

SYLLA

En rouge, règles de l'extension.

Les ajustements à 2 joueurs ne sont pas indiqués.

MISE EN PLACE

- Mélanger les bâtiments selon leur lettre, piocher les 6 premières tuiles A.
- Placer l'événement *Décadence* en bas de la piste des événements. Mélanger les événements et en placer 3 au-dessus de la *Décadence*.
- Mélanger les Grands Projets, en écarter 1 (2) face visible, et présenter les restants en une pile face visible.
- Poser 3 jetons Res Publica (RP) sur la piste et 1 marqueur Famine sur la première case de celle-ci.
- Chaque joueur prend le set de cartes associé à sa tuile de revenus initiale (**incorporer les Philosophes et Gladiateurs**), et en choisit 4 (6 à 3 joueurs). Les personnages restants sont mélangés, et en piocher 6 face visible (5 à 3 joueurs).
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 3 deniers +1 par Marchand et place son marqueur de score sur la case 10.

TOUR DE JEU

1. Premier Consul (PC)

- Election du PC : Enchère en 1 tour, en commençant par l'actuel PC. *Voix* : Nb de Sénateurs + deniers.
- Le nouveau PC gagne 1 jeton RP et avance le marqueur Famine du nombre de cases indiquées sur les événements.

2. Recrutement

- En commençant par le PC, chaque joueur prend un personnage parmi les 6 exposés.

3. Bâtiments

- Achat d'un bâtiment : Enchère en 1 tour en terminant par le vainqueur de la dernière enchère. Celui-ci choisit le bâtiment mis en vente. La « monnaie » à utiliser est indiqué au-dessus du bâtiment. L'acheteur incline les personnages lui servant au paiement ; *ces personnages ne sont plus actifs pour le tour*. Si personne n'enchérit, le bâtiment est écarté.
- Cette phase s'arrête quand il ne reste plus qu'un bâtiment à acheter (2 bâtiments à 3 joueurs.) Celui-ci (ou ceux-ci) est (sont) défaussé(s).

4. Revenus

- Effets des bâtiments + 1 denier par Marchand **+ 1 pt par Gladiateur + doublement jusqu'à la fin du tour de l'effet d'un personnage non incliné par Philosophe**.

5. Evénements

- A tour de rôle, en commençant par le PC, chaque joueur doit placer 1 cube par Légionnaire ou par Vestale sur un événement (**avec un Philosophe, le joueur place 2 cubes sur le même événement**).
- Le(s) joueur(s) majoritaire(s) sur chaque événement gagnent le jeton RP indiqué (1 pt pour la *Décadence*).
- Les 2 événements avec le plus de cubes n'ont pas lieu, celui qui en a le plus est défaussé (*la Décadence n'est jamais défaussée*). Les 2 autres événements ont lieu. En cas d'égalité, le PC départage.

6. Grand Projet

- Enchère à poing fermé. *Voix* : Nb de Sénateurs + deniers.
- Simultanément, les joueurs tendent le poing et pointent leur pouce en haut ou en bas. Pouce en bas : 1 pt pour 2 voix ; pouce en haut : gains indiqués sur le projet.
- Le projet est construit est placé en haut du plateau.

7. Famine et crises

- Famine : chaque joueur perd en pts le niveau atteint par la famine – 2 / champ.
- Crise : Si un marqueur RP est sur la première case, chaque joueur dévoile les jetons RP de la couleur concernée. Le(s) joueur(s) majoritaire(s) marquent 3 pts, le(s) joueur(s) en ayant le moins perdent 3 pts. *A faire pour chaque marqueur en crise*.

8. Fin de tour

- Piocher 6 personnages (5 à 3 joueurs) et 6 bâtiments, les personnages inclinés sont relevés.

FIN DE PARTIE

A la fin du 5^e tour de jeu, un décompte final a lieu :

- 2 pts / chrétien
- 3 pts / Esclave affranchi (coût de l'affranchissement : 2 deniers)
- Chaque jeton RP rapporte en pts sa valeur

Le joueur ayant le plus de pts est vainqueur. Il n'y a pas de départage.