

# I. Halálozás

- 1. Halálozási jelző húzása („Húzz 2-t” esetén két újabbat kell húzni)
  - 1. Ha a Gracci f vérek vagy a két Licinii közül mindkettő játékban van, akkor kockadobással kell eldönteni, hogy melyik haljon meg.
- 2. Következmények:
  - 1. Minden jelzőt el kell távolítani, kivéve a frakcióvezető-jelzőt.
  - 2. A kártyát hátoldalával felfelé a kúria „Róma újranépesítése” talon aljára kell tenni, kivéve a frakcióvezetőt.
  - 3. A frakcióvezető minden esetben a frakciónál marad, kivéve ha elfogják, mint merénylőt, és a kapcsolódó perben halálra ítélik.
  - 4. A halott államférfi véglegesen kiesik a játékból.
- 3. Kihalt frakció (csak I.2.3. szerint utolsó frakciótagként kivégzett frakcióvezető esetében történhet meg)
  - 1. A kúria „Róma újranépesítése” talon tetejéről kell húzni egy új frakcióvezetőt.
    - 1. Amennyiben ott nincs lap, akkor a pakliból kell kivenni az első lehetséges lapot, majd a paklit újrateverve visszatenni.

# II. Bevétel

- 1. A bankár kiosztja a játékosoknak a szenátorok magánbevételeit
  - 1. 3 Tálentum a frakcióvezető után és 1 Tálentum a további frakciótagok után.
  - 2. Lovagok, koncessziók és kormányzóságok utáni magánbevételek
    - 1. 1 Tálentum lovagonként és a koncessziók utáni bevétel
    - 2. Minden nemlázadó kormányzónak lehetősége van arra, hogy a provinciából magánbevételt szerezzen.
      - 1. Ha úgy dönt, hogy igényli, akkor kockadobással és a provincián jelzett módon határozza meg annak mértékét.
        - 1. Negatív értéket nem kell kifzetnie, viszont az államnak igen, sőt az esetleges állami kiadással együtt.
        - 2. Az Idő jelzőt a provincián meg kell fordítani, annak jeleként, hogy a kormányzó korrupt tevékenységet űz.
- 2. A bankár kiosztja a szenátorok magánbevételeit
  - 1. Lázadó provinciák (???) nem biztosítanak állami jövedelmet, hanem azt a lázadó kormányzó kapja meg magánjövedelmeként.
    - 1. A lázadó kormányzónak 2 Tálentumot kell fzetni minden légió és fotta után, kivéve a hozzá hűségese veteránokat,
    - 2. Vagy vissza kell szolgáltatni őket az államnak.
- 3. A fejletlen provinciák kormányzói dobznak egy kockával a provincia fejlődésére
  - 1. Ha a módosított érték  $\geq 6$ , akkor a provincia kártyát meg kell fordítani a rózsaszín oldalával felfelé.
    - 1. A kormányzó 3 Befolyást szerez.
    - 2. A provincia mindaddig fejlett marad, ameddig sikeres barbár támadás nem éri (???),
    - 3. Vagy háború kártya fel nem jön rá (???) és annak visszafoglalása után ismét fejletlen nem lesz.
    - 4. Bithynia provincia kivételt jelent, mert úgy is fejlődhet, ha Róma győzelmet arat a harmadik mithridatikus háborúban.
      - 1. Ha a háborút Bithynia megjelenése előtt megnyerik, akkor az egyből fejlett provinciaként jelenik meg.
  - 2. Ha a kormányzó nem gyűjtött magánbevételt az adott körben, az +1-gyel módosítja a dobás értékét.
- 4. A bankár az állami bevételek és kiadások fgyelembevételével módosítja a kincstár jelzőt
  - 1. Minden körben 100 Tálentum bevétel keletkezik.
  - 2. A provinciák kormányzói dobznak egy kockával a provinciából származó állami bevételre
    - 1. Kiszámítják annak pozitív vagy negatív értékét a provincián jelzett módon, és
    - 2. Ehhez esetlegesen hozzáadják a negatív magánjövedelmeket (II.1.2.2.1.1.).
    - 3. Lázadó (II.2.1) vagy provinciális háborúban álló provinciák (???) nem biztosítanak állami bevételt.
  - 3. Minden háború vagy lázadás (a megoldatlanok is) 20 Tálentum kiadással jár.
  - 4. Le kell vonni még az érvényben lévő földtörvények miatti kiadásokat.
  - 5. Le kell vonni 2 Tálentumot minden nemlázadó légió és fotta után.
  - 6. A bankárnak ezek után fgyelmeztetnie kell a játékosokat, ha a kincstár 50 vagy 20 Tálentum alá apad, hiszen
    - 1. Ekkor a következő katasztrófa vagy rossz ómen államcsőddel, a játék elvesztésével, és a lázadók győzelmével jár (???).
  - 7. A szenátorok (a távollévők is) hozzájárulásokat adhatnak a kincstárnak párhuzamosan a többi játékos szenátoraival.
    - 1. 10 Tálentum után 1 Befolyás, 25 Tálentum után 3 Befolyás, 50 Tálentum után 7 Befolyás jár az adott szenátornak.
      - 1. A határérték fölötti hozzájárulások nem vihetők tovább későbbi körökre.
- 5. Ezek után a játékosok átrendezhetik a magán-, és a frakciókincstárban tárolt pénzeket, adhatnak akár más frakciónak és szenátornak is
  - 1. A játékosok közötti pénzmozgás lehet nyilvános vagy titkos megállapodások ellenértéke (???), és csak most tehető meg.

# III. Fórum

- 1. A korábbi esemény kártyák (kivéve a be nem szedett hagyatékok, fel nem használt menedékek és inaktív színlelők) lekerülnek a fórumról.
- 2. A HRAO játékosnak kezdeményezési dobást kell tennie két kockával.
  - 1. Ha hetet dobott, akkor három kockával dobnia kell a véletlen esemény táblára, és annak megfelelő eseménykártyát kell húznia.
  - 2. Más esetben húz egy kártyát a pakliból.
  - 3. Ezek után tehet egy meggyőzési kísérletet (???) és egy megszerzési kísérletet egy lovaggal szemben (vagy presszionálhatja (???)).
  - 4. Ezután vagy frakcióvezetőt vált, vagy támogatja a játékokat.
  - 5. A kezdeményezéshez nem kell Rómában tartózkodó szenátorral rendelkezni.
  - 6. Ezután az óramutató járásával megegyezően a többi játékos is elvégzi a kezdeményezést (III.2.1.-III.2.4.)
  - 7. Ha a játékosok száma hatnál kevesebb, akkor a fennmaradó kezdeményezés(ek) licit útján kerülnek kiosztásra, egyenként.
    - 1. A HRAO kezdi a licitet, majd a többiek is megteszik tétjeiket az óramutató járása szerint.
    - 2. A legnagyobb ajánlatot tevő nyer, és az összeget egy Rómában tartózkodó szenátor magánkincstárából kell kifzetni.
    - 3. A nyertes játékos végrehajtja a kezdeményezést a III.2.1.-III.2.4 pontoknak megfelelően.
    - 4. Ha még mindig hatnál kevesebb kezdeményezés volt, akkor újabb licitálás következik.