanto che questo Evento rimane in gioco. Quando l'Evento viene rimosso dal gioco, tutti i Personaggi influenzati tornano in gioco e vengono girati a faccia in su.
Eccezioni: se Epurazione in Senato (o Rivolta degli Schiavi) è visibile, i Senatori Cristiani (o gli Schiavi Cristiani) devono rimanere a faccia in giù anche dopo che Persecuzione dei Cristiani è stato rimosso dal gioco.



Epurazione in Senato: ogni giocatore gira una delle sue carte Senatore a faccia in giù. Quel personaggio non ha più effetto fintanto che questo Evento rimane in gioco. Quando l'Evento viene rimosso dal gioco, tutti i Personaggi influenzati tornano in gioco e vengono girati a faccia in su.
Eccezione: se Persecuzione dei Cristiani è visibile, i Senatori Cristiani devono rimanere a faccia in giù anche dopo che Epurazione in Senato è stato rimosso dal gioco.



Alluvione: ogni giocatore gira una delle sue carte Edificio (incluse le Gru) a faccia in giù. Quell'edificio non ha più effetto fintanto che questo Evento rimane in gioco. Quando l'Evento viene rimosso dal gioco, tutti gli Edifici influenzati tornano in gioco e vengono girati a faccia in su.

Eccezione: se Saccheggio è visibile, le Bancarelle devono rimanere a faccia in giù anche dopo che Alluvione è stato rimosso dal gioco.

Nota: gli introiti di partenza di un giocatore non possono essere influenzati dalle alluvioni.



Rivolta degli schiavi: ogni giocatore gira una delle sue carte Schiavo a faccia in giù. Quel personaggio non ha più effetto fintanto che questo Evento rimane in gioco. Quando l'Evento viene rimosso dal gioco, tutti i Personaggi influenzati tornano in gioco e vengono girati a faccia in su.

Eccezione: se Persecuzione dei Cristiani è visibile, gli Schiavi Cristiani devono rimanere a faccia in giù anche dopo che Rivolta degli Schiavi è stato rimosso dal gioco.



Saccheggio: ogni giocatore gira una Bancarella a faccia in giù. Quell'edificio non ha più effetto fintanto che questo Evento rimane in gioco. Quando l'Evento viene rimosso dal gioco, tutte le Bancarelle influenzate tornano in gioco e vengono girate di nuovo a faccia in su.

Eccezione: se Alluvione è visibile, le Bancarelle devono rimanere a faccia in giù anche se Saccheggio è stato rimosso dal gioco.



Decadenza: l'indicatore o gli indicatori che si trovano più a destra della scala della Res Publica si spostano di una casella a sinistra.

Note: - La Carestia non può muoversi a conseguenza di questo effetto.

- È possibile che tutti e 3 gli indicatori (Spirito Civico, Salute e Piacere) siano influenzati da questo effetto. In tal caso, tutti e tre vengono spostati di una casella più in basso sulla scala.

Grandi Opere

Tra le sei Grandi Opere disponibili, una viene rimossa all'inizio del gioco e non sarà mai costruita. La Chiesa (Ecclesia, non indicata in questa lista) è una Grande Opera speciale che verrà costruita automaticamente alla fine del gioco.

Nota: fatta eccezione per la Chiesa, i giocatori hanno sempre la possibilità di non prendere parte alla costruzione di una Grande Opera, decidendo di fare invece una donazione ai Plebei (puntando il pollice verso il basso). In questo caso ottengono 1 punto prestigio per ogni 2 voti della sua offerta (Senatori + denari).



Pantheon: il giocatore col maggior numero di voti ottiene 10 punti prestigio. Quello al secondo posto ottiene 6 punti prestigio e il terzo ne ottiene 2. In caso di parità, tutti i giocatori con lo stesso numero di voti ottengono i punti relativi alla loro posizione.



Tempio: tutti i giocatori con 8 voti ottengono 10 punti prestigio. Tutti i giocatori con 5 punti ottengono 6 punti prestigio.



Granaio: il giocatore col maggior numero di voti ottiene 5 punti prestigio. Quello al secondo posto ottiene 3 punti prestigio. In caso di parità, tutti i giocatori con lo stesso numero di voti ottengono i punti relativi alla loro posizione.
Carestia: si sommano i voti di tutti i giocatori che hanno preso parte alla realizzazione del Granaio. L'indicatore della Carestia scende di 1 casella per ogni 4 voti.



Terme Pubbliche: il giocatore col maggior numero di voti ottiene 5 punti prestigio. Quello al secondo posto ottiene 3 punti prestigio. In caso di parità, tutti i giocatori con lo stesso numero di voti ottengono i punti relativi alla loro posizione.

Salute: si sommano i voti di tutti i giocatori che hanno preso parte alla realizzazione delle Terme Pubbliche. L'indicatore della Salute si sposta di una casella a destra per ogni 5 voti.



Colosseo: il giocatore col maggior numero di voti ottiene 5 punti prestigio. Quello al secondo posto ottiene 3 punti prestigio. In caso di parità, tutti i giocatori con lo stesso numero di voti ottengono i punti relativi alla loro posizione.

Piacere: si sommano i voti di tutti i giocatori che hanno preso parte alla realizzazione del Colosseo. L'indicatore del Piacere si sposta di una casella a destra per ogni 5 voti.



Senato: il giocatore col maggior numero di voti ottiene 5 punti prestigio. Quello al secondo posto ottiene 3 punti prestigio. In caso di parità, tutti i giocatori con lo stesso numero di voti ottengono i punti relativi alla loro posizione.

Spirito Civico: si sommano i voti di tutti i giocatori che hanno preso parte alla realizzazione del Senato. L'indicatore dello Spirito Civico si sposta di una casella a destra per ogni 5 voti.