

建物一覧



売店: フェーズ IV (収入) にて、プレイヤーが所有する「売店」1 つにつき 2 ドニエをもたらす。



畑: フェーズ VII (飢饉と危機) で失う名声点を、プレイヤーが所有する「畑」1 つにつき 2 点減らす。



秘密の寺院: フェーズ IV (収入) にて、「秘密の寺院」を所有するプレイヤーは 2 ドニエ支払って好きな共和国トークン 1 つを獲得してもよい。



インストラ: プレイヤーが「インストラ」タイルを獲得した際、直ちにこれを廃棄して好きな共和国トークン 2 枚を得て、スクリーンに隠す。



クレーン: プレイヤーが「クレーン」タイルを獲得した際、直ちにこれを廃棄してクレーンカードと置き換え、自分のキャラクターカードと一緒に並べて配置する。次のターンの開始から、フェーズ III (建設) にてこれをキャラクターカードとして使用しても良い。

注意: 「洪水」イベントの影響を受ける。



酒場: フェーズ IV (収入) にて、「酒場」の所有者は好きな共和国マーカーを 1 ステップ動かしてよい。ただし、このフェーズに他の「酒場」によって動かされたマーカーを動かしてはいけない。共和国マーカーを最高位置や最低位置に「ブロック」するために「酒場」を使用できる。



凱旋門: プレイヤーがこのタイルを獲得した際、直ちにこれを廃棄して 6 名声点を得る。



彫像: プレイヤーがこのタイルを獲得した際、直ちにこれを廃棄して 4 名声点を得る。



銀行: プレイヤーがこのタイルを獲得した際、直ちにこれを廃棄してストックから 5 ドニエを得る。

イベント一覧



疫病: 健康マーカーを 1 つ左へ移動する。



噴火: 娯楽マーカーを 1 つ左へ移動する。



君主崇拝: 公民意識マーカーを 1 つ左へ移動する。



飢饉: 飢饉マーカーを 1 つ右へ移動する。



キリスト教の迫害: 各プレイヤーは自分のキリスト教徒のキャラクターを 1 枚裏向きにする。このイベントがプレイに残っている間、このキャラクターは無効化される。一度このイベントがゲームから除去されれば、全てのキャラクターは表向きに戻る。

例外: もし「元老院議員の追放」(又は「奴隷の反乱」)が見えていたなら、「キリスト教の迫害」がゲームからなくなっても、キリスト教徒の元老院議員 (又はキリスト教徒の奴隷) は裏向きのまま残る。



元老院議員の追放: 各プレイヤーは自分の元老院議員カードを 1 枚裏向きにする。このイベントがプレイに残っている間、このキャラクターは無効化される。一度このイベントがゲームから除去されれば、影響を受けている全てのキャラクターは表向きに戻る。

例外: もし「キリスト教の迫害」が見えていたなら、「元老院議員の追放」がゲームからなくなっても、キリスト教徒の元老院議員は裏向きのまま残る。



洪水：各プレイヤーは自分の建設タイル（クレーンを含む）を1枚裏向きにする。このイベントがプレイに残っている間、このタイルは無効化される。一度このイベントがゲームから除去されれば、影響を受けている全てのタイルは表向きに戻る。

例外：もし「略奪」が見えていたなら、「洪水」がゲームからなくなっても、「売店」は裏向きのまま残る。

注意：プレイヤーの最初の収入タイルは洪水の影響を受けません。



奴隷の反乱：各プレイヤーは自分の奴隷カードを1枚裏向きにする。このイベントがプレイに残っている間、このキャラクターは無効化される。一度このイベントがゲームから除去されれば、影響を受けている全てのキャラクターは表向きに戻る。

例外：もし「キリスト教の迫害」が見えていたなら、「奴隷の反乱」がゲームからなくなっても、キリスト教徒の奴隷は裏向きのまま残る。



略奪：各プレイヤーは自分の「売店」を1枚裏向きにする。このイベントがプレイに残っている間、この建物は無効化される。一度このイベントがゲームから除去されれば、影響を受けている全ての売店は表向きに戻る。

例外：もし「洪水」が見えていたなら、「略奪」がゲームからなくなっても、売店は裏向きのまま残る。



地震：各プレイヤーは自分のウェスタの巫女カードを1枚裏向きにする。このイベントがプレイに残っている間、このキャラクターは無効化される。一度このイベントがゲームから除去されれば、影響を受けている全てのキャラクターは表向きに戻る。



軍事的敗北：各プレイヤーは自分のウェスタのローマ兵カードを1枚裏向きにする。このイベントがプレイに残っている間、このキャラクターは無効化される。一度このイベントがゲームから除去されれば、影響を受けている全てのキャラクターは表向きに戻る。



退廃：最も右にある共和国マーカー（複数の場合あり）を1つ左へ移動する。

注意：飢饉はこのイベントによって動かない。また、3つのマーカー（公民意識、健康、娯楽）全てが影響を受けることもある。

偉大な事業一覧



神殿（パンテオン）：最も投票したプレイヤーが10名声点を得る。二番手が6名声点を得て、三番手が2点を得る。同点の際には、同じ票数のプレイヤー全てがその位置の得点を得る。



寺院：8票を投じた全てのプレイヤーは10名声点を得る。5票を投じた全てのプレイヤーは6名声点を得る。



穀物倉：最も投票したプレイヤーが5名声点を得る。二番手が3名声点を得る。同点の際には、同じ票数のプレイヤー全てがその位置の得点を得る。
飢饉：「穀物倉」の実現に参加したプレイヤーの全ての投票の合計を計算する。飢饉マーカーを4票につき1つ左へ移動する。



公衆浴場：最も投票したプレイヤーが5名声点を得る。二番手が3名声点を得る。同点の際には、同じ票数のプレイヤー全てがその位置の得点を得る。
健康：「公衆浴場」の実現に参加したプレイヤーの全ての投票の合計を計算する。健康マーカーを5票につき1つ右へ移動する。



コロッセウム：最も投票したプレイヤーが5名声点を得る。二番手が3名声点を得る。同点の際には、同じ票数のプレイヤー全てがその位置の得点を得る。
娯楽：「コロッセウム」の実現に参加したプレイヤーの全ての投票の合計を計算する。娯楽マーカーを、5票につき1つ右へ移動する。



元老院：最も投票したプレイヤーが5名声点を得る。二番手が3名声点を得る。同点の際には、同じ票数のプレイヤー全てがその位置の得点を得る。
公民意識：「元老院」の実現に参加したプレイヤーの全ての投票の合計を計算する。公民意識マーカーを、5票につき1つ右へ移動する。



裁判所：投票数1位は、3種類のトークンを1枚ずつ獲得する。2位は好きなトークンを1枚獲得する。平民への奉仕では、3票につき2点獲得する。