

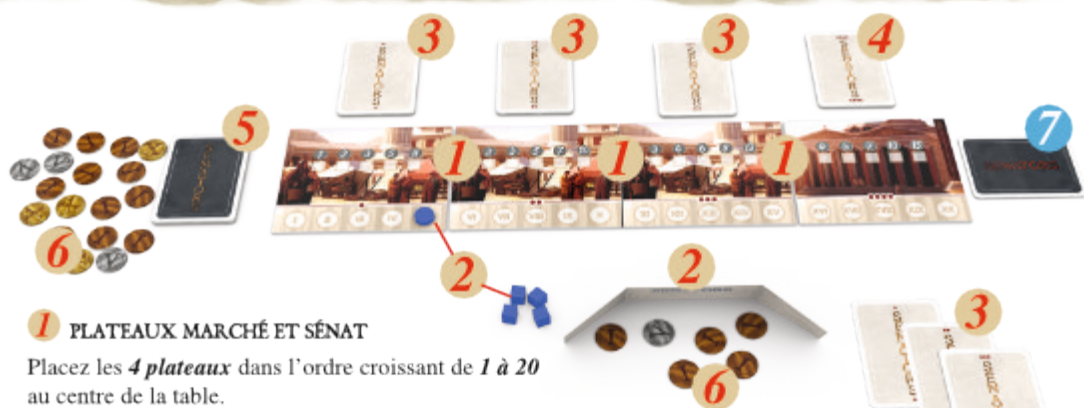
SENATORS

• Un jeu de Haig Tahta & Rikki Tahta • illustré par Pascal Quidault • 3 à 5 joueurs • 10 ans • 40min

Rome est en pleine tourmente, les guerres incessantes et les conflits internes vident les caisses de l'État et appauvrissent sa population. Le Sénat doit se réunir prochainement pour élire le nouveau Maître de Rome qui saura apaiser le peuple. L'opportunité est unique. En tant que fin négociateur, vous décidez de tout mettre en œuvre pour obtenir les voix des Sénateurs qui feront de vous le nouveau César...

MATÉRIEL

- 3 Plateaux *Marché* • 1 Plateau *Sénat* • 54 cartes *Ressources* (Blé, Viande, Fer, Tissu, Bois, Olives)
- 15 cartes *Sénat* • 22 cartes *Évènement* • 9 cartes *Influence* • 48 pièces de valeurs 1, 5, 10
- 5 jetons *Sénateur* en bois • 20 cubes en bois (5 couleurs) • 5 *Paravents* • 5 Cartes *Aide de jeu*.



1 PLATEAUX MARCHÉ ET SÉNAT

Placez les 4 plateaux dans l'ordre croissant de 1 à 20 au centre de la table.

2 JETONS SÉNATEUR, CUBES EN BOIS, PARAVENTS

Chaque joueur choisit une couleur et prend le jeton *Sénateur*, les 4 cubes et le *Paravent* correspondant. Chaque joueur pose son jeton *Sénateur* sur la case 5-V- de la partie inférieure du premier plateau *Marché* (piste de scores); cela signifie que chaque joueur a 5 *Sénateurs* en sa faveur en début de partie. Les jetons *Sénateur* sont empilés lorsqu'ils sont sur une même case.

3 CARTES RESSOURCES ● / ● ● / ● ● ●

Séparez les cartes *Ressources* en 3 pioches suivant le nombre de points au dos des cartes (18 cartes par pioche). Mélangez séparément les 3 pioches puis distribuez une carte de chaque pioche à chaque joueur, face cachée. Ces 3 cartes constituent la main du joueur. Placez les cartes restantes, faces cachées, au-dessus de chacun des 3 plateaux *Marché*. Le nombre de points · / · / ··· au dos des cartes est associé à chaque plateau *Marché* pour faciliter la mise en place.

4 CARTES SÉNAT ● ● ● ●

Mélangez les cartes *Sénat* puis placez-les, faces cachées, au-dessus du plateau *Sénat* pour former une pioche. Le nombre de points (····) au dos des cartes correspond aux 4 points du plateau *Sénat* pour faciliter la mise en place.



5 CARTES ÉVÈNEMENT

Mélangez les cartes *Évènement* puis placez-les, faces cachées accessibles à tous, à côté des plateaux.

Variante Anti-malchance

(pour éviter une probabilité rare mais possible d'une répartition très défavorable des cartes guerre)

Retirez les 5 cartes Guerre et faites 2 paquets (8 et 9 cartes) avec le restant des cartes *Évènement*.

Placez 2 cartes Guerre dans le premier paquet et les 3 autres dans le second. Mélangez les 2 paquets séparément, puis placez le premier paquet sur le second pour constituer la pioche.



6 PIÈCES

Par souci de compréhension, à partir de maintenant le terme *Pièce* sera utilisé pour désigner la monnaie et aura pour *valeur 1*. Après avoir défini le premier joueur au hasard, **distribuez 10 Pièces au premier joueur, 13 Pièces au deuxième, 16 au troisième, 19 au quatrième et 22 au cinquième**. Chaque joueur place ses pièces derrière son paravent. Les pièces restantes sont placées à côté des plateaux, accessibles à tous et forment la banque.



1 Pièce



3 Pièces



5 Pièces



10 Pièces

7 CARTES INFLUENCE (variante Influence)

Les cartes *Influence* sont utilisées si vous jouez avec la *variante Influence* (déconseillée pour les premières parties).

Prenez au hasard un nombre de cartes *Influence* équivalent au nombre de joueurs +1.

Le **joueur à droite du premier joueur** choisit une carte puis à tour de rôle et dans le sens anti-horaire chaque joueur choisit une carte et la **place face visible devant lui**.



BUT DU JEU

Votre objectif est d'obtenir le plus de *Sénateurs* en votre faveur en fin de partie. La partie s'arrête dès qu'une *4ème Guerre* est déclarée.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Le **joueur avec 10 pièces** (désigné pendant la mise en place) **commence** le premier tour de jeu. Puis les joueurs jouent dans le **sens horaire**.

Le **tour de jeu** d'un joueur se déroule en **2 phases** :

PHASE I

Révéler une carte *Évènement*

PHASE II

Faire **une seule** des trois actions suivantes :

1. Mises aux enchères
2. Extorsion
3. Comptoirs

PHASE I. Révéler une carte *Évènement*

Le joueur dont c'est le tour (*joueur actif*) **pioche** une carte *Évènement*, la lit à voix haute et applique ses effets. La carte est ensuite défaussée.

Si la carte *Évènement* est une carte *Guerre*, alors celle-ci est **mise de côté visible de tous** après avoir appliqué son effet.

Lorsque la **quatrième carte *Guerre* est piochée**, les joueurs **n'appliquent pas son effet et la partie est terminée**.



À chaque tour d'un joueur, une seule des trois actions suivantes est possible.

ACTION I : MISES AUX ENCHÈRES

Si le **joueur actif** (*joueur 1*) décide de mettre aux enchères des **Ressources** au **Marché**, alors il retourne la **première carte de chaque pioche Ressources** ainsi que la **première carte de la pioche Sénat**. **3 cartes Ressources et 1 carte Sénat** sont donc visibles.

Le joueur à gauche du **joueur actif** (*joueur 2*) peut ou non faire une offre d'achat pour **chacune des 4 cartes** dans n'importe quel ordre. S'il est intéressé par la première carte **Ressources**, il place alors un cube sur une case **Mise** de son choix ; et continue de même pour les **3 cartes** suivantes. **Pour chaque carte une seule mise est possible par joueur.**

Une fois que **joueur 2** a déclaré son intention sur chaque carte et fait ses éventuelles mises, c'est au joueur à sa gauche de faire ses propositions (*joueur 3*).

Joueur 3 procède de la même façon **mais** ses mises aux enchères doivent être **supérieures au joueur précédent** pour prétendre les acquérir.



Lorsque tous les joueurs excepté le **joueur actif** ont fait leurs enchères, le **joueur actif** doit se positionner sur chaque carte dans l'ordre de son choix. Il peut, pour chaque carte :

- soit décider de la **laisser au joueur à la plus forte mise**. Dans ce cas ce dernier **doit payer le montant misé au joueur actif**.
- soit décider de l'**acquérir**. Il **doit** alors **payer le montant de la mise la plus élevée au joueur concerné**.

Si **aucun des joueurs n'a misé sur une carte**, alors cette dernière est **acquise gratuitement par le joueur actif**.

Toutes les cartes acquises doivent être placées faces visibles devant les joueurs.



Joueur actif récupère la carte **Bétail 2** gratuitement (*aucun joueur n'ayant misé dessus*) et achète la carte **Blé 9** à **joueur 3** pour **3 Pièces**.

ACTION II : EXTORSION

Si le joueur actif choisit l'Action *Extorsion*, alors il commence par prendre 3 Pièces à la banque, puis peut choisir ou non d'extorquer une seule carte face visible à chaque joueur, dans le sens horaire. Les cartes constituant la main des joueurs (*faces cachées*) ne peuvent pas être extorquées.

Par exemple, si le joueur actif choisit d'extorquer joueur 2, il désigne alors une carte face visible de joueur 2 et propose de l'acheter à un prix non négociable. Joueur 2 a alors le choix ; soit il décide de garder sa carte mais doit payer le prix proposé au joueur actif ; soit il cède sa carte au joueur actif qui doit lui payer au prix proposé.

Si la carte ciblée est une carte *Ressources*, alors elle reviendra à son nouveau ou ancien propriétaire dans sa main (*face cachée*).



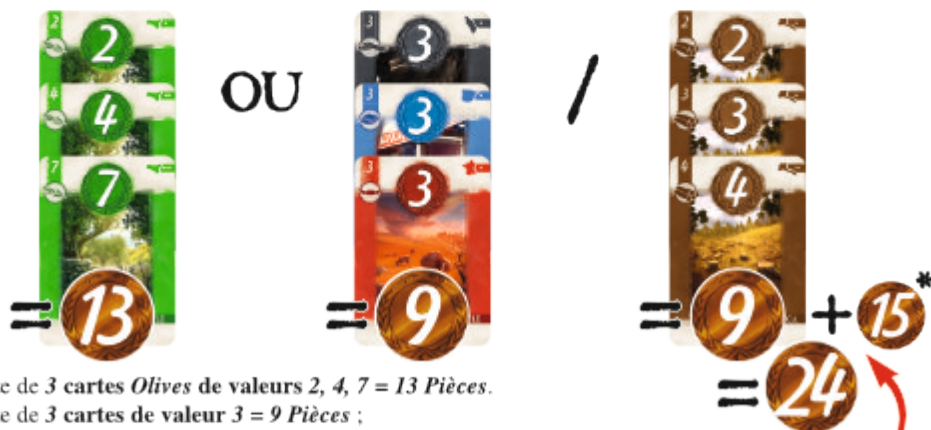
Si la carte ciblée est une carte *Sénat* ou une carte *Influence*, alors elle restera face visible devant son propriétaire.

ACTION III : COMPTOIRS

Avec cette action, le joueur actif peut vendre ses *Ressources* sous certaines conditions et acheter la voix d'un ou plusieurs *Sénateurs*. Ces actions peuvent être effectuées plusieurs fois et dans n'importe quel ordre.

· Pour vendre des *Ressources*, il faut :

3 cartes *Ressources* du même type (3 Blé, 3 Viande,...) OU de la même valeur (3 cartes de valeur 7 par exemple). Le joueur reçoit de la banque un montant en Pièces égal à l'addition des valeurs des 3 cartes.



· La vente de 3 cartes *Olives* de valeurs 2, 4, 7 = 13 Pièces.

· La vente de 3 cartes de valeur 3 = 9 Pièces ;

* Particularité : si un joueur vend 3 cartes qui se suivent et de la même Ressource (par exemple cartes Bois 2,3,4), alors il reçoit un Bonus de 15 Pièces.

Le joueur peut faire autant de ventes qu'il le souhaite. Une vente se fait toujours par groupe de 3 cartes. Le joueur n'est pas obligé de vendre des *Ressources* pour acheter les voix de *Sénateurs*.

- Pour acheter la voix d'un **Sénateur**, il suffit de donner **10 Pièces à la banque**. Le joueur peut faire autant d'achats qu'il le souhaite.

Pour tout nouvel achat d'un **Sénateur**, le joueur déplace son *jeton Sénateur* sur le plateau de jeu.



Remarque : les joueurs peuvent utiliser leurs cartes *Sénat* et leurs cartes *Influence* (variante *Influence*) pour améliorer leurs ventes/achats. Les cartes *Sénat* et les cartes *Ressources* sont à usage unique : une fois utilisées aux *Comptoirs* elles sont défaussées. Les cartes *Influence* ne sont jamais défaussées.

Important : lorsque le joueur actif décide d'aller aux *Comptoirs*, ses adversaires peuvent aussi décider de faire cette action. Les adversaires doivent alors donner **5 Pièces au joueur actif**. Les adversaires doivent faire leur action **avant le joueur actif** et dans le sens horaire en commençant par le joueur à gauche du joueur actif. Cette action des adversaires est surtout effectuée lorsque la troisième Guerre déclarée. Une fois que les adversaires ont fait leur action, le joueur actif peut faire la sienne.



INFO : À tout moment, un joueur peut récupérer de la Banque **5 Pièces** en perdant la voix d'un **Sénateur**. Si un joueur n'a plus de **Sénateur**, sa partie prend fin immédiatement.

Précisions :

- Les pièces des joueurs sont toujours cachées.
- Les cartes *Sénat* et *Influence* sont toujours faces visibles.
- Les cartes *Ressources* sont toujours visibles après achats aux enchères.
- Les cartes *Ressources* dans les mains des joueurs sont toujours cachées (les 3 cartes de départ + les cartes après *Extorsion*).

FIN DE PARTIE

Lorsque la quatrième carte *Guerre* est piochée, les joueurs n'appliquent pas son effet et la partie est terminée.

Le vainqueur est le joueur ayant le plus de **Sénateurs** ;

En cas d'égalité, le joueur le plus riche est le vainqueur.

Les adversaires lui doivent alors le respect et le saluer : **AVE CAESAR !**

Il n'y a pas de seconde place.

DÉTAIL DES CARTES

- 1 Nom de la carte 2 Type de Ressources
 3 Pouvoir de la carte 4 Nombre d'exemplaires de la carte dans le jeu 5 Associée au plateau de jeu
 6 Valeur des Ressources 7 Province associée aux Ressources



RESSOURCES



SÉNAT



ÉVÈNEMENT

Cartes Évènement

Au début de son tour de jeu, le joueur actif **doit** piocher une carte *Évènement*, la lire à voix haute et appliquer **immédiatement** son effet.



· GUERRE (x 5)

Chaque joueur prend **secrètement** derrière son paravent des pièces et mise une somme dans son poing. Les joueurs **révèlent simultanément** leur mise en ouvrant leur main au centre de la table. **Le joueur ayant misé le plus gagne 1 Sénateur** ; en cas d'égalité, les joueurs ayant la plus forte mise gagnent tous **1 Sénateur**. Il est autorisé de ne rien miser. L'argent misé par **tous** les joueurs est perdu et va à la banque.



· NOUVEAU SÉNATEUR (x 3)

Un *Sénateur* est proposé au plus offrant. La mise commence à **15 Pièces**. Le joueur actif déclare s'il est intéressé, sinon le joueur suivant et ainsi de suite dans le sens horaire. Si personne n'est intéressé, alors un deuxième tour est joué de la même façon mais maintenant pour **14 pièces**. À chaque tour, l'offre **diminue de 1 Pièce** jusqu'à ce qu'un acheteur se prononce favorablement ; L'acheteur paye à la banque et avance son jeton *Sénateur* de **1 case**.



· DÉFICIT PUBLIC (x 3)

Chaque joueur prend **secrètement** derrière son paravent des pièces et mise une somme dans son poing. Les joueurs **révèlent simultanément** leur mise en ouvrant leur main au centre de la table :

· Si la **somme** de toutes les pièces mises est **égale ou supérieure** au montant du déficit, **le joueur ayant misé le plus gagne 1 Sénateur**.

· Si la **somme** de toutes les pièces mises est **inférieure** au montant du déficit, alors **le joueur ayant misé le moins perd 1 Sénateur**.

Dans tous les cas l'argent misé par **tous les joueurs va à la banque**. Les joueurs à égalité gagnent tous ou perdent tous **1 Sénateur** chacun.



· CONFLIT CIVIL (x 3)

Tous les joueurs payent **5 Pièces** à la banque, **excepté** les joueurs possédant une carte **Gouverneur** (voir carte Sénat).



· ÉVICTION (x 2)

Toutes les cartes **Gouverneurs** sont défaussées.

Dans la **Variante Influence** le joueur possédant la carte **Soutien des tribuns** est protégé.



· MAJORITÉ AU SÉNAT (x 6)

Les joueurs reçoivent **2 Pièces** de la banque par adversaire ayant **moins** de **Sénateurs**.

(Exemple: Haig possède 6 Sénateurs, Rikki et Nyree en ont chacun 4 et Sacha en possède 2. Haig reçoit 6 Pièces, Rikki et Nyree 2 Pièces et Sacha ne reçoit rien.)

Cartes Sénat

Les cartes **Sénat** sont **toujours visibles** après achats par enchères ou après Extorsion. Les joueurs peuvent posséder autant de cartes **Sénat** qu'ils le désirent. Une carte **Sénat** ne peut être jouée qu'aux **Comptoirs** ; une fois utilisée, la carte est **défaussée**.



· GOUVERNEUR (x6, un par type de Ressources)

Une carte **Gouverneur** peut être jouée comme une carte **Ressources** ; le joueur actif peut choisir sa valeur lors d'une vente aux **Comptoirs** mais doit toujours respecter la spécialité du **Gouverneur** (ex. : **Ressources Viande** uniquement pour le **Gouverneur de Gaule**)
Lors d'un **Conflit civil**, les joueurs possédant une carte **Gouverneur** sont protégés et ne perdent pas **5 Pièces** (voir carte Évènement). Toutes les cartes **Gouverneurs** visibles sont défaussées lorsqu'une carte **Éviction** est piochée (voir carte Évènement).



· CENSEUR (x5)

En jouant une carte **Censeur**, le joueur actif vole un **Sénateur** à un autre joueur possédant plus de **Sénateurs**. Le joueur visé perd un **Sénateur** et le joueur actif en gagne un. Le joueur actif ne peut pas cibler un adversaire ayant le même nombre de **Sénateurs** ou ayant moins de **Sénateurs** que lui.



· CONSUL (x2)

La carte **Consul** permet d'acheter des **Sénateurs** au prix de **7 Pièces** au lieu de **10**. Le nombre de **Sénateurs** achetés n'est pas limité.



· QUESTEUR (x 2)

La carte **Questeur** permet de vendre aux **Comptoirs** **3** cartes de **tous types de Ressources** et de **n'importe quel nombre**. Le montant reçu sera égal à l'addition de la valeur de chaque carte. (Exemple: Vente d'une carte **Blé** de valeur 1, une carte **Fer** de valeur 5 et une carte **Bois** de valeur 9 = 15 Pièces.)

Cartes Influence (variante)

Chaque joueur démarre avec une carte **Influence** qui lui octroie des avantages en cours de partie, ce qui peut amener certains déséquilibres ; avoir des relations amène parfois à la victoire ! Ces cartes sont **toujours visibles** et peuvent être extorquées par les joueurs. Les joueurs peuvent en posséder plusieurs, les avantages qu'elles procurent sont **permanents** et elles ne sont **jamais défaussées**.



· VOX POPULI

Un joueur possédant cette carte gagne **1 Sénateur** à chaque fois qu'il se rend aux **Comptoirs**.



· SOUTIEN DES TRIBUNS

Un joueur possédant cette carte ne perd pas son ou ses **Gouverneurs** si une carte **Éviction** est piochée (voir carte **Évènement**).



· LICTEURS

Un joueur possédant cette carte gagne **5 Pièces** supplémentaires lorsqu'il joue l'action **Extorsion** – il reçoit **8 Pièces** au lieu de **3** -.



· MARCHANDS

Le joueur actif possédant cette carte peut, une fois toutes les Enchères effectuées lors de l'action **Mise aux Enchères**, acheter une carte **Ressources** ou la carte **Sénat** au prix de **1 Pièce** au meilleur enchérisseur.



· CAVALERIE

Lorsqu'une carte **Évènement Guerre** est piochée, le possesseur de cette carte ajoute gratuitement **3 Pièces** au total de sa mise.



· PONTIFEX MAXIMUS

Un joueur possédant cette carte gagne, pour **chaque** carte de **valeur 1** qu'il vend aux **Comptoirs**, un supplément de **9 Pièces**. Ce bonus fonctionne aussi pour un **Gouverneur** de valeur **1**.



· PRINCEPS SENATUS

Lors d'une carte **Évènement Majorité au Sénat**, le joueur possédant cette carte gagne **3 Pièces** au lieu de **2** par adversaire ayant moins de **Sénateurs** que lui.



· PRÉFETS

Lorsqu'un adversaire choisit l'action **Extorsion**, le joueur possédant cette carte peut placer sa carte **Préfet** sur une de ses cartes pour la protéger de l'**Extorsion**. Cette action doit être jouée avant que le joueur actif ait commencé sa première **Extorsion**. La carte **Préfet** peut être extorquée même si elle est utilisée.



· PRAETORS

Cette carte protège le joueur de toute action du **Censeur**.

SENATORS

• Un juego de Haig Tahta y Rikki Tahta • ilustrado por Pascal Quidault • 3-5 • 10+ • 40min

Eres el líder de una facción en la época de la República de Roma que usa sus riquezas para comprar apoyos en el Senado. Roma está constantemente envuelta en conflictos y las guerras se van a seguir sucediendo hasta que el Senado centralice el poder y nombre a un único líder como César. Ése es tu objetivo.

CONTENIDO

- 4 tableros de Senado y mercado
- 54 cartas de recurso divididas en 3 mazos
- 15 cartas de ministerio
- 22 cartas de evento
- 9 cartas de apoyo (*avanzado*)
- 48 monedas representando 1, 5 y 10 talentos romanos
- 5 marcadores por jugador (4 de subasta y un disco para el marcador de senadores)
- 5 sumarios de reglas (*como consulta*)
- 5 pantallas de jugador (*doblar antes de usar por primera vez*)



1 TABLEROS DE SENADO Y MERCADO

Coloca los tableros sobre la mesa de forma que los espacios del marcador de Senado queden ordenados del 1 al 20.

2 PANTALLAS Y CONTADORES DE LOS JUGADORES

Entrega a cada jugador la pantalla y los contadores de su color. Todos los jugadores colocan su disco en la casilla 5 del marcador de Senado (*el orden de los discos no es importante*).
Elige un jugador inicial

3 CARTAS DE RECURSOS ● / ● / ● / ● / ●

Baraja cada mazo de recursos y entrega una carta de cada uno de ellos a cada jugador. Estos son los recursos iniciales de los jugadores y son privados. Coloca cada mazo delante de la zona del tablero con el mismo número de puntos.

Todas las cartas de recursos están marcadas con · / · / · para que sea fácil identificar a qué mazo pertenecen.

4 CARTAS DE MINISTERIO ● ● ● ●

Baraja el mazo de ministerio y colócalo junto al tablero, en el espacio que le corresponde. Las cartas de ministerio están marcadas ··· para que sean fáciles de identificar.



5 CARTAS DE EVENTO

Baraja el mazo de eventos y colócalo en la mesa.

Variante anti azar

(para evitar una probabilidad muy baja pero posible de una mala repartición de las cartas de guerra)

Retira las 5 cartas de evento de Guerra y haz dos mazos con el resto de cartas.

Añade 2 cartas de Guerra al primer mazo y las otras 3 al segundo. Baraja ambos y luego apila el primero sobre el segundo para formar el mazo de eventos.



6 MONEDAS

Entrega 10 talentos al primer jugador. Los siguientes jugadores reciben 3 talentos más que el anterior (13 para el segundo, 16 para el tercero, etc). Coloca aparte el dinero restante, formando el banco.



7 CARTAS DE APOYO (avanzado)

Baraja las cartas de apoyo y revela al azar tantas cartas como jugadores más una.

En orden inverso de juego, cada jugador elige una carta y la coloca delante suyo. Descarta la carta sobrante.

Te recomendamos que no uses las cartas de apoyo en tu primera partida.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es ser el jugador con más senadores al final de la partida. Cada vez que un jugador gane o pierda senadores, deberás desplazar su disco arriba o abajo del marcador de senadores para indicarlo.

DESARROLLO

El jugador inicial empieza la partida y luego el juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj, con cada jugador realizando los siguientes pasos antes de ceder su turno al siguiente jugador:

FASE I

resuelve una carta de evento

FASE II

realiza UNA acción :

1. Subasta
2. Extorsión
3. Venta

FASE I. resolver una carta de evento

- Revela la primera carta del mazo de eventos, resuélvela y, posteriormente, descártala.
- Si el evento es una Guerra, colócala en una pila de descarte diferenciada, para poder llevar la cuenta. Cuando se revele el cuarto evento de Guerra, la partida termina.

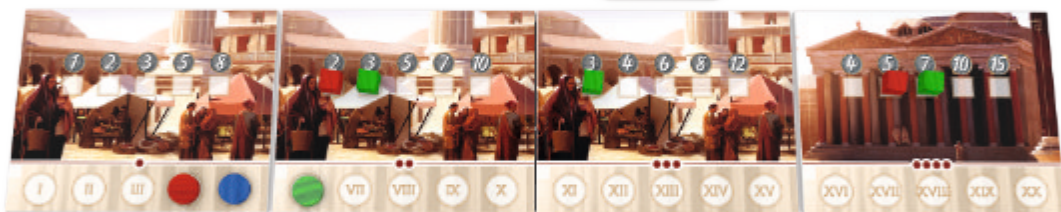


FASE II. realizar una acción

• Subasta • Extorsión • Venta

ACCIÓN I : SUBASTA

- Revela la primera carta de cada mazo de recursos y del mazo de ministerio. Estas cartas están ahora a la venta.
- Empieza una puja a partir del siguiente jugador a la izquierda, que puede colocar hasta un marcador de subasta para cada carta en cualesquiera de los precios mostrados bajo la carta.
- Siguiendo el orden de juego, el resto de jugadores pueden superar las pujas de los jugadores anteriores. Cada jugador es libre de pujar por todas, alguna o ninguna de las cartas a la venta.
- Sólo hay una ronda de pujas, que termina al llegar al jugador activo.



- El jugador activo debe entonces tomar una decisión por cada carta: puede vender la carta al jugador que ha pujado más por ella o puede optar por adquirir la carta pagándole esa misma cantidad a ese mismo jugador. El jugador activo decide en qué orden quiere resolver cada venta.
- El jugador activo se queda automáticamente cualquier carta por la que no haya habido pujas.
- Todas las cartas compradas son públicas y sus compradores deben colocarlas frente a sí en la mesa.



Siguiendo el ejemplo anterior, el jugador azul adquiere la carta de ganado gratis y decide pagar 3 talentos al jugador verde por la carta de grano, pero también le vende a ese mismo jugador la carta de olivas por 3 y el Cuestor por 7 talentos.

ACCIÓN II : EXTORSIÓN

- El jugador activo recibe 3 talentos de la banca.
- Entonces, decide si realiza una oferta a cada jugador por una de sus cartas públicas. No se pueden hacer ofertas por las cartas privadas, en la mano de un jugador.
- La oferta debe ser un precio único y no está sujeto a negociación. El poseedor de la carta debe decidir si vende la carta por el precio ofrecido o si opta por conservarla y paga ese mismo precio al jugador activo.
- Si es una carta de ministerio o de apoyo, ésta permanece pública sobre la mesa, independientemente de que haya cambiado de poseedor o no. Si la carta es un recurso, éste pasa a ser privado. Su poseedor actual debe darle la vuelta para indicarlo.



ACCIÓN III : VENTA

Otros jugadores realizan la acción de venta

Antes de que el jugador activo realice su acción, por orden de juego el resto de jugadores pueden pagarle 5 talentos para realizar la acción de venta. Cuando todos los demás hayan finalizado su acción, el jugador activo resuelve la suya.

Acción de venta

Durante esta acción, puedes realizar cualquiera de los siguientes pasos y activar las cartas de ministerio que desees, en el orden que desees.

Vender recursos al estado

- Puedes vender uno o más paquetes de recursos al banco.
- Un paquete de recursos consiste en 3 cartas que, o contienen el mismo tipo de recurso, o tienen el mismo valor.
- Suma los valores de las tres cartas para saber el total de talentos ganados por la venta del paquete.
- Un paquete de cartas del mismo tipo de recurso que además tenga los números consecutivos, tiene un valor adicional de 15 talentos.



o



/



Comprar el apoyo de nuevos senadores

- Puedes comprar tantos senadores como desees. El coste de un senador es de 10 talentos.
- Avanza tu marcador de Senado una casilla por cada senador que compres.



Quedarse sin dinero

- En cualquier momento del juego puedes optar por desfalcar dinero del Estado, ya sea por razones tácticas o porque te haga falta el dinero para pagar una puja o una oferta.
- Recibes 5 talentos del banco y pierdes 1 senador.
- Si pierdes todos tus senadores, quedas eliminado del juego.

Privado y público

- El dinero es siempre privado y debes mantener el tuyo tras tu pantalla de jugador. Las cartas pueden ser públicas, con lo que estarán boca arriba y visibles sobre la mesa, o privadas y, por lo tanto, boca abajo. Sólo tú puedes consultar tus cartas privadas.
- Las cartas de ministerio y de apoyo son siempre públicas.
- Las cartas de recursos pueden ser públicas o privadas. Los recursos iniciales son privados mientras que los comprados en una subasta son públicos pero pasan a privados si son objeto de una extorsión.

FINAL DE LA PARTIDA Y VICTORIA

- La partida acaba inmediatamente en el momento en que se revela el cuarto evento de Guerra. Este evento no se resuelve. El ganador es el jugador con más senadores en ese momento. En caso de empate, el jugador con más dinero es el ganador.
- El ganador debe levantarse y el resto de jugadores deben exclamar "¡Ave, César!"
- No hay segundo puesto.

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

- 1 Nombre de la carta 2 Tipo de Recurso
3 Efecto de la carta 4 Número de ejemplares de la carta 5 Mazo al que pertenece 6 Valor 7 Provincia



RECURSOS



MINISTERIO



EVENTO

Cartas de evento



· MAYORÍA EN EL SENADO (x 6)

Los senadores usan su posición para recompensarse a sí mismos de la tesorería del Estado

Cada jugador gana 2 talentos del banco por cada jugador con menos senadores.

Ejemplo: Hugo tiene 5 senadores, Ricardo y Nerea tienen 4 cada uno y Sara tiene 2. Hugo recibe 6 talentos, Ricardo y Nerea reciben 2 talentos y Sara ninguno.



· GUERRA (x 5)

Roma está en guerra y el Senado pide a sus miembros que hagan una contribución voluntaria. La facción más visiblemente patriótica incrementará su influencia en el Senado.

Cada jugador elige una puja en secreto y la coloca en su puño (puede ser 0). Todas se revelan simultáneamente y el jugador (o jugadores) que haya pujado más talentos recibe 1 senador. Todo el dinero pujado se va al banco.



· NUEVO SENADOR (x 3)

Un nuevo senador ha sido nombrado y está visitando a las distintas facciones para decidir a cuál le dará su apoyo.

Empezando por el jugador activo, cada jugador tiene la opción de comprar el apoyo de un nuevo senador. El precio inicial es de 15 talentos. Si el jugador activo declina comprarlo, el siguiente jugador puede hacerlo por 14 y, si no, el siguiente por 13, etc. El precio sigue bajando en 1 talento hasta que un jugador elige comprarlo.



· DÉFICIT DEL ESTADO (x 3)

Las finanzas del Estado se han gestionado mal y falta dinero para los proyectos públicos. El Senado hace un llamamiento a sus miembros para que cumplan sus promesas.

Cada jugador hace una puja secreta en un puño y la revela simultáneamente. La puja puede ser 0.

Si el total de las pujas iguala o excede el nivel de déficit que marca la carta, el jugador/es que pujó más dinero gana 1 senador.

En caso contrario, el jugador/es que pujó menos cantidad pierde 1 senador. Todo el dinero pujado se pierde independientemente del resultado.



· **CONFLICTO CIVIL** (x 3)

Las ciudades italianas se levantan contra Roma. Los senadores deben ayudar para proteger su poder y sus privilegios. Aquellos que están en provincias no son afectados.

Todos los jugadores deben pagar 5 talentos al banco. Los jugadores que tengan un gobernador están exentos.



· **JUICIO A LOS GOBERNADORES** (x 2)

El olor a corrupción se ha vuelto demasiado rancio para poder ser ignorado por más tiempo, así que el Senado ha decidido hacer limpieza de gobernadores (excepto de los que tienen protección política) para restaurar la confianza en la justicia romana.

Todos los jugadores pierden las cartas de gobernador que tengan. El jugador que posea la carta de Apoyo de los tribunos ignora este evento.

Cartas de ministerio

Todas las cartas de ministerio son públicas, incluso después de una extorsión. No hay límite al número de cartas de ministerio que puedes poseer. Juega y posteriormente descarta esta carta durante la acción de venta.



· **GOBERNADORES** (6 en total, uno por tipo de recurso)

Gobernar una provincia es un cargo codiciado que conlleva implícito el derecho de saquear el territorio para el beneficio personal.

· Cada carta de gobernador tiene un territorio y un recurso vinculado. Puedes jugar esta carta como un recurso del tipo indicado de cualquier valor entre 1 y 9.

· Tener una carta de gobernador te hace inmune al evento Conflicto civil y por tanto no tienes que pagar los 5 talentos.

· Todas las cartas de gobernador se descartan inmediatamente con el evento juicio a los gobernadores.



· **CENSORES** (x5)

Un cargo poderoso pero impopular que supervisa la actividad de los poderosos senadores. Investigaciones bien orientadas pueden hacer que un senador modifique su lealtad para evitar llamar la atención.

· Juega un censor para robar un senador a otro jugador - el jugador objetivo pierde un senador y tú lo ganas. No puedes hacer objetivo a un jugador con igual o menos senadores.

· Puedes jugar esta carta durante una acción de venta, antes de comprar senadores.



· **CÓNSULES** (x2)

El cargo más alto al que un senador puede aspirar, que otorga una significativa cantidad de honor e influencia para atraer a otros a su causa.

· Puedes jugar un cónsul para adquirir cualquier cantidad de senadores por 7 talentos cada uno en vez de los 10 habituales.



· **CUESTORES** (x 2)

Controlan las finanzas del estado y pueden retorcer las reglas para decidir qué es lo que el Estado compra.

· Puedes jugar un cuestor para vender paquetes de tres recursos cualesquiera (No necesariamente del mismo número o tipo).

Cartas de Apoyo (variante)

Representan apoyos desde sectores de Roma de fuera del Senado. Estas cartas son siempre públicas, incluso después de ser objetivo de una extorsión. No hay límite al número de cartas de apoyo que puedes tener. Sus beneficios son continuos y no es necesario descartarlas, al contrario que las cartas de ministerio.



· VOX POPULI

El favorito de la plebe.

- Cuando realices la acción de venta, gana un senador.



· TRIBUNOS

Los tribunos pueden desautorizar a los tribunales en temas legales.

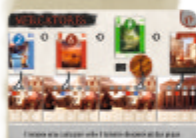
- No pierdes tus cartas de Gobernador con el evento Juicio a los gobernadores.



· LICTORES

Con sus faces y sus maneras de matón, los lictores respaldan la autoridad de los funcionarios públicos

- Recibes 5 talentos extra cuando realizas la acción de extorsión (eso es, recibes 8 en vez de 3).



· MERCATORES

Como principales mercaderes en Roma, su apoyo ayuda durante las transacciones comerciales.

- Si eliges la acción de subasta, una vez colocadas todas las pujas, puedes comprar una carta por 1 talento al mayor pujador.



· EQUITES

La caballería romana se nutre esencialmente de la clase noble.

- Cuando se resuelva una guerra, considera tu puja 3 talentos mayor de lo que hayas pujado.



· PONTIFEX MAXIMUS

El sacerdote de más alto rango en la Roma pagana, otorga el apoyo de los templos.

- Ganas 9 talentos adicionales por cada carta de valor "1" que vendas como parte de un paquete de recursos. Este bono también se aplica a las cartas de gobernador usadas con valor "1".



· PRINCEPS SENATUS

El líder del Senado.

- Ganas 3 talentos en vez de 2 por cada jugador con menos senadores que tú durante un evento de Mayoría en el senado.



· PREFECTOS

Administradores de las provincias fuera de Roma.

- Cuando otro jugador declara una acción de extorsión, pero antes de elegir sus objetivos, puedes colocar los prefectos sobre otra carta para protegerla de la extorsión. La carta misma de prefectos si puede ser extorsionada.



· PRETORES

Jueces sénior que pueden dar validez a acciones ilegales.

- No puedes ser objetivo de la acción de un censor.



SENATORS

• Ein Spiel von Haig Tahta & Rikki Tahta • Illustriert von Pascal Quidault • 3-5 Spieler • 10+ • 40 min

Die Römische Republik liegt so gut wie in Trümmern. Die Spieler verkörpern die Patrone der einflussreichsten Patrizierfamilien Roms und ringen mit anderen Patronen um den Einfluss im Senat. Die Stadt wird von andauernden Konflikten und bevorstehenden Kriegen geschwächt, sodass der Senat nur noch eine letzte Chance sieht, die öffentliche Ordnung aufrecht zu erhalten: Einer der Patrone muss zum Caesar ernannt werden. Dies ist dein Ziel!

INHALT

- 4 Senats- und Markttableaus • 54 Ressourcenkarten in 3 Farben • 15 Ämterkarten • 22 Ereigniskarten
- 9 Unterstützungskarten • 48 Münzen: Römische Talente in den Werten von 1, 5 und 10
- 5 Spielsteine mit 4 Gebotsmarkern und 1 Senatoremarker in jeder Farbe
- 5 Übersichtskarten (nur als Referenz) • 5 Spieler-Sichtschirme (vor dem ersten Gebrauch falten)



1 SENATS- UND MARKTTABLEAU

Legt die Tableaus auf den Tisch, sodass sie eine aufsteigende Senatsleiste von I bis XX bilden.

2 SENATS- UND GEBOTSMARKER

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte und die Spielsteine in der von ihm zuvor gewählten Farbe. Setzt eure Senatsmarker auf Feld 5 des Senatstableaus. Die Reihenfolge eures Markers im Stapel spielt dabei keine Rolle. Bestimmt einen zufälligen Startspieler.

3 RESSOURCENKARTEN ● / ● ● ● / ● ● ● ●

Mischt jeden der 3 Ressourcenstapel einzeln den Punkten auf der Rückseite zugeordnet und teilt jedem Spieler je 1 Karte verdeckt aus. Dies sind eure Startressourcen. Die Startressourcen werden vor den anderen Spielern geheim gehalten. Platziert die Stapel nun oberhalb der jeweiligen Senats- und Markttableaus entsprechend der Anzahl der Punkte auf der Rückseite der Karten.

4 ÄMTERKARTEN ● ● ● ● ●

Mischt die Ämterkarten und platziert sie oberhalb des letzten Senats- und Markttableaus entsprechend der Anzahl der Punkte auf der Rückseite der Karten.



5 EREIGNISKARTEN

Mischt die Ereigniskarten zu einem Stapel und legt ihn verdeckt in Reichweite aller Spieler auf den Tisch.

· Variante „Vom Pech verfolgt“

Legt die 5 Kriegskarten zunächst zur Seite. Teilt nun die Ereigniskarten in 2 gleichgroße Stapel. In den ersten Stapel mischt ihr 2, in den zweiten Stapel 3 der Kriegskarten hinein. Jetzt legt ihr den ersten Stapel auf den zweiten. Nun habt ihr einen Ereigniskartenstapel gebildet, den ihr verdeckt in Reichweite aller Spieler auf den Tisch legt.



6 MÜNZEN (Talente)

Der Startspieler erhält 10 Talente und jeder nachfolgende Spieler im Uhrzeigersinn erhält 3 Talente mehr als der vorherige Spieler. (Der zweite Spieler bekommt 13, der dritte Spieler 16 usw.) Die übrigen Münzen bilden die Bank.



7 UNTERSTÜTZUNGSKARTEN (für Fortgeschrittene)

Mischt die Unterstützungskarten und deckt eine Karte mehr auf, als es Spieler in der Partie gibt. Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn sucht sich jeder Spieler eine Karte aus und legt sie offen vor sich ab. Die übriggebliebene Karte wird zur Seite gelegt. Diese Karte spielt nicht mit. Wir empfehlen, die Unterstützungskarten in eurer ersten Partie nicht zu verwenden.



SPIELABLAUF

Ziel des Spiels ist, am Ende die Unterstützung der meisten Senatoren zu haben. Wenn ein Spieler einen Senator gewinnt oder verliert, bewegt er seinen Marker entsprechend nach rechts oder links auf dem Senatstableau. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn handelt ein Spieler immer 2 Phasen ab:

PHASE I

eine Ereigniskarte ziehen

PHASE II

eine Aktion ausführen :

1. Versteigern
2. Erpressen
3. Einlösen

PHASE I. Eine Ereigniskarte ziehen

Der aktive Spieler dreht die oberste Karte des Ereigniskartenstapels um, handelt das Ereignis ab und legt die Karte auf den Ablagestapel. Wird die Ereigniskarte „Krieg“ gezogen, wird sie abgehandelt und auf einen separaten Ablagestapel gelegt, damit man sie leichter zählen kann. Sobald die vierte Ereigniskarte „Krieg“ gezogen wird, ist das Spiel sofort beendet.



PHASE II. Eine Aktion ausführen

In dieser Phase führt der aktive Spieler genau eine der folgenden Aktionen aus:

- Versteigern • Erpressen • Einlösen

AKTION I : VERSTEIGERN

Der Spieler deckt jeweils die oberste Karte aller Ressourcenstapel und des Ämterkartenstapels auf. Diese Karten werden nun zur Versteigerung angeboten.

Der Spieler links vom aktiven Spieler darf als Erster sein Gebot abgeben. Dazu legt er einen seiner Gebotssteine auf ein beliebiges Preisfeld des Markttableaus unterhalb der Karte, die er gerne kaufen möchte. Im Uhrzeigersinn dürfen die anderen Spieler nun höhere Gebote abgeben. Die Spieler dürfen für alle, beliebige oder auch für keine Karten bieten.

Es gibt nur eine Gebotsrunde, die mit dem Spieler rechts vom aktiven Spieler endet.



Der aktive Spieler wählt nun für jede Karte eine der folgenden beiden Optionen:

- ENTWEDER er verkauft die Karte an den Spieler mit dem höchsten Gebot zu dem von diesem gebotenen Preis,
- ODER er kauft die Karte selbst, indem er den gebotenen Betrag an den höchstbietenden Spieler zahlt.

Der aktive Spieler wählt die Reihenfolge selbst, in der er Karten kauft oder verkauft. Alle Karten ohne Gebote bekommt der aktive Spieler kostenlos. Alle erworbenen Karten sind "offene Informationen" und werden aufgedeckt vor den jeweiligen Spieler gelegt.



AKTION II : ERPRESSEN

Der aktive Spieler nimmt sich zunächst 3 Talente aus der Bank. Dann darf er jedem anderen Spieler ein Angebot für EINE offene Karte des jeweiligen Spielers machen. Geheime Karten sind von der Erpressung ausgeschlossen. Das Angebot muss ein Festpreis für eine Karte sein und um den Betrag darf nicht gefeilscht werden. Der Spieler, der das Angebot erhalten hat, muss sich nun entscheiden, ob er die betreffende Karte zu dem angebotenen Preis an den aktiven Spieler verkauft oder ob er dem aktiven Spieler lieber den angebotenen Preis bezahlt und dafür seine Karte behalten darf.

Handelt es sich bei der betreffenden Karte um eine Ämter- oder Unterstützungskarte, bleibt die Karte offen liegen. War es aber eine Ressourcenkarte, wird sie nun zu einer geheimen Karte. Der Spieler, der sie gekauft oder behalten hat, dreht sie nun auf die verdeckte Seite um. Der aktive Spieler beginnt mit seinen Angeboten beim Spieler zu seiner Linken und geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Jedes Angebot muss vollständig abgehandelt sein, bevor das nächste Angebot gemacht werden darf.



AKTION III : EINLÖSEN

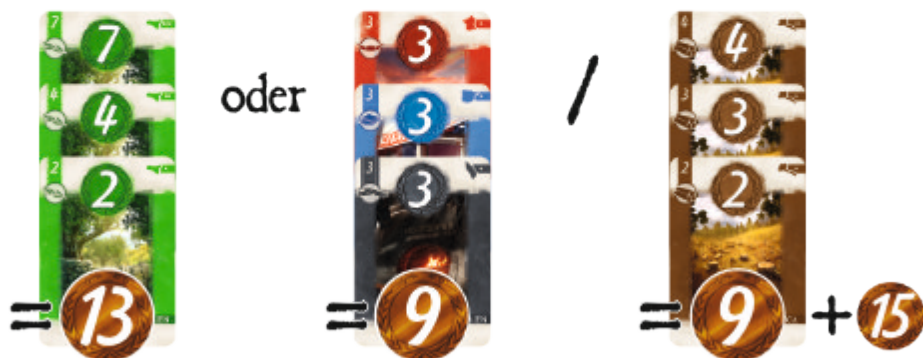
Bevor der aktive Spieler seine eigene Einlösen-Aktion ausführt, hat jeder andere Spieler im Uhrzeigersinn die Möglichkeit, an den aktiven Spieler 5 Talente zu zahlen, um selbst eine Einlösen-Aktion ausführen zu können. Erst wenn alle anderen Spieler an der Reihe waren (*oder darauf verzichtet haben*) ist der aktive Spieler mit seiner eigenen Einlösen-Aktion an der Reihe.

Einlöseaktionen

Ist ein Spieler mit einer Einlösen-Aktion an der Reihe, darf er einen oder beide der folgenden Schritte ausführen und zusätzlich beliebige Ämterkarten in der Reihenfolge seiner Wahl spielen.

1. Ressourcen für Geld an den Staat verkaufen

Der Spieler hat die Möglichkeit, ein oder mehrere Ressourcensets an die Bank zu verkaufen. Ein Set besteht immer aus drei Karten. Dies sind entweder 3 Karten des gleichen Ressourcentyps oder 3 Karten mit dem gleichen Wert. Der Spieler erhält dann Talente in Höhe der Summe der Werte der verkauften Karten. Besteht ein Set aus dem gleichen Ressourcentyp und drei aufeinander folgenden Zahlen, erhält der Spieler zusätzlich 15 Talente.



2. Die Unterstützung neuer Senatoren kaufen

Der Spieler hat die Möglichkeit, sich die Unterstützung so vieler Senatoren zu kaufen, wie er möchte. Jeder Senator kostet 10 Talente.

Für jeden gekauften Senator rückt der Spieler seinen Senatormarker um ein Feld auf der Senatsleiste vor.





Kein Geld mehr

Während des Spiels darf ein Spieler jederzeit Geld vom Staat unterschlagen. Möglicherweise möchte er dies aus taktischen Gründen tun oder er wird dazu gezwungen. Immer wenn ein Spieler Geld vom Staat unterschlägt, nimmt er sich 5 Talente aus der Bank und verliert die Unterstützung eines Senators. Sobald ein Spieler die Unterstützung seines letzten Senators verliert, scheidet er aus dem Senat und somit aus dem Spiel aus.

Geheime und offene Informationen

Das Geld, das ein Spieler besitzt, ist immer eine geheime Information, weshalb das Geld eines Spielers auch stets hinter seinem Sichtschirm verborgen wird. Karten sind entweder offene Informationen und für alle Spieler zu sehen oder sie sind geheime Informationen und werden von den Spielern deshalb verdeckt gehalten.

- Ämter- und Unterstützungskarten sind immer offene Informationen.
- Ressourcenkarten können sowohl offene als auch geheime Informationen sein. Startressourcenkarten sind geheim. Neue Ressourcenkarten, die bei Auktionen gekauft werden, sind offen, werden aber nach einer Erpressung geheim.

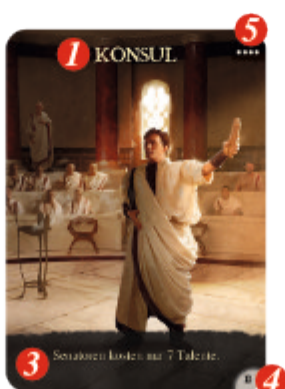
SPIELLENDE UND SIEG

Das Spiel endet sofort, sobald die vierte Kriegskarte aufgedeckt wird. Der Krieg wird nicht abgehandelt. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die Unterstützung der meisten Senatoren hat, hat gewonnen. Bei Gleichstand hat der am Gleichstand beteiligte Spieler gewonnen, der die meisten Talente besitzt. Der Gewinner steht auf und alle anderen Spieler müssen „Ave Caesar!“ ausrufen. Es gibt keinen zweiten Platz!

- ## AUFBAU DER SPIELKARTEN
- 1 Name der Karte
 - 2 Ressourcentyp
 - 3 Fähigkeit der Karte
 - 4 Anzahl dieser Karte im Spiel
 - 5 Punktecode für die Zuordnung
 - 6 Wert der Ressource
 - 7 Die Provinz aus der die Ressource stammt



Ressourcenkarten



Ämterkarten



Ereigniskarten

Ereigniskarten



· SENATSMehrheit (x 6)

Senatoren nutzen ihre Position, um sich aus der Staatskasse zu bedienen.

Jeder Spieler erhält für jeden Spieler mit weniger Senatoren als er selbst 2 Talente aus der Bank.
Beispiel: Spieler 1 hat 6 Senatoren, Spieler 2 und Spieler 3 haben jeweils 4 und Spieler 4 hat 2 Senatoren. Spieler 1 erhält 6 Talente (3 Spieler haben weniger Senatoren als er; 3×2), Spieler 2 und Spieler 3 erhalten jeweils 2 Talente (nur 1 Spieler hat weniger Senatoren als sie; 1×2) und Spieler 4 erhält keine Talente.



· KRIEG (x 5)

Rom befindet sich wieder im Krieg und der Senat fordert seine Mitglieder auf, sich freiwillig an den Kosten zu beteiligen. Die patriotischste Patrizierfamilie wird ihren Einfluss im Senat mehren.

Jeder Spieler nimmt verdeckt ein Gebot in seine Hand. Es gibt kein Mindestgebot, d. h. die Spieler dürfen auch „nichts“ bieten. Alle Gebote werden gleichzeitig offenbart und wer auch immer die meisten Talente beigesteuert hat, gewinnt 1 Senator. Alles Geld, das die Spieler geboten haben, wird unabhängig vom Erfolg des Gebotes der Bank übergeben. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt jeder am Gleichstand beteiligte Spieler 1 Senator.



· NEUER SENATOR (x 3)

Ein neuer Senator wird in den Senat berufen und besucht die verschiedenen Patrizierfamilien. Das ist die Gelegenheit seine Gunst zu sichern.

Beginnend mit dem aktiven Spieler haben Spieler die Möglichkeit, sich die Unterstützung des neuen Senators zu erkaufen. Der aktive Spieler muss 15 Talente bezahlen, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn nur noch 14 Talente, der darauffolgende Spieler 13 Talente usw. Das Angebot wird so lange im Uhrzeigersinn fortgesetzt und jedes Mal um 1 Talent gesenkt, bis ein Spieler den Senator kauft.



· STAATSDefizIT (x 3)

Die Staatsfinanzen wurden schlecht verwaltet und das Geld für dringende Projekte fehlt. Der Senat fordert seine Mitglieder auf, ihre Versprechen einzulösen.

Jeder Spieler nimmt verdeckt ein Gebot in seine Hand. Es gibt kein Mindestgebot, d. h. die Spieler dürfen auch „nichts“ bieten. Alle Gebote werden gleichzeitig offenbart und wenn die Gesamtzahl der von allen Spielern gebotenen Talente das Defizit erreicht oder übersteigt, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gebot 1 Senator. Wenn die Summe das Defizit nicht erreicht, verliert der Spieler mit dem niedrigsten Gebot 1 Senator. Alles Geld, das die Spieler geboten haben, wird unabhängig vom Erfolg des Gebotes, der Bank übergeben. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt bzw. verliert jeder am Gleichstand beteiligte Spieler 1 Senator.



· BÜRGERKRIEG (x 3)

Die Städte Italiens erheben sich gegen Rom. Alle Senatoren sind zur Hilfe aufgerufen, um ihre Privilegien und ihre Macht zu schützen. Diejenigen, die sich in Übersee befinden, sind nicht betroffen.

Alle Spieler müssen 5 Talente an die Bank zahlen. Jeder Spieler mit einer Statthalterkarte zahlt nichts.



· PROZESS DER STATTHALTER (x 2)

Der Geruch von Korruption ist so ranzig geworden, dass selbst der Senat ihn nicht mehr ignorieren kann. Um das Vertrauen in die Gerechtigkeit Roms wiederherzustellen, wird ein säubernder Schnitt durch die Reihen der Statthalter gemacht (mit Ausnahme derer, die politischen Schutz genießen).

Alle Spieler verlieren ihre Statthalterkarten. Ein Spieler, der die Karte „Unterstützung der Tribune“ besitzt, ist immun gegen dieses Ereignis und ignoriert es.

Ämterkarten

Ämterkarten sind immer offene Informationen, auch nach einer Erpressung. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Ämterkarten, die ein Spieler besitzen darf. Ämterkarten werden immer während Einlösen-Aktionen gespielt und dann abgelegt.



· **STATTHALTER** (6 Karten, eine für jeden Ressourcentyp)

Eine begehrte Ernennung, um eine ausländische Provinz Roms zu verwalten. Beinhaltet das unausgesprochene Recht, diese Position auszunutzen, um das Gebiet zu seinem persönlichen Vorteil auszubeuten.

Jede Statthalterkarte bezieht sich auf eine Provinz und ihre Ressource. Diese Karte kann so gespielt werden, als wäre sie eine „Joker“-Ressource dieser Provinz mit einem beliebigen Wert (1–9).

Spieler, die während eines Bürgerkrieges Statthalter sind, sind gegen diesen immun und müssen keine 5 Talente an die Bank zahlen.

Alle Statthalter werden sofort entlassen, wenn der Prozess der Statthalter gezogen wird.



· **ZENSOR** (x5)

Ein mächtiges, aber unbeliebtes Amt, das die Aktivitäten mächtiger Senatoren überprüft. Gezielte Ermittlungen können dazu führen, dass ein Senator die Treue wechselt, um so einer genauen Untersuchung zu entgehen.

Ein Spieler, der einen Zensor spielt, stiehlt einen Senator von einem anderen Spieler mit mehr Senatoren – der Zielspieler verliert einen Senator und der aktive Spieler erhält einen Senator. Ein Spieler mit gleichvielen oder weniger Senatoren darf nicht gewählt werden.

Diese Karte kann während des Einlösen gespielt werden, bevor neue Senatoren gekauft werden.



· **KONSUL** (x2)

Die einflussreichste Position, die ein Senator erreichen kann. Ihm kommt ein bedeutendes Maß an Ehre zu und er verfügt über eine große Gönnerschaft, die ihm hilft, andere für seine Sache zu gewinnen.

Ein Spieler, der einen Konsul spielt, kann eine beliebige Anzahl Senatoren für 7 Talente anstelle der üblichen 10 Talenten kaufen.



· **QUÄSTOR** (x 2)

Da sie die öffentlichen Finanzen kontrollieren, sind sie in der Lage, die Regeln zu beugen, wenn der Staat entscheidet, was er kaufen möchte.

Ein Spieler, der einen Quästor spielt, kann in diesem Zug Sätze aus drei beliebigen Karten verkaufen (d. h. sie müssen weder den gleichen Ressourcentyp noch den gleichen Wert haben).

Unterstützungskarten

Unterstützungskarten stellen verschiedene Dinge in Rom außerhalb des Senats dar. Sie sind immer offene Informationen, auch nach einer Erpressung. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Unterstützungskarten, die ein Spieler besitzen darf. Die Vorteile der Unterstützungskarten wirken dauerhaft und sie werden nicht wie Ämterkarten gespielt und abgelegt.



· VOX POPULI

Der Favorit des Römischen Mobs.

Sobald der Spieler, der diese Karte besitzt, eine Einlösen-Aktion ausführt, erhält er 1 kostenlosen Senator.



· UNTERSTÜTZUNG DER TRIBUNE

Die Tribune könnten die Entscheidungen der Gerichte übergehen.

Ein Spieler, der diese Karte besitzt, verliert bei der Ereigniskarte „Prozess der Statthalter“ seine Statthalter-Ämterkarte nicht.



· LIKTOREN

Die gewaltbereiten Liktores sind mit ihren als Fasces bekannten Rutenbündeln durchaus in der Lage, die Anordnungen der Beamten durchzusetzen.

Ein Spieler mit dieser Karte, der die Aktion Erpressung wählt, erhält zusätzliche 5 Talente von der Bank (d. h. er nimmt am Anfang 8 Talente anstelle von 3 Talenten).



· MERCATORES

Als bedeutendste Kaufleute Roms hilft ihre Unterstützung bei Handelsgeschäften.

Sobald sich der Karteninhaber für die Versteigerung entscheidet, darf er eine beliebige Karte für nur 1 Talent vom höchstbietenden Spieler kaufen, nachdem alle Gebote abgegeben worden sind.



· EQUITES

Diese Ritterklasse bildete das Rückgrat der römischen Kavallerie.

Sobald ein Krieg ausgelöst wird und alle Spieler ihre Gebote offenbart haben, fügt der Spieler mit dieser Karte 3 Talente von der Bank zu seinem eigentlichen Gebot hinzu.



· PONTIFEX MAXIMUS

Der wichtigste Priester im heidnischen Rom. Er besitzt die Unterstützung der Tempel.

Wenn der Besitzer dieser Karte ein Ressourcenset an den Staat verkauft, erhält einen Bonus von 9 Talenten für jede Ressourcenkarte in dem Set, die einen Wert von 1 zeigt. Er erhält diesen Bonus auch, wenn er eine Statthalterkarte als Wertigkeit von 1 spielt.



· PRINCEPS SENATUS

Der erste Senator ist der Meinungsführer des Senats.

Ein Spieler mit dieser Karte erhält für jeden Spieler, der weniger Senatoren als er selbst hat, beim Abhandeln der Ereigniskarte „Senatsmehrheit“ 3 Talente (statt 2 Talenten).



· PRÄFEKTEN

Verwalter von Provinzen außerhalb Roms.

Sobald ein anderer Spieler die Aktion Erpressung wählt, aber sein erstes Ziel noch nicht gewählt hat, kann der Besitzer dieser Karte eine seiner Karten vor der Erpressung schützen, indem er die Präfekten auf die zu schützende Karte legt. Die Präfekten selbst können jedoch als Ziel für die Erpressung bestimmt werden.



· PRÄTOREN

Oberste Richter, die illegale Aktionen für rechtmäßig erklären können.

Solange ein Spieler diese Karte besitzt kann er nicht das Ziel von Zensoren werden.