

# Sylla: caveant consules

## Spielvorbereitung

Es werden die 12 Karten der Sylla-Erweiterung (gelber Rahmen) verwendet. Die beiden neuen Ereignisse werden unter die Ereigniskarten des Grundspiels gemischt, die neuen Bauvorhaben unter die Bauvorhabenkarten. Die beiden neuen Charaktere werden den Charakterkarten des Grundspiels zugefügt. Dann wird das Spiel wie üblich vorbereitet. Nachdem die Bauvorhaben gemischt worden sind, werden anstatt einem **zwei** Bauvorhaben offen aus dem Spiel genommen.

*Anmerkung: Die Karte „Erster Konsul“ aus dieser Erweiterung wird als Startspieler-Karte verwendet.*

## Sonderregeln

**Gladiator:** Während Phase IV (Einkommen) erhält der Spieler **1 Prestigepunkt** für jeden nicht umgedrehten Gladiator in seiner Auslage.

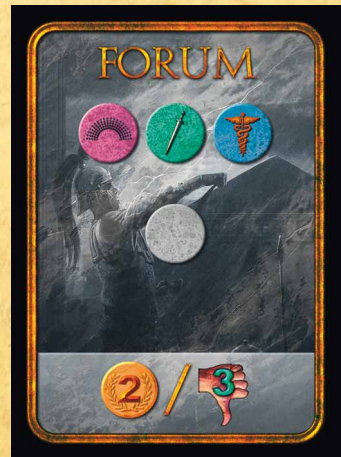
Außerdem zählt der Gladiator **während einer Krise dieser Art** (Phase VII) **als Spielstein Muße**. Das gilt auch dann, wenn der Gladiator auf die Seite gedreht wurde.



**Philosoph:** Zu Beginn der Phase IV (Einkommen) kann der Spieler jeden nicht umgedrehten Philosophen in seiner Auslage einer anderen seiner sichtbaren, nicht umgedrehten Charakterkarten zuordnen. Dadurch wird die Fähigkeit dieses Charakters bis zum Ende der Runde verdoppelt. Ein Händler bringt 2 Denar ein, ein Konsul verschafft 2 Stimmen für das nächste Bauvorhaben, ein Gladiator verschafft dem Spieler 2 Prestigepunkte und zählt als 2 Spielsteine Muße während der Krise. Eine Vestalin und ein Legionär dürfen 2 Quader auf Ereigniskarten platzieren, allerdings müssen diese Quader jeweils zusammen auf dieselbe Karte gesetzt werden.

*Anmerkung: Der Philosoph hat keine Auswirkung auf Sklaven oder andere Philosophen. Es ist nicht möglich, mehrere Philosophen derselben Karte zuzuordnen.*

**Forum Romanum:** Der Spieler mit den meisten Stimmen erhält 1 *Res publica*-Spielstein jeder Art. Der Zweitplatzierte bekommt 1 *Res publica*-Spielstein seiner Wahl. Spenden an die Plebejer: Der Spieler erhält 2 Prestigepunkte für jeweils 3 Stimmen.



**Erdbeben:** Jeder Spieler dreht eine seiner Vestalinnen um, so dass sie nun verdeckt liegt. Dieser Charakter hat keine Auswirkung, solange das Ereignis *Erdbeben* im Spiel ist. Sobald das Ereignis aus dem Spiel genommen worden ist, werden alle betroffenen Charakterkarten wieder aufgedeckt.



**Militärische Niederlage:** Jeder Spieler verdeckt einen seiner Legionäre. Dieser Charakter hat keine Auswirkung, solange das Ereignis *Militärische Niederlage* im Spiel ist. Sobald das Ereignis aus dem Spiel genommen worden ist, werden alle betroffenen Charakterkarten wieder aufgedeckt.