



Seven
Toker
客

罗马共和
Republic of Rome

肃静！开会！

作者：咖喱老王



最近在看历史剧《罗马》。

里面有一个桥段，罗马元老院召开会议，众多元老穿过广场，夹道两边挤满了有诉求的百姓，最后进入元老院会场，依次落座。会议主持人宣布今日议题和会议程序，众元老各抒己见，表决，宣布结果，保民官监督，皆大欢喜。当然，也有可能一言不合，大打出手。这就是罗马的共和体制。

是不是很有现代人的范儿？

想必不少人知道《罗马共和》这个游戏，和上面说的情节差不多，玩家提案，发表意见，表决。从第一次布匿战争开始，止于凯撒挨那一刀，横跨这个时期的历史。我们来聊聊这里面的罗马特色。

先来说说元老和元老院吧。在《罗马共和》中，游戏核心部分是元老院会议，是一个决策机构。但是在最初的历史中，元老院只是罗马

国王的一个下属机构，它主要的作用是给国王陛下建言建策。元老院最初有 100 人，由初代国王罗慕洛四选出，经过中间几任国王的努力，从 100 人，变到 200 人，又变到 300 人，任期终身。自然，这是国王寻求支持的结果，作为交换，元老院逐渐为贵族所把持。慢慢的，这些贵族的权力向着家族化发展，就像游戏中的黑色人物卡片，他们代表的是一个家族的势力，不会被移出游戏，只能远离元老院，等待着被玩家重新带回元老院。对应的红色人物卡片，就是这些家族中在历史上留下一笔的人物。

到了王政时代的末期，国王的恣意妄为导致人们放逐了国王。国家领导权落在了元老院的手里，可为了保证效率，还是得有个领头的，又得防止独裁的出现，那么好吧，咱们选两个执政官吧，任期一年，可以连任，任何行动只有在两个执政官意见一致的时候才能执行。在

游戏中，执政官有两名，被标上了先后顺序：排序第二的政治执政官和排名第三的战地执政官，其实这两者并没有明显的区分，特别是在战场上，一般情况下，只有一个执政官带领两个军团出征，特殊情况下才由两个执政官各带领两个军团出战。游戏这样的设计，估计是为了防止无限制交涉而做出的维护秩序之举。



说到执政官，就得提一下排序第一的独裁官。众玩家在同时面对三场战争，或者某一场战争的战争值超过 30 的时候，由两名执政官推举，若意见不一致，则由元老院选举。一旦当选独裁官，提案不能直接否决，并且任命副官——这是个出力不讨好的角色——共同出征。这和实际的独裁官比较贴近，当罗马面对非常状况时——不止是战争，也有可能是其他情况——可以由一名执政官任命独裁官，独裁官再任命一名称为“骑兵统领 (magister equitum)”的副官，共同应对局面。他可以决定一切事务，任何人不得反对。所不同的是，历史上的独裁官不能连任，任期很短，只有六个月。

在高级规则中，有一个特殊角色——大祭司。既能有额外的投票效果，又能填饱自己的口袋，还能招募其他小祭司以示拉拢。除非遇到那张“不祥的预兆”事件卡，不然日子还是蛮滋润的。实际上，在罗马，负责宗教祭祀的人没那么夸张。相比其他宗教，

罗马人对于神的概念，那是相当的随意，给我的感觉是很有行业祖师爷的意思，世俗化的厉害。也因此，祭祀人员，也只是普通的政府公务员，该干什么就干什么去，没什么特别的。至于说“不祥的预兆”，那就得看当权者是需要“祥”还是“不祥”了。

接下来要聊的是游戏中的一个小细节——骑士。这个角色是在广场阶段招募的，也可解雇。作用有两个：在收入阶段可以提供收入，在投票阶段可以提供票数。这是让我一直有疑问的一个词，因为其作用和“骑士”两个字根本不沾边。我觉得，这个设定，对应的应该是历史上元老们的“后援会”。元老与后援会员之间的关系十分亲密，元老每天早晨吃完早餐，先要与等候的后援会员见面会谈，然后才是去做其他事，比如办公。



两者之间首先就是信义，世袭的信义，不能背叛对方（唯一的例外是不能在审判对方时出面作证，无论是不是伪证，这不视为背叛）。在这个前提下，元老出现困难或者需要帮助，

后援会员必会施以援手提供帮助，若是元老参与选举，后援会则去现场投票支援；反过来，若是后援会员想有所作为，元老要出面联络社会关系予以协助。如果只是认为这两者只是利益交换还就错了，因为这种情况下，这种关系是比较封闭的，事实上恰恰相反，元老十分乐于接受有新的后援会员加入。



后援会中的人员组成很杂，有解放出来的奴隶，更不用说有平民。在游戏中，平民似乎没怎么提到，可是有两个重要的间接产物：一个经常出来，一个可能导致游戏结束。

先说经常出来这个，这就是保民官——除了独裁官，拥有可以否决一切的权力。废除国王之后，由元老院选出执政官。由于教育以及资源掌握等情况，元老院或者贵族更容易产生执政官，这就导致了这两拨人更容易勾结。因此，在平民大会上，选出平民出身的保民官，任期一年，开始有 2 人，后来增至 10 人，任期一年。保民官一方面要协调、沟通平民与贵族之间的关系与意见，一方面要保护平民的利益，对抗贵族，甚至不惜否决政府的决定。

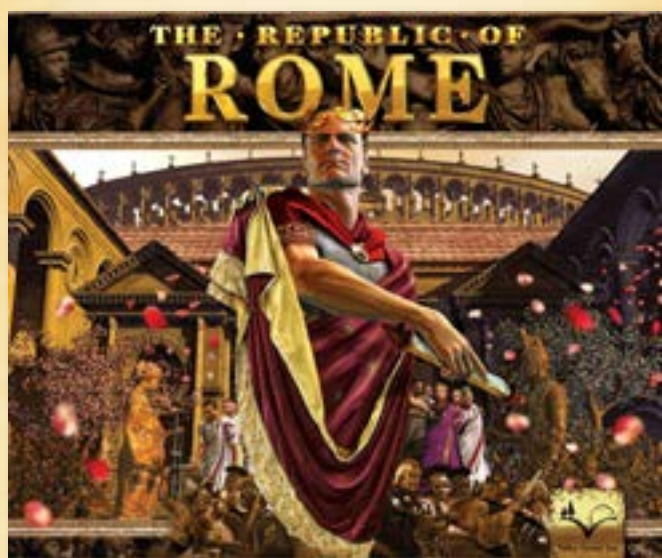
再来说说结束游戏这个，“平民冲击元老院”，游戏结束，所有玩家输掉游戏，这是在平民不满的情况下才会发生。这个事儿，个人认为，只要大家想，还真不是什么难事儿。元老们其实是很“亲民”的，因为到元

老院去上班，得从人群中穿过广场，那个时候也不讲究什么戒严，至多有两个卫兵开路，再有两个卫兵走两边。一群人打这几个人，问题不大。鉴于此，联想到游戏中的刺杀设定只能在会议阶段进行，有点过于严格了。

说完罗马特色，聊一点有现代特色的东西。听说在国外一些院校，《席德梅尔的文明》被当作补充教材来使用。在我看来，《罗马共和》这个桌面游戏也可以作为教育培训器材来使用。这个游戏本身是一个谈判类游戏，顾名思义大家交流谈判，但是这类游戏往往无序杂乱。在这个游戏中，因为要扮演的是罗马众元老，按照以往的模式来，会降低游戏效率，并且降低代入感。不如参考《罗伯特议事法则》，为发言秩序、顺序、内容、方式等制定规矩，以此来进行游戏，一方面体会更多的游戏内容，另一方面也可以学习一下西方人是怎么开会的。

就是这样，来体验一下罗马式的会议方式吧。

“肃静！开会！” **F**



关于 Toker “骰客” “骰客 Toker” 是一本以桌游及周边文化为内容的刊物。每期都是一篇独立的文章，从不同主题和不同的视角对某一款桌游进行介绍或评述，以及对其故事背景延展开来探讨。这是一本以民间桌游团体自娱为目的的自发刊物。期待你的加入，来说说你的桌游故事和你爱的游戏！“骰客 Toker” 旨在和更多朋友分享快乐、传播桌游文化，不含商业性广告成分和防腐剂；) 责权声明 本刊发布于微信公众号 “大柒视觉” 和个人站点 “5even.cn” 未授权任何平台和机构转载。“大柒视觉” 尊重知识产权保护的态度坚持和明确。“骰客 Toker” 中文字作品内容的文责请作者自理，同时文字内容版权归作者本人所有；“大柒视觉” 对版面策划及排版设计等方面知识产权保留最大权利，部分图片来自于网络搜索引擎，如涉权责请联系。