

SYLLA

Ein Spiel von Dominique Ehrhard – Illustrationen von Arnaud Demaegd – Gesamtgestaltung von Cyril Demaegd
Übersetzung von Ferdinand Köther, Redaktionelle Bearbeitung Guido Heinecke, Angela Jahn
Regelfragen, Forum und 2-Spieler-Variante: <http://www.ystari.com>

Anmerkungen des Autors

Die Entwicklung von Sylla war ausgesprochen lange und schwierig. Viele Themen wurden in Betracht gezogen, mehr oder weniger komplizierte Mechanismen und schier endlose Feinabstimmungen wurden durchlaufen, um die Spielbalance perfekt abzustimmen. Ich möchte folgenden Personen meinen ganz besonderen Dank für ihre Geduld und ihre Ratschläge aussprechen: Pascale, Thomas, Guillaume, Michel, Monsieur Phal, Docteur Mops, Eric, Gérard, Josianne, Jean, Violaine und natürlich nicht zu vergessen Cyril sowie das gesamte Ystari Team (Thomas, Nath, Renaud, Dom, Thomas und William), das zahlreiche schlaflose Nächte geopfert hat, um ein noch besseres Spiel zu machen.

Spielmaterial

- 1 Rom-Spielplan
- 40 Plättchen (32 x Bauwerk, 4 x Einkommen, 4 x 50 Punkte)
- 40 Quader und 4 Marker in vier Farben: blau, rot, schwarz, weiß
- 120 Spielsteine Res Publica: Bürgersinn (violett), Muße (grün), Gesundheit (blau)
- Spielstein Hungersnot (gelb)
- 40 Denar-Münzen (35 x 1 Denar, 5 x 5 Denar)
- 60 Karten (40 Charaktere, 7 Bauvorhaben, 10 Ereignisse, 3 Kräne)
- 4 Sichtschirme (1 pro Spieler)
- 1 Phasenmarker (gelb)
- Die vorliegende Regel mit Anhang

Es war einmal ...

Wir schreiben das Jahr 79 v. Chr. und Sylla (Lucius Cornelius Sulla Felix, auch Silla oder Sylla genannt), der unbestrittene Herrscher Roms, bereitet sich darauf vor, abzudanken. Unter seiner Herrschaft fand der römische Senat zu altem Glanz zurück und es gibt viele Bewerber, die in seine Fußstapfen treten möchten. Aber Rom ist eine launige Herrin, deren Bewohner hungrig sind und nach Brot und Spielen lechzen. Nur die gerissensten Politiker werden es schaffen, die Situation zu ihren Gunsten auszunutzen.

Ziel des Spiels

Die Spieler übernehmen die Rolle römischer Senatoren auf der Suche nach Ruhm und Macht. Mit Hilfe ihres Vermögens und ihrer Beziehungen verwirklichen sie Bauvorhaben und lösen die politischen Probleme der Römischen Republik. Der Spieler mit dem größten Prestige am Ende des Spieles ist Spielsieger und übernimmt die Macht in Rom.

Vorbereitung

Empfehlung: Vor dem ersten Spiel sollte zumindest das Spielprinzip auf der nächsten Seite gelesen werden.

Anmerkung: Diese Regel bezieht sich auf das Spiel mit 4 Personen. Abweichungen für 3 Spieler sind am Ende der Regel zu finden.

- Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet. Die Karte *Ecclesia* (Kirche, Bauvorhaben) wird aussortiert und rechts oben neben den Plan gelegt, sie ist erst für das Spielende wichtig. Die 3 Kran-Karten werden aussortiert und neben dem Spielplan bereit gelegt.
- Die Bauwerke werden nach Buchstaben sortiert (A, B und C) und verdeckt auf dem Plan gestapelt. Die mit C gekennzeichneten Plättchen zu unterst, darauf die mit B und schließlich die mit A gekennzeichneten Plättchen. Die obersten 6 A-Plättchen werden offen an die farbigen Plätze am unteren Spielplanrand gelegt.
- Die Ereigniskarte Dekadenz wird an dem dafür vorgesehenen Platz rechts unten neben den Spielplan gelegt, alle anderen Ereigniskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Plan gelegt. Davon werden die 3 obersten Karten gezogen und rechts oberhalb der Dekadenz Karte offen neben den Plan gelegt.
- Die Bauvorhaben-Karten werden gemischt und als offener Stapel auf den Spielplan gelegt. Die oberste Karte wird aus dem Spiel genommen (so dass alle Spieler wissen, welches Bauvorhaben nicht angestrebt wird). Die nun sichtbare Karte zeigt das Bauvorhaben, das in der ersten Spielrunde fertig gestellt wird.
- Drei *Res Publica*-Spielsteine (1 jeden Typs) werden als Marker auf das zentrale Feld der *Res Publica*-Leiter des Spielplans gelegt. Die übrigen *Res Publica*-Spielsteine werden neben dem Plan bereit gehalten. Der Hungersnot-Marker kommt auf den ersten Platz ganz links am unteren Rand der Leiter.
- Jedem Spieler wird auf zufällige Weise eines der 4 Einkommensplättchen (von I bis IV nummeriert) zugeteilt, dann nimmt jeder Spieler den Satz Charakter-Karten mit seiner entsprechenden Nummer. Alle Spieler wählen jeweils 4 Charaktere aus und legen sie verdeckt und einzeln nebeneinander vor sich ab. Nachdem alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, decken alle Spieler ihre 4 Charaktere auf, das ist ihre anfängliche Auslage. Alle übrigen Charakter-Karten werden zusammengemischt und als verdeckter Stapel auf dem Spielplan abgelegt. Davon werden nun die 6 obersten Karten gezogen und offen an die linke Seite des Plans gelegt.
- Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm, alle Quader einer Farbe, 3 Denar **plus 1 Denar pro Händler** und setzt seinen Spielermarker auf Feld „10“ der Ruhmesstraße. Das restliche Geld wird als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt.
Hinweis: Mit den Sichtschirmen halten die Spieler ihr Geld und ihre *Res Publica*-Spielsteine geheim. Alles andere Spielmaterial ist jederzeit für alle sichtbar.
- Der Phasenmarker wird auf die runde „I“ gelegt. Der Spieler mit dem Einkommensplättchen „I“ ist der Erste Konsul.

ECCLESIA

2 / 1 / 2

3 / 1 / 2

VII
VI
V
IV
III
II
I

1 1 2 2 3 3 4 4
 1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6

R B A P

VII
VI
V
IV
III
II
I

0 5 10 15 20 25
 30 35 40 45 50

+
 1 2 3 4 5 6 7

D

IV

F

V

G

IV

H **C**

VI

E

V

K **J**

V

L

VI

M **O**

VI

N

VI

+

VI

P

5 3

1 / 5

1 / 2

A

Q

VII

IV

IV

III

III

VII

VII

IV

IV

I

I

Spielprinzip

Die Spieler übernehmen die Rolle von Senatoren und schreiten im Verlauf des Spiels mit zunehmendem Prestige auf der Ruhmesstraße (**A**) voran.

Dabei müssen sie ständig auf die allgemeine Lage in Rom achten: Die *Res Publica*-Leiter (**B**) zeigt den aktuellen Stand der Volkszufriedenheit in den Kategorien Bürgersinn (violetter Marker), Gesundheit (blauer Marker), Muße (grüner Marker) und Hungersnot (gelber Marker). Die *Res Publica*-Marker pendeln ständig zwischen Krise (links) und Idealzustand (rechts), während der Hungersnot-Marker bei „0“ beginnt (links) und mit zunehmender Hungersnot nach rechts wandert. Zum Spielende erhalten die Spieler je nach Position dieser Marker mehr oder weniger Punkte für die *Res Publica*-Spielsteine, die sie während des Spiels gesammelt haben. Im Laufe des Spiels verlieren diejenigen Spieler Punkte, die bei einer Hungersnot nicht in der Lage sind, für die Ernährung der Plebejer (der Großteil der römischen Bevölkerung) zu sorgen.

Folgende Charaktere helfen den Spielern bei ihren Unternehmungen: Senatoren (**C**), Händler (**D**), Legionäre (**E**), Vestalinnen (**F**) und Sklaven (**G**), von denen einige sich zu einer eigenartigen Religion aus dem Osten namens Christentum bekennen, dessen Symbol ein Fisch (**H**) ist. In jeder Runde ermöglichen die Charaktere den Spielern, Bauwerke zu kaufen (**I**). Außerdem verfügt jeder Charakter (außer Sklaven) über eine bestimmte Fähigkeit (**J**), die er im Laufe einer Spielrunde nutzen kann, falls mit seiner Hilfe in dieser Spielrunde noch kein Bauwerk gekauft wurde.

Jede Spielrunde steht für einen bestimmten Zeitabschnitt, dessen Höhepunkt ein Bauvorhaben ist, und verläuft in 7 Phasen:

I) Erster Konsul: Der Erste Konsul der aktuellen Runde unter den Spielern wird gewählt. Dazu kann jeder Spieler auf seine Senatoren zählen und zusätzlich Geld ausgeben. Der Erste Konsul verfügt während der Spielrunde über diverse Privilegien.

II) Rekrutierung: Jeder Spieler rekrutiert aus den am linken Spielplanrand ausliegenden Charakteren 1 neuen.

III) Bauwerke: Die Spieler können Bauwerke kaufen, die zum Verkauf stehen. Dafür benutzen sie die farbigen Sechsecke (**K**) ihrer Charakterkarten. Jede Charakterkarte, mit deren Hilfe ein Bauwerk gekauft wurde, wird um 90° auf die Seite gedreht um anzuzeigen, dass die bestimmte Fähigkeit dieses Charakters in der laufenden Spielrunde nicht mehr benutzt werden kann. Der Kauf von Bauwerken verschafft den Spielern bestimmte Vorteile (Prestige, Geld, Spielsteine usw.), die sie entweder einmalig sofort oder in jeder Runde nutzen können.

IV) Einkommen: Die Spieler erhalten ihr Einkommen. Wer noch nicht auf die Seite gedrehte Händler hat, erzielt dadurch ein höheres Einkommen.

V) Ereignisse: Mit ihren noch zur Verfügung stehenden (nicht auf der Seite liegenden) Vestalinnen und Legionären kämpfen die Spieler gemeinsam gegen Gefahren, die die Sicherheit Roms bedrohen. In jeder Runde finden 2 der 4 im Spiel befindlichen Ereignisse statt und 2 werden abgewendet. 1 dieser Ereignisse wird endgültig aus dem Spiel genommen.

Jede Ereigniskarte zeigt mehrere Elemente:

- Politische Bedeutung (**L**): Zeigt den Typ der *Res Publica*-Spielsteine an, die sich die Spieler verdienen, die gegen dieses Ereignis ankämpfen.
- Legionär/Vestalin (**M**): Zeigt den Charaktertyp an (manchmal beide), mit dem dieses Ereignis verhindert werden kann.
- Negative Auswirkung (**N**): Zeigt die Folgen des Ereignisses, falls es nicht abgewendet wird. Ereignisse haben normalerweise negative Auswirkungen auf die *Res Publica*-Leiter oder auf die Auslagen der Spieler.
- Hungersnot (**O**): Bestimmte Ereignisse tragen ein Hungersnot-Symbol. Dadurch wird der Grad der Hungersnot während des Spiels beeinflusst.

VI) Bauvorhaben: In jeder Runde wird ein Bauvorhaben (**P**) gemeinsam von den Spielern verwirklicht, die dies möchten. Darüber stimmen die Spieler mit ihren noch nicht benutzten (nicht auf der Seite liegenden) Senatoren ab und können auch Geld einsetzen. Wer sich nicht an dem Bauvorhaben beteiligen möchte, kann sein Prestige durch Wohltaten für die Plebejer steigern. Bauvorhaben mehren das Prestige der Beteiligten und können sich positiv auf die Position der Marker der *Res Publica*-Leiter auswirken.

VII) Hungersnot und Krise: In dieser Phase müssen die Spieler die Bevölkerung Roms mittels ihrer Äcker (**Q**) mit Nahrung versorgen. Wer dazu nicht in der Lage ist, verliert an Prestige. Falls *Res Publica*-Marker in der Krisenzone (**R**) sind, können Krisen eintreten, für deren Bewältigung die Spieler dem Volk beweisen müssen, dass sie wirklich für dessen Wohl eintreten, ansonsten schwindet ihr Prestige noch weiter.

Nach 5 Runden ist das Spiel beendet und die Spieler erhalten Gelegenheit, ihre christlichen Charaktere zu werten und ihre Sklaven zu befreien. Dann zeigen alle Spieler ihre gesammelten *Res Publica*-Spielsteine, die ihnen jeweils so viele Prestigepunkte bringen, wie der entsprechende Marker auf der *Res Publica*-Leiter anzeigt. Der Spieler mit dem größten Prestige ist Spielsieger und neuer Herrscher der Römischen Republik!

Symbole



Bürgersinn



Gesundheit



Muße



Res Publica



Hungersnot



Christentum

Spielablauf

Spielrunden

Eine Partie Sylla besteht aus **5 Spielrunden**. Jede Spielrunde ist in 7 Phasen unterteilt. Nach dem Ende jeder Phase schiebt der Erste Konsul den Phasenmarker auf die nächste Phase.

I – Erster Konsul

1) Wahl

Der Erste Konsul der vorhergehenden Runde bietet eine Anzahl Stimmen, um auch in der neuen Runde Erster Konsul zu bleiben. **Jeder sichtbare Senator in seiner Auslage zählt eine Stimme**. Zusätzlich zu seinen Senatoren kann der Spieler so viele Denar bieten, wie er möchte bzw. hat. **Jeder Denar zählt ebenfalls eine Stimme**.

Im Uhrzeigersinn folgen nun nacheinander die anderen Spieler und können entweder passen, wenn sie an der Reihe sind, oder **mehr Stimmen bieten (eigene Senatoren + Denare) als die höchste bisher genannte Stimmenzahl**. Nachdem alle Spieler einmal an der Reihe waren, wird der Spieler mit der höchsten Stimmenzahl Erster Konsul. Er zahlt seine gebotenen Denare in den allgemeinen Vorrat und kann nun von den Privilegien des Ersten Konsuls profitieren, die anderen Spieler behalten ihr gebotenes Geld.

2) Res Publica

Der Erste Konsul nimmt einen **Res Publica-Spielstein seiner Wahl** und legt ihn hinter seinen Sichtschirm.

Hinweis: Alle Spieler müssen erst die Farbe des genommenen Spielsteins sehen.

3) Hungersnot

Der Erste Konsul zieht den Hungersnot-Marker so viele Felder nach rechts, wie insgesamt Hungersnot-Symbole auf den vier ausliegenden Ereigniskarten zu sehen sind.

Hinweis: Der Marker kann nicht über das letzte Feld rechts (6) hinaus gehen.

II – Rekrutierung

Beginnend mit dem Ersten Konsul und dann weiter reihum im Uhrzeigersinn **wählt jeder Spieler einen Charakter** aus den sechs links neben dem Spielplan offen liegenden aus und legt ihn in seine Auslage. Nachdem alle Spieler einen Charakter genommen haben, werden die übrigen unter den Charakterkartenstapel gelegt.

III - Bauwerke

Hinweis: Die Bedeutung der verschiedenen Bauwerke wird am Schluss der Regel erklärt.

Erstes Bauwerk:

Der Erste Konsul wählt eines der sechs offen liegenden Bauwerke und bietet es zum Verkauf an. Für den Kauf ist die **Farbe** (rot, gelb oder grau) des Platzes maßgeblich, an dem das Bauwerk am unteren Rand des Spielplans liegt. Diese **Farbe** gibt vor, welche Charaktere benutzt werden können, um das Bauwerk zu kaufen.

Der Spieler **links vom Ersten Konsul beginnt** und bietet einen „Betrag“ oder passt.

Der gebotene Betrag entspricht der Anzahl Charaktere des Spielers mit einem Sechseck in der geforderten Farbe oben auf der Karte und wie viel davon er bereit ist „auszugeben“ (s. u.).

Im Uhrzeigersinn passen oder überbieten der Reihe nach die anderen Spieler **einmal**. **Der Erste Konsul darf zuletzt entscheiden, ob er bietet oder passt**.

Hinweis: Falls niemand das angebotene Bauwerk kauft, wird es aus dem Spiel genommen.

Erster Konsul: Blau hat das Einkommensplättchen „I“ erhalten und beginnt das Spiel als Erster Konsul. Er hat 2 Senatoren und bietet 4 Stimmen. Rot passt, Weiß ebenso. Schwarz hat einen Senator und bietet 5 Stimmen, er wird also Erster Konsul dieser Spielrunde. Er zahlt 4 Denar in den allgemeinen Vorrat (4 Denar + 1 Senator = 5 Stimmen) und nimmt 1 Res Publica-Spielstein seiner Wahl.



Hungersnot: Als Erster Konsul zieht Schwarz den Hungersnot-Marker. 2 der 4 ausliegenden Ereigniskarten zeigen das Hungersnot-Symbol (rechts oben), der Hungersnot-Marker wird 2 Felder nach rechts geschoben.



Rekrutierung: Schwarz ist Erster Konsul und beginnt. Er nimmt einen Sklaven. Blau nimmt einen Legionär, Rot einen Senator und Weiß eine Vestalin. Die beiden übrigen Karten werden unter den Charakterkartenstapel gelegt.



Bauwerke: Schwarz ist Erster Konsul und bietet einen Acker zum Verkauf an. Da der Acker an einem grauen Platz liegt, kann er nur mit dieser Farbe gekauft werden. Blau bietet 2 Grau, Rot passt, Weiß überbietet mit 3 Grau und Schwarz passt. Weiß nimmt den Acker und legt ihn in seine Auslage.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält das Bauwerk, legt es in seine Auslage und „bezahlt“ mit seinen **Charakterkarten**, indem er die seinem Gebot entsprechende **Anzahl Karten mit Sechsecken der Kauffarbe um 90° auf die Seite dreht**.

Hinweis: Karten, die auf der Seite liegen, können in dieser Spielrunde nicht mehr benutzt werden, weder für den Kauf von Bauwerken noch für ihre besonderen Fähigkeiten.

Folgende Bauwerke:

Der Spieler, der das letzte Bauwerk gekauft hat, bietet nun das nächste Bauwerk seiner Wahl zum Verkauf an. **Beginnend mit dem Spieler links von ihm** bieten wieder alle Spieler reihum ein Mal oder passen.

Auf diese Weise werden insgesamt **5 Bauwerke zum Verkauf** angeboten, anschließend wird das übrig gebliebene Bauwerk aus dem Spiel genommen und es geht weiter mit der nächsten Phase.

IV – Einkommen

Beginnend mit dem Ersten Konsul und dann weiter reihum im Uhrzeigersinn erhalten die Spieler Einkommen aus dem allgemeinen Vorrat und nutzen diejenigen ihrer Bauwerke, die in Phase IV zum Tragen kommen.

Hinweis: Für sein zu Spielbeginn erhaltenes Einkommensplättchen erhält jeder Spieler in dieser Phase 3 Denar Grundeinkommen.

Außerdem bringt jeder in der Auslage offen liegender und nicht auf die Seite gedrehter **Händler 1 Denar** Einkommen für den Spieler.

V – Ereignisse

Hinweis: Die genaue Auswirkung der Ereignisse wird zum Schluss der Regel beschrieben.

1) Auswahl

Alle Spieler setzen nun auf jede **Vestalin** und jeden **Legionär**, die in der eigenen Auslage offen und nicht auf die Seite gedreht liegen, einen Quader ihrer Farbe.

Beginnend mit dem Ersten Konsul und weiter reihum im Uhrzeigersinn muss nun jeder Spieler immer einen dieser Quader auf eine der ausliegenden Ereigniskarten legen, wenn er an der Reihe ist. Ein Quader von einer Vestalinnenkarte darf nur auf eine Karte mit dem Vestalinnensymbol gelegt werden, entsprechend darf ein Quader von einer Legionärskarte nur auf eine Karte mit dem Legionärssymbol gelegt werden.

Das geht solange weiter reihum, bis alle Spieler ihre zuvor gesetzten Quader gelegt haben.

Hinweis: Es kommt vor, dass ein Spieler, der mehr Quader als andere gesetzt hat, zum Schluss mehrmals hintereinander an der Reihe ist.

2) Vergabe von Res Publica-Spielsteinen

Für jedes der ersten 3 Ereignisse erhält jeweils der Spieler, der die Mehrheit an Quadern auf der Karte hat, 1 **Res Publica-Spielstein** der auf der Karte angegebenen Art. Bei Gleichstand für die Mehrheit erhalten alle daran beteiligten Spieler 1 **Res Publica-Spielstein**.

Hinweis: Falls auf einer Ereigniskarte überhaupt keine Quader liegen, wird dafür auch kein Res Publica-Spielstein vergeben.

Für die Dekadenz-Karte erhalten der oder die Spieler mit den meisten Quadern darauf 1 Prestigepunkt.



Bauwerke: Um den Acker zu bezahlen muss Weiß 3 seiner Charakterkarten mit grauem Sechseck auf die Seite legen. Er dreht 1 Sklaven und 2 Händler um 90°, dann bietet er ein neues Bauwerk zum Verkauf an (für das er sein Gebot als letzter abgibt).

Einkommen: Schwarz erhält 5 Denar (Grundeinkommen + Marktstände).

- Blau erhält ebenfalls 5 Denar (Grundeinkommen + 2 Händler).

- Rot erhält 3 Denar Grundeinkommen und beschließt, seinen Haustempel zu nutzen. Er zahlt 2 Denar und nimmt einen Res Publica-Marker seiner Wahl.

- Weiß erhält 5 Denar (Grundeinkommen + Marktstände). Seine Händler, die er im vorherigen Beispiel schon benutzt hat, bringen kein zusätzliches Einkommen (sie liegen auf der Seite).



1) Auswahl: Die Spieler setzen ihre Quader auf jede Vestalin und jeden Legionär, die offen und nicht auf der Seite in ihrer eigenen Auslage liegen. Weiß hat alle seine Charakterkarten benutzt und kann keine Quader setzen. Schwarz beginnt und legt seinen einzigen Quader auf Dekadenz. Auch Blau setzt einen Quader auf Dekadenz, Rot setzt 1 Quader auf Hungersnot (der Quader muss von einer Vestalinnenkarte kommen). Schwarz hat keine Quader mehr, Blau setzt seinen letzten Quader von einer Legionärskarte auf Revolte. Schließlich setzt Rot seinen letzten Quader von einer Legionärskarte auf Dekadenz.

2) Vergabe von Res Publica-Spielsteinen: Rot hat die Mehrheit bei Hungersnot und erhält einen blauen Spielstein Gesundheit. Rot erhält einen grünen Spielstein Muße wegen seiner Mehrheit bei Revolte. Der Kaiserkult bringt niemandem einen Spielstein. Rot, Blau und Schwarz haben mit je 1 Quader auf Dekadenz gleich viel und erhalten jeweils 1 Prestigepunkt.

3) Auswirkung der Ereignisse

Unabhängig von der genauen Anzahl der Quader auf den Karten finden 2 Ereignisse statt und 2 werden verhindert. Die beiden Ereignisse mit den meisten Quadern (egal, von welcher Farbe) werden verhindert und finden in dieser Runde nicht statt. Die beiden anderen Ereignisse hingegen finden statt (s. Anhang „Ereignisse“) und ihre Auswirkungen treten ein (zuerst das weiter oben liegende, dann das untere).

Falls es mehrere Ereigniskarten mit derselben Menge Quader darauf gibt, entscheidet der Erste Konsul, welche davon verhindert werden und welche stattfinden.

4) Ein Ereignis entfernen

Von den beiden verhinderten Ereignissen wird dasjenige mit der größeren Quadermenge darauf beseitigt und endgültig aus dem Spiel genommen. Bei Gleichstand zwischen diesen beiden entscheidet der Erste Konsul.

Ausnahme: Dekadenz ist ein Dauerproblem im alten Rom und kann nicht aus dem Spiel genommen werden. Falls Dekadenz das Ereignis ist, das aus dem Spiel genommen werden müsste, wird stattdessen das andere verhinderte Ereignis aus dem Spiel genommen.

Die negativen Auswirkungen mancher Ereignisse betreffen die Auslagen der Spieler (durch Plünderung z. B. werden die Marktstände der Spieler nutzlos). Wenn solch ein Ereignis endgültig aus dem Spiel genommen wird, enden auch seine negativen Auswirkungen und die Spieler können ihre betroffenen Karten und Bauwerke wieder aufdecken und nutzen.

Hinweis: Weitere Einzelheiten zu negativen Auswirkungen sind im Anhang unter „Ereignisse“ nachzulesen.

Anschließend wird eine neue Ereigniskarte vom Stapel aufgedeckt und auf den Platz der entfernten Karte gelegt. Die Spieler nehmen ihre Quader von allen Ereigniskarten zurück.

VI - Bauvorhaben

Hinweise: Die Bedeutung der Bauvorhaben ist im Anhang unter „Bauvorhaben“ nachzulesen.

In dieser Phase vollenden die Spieler gemeinsam das Bauvorhaben, das oben auf dem Stapel liegt. Allerdings kann jeder Spieler auch beschließen, sich nicht daran zu beteiligen und stattdessen lieber für die Plebejer zu spenden. In beiden Fällen zählt jeder nicht auf der Seite liegende **Senator** in der Auslage eines Spielers **eine Stimme**, jeder dafür geopfert **Denar** ist ebenfalls **eine Stimme** wert.

Das Bauvorhaben wird offen an den oberen Rand des Spielplans gelegt (so dass das Bauvorhaben der nächsten Runde zu sehen ist). Wenn sie möchten, können nun alle Spieler aus ihrem Vorrat Denare in ihre Hand nehmen. Sie müssen dann, egal ob sie Denare in der Hand haben oder nicht, ihre Faust mit waagrecht ausgestrecktem Daumen vor sich über den Tisch halten. Auf Zuruf richten dann alle Spieler gleichzeitig ihre Daumen aufwärts, falls sie das Bauvorhaben finanzieren wollen, oder abwärts, falls sie lieber die Plebejer unterstützen möchten.

1) Plebejer

Für jeweils **2 Stimmen** (Senatoren + Denare) erhält der Spieler **1 Prestigepunkt**. Die eingesetzten Denare werden in den allgemeinen Vorrat gezahlt.

2) Bauvorhaben

Die Spieler markieren ihre Punkte und bewegen eventuell die Marker auf der Res Publica-Leiter, siehe Anhang „Bauvorhaben“. **Die eingesetzten Denare werden in den allgemeinen Vorrat gezahlt.**

Das Bauvorhaben wird anschließend auf seine Rückseite gelegt.



3) Auswirkung der Ereignisse: Mit 3 Quadern ist Dekadenz abgewendet. Auf Hungersnot und Revolte ist jeweils 1 Quader, also muss Schwarz als Erster Konsul entscheiden. Da er Sklaven besitzt beschließt er, die Revolte zu verhindern. Das bedeutet, dass es eine Hungersnot gibt (der Hungersnot-Marker wird ein Feld nach rechts geschoben) und auch der Kaiserkult kommt zum Tragen (der Bürgersinn-Marker wird ein Feld nach links geschoben).

4) Ein Ereignis entfernen: Dekadenz mit den meisten Quadern müsste entfernt werden. Da dieses Ereignis aber nie aus dem Spiel genommen werden kann, wird stattdessen die Revolte entfernt (das andere verhinderte Ereignis). Eine neue Ereigniskarte wird aufgedeckt.



Bauvorhaben: Die Karte „Öffentliche Bäder“ wird oberhalb des Spielplans abgelegt und das nächste zu verwirklichende Bauvorhaben wird sichtbar. Die Spieler stimmen über den Bau „Öffentlicher Bäder“ ab. Blau hat seinen Daumen abwärts gerichtet und keine Denare in seiner Faust. Er hat 2 Senatoren und erhält 1 Prestigepunkt für seine Unterstützung der Plebejer.

Rot hat 3 Denare eingesetzt und 1 Senator, somit 4 Stimmen, genau so wie Weiß (4 Denare). Schwarz hat 1 Denar eingesetzt und sein einziger Senator liegt auf der Seite, also hat er nur 1 Stimme.

Rot und Weiß erhalten jeder 5 Prestigepunkte. Schwarz (an dritter Stelle) geht leer aus. Insgesamt gab es 9 Stimmen für dieses Bauvorhaben, der Gesundheits-Marker wird deshalb um ein Feld nach rechts verschoben. Mit nur 1 Stimme mehr wäre der Marker um 2 Felder verschoben worden.

Die Öffentlichen Bäder werden nun verdeckt abgelegt.

VII - Hungersnot & Krisen

1) Hungersnot

Die Position des Hungersnot-Markers auf der *Res Publica*-Leiter zeigt den aktuellen Grad der Hungersnot an.

Jeder Spieler verliert so viele Prestigepunkte, wie es dem Grad der Hungersnot entspricht, abzüglich 2 Punkte für jeden Acker in seiner Auslage.

Hinweise:

- Kein Spieler kann jemals weniger als 0 Prestigepunkte haben.
- Ein Spieler mit mehr Äckern als der Grad der Hungersnot bekommt dafür keine Prestigepunkte.

2) Krisen

Falls ein *Res Publica*-Marker (Bürgersinn, Muße oder Gesundheit) in die Krisenzone gerät, tritt eine entsprechende politische Krise ein.

Alle Spieler müssen ihre *Res Publica*-Spielsteine der entsprechenden Farbe vorzeigen:

- Der oder die Spieler mit **der größten Menge dieser Spielsteine gewinnen sofort 3 Prestigepunkte** hinzu (das Volk glaubt nicht, dass sie für die Krise verantwortlich sind – ganz im Gegenteil).
- Der oder die Spieler mit **der geringsten Menge dieser Spielsteine verlieren sofort 3 Prestigepunkte** (das Volk glaubt, dass sie für die Krise verantwortlich sind).

Anschließend legen alle Spieler ihre *Res Publica*-Spielsteine wieder hinter ihren Sichtschirm.

Ende der Spielrunden 1 bis 4

- 6 neue Charakter-Karten werden neben dem Spielplan ausgelegt.
- 6 neue Bauwerke werden auf ihre entsprechenden Plätze unterhalb des Spielplans gelegt.
- Alle auf der Seite liegenden Charakterkarten werden wieder aufrecht gedreht.
- Der Phasenmarker wird wieder auf „I“ gesetzt.

Spielende

Das Spiel endet nach der fünften Spielrunde. Ein sechstes Bauvorhaben, die Kirche (*Ecclesia*), wird automatisch verwirklicht, mit folgenden Auswirkungen:

• Anbruch des Christentums

Jeder offen liegende (auch auf der Seite liegende) **christliche Charakter** (Fischsymbol) in der Auslage eines Spielers bringt diesem **2 Prestigepunkte**.

• Sklavenbefreiung

Die Spieler können alle ihre offen liegenden Sklaven (auch auf der Seite liegenden) befreien, indem sie **für jeden Sklaven 2 Denar** zahlen. Jeder eigene befreite Sklave bedeutet **3 Prestigepunkte** für den Spieler.

• Politische Lage

Alle Spieler zeigen ihre *Res Publica*-Spielsteine vor. Die Position der entsprechenden Marker auf der *Res Publica*-Leiter bestimmt die Anzahl der Prestigepunkte (am oberen Rand der Leiter angegeben), die jeder Spieler für jeden seiner Spielsteine erhält.

Hinweis: Für Bargeld gibt es keine Prestigepunkte.

Der Spieler, der auf der Ruhmesstraße am weitesten fortgeschritten ist, übernimmt die Macht in Rom und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger und sie bestimmen gemeinsam das weitere Schicksal der Republik, zum Besseren oder zum Schlechteren.



Hungersnot: Der Hungersnot-Marker steht bei „3“. Eigentlich verliert jeder Spieler 3 Prestigepunkte, aber Weiß hat einen Acker, der seinen Verlust um 2 reduziert. Weiß verliert also nur 1 Prestigepunkt, alle anderen verlieren 3.



Krise: In der 4. Spielrunde befindet sich der Bürgersinn in der Krise (der Marker Bürgersinn liegt ganz links auf der Leiter). Alle Spieler zeigen ihre Spielsteine Bürgersinn vor: Blau hat 4, Weiß und Rot besitzen jeweils 2 und Schwarz kann nur 1 vorweisen. Blau gewinnt 3 Prestigepunkte hinzu, Schwarz verliert 3. Falls der Marker Bürgersinn in der nächsten Spielrunde immer noch auf demselben Platz ist, tritt erneut eine Krise des Bürgersinns ein.



Spielende: Rot hat 3 Christen unter seinen Charakteren und erhält dafür 6 Prestigepunkte. Er zahlt außerdem noch 2 Denar für jeden seiner Sklaven und erzielt dadurch weitere 6 Prestigepunkte. Schließlich zählt er noch die Punkte für seine Spielsteine, abhängig von der Position der entsprechenden Marker auf der *Res Publica*-Leiter. Er hat 8 Spielsteine Gesundheit (jeweils 3 Punkte wert), 5 Spielsteine Muße (ebenfalls je 3 Punkte wert) und 3 Spielsteine Bürgersinn (jeweils 1 Punkt wert).

Sylla für 3 Spieler

Ein 3-Personen-Spiel funktioniert im Prinzip wie ein 4-Personen-Spiel mit folgenden Abweichungen:

- Während der Spielvorbereitung wählt jeder Spieler aus seinem Kartensatz 6 Charaktere statt 4.
- In Phase II stehen den Spielern 5 statt 6 Charaktere für die Rekrutierung zur Auswahl.
- In Phase III können die Spieler 4 Bauwerke kaufen statt 5 – was bedeutet, dass zum Ende der Phase 2 Bauwerke aus dem Spiel genommen werden.

Bauwerke



Marktstand: Jeder Marktstand, den ein Spieler besitzt, bringt ihm 2 Denar in jeder Phase IV (Einkommen) ein.



Acker: Jeder Acker, den ein Spieler besitzt, vermindert seinen Punktverlust in jeder Phase VII (Hungersnot & Krisen) um 2.



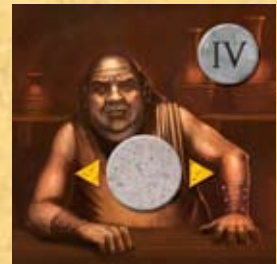
Haustempel: Der Besitzer eines Haustempels kann in jeder Phase IV (Einkommen) 2 Denar opfern und dafür einen *Res Publica*-Spielstein seiner Wahl nehmen.



Insula (Mietshaus): Wer ein Mietshaus kauft, wirft das Plättchen sofort ab und nimmt dafür 2 *Res Publica*-Spielsteine seiner Wahl.



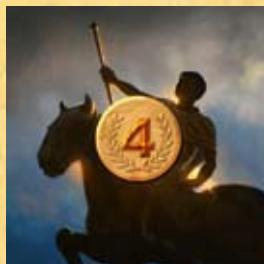
Kran: Wer einen Kran kauft, wirft ihn sofort ab und erhält dafür eine Kran-Karte, die er zu seinen Charakteren legt und auf die Seite dreht. Ab der nächsten Spielrunde kann er ihn in jeder Phase III (Bauwerke) wie einen Charakter nutzen.



Taverne: Der Besitzer einer Taverne kann in jeder Phase IV (Einkommen) einen *Res Publica*-Marker seiner Wahl um ein Feld verschieben, aber keinen Marker, der in dieser Phase bereits durch Nutzung einer anderen Taverne verschoben wurde. So ist es möglich, einen *Res Publica*-Marker auf seiner höchsten Position „festzusetzen“.



Triumphbogen: Wer einen Triumphbogen kauft, wirft ihn sofort ab und erhält dafür 6 Prestigepunkte.



Statue : Wer eine Statue kauft, wirft sie sofort ab und erhält dafür 4 Prestigepunkte.



Bank : Wer eine Bank kauft, wirft sie sofort ab und erhält dafür 5 Denar aus dem allgemeinen Vorrat.

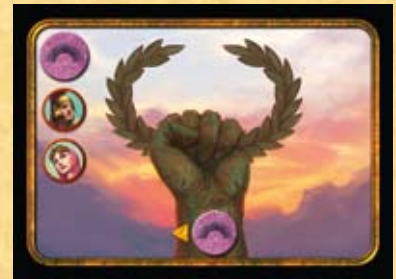
Ereignisse



Seuche: Der Gesundheits-Marker wird um 1 Feld nach links geschoben.



Vulkanausbruch: Der Muße-Marker wird um 1 Feld nach links geschoben.



Kaiserkult: Der Bürgersinn-Marker wird um 1 Feld nach links geschoben.



Hungersnot: Der Hungersnot-Marker wird um 1 Feld nach rechts geschoben.



Christenverfolgung: Jeder Spieler wendet einen seiner Charaktere, der Christ ist, auf die Rückseite. Dieser Charakter hat keinerlei Einfluss, solange dieses Ereignis im Spiel ist. Sobald es aus dem Spiel genommen wird, werden alle davon betroffenen Charaktere wieder aufgedeckt.

Ausnahmen: Wenn die Senatssäuberung (oder der Sklavenaufstand) aufgedeckt ist, dann müssen Senatoren (oder Sklaven), die Christen sind, auf der Rückseite liegen bleiben, auch wenn die Christenverfolgung aus dem Spiel kommt.



Senatssäuberung: Jeder Spieler wendet einen seiner Senatoren auf die Rückseite. Dieser Charakter hat keinerlei Einfluss, solange dieses Ereignis im Spiel ist. Sobald es aus dem Spiel genommen wird, werden alle davon betroffenen Charaktere wieder aufgedeckt.

Ausnahme: Wenn die Christenverfolgung aufgedeckt ist, müssen Senatoren, die Christen sind, auf der Rückseite liegen bleiben, auch wenn die Senatssäuberung aus dem Spiel kommt.



Hochwasser: Jeder Spieler wendet eines seiner Bauwerke (einschließlich Kran) auf die Rückseite. Dieses Bauwerk hat keinerlei Bedeutung, solange dieses Ereignis im Spiel ist. Sobald es aus dem Spiel genommen wird, werden alle davon betroffenen Bauwerke wieder aufgedeckt (es sei denn, das Ereignis Plünderung verhindert dies).

Ausnahme: Wenn die Plünderung aufgedeckt ist, müssen Marktstände auf der Rückseite liegen bleiben, auch wenn das Hochwasser aus dem Spiel kommt.

Hinweis: Das Grundeinkommen eines Spielers kann dadurch nicht beeinträchtigt werden.



Sklavenaufstand: Jeder Spieler wendet einen seiner Charaktere, der Sklave ist, auf die Rückseite. Dieser Charakter hat keinerlei Einfluss, solange dieses Ereignis im Spiel ist. Sobald es aus dem Spiel genommen wird, werden alle davon betroffenen Charaktere wieder aufgedeckt.

Ausnahme: Wenn die Christenverfolgung aufgedeckt ist, müssen Sklaven, die Christen sind, auf der Rückseite liegen bleiben, auch wenn der Sklavenaufstand aus dem Spiel kommt.



Plünderung: Jeder Spieler wendet einen seiner Marktstände auf die Rückseite. Dieses Bauwerk hat keinerlei Bedeutung, solange dieses Ereignis im Spiel ist. Sobald es aus dem Spiel genommen wird, werden alle davon betroffenen Marktstände wieder aufgedeckt.

Ausnahme: Wenn das Hochwasser aufgedeckt ist, müssen Marktstände auf der Rückseite liegen bleiben, auch wenn die Plünderung aus dem Spiel kommt.



Dekadenz: Der am weitesten rechts befindliche Marker auf der Res Publica-Leiter wird um 1 Feld nach links geschoben.

Hinweise:

- Der Hungersnot-Marker wird von diesem Ereignis nicht betroffen.

- Es ist möglich, dass 2 oder alle 3 Marker (Bürgersinn, Gesundheit, Muße) betroffen sind. In dem Fall werden beide bzw. alle 3 Marker verschoben.

Bauvorhaben

Zu Spielbeginn wird 1 der Bauvorhaben direkt aus dem Spiel genommen, dieses Bauvorhaben wird nicht verwirklicht werden. Die Kirche (hier nicht aufgeführt) ist ein einzigartiges Bauvorhaben, das automatisch zum Spielende auftritt.

Hinweis: Mit Ausnahme der Kirche haben die Spieler immer die Wahl, sich an einem Bauvorhaben zu beteiligen oder lieber für die Plebejer zu spenden (mit nach unten gerichtetem Daumen). In letzterem Fall erhält der Spieler je 1 Prestigepunkt für 2 Stimmen (Senatoren + Denare).



Pantheon: Der Spieler mit den meisten Stimmen gewinnt 10 Prestigepunkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Stimmen erhält 6 Prestigepunkte, der mit den drittmeisten 2. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten die ihrer Position entsprechenden Punkte.



Tempel: Alle Spieler mit mindestens 8 Stimmen erhalten 10 Prestigepunkte, alle Spieler mit mindestens 5 Stimmen erhalten 6 Prestigepunkte.



Kornspeicher: Der Spieler mit den meisten Stimmen gewinnt 5 Prestigepunkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Stimmen erhält 3 Prestigepunkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten die ihrer Position entsprechenden Punkte.

Hungersnot: Die Stimmen aller Spieler, die für die Verwirklichung des Kornspeichers gestimmt hatten, werden addiert. Für jeweils 4 Stimmen wird der Hungersnot-Marker um 1 Feld zurück geschoben.



Öffentliche Bäder: Der Spieler mit den meisten Stimmen gewinnt 5 Prestigepunkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Stimmen erhält 3 Prestigepunkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten die ihrer Position entsprechenden Punkte.

Gesundheit: Die Stimmen aller Spieler, die für die Verwirklichung der Öffentlichen Bäder gestimmt hatten, werden addiert. Für jeweils 5 Stimmen wird der Gesundheits-Marker um 1 Feld nach rechts geschoben.



Colosseum: Der Spieler mit den meisten Stimmen gewinnt 5 Prestigepunkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Stimmen erhält 3 Prestigepunkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten die ihrer Position entsprechenden Punkte.

Muße: Die Stimmen aller Spieler, die für die Verwirklichung des Colosseums gestimmt hatten, werden addiert. Für jeweils 5 Stimmen wird der Muße-Marker um 1 Feld nach rechts geschoben.



Senat: Der Spieler mit den meisten Stimmen gewinnt 5 Prestigepunkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Stimmen erhält 3 Prestigepunkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten die ihrer Position entsprechenden Punkte.

Bürgersinn: Die Stimmen aller Spieler, die für die Verwirklichung des Colosseums gestimmt hatten, werden addiert. Für jeweils 5 Stimmen wird der Bürgersinn-Marker um 1 Feld nach rechts geschoben.