

Fase 1: Voorbereiding Fase

Gedurende de voorbereiding fase worden de voorbeschuwingen en de gebeurtenisstapel voorbereid voor de ronde.

De voorbereiding fase begint met het vullen van de voorbeschuwingen. Raadpleeg de onderstaande tabel en trek het aangegeven aantal agendafiches uit het forum. Leg deze open aan een zijde van het speelveld en zorg ervoor dat de 2 consulfiches open liggen (zodra ze gewonnen zijn in een debat worden ze dichtgedraaid om aan te geven dat ze deze ronde niet meer beschikbaar zijn). De agenda's en de 2 consulfiches die aan een zijde van het speelveld liggen worden gezamenlijk de "voorbeschuwingen" genoemd.

Deleted:

Aantal spelers	Aantal agenda's in de voorbeschuwingen
3	7
4	9
5	11

((Onthoud dat de voorbeschuwingen slechts eenmaal per beurt worden aangevuld.))

Draai vervolgens de bovenste gebeurteniskaart open en leg deze naast de stapel. Dit is de actieve gebeurteniskaart deze ronde (zie "gebeurteniskaarten" verderop). Je bent nu klaar om het debat te beginnen.

Fase 2: Debat fase

Gedurende de debat fase strijden de spelers voor de agenda's en consulfiches die tijdens de voorbereiding fase in de voorbeschuwingen zijn geplaatst. Ze doen dit door aan debatten deel te nemen totdat de voorbeschuwingen leeg zijn of geen van de spelers nog invloedkaarten heeft.

Deleted: alle

Deleted: geen

Deleted: meer hebben

Deleted: ,

Debat overzicht

Om te kunnen debatteren, kiest een speler uit de voorbeschuwingen een agenda- of een consulfiche uit om over te debatteren. Deze speler speelt een invloedkaart om te proberen het debat te winnen, of een huurmoordenaar om het debat te beëindigen zonder een winnaar, of trekt zich uit het debat terug. Hierna heeft elke andere speler de kans om hetzelfde te doen (een voor een, met de klok mee). Dit blijft net zolang doorgaan totdat er één speler over blijft of er een huurmoordenaar gespeeld wordt. Als er nog maar één speler deelneemt aan het debat is dit de winnaar (zie "Een debat winnen"). Als er een huurmoordenaar is gespeeld stopt het debat, en is er geen winnaar (zie "Een moordenaar spelen").

Deleted: een

Deleted:

Deleted: ,

Een onderwerp kiezen

Aan het begin van elk debat kiest de speler die het laatste debat gewonnen heeft (of de speler die als startspeler gekozen is voor het eerste debat) één van de agenda- of consulfiches uit de voorbeschuwingen en legt deze in het midden van het speelveld. Dit agenda- of consulfiche is het "onderwerp" van het debat. [[Voorbereiding

Deleted: ¶
¶

Elke speler krijgt
7 invloedfiches en een perkamentrol

Het Forum
Gebeurtenisstapel
Veto en Consulfiches

Dit zijn de voorbeschuwingen [[Een actie doen

Deleted: ¶
¶

De volgende speler die aan de beurt is kiest een van de drie acties: 1) *speelt een invloedkaart*, 2) *speelt een huurmoordenaar* of 3) *trekt zich uit het debat terug*. Vervolgens kiest de volgende speler een actie, dit gaat net zolang door totdat, A) **op één na alle spelers** zich hebben terug getrokken uit het debat, waardoor de overgebleven speler de winnaar van het debat is, of B) er een huurmoordenaar is gespeeld, waardoor het debat stopt en er geen winnaar is.

Deleted: . In dit geval is

1) Invloedkaarten spelen

Kies je als actie "invloedkaarten spelen", dan kies je een of meer invloedkaarten uit je hand, **behalve de huurmoordenaar**, en legt ze open voor je perkamentrol. *Het totaal van de getallen op de invloedkaarten die je bij het huidige debat hebt gespeeld is jouw totale invloed. Het totaal van jouw invloedkaarten moet hoger zijn dan het hoogste totaal van de invloedkaarten van elke andere speler.*

Deleted: Perkamentrol

Bijvoorbeeld, als het jouw eerste beurt is om een actie te doen, en de twee voorgaande spelers hebben een totale invloed van 4 en 5 gespeeld, moet je minstens een totale invloed van 6 spelen om in het debat te blijven.

Invloed vergroten

Nadat je minstens een invloedkaart gespeeld hebt tijdens een debat, **kun je invloedkaarten die je in een latere actie speelt tijdens hetzelfde debat optellen bij de eerder uitgespeelde kaarten.** Je mag eerder uitgespeelde invloedkaarten *niet* terug in handen nemen.

Om meer invloedkaarten toe te voegen neem je één of meer kaarten uit je hand, **behalve de huurmoordenaar**, en legt ze voor je neer bij de eerder uitgespeelde invloedkaarten. Jouw invloed is toegenomen met de totale waarde van de juist aangelegde invloedkaart(en). **Je mag geen kaarten toevoegen als het totaal van jouw invloed niet hoger wordt dan het totaal van de andere spelers.**

Om met het bovenstaande voorbeeld verder te gaan: het is jouw beurt en één van de andere twee spelers heeft zijn invloed verhoogd naar een totaal van 7. Nu moet jij je invloed verhogen van 6 naar minstens 8 om in het debat te kunnen blijven, dus je neemt een "2" invloedkaart uit je hand en legt hem open voor je neer, bij de eerder gespeelde invloedkaarten en verhoogt zo je invloed tot 8. Je kon geen "1" invloedkaart spelen omdat jouw totale invloed **hoger dan 7** moest zijn.

Deleted: Bijvoorbeeld; o

Deleted: ,

Deleted: van

Deleted: **HuurMoordenaar**

2) Huurmoordenaar spelen

Kies je als actie "huurmoordenaar spelen", neem dan de huurmoordenaarkaart uit je hand en leg hem open voor je neer (bovenop de eerder gespeelde invloedkaarten, als die er zijn). Als er een huurmoordenaarkaart wordt gespeeld, eindigt het debat onmiddellijk, zonder winnaar, en **alle spelers (inclusief jijzelf) leggen de gespeelde invloedkaarten af door ze achter de perkamentrol te leggen en worden dus niet terug in handen genomen.**

Deleted: de

Deleted:

Deleted:

Deleted: verwijderen

Deleted: Perkamentrol

Deleted: verwijderen

Belangrijk: vergeet niet je huurmoordenaarkaart af te leggen samen met de eerder gespeelde invloedkaarten.

Als er een debat gaande was over een agenda wordt deze uit de voorbeschouwingen verwijderd en dicht in het forum geplaatst. Als het debat over een consulfiche ging wordt deze dichtgedraaid (de rode X zichtbaar) om aan te geven dat deze niet langer beschikbaar is voor een debat deze ronde.

Belangrijk: De speler die de huurmoordenaarkaart gespeeld heeft begint het volgende debat.

3) Terugtrekken uit een debat.

Een speler die niet meer wenst deel te nemen aan een debat, door invloedkaarten te spelen, mag zich terugtrekken. De speler laat zijn eerder gespeelde invloedkaarten open voor zijn perkamentrol liggen en kan geen verdere acties uitvoeren tijdens dit debat. Zijn kaarten blijven zichtbaar liggen, omdat een later gespeelde huurmoordenaar (zie boven) ze nog steeds mag verwijderen, **ondanks het feit dat de speler zich al heeft teruggetrokken uit het debat.**

Deleted: Perkamentrol

De agenda's, Senatoren dienden het Romeinse Rijk, maar waren ook uit op invloed, macht en glorie voor zichzelf. Echter de middelen van de Republiek en de staatslieden waren beperkt en een Senator die slechts één weg naar de macht volgde, sloot daarmee andere wegen af.

Deleted: .

De agenda's, hun specifieke eigenschappen, en hun tegengestelde agenda's worden hieronder beschreven.

Publieke werken

Eigenschap: Als je een Publieke werken agenda wint, mag je een van jouw eerder afgelegde invloedkaarten (maar niet de huurmoordenaar) terug in handen nemen.

Deleted: publieke

Publieke werken is tegengesteld aan Oproer en Belastingen.

Oproer

Eigenschap: Als je een Oproer agenda wint, mag je uit de voorbeschuwingen een andere agenda kiezen en deze gesloten terug in het forum leggen. Of een consul die beschikbaar is voor een debat dichtdraaien, zodat hij niet eerder aan een debat kan deelnemen dan in een volgende ronde.

Oproer is tegengesteld aan Oorlog en Publieke werken.

Deleted: Werken

Belasting

Eigenschap: Als je een Belasting agenda wint, mag je het vetofiche voor je neer leggen, zelfs als het in bezit is van een andere speler. Later kun je het vetofiche terug in het midden van het speelveld leggen om een agenda die door een andere speler aan jou wordt toegewezen te **weigeren**. Geweigerde agenda's worden gesloten in het forum teruggeplaatst.

Belasting is tegengesteld aan Handel en Publieke werken.

Deleted: Werken

Handel

Eigenschap: Als je een Handel agenda wint, mag je een extra agenda uit de voorbeschuwingen kiezen en deze toe-eigenen, de eigenschap van deze extra agenda mag je niet benutten. Je mag geen consulfiche of Rijks agenda kiezen.

Deleted: toeëigenen

Handel is tegengesteld aan Oorlog en Belastingen.

Deleted: Consulfiche

Oorlog

Eigenschap: Als je een Oorlog agenda wint, mag je 1 specifieke invloedkaart noemen ("1", "2", "5" of "huurmoordenaar"). Iedere tegenspeler moet deze invloedkaart afleggen uit zijn hand of van zijn openliggende invloedkaarten, als hij er een heeft.

Oorlog is tegengesteld aan Oproer en Handel.

Rijk

Eigenschap: Geen. Echter, als je een Rijks agenda wint, is deze voor jezelf. Rijks agenda's zijn automatisch **voltooid** zodra ze gewonnen zijn en worden onmiddellijk achter je perkamentrol geplaatst.

Deleted: Perkamentrol

De Rijks agenda is niet tegengesteld aan andere agenda's.

((Belangrijk: invloedkaarten die je hebt gespeeld tijdens een debat kunnen alleen worden verhoogd. Je kunt geen invloedkaart terugnemen in je hand.))

Deleted: I

Een debat winnen

Deleted: .

Als een speler een debat wint, moeten de volgende stappen gevolgd worden:

Als het onderwerp van het debat een agenda was:

Deleted: .

1. De winnaar voert de eigenschap van de agenda uit

De winnaar van het debat mag kiezen of hij de eigenschap van zojuist gewonnen agenda direct wil uitvoeren. (zie hun beschrijving). *De winnaar mag deze eigenschap gebruiken ongeacht aan wie hij de agenda toekent (zie onder).*

Bijvoorbeeld, als je een Handel agenda in een debat hebt gewonnen, kun je de eigenschap gebruiken om een andere agenda uit het forum toe te eigenen. Daarna kun je de agenda toekennen aan elke speler, inclusief jezelf.

2. De winnaar kent de agenda toe

De winnaar van het debat kiest een speler en geeft deze speler de zojuist gewonnen agenda. Deze speler legt de agenda voor zijn perkamentrol om te laten zien dat deze is opgeëist. Waarschijnlijk wil je de agenda zelf opeisen, of deze aan een andere speler toekennen, zodat daar een **conflict** ontstaat (zie onder).

Deleted: .

Deleted:

Het vetofiche

De speler met het vetofiche mag een toegekende agenda **weigeren** door het vetofiche in het midden van het speelveld terug te leggen. De geweigerde agenda wordt gesloten teruggelegd in het forum. Om aan een vetofiche te komen moet een speler eerst een Belasting agenda winnen en de eigenschap gebruiken.

Deleted: Veto

Deleted: Vetofiche

Deleted: Vetofiche

Deleted: Forum

Deleted: Vetofiche

3. Conflicten oplossen

De speler die de agenda heeft toegekend gekregen, kijkt nu eerst naar zijn eerder opgeëiste agenda's. Als een daarvan tegengesteld is aan de nieuwe agenda, moet deze speler de nieuwe agenda en alle eerder opgeëiste agenda's (die tegengesteld zijn aan de nieuwe agenda) gesloten terugleggen in het Forum. **Kijk niet naar de agenda's die al voltooid zijn (de agenda's achter je perkamentrol) om te zoeken naar conflicten; voltooid agenda's zijn veilig voor conflicten.**

Deleted: Perkamentrol

Bijvoorbeeld, Caroline heeft 2 opgeëiste Handel agenda's voor haar perkamentrol liggen, terwijl Lody een voltooid Handel agenda achter zijn perkamentrol heeft (hij heeft deze voltooid door een consulfiche te winnen in een vorig debat). Als Caroline een Oorlog agenda heeft toegekend gekregen heeft zij een conflict en moet zij zowel de Oorlog agenda als haar 2 Handel agenda's gesloten terug in het forum plaatsen. Als Lody diezelfde Oorlog agenda toegekend zou krijgen dan mag hij deze houden, aangezien hij de Handel agenda heeft voltooid en deze is daarmee beschermd tegen conflicten.

Deleted: Tim

Deleted: zijn

Deleted: Perkamentrol

Deleted: Rob

Deleted: Perkamentrol

Deleted: Consul

Deleted: Tim

Deleted: hij

Deleted: hij

Deleted: zijn

Deleted: s

Deleted: Forum

Deleted: Rob

Deleted: r

Deleted: verplaatst

Als het onderwerp van het debat een consulfiche was:

1. Winnaar voltooid zijn opgeëiste agenda's

De winnaar van het debat legt alle agenda's die voor zijn perkamentrol liggen, achter zijn perkamentrol.

Dit geeft aan dat deze agenda's zijn **voltooid** en **niet langer bedreigd kunnen worden door conflicten**.

2. Winnaar legt het consulfiche terug

Vervolgens legt de winnaar van het debat het consulfiche dicht terug (de rode X zichtbaar) om aan te geven dat het niet langer beschikbaar is voor een debat.

Daarna, onafhankelijk wat het onderwerp van het debat was:

1. Winnaar legt gespeelde invloedkaarten af

De winnaar van het debat legt al zijn tijdens dit debat gespeelde invloedkaarten open achter zijn perkamentrol af. Deze kaarten zijn publieke informatie; ze mogen door iedere speler op ieder gewenst moment bekeken worden. Afgelegde kaarten mogen deze ronde niet meer gebruikt worden in debatten.

Deleted: .

Deleted:

Nadat de winnaar zijn gespeelde invloedkaarten heeft afgelegd, nemen de andere spelers hun gespeelde invloedkaarten terug in handen. Dus, alleen de winnaar verliest zijn gespeelde invloedkaarten (behalve als er een huurmoordenaar is gespeeld).

De gebeurteniskaarten

De gebeurteniskaarten en hun eigenschappen worden hieronder beschreven.

Bella Socialia

Gedurende enige eeuwen van oorlogvoering en verdragen, lukte het Rome om een verbond te smeden tussen stadsstaten en de verenigde gebieden van het Italiaanse schiereiland. Ofschoon verenigd en geregeerd door Rome, kregen de burgers van de verschillende bevolkingsgroepen in de

wet niet allemaal dezelfde rechten en privileges. Tussen 91 en 83 voor Christus, tierden er bloedige oorlogen tussen de Romeinse bondgenoten en dreigden de Republiek uiteen te scheuren.

Trek onmiddellijk 3 agenda's uit het forum en voeg deze aan de voorbeschuivingen toe.

Hannibal

Carthago verloor de eerste 23 jarige oorlog met Rome (264-241 voor Christus) toen het Romeinse leger in Afrika landde en ze de onderdrukte Carthageense bondgenoten voor hun doel verenigden.

In 218 voor Christus marcheerde Hannibal richting Rome met de bedoeling om hun eigen strategie tegen ze te gebruiken door de Alpen over te steken en het conflict in Italië uit te vechten. Gedurende 18 jaren versloeg Hannibal ieder leger dat Rome zijn kant op stuurde en belegerde stad na stad, hopende bondgenoten te vinden voor zijn strijd.

Als Hannibal in het spel is, moeten alle spelers hun gespeelde invloedkaarten aan het eind van het debat afleggen, dus niet alleen de winnaar van het debat.

IMPERATOR

In 510 voor Christus zetten de Romeinen hun laatste koning af. De Senaat nam snel diverse maatregelen om er zeker van te zijn dat er niet opnieuw iemand de alleenheerschappij over Rome zou kunnen krijgen. Nieuwe functies werden in het leven geroepen en het gezag werd verdeeld. De Consuls hadden de hoogste functies. Ieder jaar werden 2 nieuwe Consuls gekozen uit de leden van het Senaat. Ieder had de bevoegdheid tot wetgeving en het uitspreken van een veto. Echter, 2 Consuls die het niet met elkaar eens waren zorgden er vaak voor dat er geen beslissingen in Rome werden genomen. Vandaar dat ten tijde van extreme crisis, wanneer er een politieke impasse ontstond en dit het Romeinse Rijk dreigde te vernietigen, de Senaat een Imperator kon verkiezen voor een periode van 6 maanden – en zijn woord was wet.

Draai direct alle consulfiches dicht. Zij kunnen deze ronde niet als onderwerp van een debat gekozen worden.

Deleted: er

Deleted: Consulfiches

Incursio Barbara

In 410 na Christus plunderde Alaric de Barbaar Rome en zette een aantal gebeurtenissen in gang die uiteindelijk zouden leiden tot de val van de laatste Romeinse keizer in 476 na Christus. De eerste plundering van Rome gebeurde in 391 voor Christus toen de Galliërs Rome tot op 10 mijl naderden en de Romeinse legioenen zware nederlagen toebrachten en het grootste gedeelte van de stad bezetten. Na een Gallische belegering die 7 maanden duurde, gaf het laatste gebied op de Hoofdstedelijke Heuvels zich over. Gelukkig voor de Romeinen waren de Galliërs alleen uit op plundering en werden ze afgekocht om de stad te verlaten.

Verwijder onmiddellijk alle Rijks agenda's uit de voorbeschuivingen en leg ze dicht terug in het forum.

Deleted: ,

Deleted: bracht

Deleted: Rome

Ludi Gladiatorium

Aanvankelijk een religieuze plechtigheid, groeide de gewoonte om gladiatoren te laten vechten in toernooien al snel uit tot een populair tijdverdrijf. Met het groeien van de werkloosheid in Rome, werden festivals en toernooien gesponsord door de elite om de gemoederen te bedaren. Hoewel kostbaar, oogstten de Senatoren die deze toernooien sponsorden de voordelen van deze uitgaven doordat hun populariteit en invloed onder de massa snel tot grote hoogte rees.

Als Ludi Gladiatorium in het spel is kan een speler niet meer dan 2 invloedkaarten spelen tijdens een debat. Als een speler al 2 invloedkaarten voor zich heeft liggen kan hij zijn invloed niet vergroten en ook geen huurmoordenaar spelen.

Deleted: Gladiator

Deleted: Alhoewel

Spartacus

Terwijl Rome het Middellandse Zee gebied veroverde, kwamen er meer slaven in Italië en veranderde de samenstelling van de Romeinse samenleving. Terwijl de economie afhankelijker werd van de slaven, werd de angst voor een opstand onder de slaven groter. Uiteindelijk kwam in 73 voor Christus onder leiding van Spartacus een groep gladiatoren in opstand. Tijdens hun rooftochten door Italiaanse steden, sloten slaven zich aan bij het steeds groter wordende leger. Spartacus trainde deze slaven tot een uitmuntend leger dat de Romeinse legioenen gedurende 3 jaar in het nauw dreef.

Als Spartacus in het spel is moeten de spelers de eerste keer dat ze invloedkaarten spelen gedurende een debat, minimaal 2 invloedkaarten spelen. Zelfs als er een huurmoordenaar gespeeld wordt.

Deleted: Gladiatoren

Deleted: tot

Verder debatteren

Als een debat is voltooid, volgt er direct een nieuw debat (*gestart door de speler die, of het laatste debat gewonnen heeft of het debat heeft beëindigd door een huurmoordenaar te spelen*). **Behalve als** A) er geen verdere agenda's en consulfiches in de voorbeschouwingen liggen of B) alle spelers hun totale hand met invloedkaarten afgelegd hebben (inclusief de huurmoordenaar). In dat geval worden er deze ronde geen verdere debatten gevoerd en kan de afsluiting fase beginnen.

Deleted:

Deleted: ,

Fase 3: Afsluiting fase

Zodra de debatten voor deze ronde voorbij zijn en de afsluiting fase begonnen is worden *alle eigen afgelegde invloedkaarten terug in handen genomen*.

Schud opnieuw de agenda's in het Forum om er zeker van te zijn dat de teruggelegde agenda's goed vermengd worden met het forum. De volgende ronde begint met een nieuwe voorbereiding fase behalve als de derde ronde zojuist beëindigd is, aangezien het spel dan eindigt.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de derde ronde. Elke speler telt de hoeveelheid opgeëiste en voltooide agenda's op. De speler met het hoogste totaal wordt tot winnaar uitgeroepen. Bij een gelijkspel is de speler met de meeste **Rijks agenda's** de winnaar. Als er nog steeds een gelijkspel is wint de speler met de meeste voltooide agenda's. Anders wordt de overwinning gedeeld.

Deleted: opgeëiste

Deleted:

Spelvoorbeeld

In dit voorbeeld met 4 spelers zijn Lody, Caroline, Ronald en Jeroen net begonnen met een ronde en het is de beurt van Caroline om een debat te beginnen. De invloedkaarten in handen zien er als volgt uit:

Deleted: PLAATJE]

[
Jeroen Ronald _Lody Caroline]

Kijkend naar de 4 agenda's en het consulfiche in de voorbeschouwingen, kiest Caroline voor de Handel agenda en legt deze open voor zich neer om aan te geven waar het debat over gaat.

Caroline opent het debat door een "1" invloedkaart te spelen en legt deze open voor zich neer. Haar totale invloed is 1. Het is nu de beurt van Ronald. Ronald moet totaal een hogere invloed spelen dan Caroline om in het debat te blijven, dus speelt hij een "2" invloedkaart. Jeroen speelt dan een invloed van "3" (een "2" en een "1" invloedkaart). Lody besluit om geen kaarten te spelen, en trekt zich terug uit het debat. Caroline wil eigenlijk geen invloedkaarten meer spelen en trekt zich ook terug uit het debat. En laat haar "1" open voor zich liggen in het geval er later een huurmoordenaar gespeeld wordt. Ronald besluit dat het debat hem te duur is geworden en besluit zich ook uit het debat terug te trekken, waardoor Jeroen als laatste speler overblijft en daardoor dit debat wint.

Deleted:

Deleted: ,

Jeroen voert eerst de eigenschappen van de Handel agenda uit, die hem een andere agenda uit de voorbeschouwingen laat kiezen, en eist deze op. Kijkend naar de andere 3 agenda's kiest hij de Publieke werken agenda en legt deze voor zijn perkamentrol.

Deleted: Werken

Vervolgens kiest Jeroen welke speler de Handel agenda krijgt. Zijn opties afwegend, besluit hij deze aan zichzelf te geven en legt de Handel agenda voor zijn perkamentrol om aan te geven dat hij deze heeft opgeëist. Hij heeft van tevoren gecontroleerd dat deze bij hem geen conflict veroorzaakt, zodat hij geen agenda's hoeft te retourneren naar het forum.

Als laatste, legt Jeroen de "2" en de "1" invloedkaart af die hij gespeeld heeft door ze achter zijn perkamentrol te leggen, terwijl de andere drie spelers de kaarten terug in handen nemen.

Deleted: PLAATJE]

[
Caroline Ronald

Lody

Jeroen]

Voor ondersteuning, informatie en andere PS Games kijk je op onze website www.ps-games.nl.

((Ter herinnering: opgeëiste en voltooide agenda's.

Opgeëiste agenda's liggen voor je perkamentrol. Ze kunnen conflicten veroorzaken die ontstaan wanneer je tegengestelde agenda's opeist.

Zodra je een consulfiche wint, leg je je opgeëiste agenda's achter je perkamentrol. Ze zijn nu voltooid. Voltooide agenda's veroorzaken nooit conflicten en ze kunnen er ook niet door worden beïnvloed.))

((Bedankt voor het lezen van deze regels!))

<SENATOR BOX TEXT>

In Senator nemen de spelers de rol aan van senatoren in de oude Romeinse Republiek. Ze worden geconfronteerd met agenda's in oorlog, belastingen, oproer, handel en publieke werken en ze moeten beslissen welke ze ondersteunen en welke ze negeren.

Als je de meeste agenda's voltooit, zul je genoeg macht hebben om de senaat te ontbinden en jezelf tot Keizer uit te roepen en het spel te winnen! Maar wees voorzichtig – je tegenstanders zullen proberen je pogingen te ondermijnen met hun politieke invloed, tegengestelde agenda's en kille huurmoordenaars.

Deleted: reopen

Senator is een spel van invloed, politiek en moorden voor 3 tot 5 spelers en kan gespeeld worden in 45 tot 60 minuten.



<http://www.ps-games.nl>

(Nederlandse vertaling door: Lody en Caroline Kokshoorn)
Helmond, december 2004