Influence

Voor wat te gebruiken?
- persuasion attempts (formule zie sequence of play sheet)
- indien 35 INF en einde beurt en Rome leeft -> gewonnen
- indien 21 INF kandidaat voor Consul for Life (indien CfL beurt overleeft en Rome leeft -> gewonnen)
- Extra stemmen voor beschuldigde senator = INF
- Extra stemmen voor kandidaat Consul for Life = INF

Hoe INF winnen / verliezen? (zie ook tabel op spelbord)
- Donaties aan de schatkist
- Dictator, Consuls, Censor, Master of Horse, Pontifex Maximus
- Slag winnen (helft van sterkte leger of vloot op de kaart)
- +3 als Gouverneur provinvie verbetert
- Verliezen door minor prosecution (5 of max)
- Winnen als prosecutor (helft van wat beschuldigde verloren heeft)
- -1 als HRAO en iedereen stemt tegen een voorstel en afgekeurd
- -5 (of max) voor Faction Leader van gepakte moordenaar

Popularity

Voor wat te gebruiken?
- die modifier op popular appeal table bij prosecutions
- indien slachtoffer moord EN moordenaar gepakt: negatieve modifier op popular appeal table voor Faction Leader tijdens de Special Prosecution.
- bonus bij state of the republic van de HROA (Population fase).
- POP moet >= mogelijk verlies bij intrekken landbill indien sponsor.

Hoe POP winnen / verliezen?
- Games organiseren
- Slag winnen (helft van sterkte leger of vloot op de kaart)
- -5 POP indien schuldig bevonden in een Minor Prosecution
- - bij bepaalde concessies
- + voor sponsors landbills
- - voor tegenstemmen bij invoeren landbills
- + bij voorstemmen afvoeren landbills
- - voor sponsor wegdoen landbills (in dit geval mag POP niet negatief gaan anders kan hij geen sponsor zijn)

Dictator / Master of Horse

Wanneer?
- Voor de Censor verkiezing, en enkel indien er 3 of meer active wars zijn OF oorlog met sterkte >= 20.
- De Consuls duiden een senator aan tot dictator. Indien geen consuls mag de senaat er een aanduiden door stemming.
- De Dictator benoemt een Master of Horse.
- Bij begin volgende senaat houdt de Dictator ogenblikkelijk Consul verkiezingen.

Voordelen
- Er kunnen meer oorlogen aangepakt worden.
- Voorstellen van Dictator kunnen niet gevetoed worden (Tribune-kaarten)
- MoH gaat mee met Dictator op campaign: gezamenlijke MILITARY bonus. Enkel Dictator krijgt bonussen indien battle gewonnen wordt, maar MoH is wel onderhevig aan mortality chits en sterft bij defeats en kan niet gebruikt worden om D/S te neutraliseren.

Republic of Rome - - - Easy Cheat Sheet - - - Republic of Rome - - - Easy Cheat Sheet - - - Republic of Rome

Prosecutions

Wanneer?
- Dadelijk nadat de Censor verkozen is.
- Er kunnen tot 2 minor prosecutions OF 1 major prosecution plaatsvinden
- Als er een moordpoging is, EN de moordenaar wordt gepakt, is er ogenblikkelijk een Special Prosecution tegen de Faction Leader.

Wie kan vervolgd worden?
- Minor Prosecution: iedereen die een office (Dictator, Master of Horse, any Consul, Pontifex Maximus, Censor, Gouverneur indien corrupt en terug in Rome) had gedurende vorige beurt of die geld uit een concessie gehaald heeft.
- Major Prosecution: iedereen die een office (behalve Gouverneur) had gedurende vorige beurt, of de Faction Leader van een gepakte moordenaar.

Hoe?
- De Censor benoemt een senator in Rome als prosecutor, die hiermee moet akkoord gaan.
- Er wordt gestemd over het al dan niet schuldig zijn. De beschuldigde krijgt extra stemmen gelijk aan zijn INF.
- De beschuldigde kan Popular Appeal inroepen wanneer hij moet stemmen (tabel spelbord). De Faction Leader van een moordenaar MOET dit doen, maar trekt POP van het slachtoffer af.
- Een fractie kan de prosecutie vetoen met een Tribune-kaart.
- Een beschuldigd staatsman kan in ballingschap gaan op het moment dat hij stemt. Dit mag na Popular Appeal.

Gevolgen?
- Minor Prosecution: indien schuldig -5 POP, -5 INF (tot 0), Prior Consul marker weg, alle concessies weg. Prosecutor krijgt eventuele Prior Consul marker, en de helft (boven afronden) van INF verloren door beschuldigde.
- Major Prosecution: executie, tenzij de beschuldigde reeds in ballingschap is gegaan.

Ballingschap
- Geen inkomen meer, huidig fortuin is bevroren. Hij mag geen geld meer uitgeven of ontvangen.
- Behoudt: huidig fortuin, Knights, Legion Allegiance.
- Verliest: Prior Consul, Concessies, Priesthoods, POP > 0, INF tot basis.
- Als hij in ballingschap is is hij ondergevig aan de mortality chits.
- De senaat mag beslissen om een staatsman uit ballingschap terug te roepen. Hij keert terug naar de factie die de familiekaart heeft, anders naar het Forum. Diegene met de meeste stemmen die VOOR heeft gestemd, mag hem direct persuaden, door enkel met 2D6 <- Loyalty te rollen. Hij krijgt dan controle over de staatsman + eventuele familie.

Die Swine!

Wanneer?
- Om het even wanneer tijdens de Senaat.
- Elke fractie mag maar 1 poging doen per senaatsfase, en mag slechts 1 keer het slachtoffer zijn per senaatsfase.
- Speciaal: Als sponsor en cosponsor van een landbill van dezelfde fractie zijn, mag er een moordpoging plaatsvinden tijdens de stemming. Als de moordenaar gepakt wordt, zijn er geen gevolgen voor de fractieleider.

Hoe?
- Roep ‘Die Swine!’, zeg welke senator het slachtoffer is, en welke senator de poging doet.
- Rol op de moordenaarstabel. Niet vergeten kaarten te spelen!

Gevolgen?
- Indien moordpoging lukt: slachtoffer dood.
- Indien er bodyguardkaarten gespeeld werden, wordt er nogmaals gerold, om te zien of de moordenaar gepakt wordt.
- Als de moordenaar gepakt is: dood.
- De Faction LEader verliest 5 INF en is het slachtoffer van een ogenblikkelijke Special Prosecution. Hierbij is geen prosecutor vereist. Er MOET gerold worden voor popular appeal, maar de POP van het slachtoffer wordt afgetrokken. Indien schuldig: dood of verbanning (enkel indien staatsman).

It’s better to be the weakest faction when Rome survives, than to be no faction at all when Rome is destroyed

Gouverneurs / Provincies

Voordelen Gouverneur
- Persoonlijk inkomen verzamelen: maar dan corrupt en dus mogelijk minor prosecutiona indien terug in Rome.
- + 3 INF indien provincie verbetert
- Commandant van troepen in de provincies
- Kan rebelleren
- Neutrale Senator in het Forum kan tot Gouverneur gekozen worden.

Nadelen Gouverneur
- Weg uit Rome: geen stemmen.
- Indien corrupt (persoonlijk inkomen verzamelt) en terug uit provincie: kan vervolgd worden met Minor Prosecution.

Provincial forces
- Provincies kunnen aangevallen worden door sommige oorlogen.
- Provincies hebben vaste sterkte (onder naam provincie)
- Provincies kunnen uitgerust worden met garnizoenen (= legioenen), beslissing Senaat.
- Provincies hebben local taxes, kunnen gebruikt worden voor provincial forces (maximum staat op kaart), aanduiden met nummers op kaart). Gouverneur beslist hierover. Provincial forces moeten niet onderhouden worden, tenzij de Gouverneur met zijn provincie rebelleert.

Provinciale oorlogen
- Als er een oorlog actief is die een provincie aanvalt, verliest die provincie alle inkomsten. Er mogen geen nieuwe provinciale troepen gebouwd worden.
- Einde combat: als de oorlog nog bestaat, en hij is niet Stalemate/Standoff, zal de oorlog de eerste provincie proberen veroveren. De volgende beurt probeert hij dan de volgende provincie te veroveren enz...
- Indien een oorlog een provincie tracht te veroveren, moet de provincie de oorlog (+ alle aanverwante oorlogen) met een sterkte = vaste sterkte provincie + provinciale troepen + garnizoenen + MILITARY Gouverneur. Vloten zijn niet nodig maar moeten volledig ingezet worden indien aanwezig. Als er geen genoeg vloten zijn om de oorlog te supporteren wordt elke victory = stalemate.
- Losses: Provinciale troepen tellen maar als een halve unit verlies (verliezen dus 2x zoveel).
- Defeat: Gouverneur dood. De provincie wordt geallieeerd aan de oorlog, en de basissterkte van de provincie wordt bij de oorlog geteld. Provinciale troepen komen bij de oorlog, overlevende legioenen gaan terug naar Rome. Unrest level gaat niet omhoog voor een defeat. Provinciale troepen op een oorlog worden vernietigd bij Stalemte/Standoff, aan 1-1 tegen de romeinse troepen. Als de oorlog vernietigd is, wordt de provincie terug een basisprovincie, zonder troepen.
- Stalemate: verlies troepen + mortality chits Gouverneur
- Victory: War wordt inactive war als er geen aanverwante oorlogen of leiders zijn. Anders wordt de oorlog terug in het deck geshuffeld. Geen effect op Unrest level.

Battles

Aanduiden Commanders:
- Rome Consul mag enkel op veldtocht als Field Consul al weg is (Dictator mag altijd)
- Een commander mag weigeren indien de sterkte van zijn leger (inc. alle bonussen) kleiner is dan de sterkte van de vijand (inc. alle bonussen). De senaat mag geen troepen van een Proconsul terugroepen als dit hem onder de gelijke sterkte zou brengen zonder zijn toestemming. Als de Proconsul al onder de sterkte zit, moet hij doorvechten, zelfs als hij geen extra troepen krijgt.
- Er mogen verschillende commanders, elk met eigen troepen, naar een oorlog gestuurd worden. Voordeel: Disaster/Standoffs kan zich niet herhalen in hetzelfde jaar.

Voordelen Commander
- Indien overwinning: + INF, + POP (helft van sterkte leger of vloot op de kaart)
- Indien landoverwinning: 1 Veteran legion zweert u trouw
- Kan rebelleren na de battle.

Republic of Rome - - - Easy Cheat Sheet - - - Republic of Rome - - - Easy Cheat Sheet - - - Republic of Rome

Nadelen Commander
- Weg uit Rome: geen stemmen
- Mortality chits = aantal verloren troepen zijn van toepassing op commander.
- Kan gevangen genomen worden (mortality chit laatst getrokken), er moet dan een losgeld betaald worden uit persoonlijk fortuin of fortuin van de fractie. Losgeld = 2 per INF, minimum 10. Als de oorlog verslagen is vooraleer hij vrijgekocht is, sterft de gevangene.

Rebellen

Wanneer?
- Tijdens de revolutiefase, als een commander niet wil terugkomen naar Rome
- Tijdens de revolutiefase kan een gouverneur ook rebelleren.
- Rebelleren gebeurt in volgorde, startende vanaf de HRAO, enkel de sterkste rebel blijft over, de anderen rebelleren niet.

Rebellerende Commanders
- Vooraleer te beslissen, mag een commander testen of zijn legioenen hem volgen of niet (tabel op bord bij legioenen). Per talent +1 voor 1 legioen (uit persoonlijk fortuin). Veteranen van de rebel en Garnizoenen/Provincial forces van een Gouverneur volgen automatisch.
- Als een senator rebeleert, moeten de andere senatoren in zijn fractie kiezen: meedoen, of in Rome blijven. Als ze meedoen kan hun persoonlijk fortuin door de rebel gebruikt worden. Hun strijdmachten (als ze er hebben) moeten alleszins terug naar Rome (behalve Provincial forces).
- Rebel moet zijn eigen legioenen betalen. Veteranen behorend aan de rebel moeten niet betaald worden, andere veteranen wel.
- Rebel moet alle concessies afgeven en verliest Knights en inkomen. Hij mag geen geld krijgen van andere senatoren in zijn fractie, maar mag wel geld gebruiken van de faction treasury.
- De rebel telt als een actieve oorlog tegen Rome. Tijdens het gevecht tegen de senaat, zullen nog niet aanwezige veteranenlegioenen van de rebel naar hem overlopen. Loyale senatoren wiens veterans bij de rebel zitten, mogen hen opdracht geven om naar het leger van Rome over te lopen.

Rebellerende Gouverneurs
- Gouverneur krijgt controle over de provinciale troepen totdat hij verslagen wordt of dood gaat. TERM heeft geen belang meer. Gouverneur mag in zijn provincie blijven of op Rome marcheren, maar moet dit melden in de revolutiefase. Eens hij op Rome begint te marcheren, kan hij niet meer terug naar de provincie. Als hij in de provincie blijft, is hij onafhankelijk en kan niet winnen als rebel, totdat hij op Rome begint te marcheren. Zijn rebellie telt wel als een actieve oorlog.
- Als een Gouverneur rebelleert, controleert hij alle inkomsten van de provincie, maar moet wel alle eenheden onderhouden (inc de vaste sterkte).
- Sterkte = vaste sterkte + provinciale troepen (tellen maar voor 0.5 tenzij er legioenen bij zijn) + trouwe legioenen + garnizoenen. Als hij op Rome marcheert blijft de vaste sterkte van de provincie achter.
- ... voor hairy details zie rulebook (o.a. vloten e.d.)

Winnen / Verliezen

Hoe winnen?
- Loyale senator heeft 35 INF en hij en Rome overleven de beurt. Indien een senator 35 INF heeft, moeten de andere spelers die niet rebel zijn hem gehoorzamen voor de rest van de beurt zodat hij Rome kan laten overleven.
- Er is een Consul for Life en hij en Rome overleven de beurt. Indien een senator Consul for Life is, moeten de andere spelers die niet rebel zijn hem gehoorzamen voor de rest van de beurt zodat hij Rome kan laten overleven.
- Een rebel wint tegen het leger van de Senaat en hij en Rome overleven de beurt.
- Rome valt door bankroet of People Revolt. Als er burgeroorlog is, en minder dan 4 oorlogen, wint de rebel.
- De laatste kaart van de deck wordt getrokken: op het einde van die beurt wint de speler met meeste totaal INF.

Hoe verliezen?
- Op het einde van Combat zijn er 4 of meer actieve oorlogen (inc. rebellen).
- People revolt, en er is geen burgeroorlog.
- Er is geen geld meer om iets te betalen en er is geen burgeroorlog.

It’s better to be the weakest faction when Rome survives, than to be no faction at all when Rome is destroyed