

# Sylla : caveat consules

## Préparation

Prendre les 12 cartes de l'extension Sylla (cadre jaune). Ajouter les deux nouvelles cartes *Événement* aux cartes *Événement* du jeu de base. Ajouter le nouveau Grand Projet aux cartes *Grand Projet* du jeu de base. Ajouter les deux nouveaux personnages à chacun des sets de cartes *Personnage*, puis procéder à l'installation du jeu normalement. Au moment d'installer les cartes *Grand Projet*, écarter 2 cartes *Grand Projet* face visible au lieu d'une.

*Note : la carte Premier Consul de l'extension, servira de marqueur de premier joueur.*

## Règles spéciales

**Gladiateur** : au cours de la phase IV (Revenus), le joueur gagne **un point de prestige** par Gladiateur non incliné dans sa zone de jeu.

De plus le Gladiateur compte **comme un jeton Loisirs**, lors des crises de ce type (phase VII). Ce pouvoir fonctionne même quand le gladiateur est incliné.



**Philosophe** : au début de la phase IV (Revenus), le joueur peut associer chaque Philosophe non incliné dans sa zone de jeu à une autre de ses cartes *Personnage* visible et non inclinée. Le pouvoir de ce personnage est ainsi doublé jusqu'à la fin du tour. Un Marchand rapportera 2 deniers, un Sénateur apportera 2 voix pour le Grand Projet, un Gladiateur rapportera 2 points et comptera comme 2 jetons *Loisirs* lors des crises. Une Vestale ou un Légionnaire pourront poser 2 cubes sur les événements, mais ces cubes seront obligatoirement posés ensemble (sur le même événement).

*Notes : le Philosophe n'a pas d'effet sur les Esclaves et les autres Philosophes. Il n'est pas possible d'associer plus d'un Philosophe par carte.*

**Forum** : le joueur ayant le plus de voix gagne un jeton *Res Publica* de chaque catégorie. Le second gagne un jeton *Res Publica* de son choix.

Don à la Plèbe : le joueur marque 2 points de prestige par tranche de 3 voix.



**Tremblement de terre** : tous les joueurs retournent une Vestale de leur choix. Ce personnage n'aura plus d'effet tant que l'événement n'aura pas été retiré du jeu. Dès que l'événement est retiré du jeu, toutes les Vestales retournées sont replacées face visible.



**Défaite militaire** : tous les joueurs retournent un Légionnaire de leur choix. Ce personnage n'aura plus d'effet tant que l'événement n'aura pas été retiré du jeu. Dès que l'événement est retiré du jeu, tous les Légionnaires retournés sont replacés face visible.