

# SYLLA

Un juego de Dominique Ehrhard – Dibujos de Arnaud Demaegd – Diseño de Cyril Demaegd  
Preguntas frecuentes, foro y variante para dos jugadores: <http://www.ystari.com>

## Agradecimientos

La elaboración de Sylla resultó especialmente larga y complicada. El proceso de creación pasó por numerosos temas, una mecánica más o menos compleja y un ajuste incesante para equilibrar perfectamente el juego. Es por ello que agradezco enormemente a las siguientes personas su paciencia y sus buenos consejos: Pascale, Thomas, Guillaume, Michel, Monsieur Phal, Docteur Mops, Eric, Gérard, Josianne, Jean, Violaine y por supuesto Cyril y todo el equipo de Ystari (Thomas, Nath, Renaud, Dom, Thomas and William), que sacrificó innumerables noches de sueño para hacer el juego mejor.

## Contenido

- 1 tablero de Roma
- 40 losetas (32 x Edificios, 4 x Ingresos, 4 x 50 puntos)
- Aproximadamente 40 cubos y 4 marcadores de cuatro colores
- 120 fichas Res Publica: Espíritu cívico (violeta), Ocio (verde), Salud (azul)
- 1 ficha Hambruna (amarilla)
- 40 monedas (35 x 1 denario, 5 x 5 denarios)
- 60 cartas (40 x Personaje, 7 x Grandes bras, 10 x Eventos, 3 x Grúa)
- 4 pantallas (1 por jugador)
- 1 indicador de turno (amarillo)
- Este manual con las instrucciones y ayudas para el juego

## Érase una vez...

Corre el año 79 a.c. Sylla, el amo indiscutible de Roma, se está preparando para abdicar. Durante su reinado, el senado romano ha recuperado su gloria y son muchos los pretendientes al poder supremo. Pero Roma es una amante caprichosa. La gente tiene hambre y quiere pan y circo. Únicamente los políticos más astutos sabrán aprovecharse de la situación...

## Objetivo del juego

Los jugadores hacen de senadores romanos en busca de prestigio. Recurren a sus fortunas y a sus contactos para edificar grandes obras y resolver los problemas políticos de la república. Al final de la partida, el jugador con más prestigio será el vencedor y controlará Roma.

## Preparación

*Consejo: antes de jugar la primera partida, leed los Principios del Juego que se describen en la siguiente página.*

*Nota: estas instrucciones de juego son para partidas de 4 jugadores. Al final del manual se recogen las adaptaciones para partidas de 3 jugadores.*

- El tablero se sitúa en medio de la superficie de juego. La carta Ecclesia se reserva para el final de la partida y debe colocarse a un lado del tablero.
- Las losetas de Edificios se separan por letras (A, B y C) y se barajan. Se colocan todas en un montón sobre el tablero, boca abajo, primero las losetas con la letra C, luego las de la letra B y por último las de la letra A. Las 6 primeras losetas con la letra A se colocan boca arriba en la parte inferior del tablero, junto a las localizaciones de color.
- La carta Evento de la Decadencia se coloca en su sitio correspondiente, en la parte derecha del tablero. El resto de cartas Evento se barajan y se amontonan boca abajo sobre el tablero. Otras tres cartas Evento se colocan boca arriba en el lateral derecho del tablero, encima de la Decadencia.
- Se barajan las cartas de Grandes obras y se colocan boca arriba en un montón sobre el tablero. La primera carta se retira del juego (de esta manera todos los jugadores saben cuál es la Gran obra que no se construirá en la partida). La siguiente carta del montón será la que represente la Gran obra que se construirá en el primer turno.
- Se colocan tres fichas Res Publica (una de cada tipo) en el cuadrado central de la tabla de Res Publica que contiene el tablero. Serán los marcadores. Las otras fichas Res Publica deben guardarse cerca del tablero de juego. El marcador de la Hambruna se coloca en el primer espacio de la tabla.
- Cada jugador coge una pantalla, todos los cubos de su color y 3 denarios **más 1 denario por Comerciante**, y coloca el marcador de su color en el "10" de la escala de prestigio. El dinero restante se junta y se coloca junto al tablero, formando la banca.

*Nota: las pantallas sirven para ocultar el dinero y las fichas Res Pública de cada jugador. El resto de elementos de juego deben permanecer a la vista durante la partida.*

- Cada jugador recibe una de las 4 losetas de Ingresos (numeradas del I al IV) al azar y coge el conjunto de cartas Personaje que llevan el mismo número. Cada jugador elige en secreto 4 personajes y los sitúa boca abajo delante de él. Cuando todos han elegido, cada uno revela sus 4 personajes. El resto de cartas Personaje se barajan y se amontonan sobre el tablero boca abajo. Las 6 primeras cartas se colocan boca arriba en el lado izquierdo del tablero.
- El indicador de turnos se coloca en la casilla circular "I" del tablero. El jugado que tenga la tarjeta de Ingresos con un "I" será el Primer Cónsul.

**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

A  
I  
Q

**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

VI

**A**

III

II

**Q**

VII

IV

III

**V**

VII

IV

**I**

IV

# Principios del juego

---

Los jugadores son Senadores y a lo largo de la partida marcan puntos en la escala de prestigio (**A**).

Deben permanecer constantemente atentos a la situación de Roma: la tabla Res Publica (**B**) muestra el grado actual de satisfacción del pueblo en cuanto a Espíritu Cívico (marcador morado), Salud (azul), Ocio (verde) y Hambruna (amarillo). Los marcadores Res Publica fluctúan continuamente entre la crisis (a la izquierda) y la situación ideal (a la derecha), mientras que el marcador de la Hambruna comienza en 0 (a la izquierda) y se mueve hacia la derecha según empeora la situación de escasez. Al final de la partida, las fichas Res Publica que hayan obtenido los jugadores valdrán un número de puntos que dependerá de las posiciones de los marcadores.

Durante el juego, la hambruna hará perder puntos a los jugadores que no sean capaces de proporcionar pan suficiente a los plebeyos (la inmensa mayoría de los ciudadanos romanos).

Los jugadores reciben ayuda de los siguientes personajes: Senadores (**C**), Comerciantes (**D**), Legionarios (**E**), Vestales (**F**) y Esclavos (**G**), algunos de los cuales son adeptos a una curiosa religión de Oriente, el cristianismo, cuyo símbolo es un pez (**H**). En cada turno, los personajes ayudan a los jugadores a comprar edificios (**I**). Además, cada personaje (menos los Esclavos) tiene un poder exclusivo (**J**) del que puede hacer uso a lo largo de un turno si no se utiliza ese personaje para comprar un edificio.

Cada turno de la partida representa un período de tiempo marcado por la construcción de una Gran obra y dividido en 7 fases:

**I) Primer Cónsul:** el Primer Cónsul del siguiente turno lo eligen los jugadores. Para ello, cada jugador puede utilizar sus Senadores y gastar denarios si lo desea. El Primer Cónsul tiene prerrogativas especiales a lo largo del turno.

**II) Reclutamiento:** cada jugador recluta un nuevo personaje de los que están visibles en la parte izquierda del tablero.

**III) Edificios:** los jugadores pueden comprar edificios que estén a la venta. Para ello, utilizarán los hexágonos de color (**K**) que aparecen en las cartas de sus personajes. Cada personaje que usen para comprar un edificio debe girarse y sus poderes no podrán ser utilizados en lo que resta de ese turno. La compra de edificios permite a los jugadores obtener ciertos beneficios (prestigio, dinero, fichas, etc.) que pueden usar inmediatamente o en cada turno.

**IV) Ingresos:** los jugadores se hacen con sus ingresos. Si alguno de los jugadores tiene Comerciantes que aún no ha depositado a un lateral, obtendrá más.

**V) Eventos:** gracias a las Vestales y a los Legionarios que aún no hayan sido girados, los jugadores luchan de forma colectiva contra los peligros que ponen en riesgo la seguridad en Roma. En cada turno, dos de los cuatro Eventos en juego sucederán y los otros dos se evitarán. Uno de los Eventos se eliminará del juego por completo.

En cada carta de Evento hay varios elementos:

- Tendencia política (**L**): indica el tipo de ficha Res Publica que ganarán los jugadores que peleen en este evento.
- Legionario/Vestal (**M**): indica el tipo de personaje (en ocasiones los dos) que se puede usar para evitar el Evento.
- Efecto negativo (**N**): indica la consecuencia del evento si no se evita. Los eventos generalmente tienen consecuencias negativas en la tabla Res Publica, o en la zona de juego de los jugadores.
- Hambre (**O**): algunos eventos contienen un símbolo de hambre. Afectan al nivel de hambruna durante el juego.

**VI) Grandes Obras:** en cada turno, los jugadores que lo desean construyen una Gran Obra (**P**). Para ello deben votar, utilizando los Senadores que no hayan sido apartados a un lado, y si lo desean también denarios. Los que no deseen participar en el proyecto pueden obtener prestigio dando dinero a los plebeyos. Las Grandes Obras pueden suponer mayor prestigio y también pueden tener un impacto positivo en las fichas de la tabla Res Publica.

**VII) Hambruna y Crisis:** a lo largo de esta fase, los jugadores deben alimentar al pueblo de Roma con sus campos (**Q**). Los jugadores que no sean capaces de alimentar a sus gentes pierden prestigio. Finalmente, si las fichas Res Publica están en la zona de crisis (**R**), pueden producirse crisis durante las cuales los jugadores tendrán que demostrar al pueblo que están trabajando por su bien, o perder más prestigio.

La partida termina después de cinco turnos y los jugadores tienen la posibilidad de valorar a sus personajes cristianos y liberar a los esclavos. Posteriormente revelarán sus fichas Res Publica, que les darán tantos puntos de prestigio como indique el marcador correspondiente en la tabla Res Publica. Ganará la partida el jugador con más prestigio...

---

## Símbolos



Espíritu cívico



Salud



Ocio



Res Publica



Hambruna



Cristiano

# Orden de juego

## Turnos de juego

La partida se divide en cinco turnos, cada uno de los cuales consta de siete fases. Después de cada fase, el Primer Cónsul mueve el indicador de fases.

### I – Primer Cónsul

#### 1) Elección

El Primer Cónsul del turno anterior ofrece un número de votos para seguir siendo el Primer Cónsul en el turno nuevo. Cada Senador boca arriba que haya en su zona de juego equivale a un voto. Además de los Senadores, los jugadores pueden hacer uso de los denarios que deseen. Un denario equivale a un voto. El resto de jugadores, en el sentido de las agujas del reloj, podrán pasar u ofrecer un número mayor de votos (Senadores + denarios) que la cantidad máxima ofrecida hasta el momento. Cuando todos los jugadores hayan hablado una vez, aquél que haya realizado la mejor oferta será el Primer Cónsul. Pondrá el número de denarios que ha ofrecido como votos en la banca (los demás no pagarán nada) y ejercerá de Primer Cónsul.

#### 2) Res Publica

El Primer Cónsul toma del montón una ficha Res Publica a su elección y la coloca detrás de su pantalla.

*Nota: hay que enseñar al resto de jugadores el color de la ficha.*

#### 3) Hambruna

El Primer Cónsul mueve el marcador de hambre tantas casillas a la derecha como símbolos de hambre contengan las cuatro cartas de Evento que están en juego.

*Nota: el marcador no puede ir más allá de la última casilla a la derecha (6 puntos).*

## II - Reclutamiento

Comienza el Primer Cónsul y sigue el juego en el orden de las agujas del reloj. Cada jugador **elige una carta de Personaje** de las que están boca arriba a la izquierda del tablero y la coloca en su zona de juego. Cuando todos los jugadores hayan escogido una carta, las que queden se colocan debajo del montón de cartas de Personaje.

## III - Edificios

*Nota: los efectos de los distintos edificios se describen al final de las reglas.*

#### Primer edificio:

El Primer Cónsul elige una de las seis losetas de Edificio y lo pone en venta. El **color de venta** (rojo, amarillo o gris) depende de la posición de la tarjeta en el borde del tablero, y sólo los Personajes que tengan ese color se podrán usar para comprar el edificio. Es decir, el color de venta determina los Personajes que se pueden utilizar para comprar el edificio.

Para comenzar, el jugador que está **a la derecha del Primer Cónsul** pasa o realiza una oferta de compra. La cantidad ofrecida representa el número de personajes con el hexágono pertinente en la parte superior de la carta que el jugador desea "gastar" (ver más abajo).

En el sentido de las agujas del reloj, y finalizando con el Primer Cónsul, todos los jugadores deberán hablar **una vez o pasar**.

*Nota: si todos los jugadores pasan, el edificio se descarta.*

*Primer Cónsul: El jugador Azul, que tiene la tarjeta "I", empieza la partida como Primer Cónsul. Tiene dos senadores y ofrece 3 votos. El jugador Rojo pasa, y el Blanco también. El jugador Negro, que tiene un Senador, ofrece 4 votos y se convierte en el Primer Cónsul para ese turno. Paga 3 denarios que deja en la banca (3 denarios + 1 Senador = 4 votos) y toma una ficha Res Publica a su elección.*



*Hambruna: El jugador Negro, como Primer Cónsul, mueve el marcador de la Hambruna. De las cuatro cartas de Evento que hay en juego, 2 tienen un símbolo de Hambruna (esquina superior derecha de la carta). El marcador de la Hambruna se desplaza dos casillas a la derecha.*



*Reclutamiento: Comienza el jugador Negro, como Primer Cónsul. Elige un Esclavo. El jugador Azul elige un Legionario, el Rojo un Senador y el Blanco una Vestal. Las dos cartas restantes se colocan debajo del montón de cartas de Personaje.*



*Edificios: El jugador Negro, como Primer Cónsul, pone en venta un Campo. Como el Campo está en la zona gris, la compra debe efectuarse con ese color. El jugador Azul ofrece 2 grises, el Rojo pasa, el Blanco ofrece 3 grises y el Negro decide pasar también, por lo que se lleva el Campo el jugador Blanco y lo coloca en su zona de juego...*

El jugador que haya pujado más alto se lleva el edificio y lo pone en su zona de juego. El pago se efectúa girando tantas cartas de Personaje con el hexágono del color de venta como cantidad haya pujado.

*Nota: las cartas de Personaje que se coloquen de esta manera ya no podrán ser utilizadas durante el resto de turno, ni para comprar ni para usar un poder especial (ver más abajo).*

#### Edificios siguientes:

El jugador que haya comprado el último edificio ofrece uno nuevo en venta. En el sentido de las agujas del reloj, **y comenzando por el que está a su derecha**, cada jugador ofrece una suma para comprar el edificio o bien opta por pasar.

El juego continúa de esta manera hasta que se hayan puesto a la venta **5 losetas de Edificio**. La tarjeta que queda se retira y los jugadores pasan a la siguiente fase.

### IV – Ingresos

Comenzando por el Primer Cónsul y en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores toman sus ingresos de la banca y utilizan los edificios que tengan efectos que se resuelven en la fase IV.

*Nota: durante la fase de ingresos, la primera loseta de cada jugador les reporta 3 denarios.*

Además, cada carta de **Comerciante** que un jugador tenga boca arriba y no girada le reportará **1 denario** (que tomará de la banca).

### V - Eventos

*Nota: los efectos de los distintos Eventos se describen en la página de "Eventos".*

#### 1) Colocación

Todos los jugadores cogen tantos cubos de su color como Vestales y Legionarios boca arriba y no girados tengan.

Comenzando por el Primer Cónsul y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador debe colocar un cubo (si le quedan) sobre una de las cartas de Evento en juego. Para ello, deben tener en cuenta el tipo de personaje que aparece en la carta de Evento: un cubo de una virgen Vestal únicamente se podrá colocar sobre una carta que tenga el símbolo de las Vestales, y un cubo de Legionario sólo se podrá colocar sobre una carta que tenga el símbolo de Legionario.

El juego continúa de esta manera hasta que se hayan colocado todos los cubos.

*Nota: es posible que un jugador que posee más cubos que los demás pueda colocar varios cubos seguidos al final.*

#### 2) Reparto de las fichas Res Pública

Por cada uno de los tres primeros Eventos, el jugador que más cubos haya colocado sobre la carta de Evento obtiene 1 ficha Res Pública del color que indique la carta. Si varios jugadores han colocado el mismo número de cubos sobre la carta, cada uno de ellos tomará una ficha Res Pública.

*Nota: en caso de que ningún jugador haya colocado cubos en una carta de Evento, no se repartirán las fichas correspondientes a dicho Evento.*

En el caso de la carta de la Decadencia, el jugador o los jugadores que hayan colocado más cubos se llevarán un punto de prestigio.



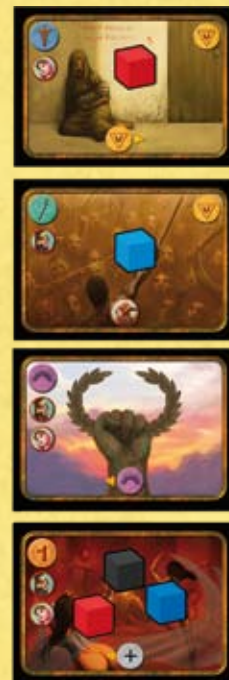
*Edificios: El jugador Blanco, que paga por el Campo, debe girar 3 personajes con hexágonos grises. Elige 1 Esclavo y 2 Comerciantes de entre sus personajes. Después pone a la venta un nuevo edificio (y es el último en hacer su oferta).*

*Ingresos: - El jugador Negro toma 5 denarios (Ingresos + carta de Puesto)*

*- El jugador Azul también toma 5 denarios (Ingresos + 2 Comerciantes no girados)*

*- El jugador Rojo toma 3 denarios (Ingresos) y opta por utilizar su Templo Privado. Gasta 2 denarios para conseguir una ficha Res Pública (del color que elija).*

*- El jugador Blanco toma 5 denarios (Ingresos + carta de Puesto). Los Comerciantes que tiene, utilizados en el ejemplo de arriba, no le reportan ingresos porque están girados.*



*1) Colocación: los jugadores ponen los cubos sobre las Vestales y los Legionarios que están boca arriba. El jugador Blanco, que ha utilizado todos sus personajes, no puede participar en esta fase. Comienza el jugador Negro, que coloca el único cubo que tiene sobre la Decadencia. El jugador Azul coloca un cubo sobre la misma carta. El jugador Rojo pone un cubo (debe ser de una Vestal) sobre la Hambruna. El jugador Negro no tiene más cubos, por lo que el Azul coloca su último cubo Legionario sobre la Revuelta. El jugador Rojo pone su último cubo Legionario sobre la Decadencia.*

*2) Fichas: El jugador Rojo es el que más cubos ha puesto sobre la Hambruna, por lo que se lleva una ficha de "Salud". El jugador Azul obtiene una ficha de "Ocio" porque es mayoría sobre la Revuelta. El Culto Imperial no reporta fichas a nadie. Por último, los jugadores Rojo, Azul y Negro ganan sendos puntos de prestigio porque han puesto el mismo número de cubos sobre la Decadencia.*

### 3) Efectos de los Eventos

Independientemente del número de cubos que se hayan colocado sobre las cartas, se producirán dos eventos y se evitarán otros dos. Los dos eventos que más cubos tengan encima (cualquiera que sea su color) se evitarán y no se producirán durante este turno. Los otros dos eventos sí ocurrirán (consultar la ayuda sobre "Eventos") y se aplicarán sus efectos correspondientes. El primer evento que se producirá será el que esté encima.

Si los eventos tienen el mismo número de cubos, el Primer Cónsul decidirá cuáles se evitan y cuáles se producen, en función de la necesidad.

### 4) Cancelar un efecto

De los dos eventos que se hayan evitado, el que más cubos tenga se resuelve por completo y se retira del juego. Si ambos tienen el mismo número de cubos, el Primer Cónsul decidirá cuál de ellos se retira.

*Excepción: La Decadencia es un problema constante en Roma y no se puede retirar del juego. En caso de que sea la Decadencia el evento que deba retirarse, se retirará en su lugar el otro Evento que se haya evitado.*

Algunos eventos tienen efectos negativos que se producen en la zona de juego de un jugador (por ejemplo, el Pillaje obliga a los jugadores a retirar del juego sus Puestos). Cuando se retira del juego uno de estos Eventos, sus efectos negativos cesan y los jugadores pueden volver a colocar las losetas y cartas afectadas boca arriba en sus zonas de juego. Estas losetas y cartas estarán operativas de nuevo desde ese momento.

*Nota: consultar la ayuda sobre "Eventos" para saber más acerca de los efectos negativos.*

Se saca un nuevo evento del montón de Eventos y se coloca en la casilla vacía de la fila de cartas de Eventos. Los jugadores recuperan sus cubos.

## VI – Grandes obras

*Nota: los efectos de las distintas Grandes obras se describen en la ayuda sobre "Grandes obras".*

En esta fase, los jugadores construyen juntos la Gran Obra que está arriba del todo del montón de Grandes Obras, aunque pueden decidir no trabajar en el proyecto para dedicarse a los Plebeyos. En ambos casos, cada Senador que esté boca arriba y sin girar en la zona de juego de un jugador valdrá un voto, y cada denario que se aporte también valdrá un voto.

La Gran Obra se coloca boca arriba en la parte superior del tablero (para dar a conocer la Gran Obra que se va a construir en el siguiente turno). Los jugadores, si lo desean, pueden colocarse en la mano algunos denarios de su reserva. Posteriormente los jugadores extienden el brazo, con el puño cerrado, el pulgar abierto y en posición horizontal. Entonces, todos al mismo tiempo, señalan con el pulgar hacia arriba o hacia abajo, según deseen financiar la Gran Obra o destinar el dinero a los Plebeyos respectivamente.

### 1) Plebeyos

Por cada **2 votos** (Senadores + denarios), el jugador gana **1 punto de prestigio**. Los denarios aportados se colocan en la banca.

### 2) Gran Obra

Los jugadores anotan sus puntos y probablemente muevan la posición de los marcadores en la tabla Res Publica, según las instrucciones contenidas en el material de ayuda sobre "Grandes Obras". **Los denarios que hayan utilizado los jugadores se colocan la banca.**

Hecho esto, la Gran Obra se coloca boca abajo.



3) Efecto: En este caso se evitará la Decadencia, sobre la cual se han colocado 3 cubos. La Hambruna y la Revuelta tienen un cubo cada una, por lo que el jugador Negro, que es el Primer Cónsul, puede elegir. Él tiene Esclavos, de manera que decide evitar la Revuelta. Por consiguiente, se aplica el efecto de la Hambruna (el marcador de la Hambruna se desplaza una casilla a la derecha) y el Culto Imperial (el marcador del Espíritu Cívico se desplaza una casilla a la izquierda).

4) Eliminación: Como tiene el mayor número de cubos encima, habría que retirar la Decadencia. Sin embargo, es imposible eliminar este Evento y por tanto se retira del juego la Revuelta (el otro Evento que había sido evitado) en su lugar. Finalmente, se coloca una nueva carta de Evento en lugar de la Revuelta.



Grandes Obras: la carta de Baños Públicos se coloca en la parte superior del tablero, y se da a conocer a los jugadores la próxima Gran Obra. Los jugadores votan por construir los Baños Públicos. El jugador Azul ha señalado con el pulgar hacia abajo y no ha utilizado denario alguno. Como tiene 2 Senadores, valen por 2 votos y obtiene un punto de prestigio.

El jugador Rojo, que ha ofrecido 3 denarios y tiene un Senador, cuenta con 4 votos, al igual que el Blanco (4 denarios). El jugador Negro ofrece 1 denario pero su Senador está girado, por lo que sólo tiene un voto.

Por tanto, los jugadores Rojo y Blanco obtienen 5 puntos de prestigio, y el Negro (tercero) no consigue ni uno.

En total, la Gran Obra obtiene 9 votos, por lo que el marcador de Salud se desplaza una casilla a la derecha. Con sólo un voto más, se habría movido dos casillas.

La carta de los Baños Públicos se coloca ahora boca abajo.

## VII – Hambruna y Crisis

### 1) Hambruna

La posición de la ficha de la Hambruna en la tabla Res Pública indica el estado actual de la hambruna. Cada jugador perderá un número de puntos de prestigio equivalente al nivel de la hambruna, menos 2 puntos por cada Campo que haya visible en su zona de juego.

Notas :

- Los jugadores no pueden tener menos de 0 puntos de prestigio.
- Si un jugador tiene Campos suficientes para superar el nivel de hambruna, no obtendrá puntos de prestigio.

### 2) Crisis

Si hay algún marcador de Res Pública (Salud, Espíritu Cívico u Ocio) en la Zona de Crisis, se producirá ese tipo de crisis política. Los jugadores deben mostrar las fichas Res Pública que tengan del color en cuestión:

- El jugador o los jugadores que tengan **más fichas** inmediatamente ganan **3 puntos de prestigio** (el pueblo no los considera responsables de la crisis, más bien al contrario).
- El jugador o los jugadores que tengan **menos fichas** inmediatamente pierden **3 puntos de prestigio** (el pueblo los considera responsables de la crisis). Los jugadores vuelven a colocar entonces sus fichas Res Pública detrás de sus respectivas pantallas.

### Fin de cada turno

- Se colocan al lado del tablero 6 nuevos Personajes.
- Se colocan 6 nuevos edificios en la zona de Edificios, en la parte inferior del tablero.
- Los Personajes que habían sido girados se enderezan.
- El marcador de fases vuelve a la "1".

## Fin de la partida

La partida termina después del quinto turno. Se construye una sexta Gran Obra (Ecclesia), con los siguientes efectos:

#### • Llegada del cristianismo

Cada **personaje cristiano** (símbolo del pez) que esté boca arriba (aunque esté girado) en la zona de juego de un jugador le reporta a éste **2 puntos de prestigio**.

#### • Liberación de los esclavos

Los jugadores pueden dejar en libertad a los esclavos que estén boca arriba (aunque estén girados) pagando **2 denarios** por esclavo. Cada esclavo liberado reportará a ese jugador **3 puntos de prestigio**.

#### • Resultado político

Los jugadores muestran sus fichas Res Pública. La posición del marcador correspondiente en la tabla Res Pública indica el número de puntos de prestigio que reporta cada ficha al jugador.

*Nota: El dinero sobrante no reporta prestigio.*

El jugador que más lejos haya llegado en la escala de prestigio se hace con el control de Roma y gana la partida. En caso de empate en el primer puesto, todos los jugadores empatados comparten la victoria. Compartirán también el destino de la República, para bien o para mal...



*Hambruna: el marcador de la Hambruna se sitúa en "3". En teoría, cada jugador debería perder 3 puntos de prestigio, pero el jugador Blanco tiene una tarjeta de Campo y por tanto resta 2 a ese total. El jugador Blanco perderá únicamente 1 punto de prestigio.*



*Crisis: en el cuarto turno de la partida se produce una crisis de Espíritu Cívico (el marcador de Espíritu Cívico se sitúa en el extremo izquierdo de la tabla). Los jugadores muestran sus fichas de Espíritu Cívico. El jugador Azul tiene 4 fichas, el Blanco y el Rojo tienen 2, el Negro tiene 1. Por tanto, el Azul gana 3 puntos de prestigio y el Negro pierde 3. Si el marcador del Espíritu Cívico continúa en la misma posición en el siguiente turno, se volverá a producir otra crisis de Espíritu Cívico.*



*Fin de la partida: El jugador Rojo tiene 3 personajes cristianos y por tanto obtiene 6 puntos de prestigio. Paga 2 denarios por cada uno de sus dos Esclavos y recibe 6 puntos más. Finalmente, anota sus fichas con respecto a la posición de los marcadores en la tabla Res Pública. Tiene 8 fichas de Salud (3 puntos por ficha), 5 fichas de Ocio (3 puntos por ficha) y 3 fichas de Espíritu Cívico (1 punto por ficha).*

# 3 jugadores

Las partidas con 3 jugadores se desarrollan exactamente de la misma manera que con 4, pero es necesario realizar los siguientes ajustes:

- En la fase de preparación, los jugadores eligen 6 Personajes en lugar de 4 de entre sus cartas.
- En la fase II, los jugadores reclutan 1 Personaje de entre 5 cartas que estarán boca arriba, en lugar de 6.
- En la fase III, los jugadores pueden comprar 4 edificios en lugar de 5. Como consecuencia, los 2 últimos edificios se retiran del juego.

## Edificios



**Puesto:** cada Puesto reporta al jugador que lo posee 2 denarios durante la fase IV (Ingresos).



**Campo:** por cada Campo, el jugador que lo posee reduce en 2 el número de puntos que pierde en la fase VII (Hambuna y Crisis).



**Templo privado:** en la fase IV (Ingresos), el propietario de un Templo Privado puede elegir pagar 2 denarios para obtener una ficha de Res Pública a su elección.

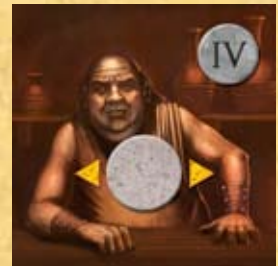


**Ínsula:** cuando un jugador recibe una tarjeta de Ínsula, la descarta inmediatamente y toma 2 fichas Res Pública para colocarlas detrás de su pantalla.



**Grúa:** cuando a un jugador le toca la tarjeta de la Grúa, la descarta inmediatamente y la sustituye por una carta de Grúa que coloca, en su lado, entre sus cartas de Personajes. A partir del siguiente turno la podrá usar como un Personaje durante la fase III (Edificios).

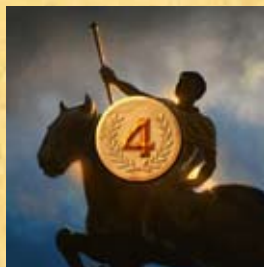
*Nota: Las Grúas pueden resultar afectadas por las Inundaciones.*



**Taberna:** en la fase IV (Ingresos), el propietario de una Taberna puede avanzar una casilla el marcador de Res Pública que quiera. No podrá mover un marcador que ya haya sido movido por otra Taberna en esa misma fase. Asimismo, la Taberna se puede usar para “bloquear” un marcador de Res Pública en su valor más alto o más bajo.



**Arco del Triunfo:** cuando un jugador recibe esta tarjeta, la descarta inmediatamente y gana 6 puntos de prestigio.



**Estatua:** cuando un jugador recibe esta tarjeta, la descarta inmediatamente y gana 4 puntos de prestigio.



**Banco:** cuando un jugador recibe esta tarjeta, la descarta inmediatamente y obtiene 5 denarios de la banca.



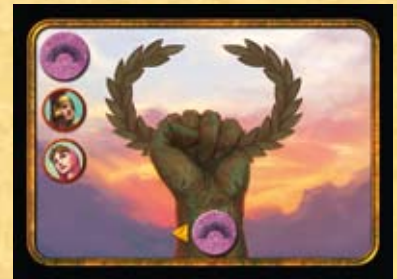
# Eventos



**Epidemia:** el marcador de la Salud se des-  
plaza una casilla hacia la izquierda.



**Erupción:** el marcador del Ocio se des-  
plaza una casilla hacia la izquierda.



**Culto Imperial:** el marcador del Espíritu  
Cívico se desplaza una casilla hacia la iz-  
quierda.



**Hambruna:** el marcador de la Hambruna  
se desplaza una casilla hacia la derecha.



**Persecución de cristianos:** cada jugador  
pone boca abajo uno de sus Personajes  
cristianos. Ese Personaje no tendrá efecto  
alguno mientras se mantenga en juego  
este Evento. Una vez eliminado el evento,  
todos los Personajes se vuelven boca ar-  
riba.

*Excepciones: si la Purga del Senado (o la  
Revolta de los Esclavos) es visible, los  
Senadores cristianos (o los Esclavos cris-  
tianos) deben estar boca abajo una vez fi-  
nalizada la Persecución.*



**Purga del Senado:** cada jugador pone  
boca abajo uno de sus Senadores. Ese Per-  
sonaje no tendrá efecto alguno mientras se  
mantenga en juego este Evento. Una vez  
eliminado el evento, todos los Personajes  
afectados se vuelven boca arriba.

*Excepción: si la Persecución de los cris-  
tianos es visible, los Senadores cristianos  
deben permanecer boca abajo aunque fi-  
nalice la Purga del Senado.*



**Inundaciones:** cada jugador pone boca  
abajo uno de sus Edificios (incluida la  
Grúa). Ese Edificio no tendrá efecto alguno  
mientras se mantenga en juego este Even-  
to. Una vez eliminado el evento, todos los  
Edificios afectados se vuelven boca ar-  
riba.

*Excepción: si el Pillaje es visible, los Pues-  
tos deben permanecer boca abajo aunque  
se terminen las Inundaciones.*

*Note: las inundaciones no pueden afectar  
a los ingresos iniciales de los jugadores.*



**Revolta de esclavos:** cada jugador pone  
boca abajo uno de sus Esclavos. Ese Per-  
sonaje no tendrá efecto alguno mientras se  
mantenga en juego este Evento. Una vez  
eliminado el evento, todos los Personajes  
afectados se vuelven boca arriba .

*Excepción: si la Persecución de los cris-  
tianos es visible, los Esclavos cristianos  
deben permanecer boca abajo aunque fi-  
nalice la Revuelta de los Esclavos.*



**Pillaje:** cada jugador pone boca abajo  
uno de sus Puestos. Ese Edificio no ten-  
drá efecto alguno mientras se mantenga  
en juego este Evento. Una vez eliminado  
el evento, todos los Puestos afectados se  
vuelven boca arriba.

*Excepción: si las Inundaciones son visi-  
bles, los Puestos deben permanecer boca  
abajo aunque se termine el pillaje.*



**Decadencia:** el marcador o marcadores que estén más lejos a la derecha de la tabla Res Publica se desplazan una casilla hacia la izquierda.

*Nota : - La Hambruna no se mueve a causa de este Efecto..*

*- Es posible que los 3 marcadores (Espíritu Cívico, Salud y Ocio) resulten afectados. En este caso, todos ellos retrocederán en la tabla.*

# Grandes Obras

De las seis Grandes Obras, una se retira al comienzo de la partida y nunca se construirá. La Iglesia (Ecclesia – no aparece aquí) es una Gran Obra única porque se construye automáticamente al final de la partida.

*Nota: además de la Iglesia, los jugadores siempre tienen la oportunidad de no participar en una Gran Obra, donando el dinero en su lugar a los plebeyos (apuntar con el pulgar hacia abajo). En este caso, obtienen 1 punto de prestigio por cada 2 votos completos (Senadores + denarios).*



**Panteón:** el jugador con más votos gana 10 puntos de prestigio. El segundo clasificado gana 6 puntos y el tercero 2. En caso de empate, todos los jugadores empatados a votos obtienen el número de puntos correspondientes a su posición.



**Templo:** los jugadores con 8 puntos obtienen 10 puntos de prestigio. Los jugadores con 5 votos ganan 6 puntos de prestigio.



**Granero:** el jugador con más votos gana 5 puntos de prestigio. El segundo clasificado gana 3 puntos. En caso de empate, todos los jugadores empatados a votos obtienen el número de puntos correspondientes a su posición.

**Hambruna:** sumar el total de votos de todos los jugadores que han participado en la construcción del Granero. El marcador de la Hambruna retrocede una casilla por cada 4 votos.



**Baños Públicos:** el jugador con más votos gana 5 puntos de prestigio. El segundo clasificado gana 3 puntos. En caso de empate, todos los jugadores empatados a votos obtienen el número de puntos correspondientes a su posición.

**Salud:** sumar el total de votos de todos los jugadores que han participado en la construcción de los Baños Públicos. El marcador de la Salud se mueve una casilla hacia la derecha por cada 5 votos.



**Coliseo:** el jugador con más votos gana 5 puntos de prestigio. El segundo clasificado gana 3 puntos. En caso de empate, todos los jugadores empatados a votos obtienen el número de puntos correspondientes a su posición.

**Ocio:** sumar el total de votos de todos los jugadores que han participado en la construcción del Coliseo. El marcador del Ocio se mueve una casilla hacia la derecha por cada 5 votos.



**Senado:** el jugador con más votos gana 5 puntos de prestigio. El segundo clasificado gana 3 puntos. En caso de empate, todos los jugadores empatados a votos obtienen el número de puntos correspondientes a su posición.

**Espíritu Cívico:** sumar el total de votos de todos los jugadores que han participado en la construcción del Senado. El marcador del Espíritu Cívico se mueve una casilla hacia la derecha por cada 5 votos.