

CORDUUBA

REGELWERK



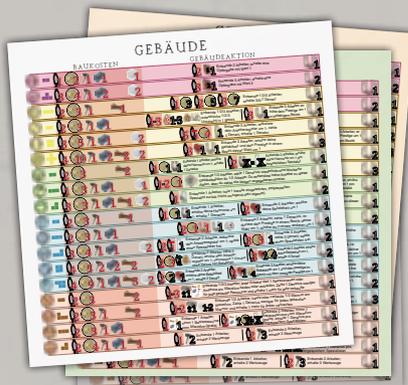
SPIELMATERIAL



3 Pars-Tableaus



4 Spielertableaus



4 Spielerhilfen



17 Gebäudekarten
(Aedificium)



30 Caepiokarten
(für das Solospiel)



7 Romae Postulationem-Karten



8 Erbschaftskarten



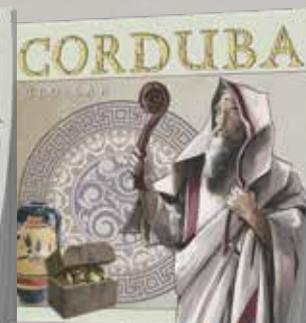
8 doppelseitige
Familienkarten



1 Spielplan



1 Regelwerk



1 Glossar



1 Historisches Beiheft



1 Omnibus-Tableau



6 Glasperlen



1 sechseckiger
Würfel (für das
Solospiel)



12 Stein
(Ressource)



12 Nahrung
(Ressource)



12 Marmor
(Spezialressource)



12 Werkzeug
(Ressource)



12 Amphorae
(Ressource)



12 Holz
(Ressource)

1 Schnellstartbogen



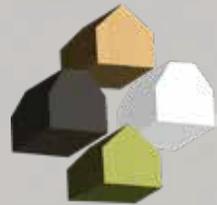
15 Unruhemarker

Anm. der Redaktion: Wir haben für den Fall von Schaden oder Verlust zusätzliche Holzkomponenten beigelegt. Alle Holzmarker sind im Spiel auf die hier angegebenen Stückzahlen beschränkt.

Material aus Holz:



15 Würfel (Senatoren)
jeder Farbe



18 Insulae
jeder Farbe



3 Prestigemarker
jeder Farbe



1 Beliebtheitsmarker
jeder Farbe



1 Rundenmarker



1 Harmoniemarker
jeder Farbe



1 Händler
jeder Farbe



1 Unruhemarker
jeder Farbe



1 Reihenfolgemarken
jeder Farbe



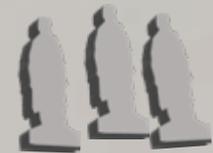
4 Spezialisten jeder Farbe



2 Spezialarbeiter



1 Arbeitermarker
jeder Farbe



42 Arbeiter

Material aus Pappe:



52 Gebäudeplättchen



36 Münzen
(Wert 1 Denarius)



15 Münzen
(Wert 5 Denarii)



10 Münzen
(Wert 10 Denarii)



6 Monumentplättchen



14 *Velites*
Truppenmarker
(Wert 2)



12 Legionäre
Truppenmarker
(Wert 3)



26 Opfergaben-
marker
(Wert 1)



12 Opfergaben-
marker
(Wert 2)



1 Plättchen
„Ultimo Decade“
(„Letzte Dekade“)



6 Monument-Bonusmarker



10 *Equites*
Truppenmarker
(Wert 4)



5 Senatoren



16 neutrale Insulae



8 *Res Gestae*-Marker
(Meilensteine)



9 *Macellum*-Plättchen



8 „Blockiert“-Marker
(für Parteien mit 1-2
Spielern)

EINFÜHRUNG

Im Jahr 49 v. Chr. versammelte Julius Caesar die Vertreter aller Städte von Hispania Ulterior in Corduba, CAPUT PROVINCIAE (Hauptstadt der Provinz). Die Stadt verschloss ihre Tore vor Varro, dem Gesandten Pompeius', der sich Caesar ergeben hatte. Der Diktator hielt eine Rede, in der er den Bewohnern der Stadt dafür dankte, dass sie sich gegen seinen Rivalen gestellt hatten.

48 v. Chr. erfolgte ein Attentatversuch auf Caesars PRAETOR in Hispania Ulterior, Quintus Cassius Longinus, als dieser auf dem Weg zur Basilica in Corduba war. Obwohl der Versuch vereitelt wurde, rebellierten einige Truppen, sobald der Statthalter die Stadt verlassen hatte. Indem er nicht handelte, demonstrierte der QUAESTOR M. Marcellus seine Ambivalenz und seine generelle Verachtung für die Machthabenden. Als Gegenschlag zerstörte Longinus die Gebäude und Habseligkeiten der Edelleute Cordubas, die südlich des Flusses angesiedelt waren.

46 v. Chr. gewährten die Söhne des Pompeius Corduba als erste Stadt in Hispania Koloniestatus und machten ihre Bewohner somit zu Bürgern Roms. Jetzt trug die Stadt den Namen Colonia Patricia Corduba.

Der Bürgerkrieg zwischen den Anhängern Caesars und Pompeius' spitzte sich 45 v. Chr. zu, als Caesar die Stadt belagerte und mit Gnaeus Pompeius um die Kontrolle der Brücke kämpfte. Er zog sich später nach Ategua zurück, während Pompeius in Corduba überwinterte. Nach der Schlacht von Munda belagerte Caesar die Stadt erneut. Nach einem brutalen Angriff – der die Stadt zerstörte und 22 000 Einwohnern das Leben kostete – wurde die Stadt schließlich erobert.

Fast 2 Jahrzehnte später schickt Kaiser Augustus Vertreter der einflussreichsten Familien Roms nach Corduba, mit der Intention, ihren Koloniestatus und ihren früheren Glanz wiederherzustellen.

Ihr repräsentiert eine dieser Familien im Spiel.

MITWIRKENDE

Autor: Manuel Martinez Aranda

Redaktion: José Antonio Gómez Garrido

Grafik: Jesús Gutiérrez Llorente

Graphikdesign:

Amaya Lalanda Rodríguez, Fernando Torres

Übersetzung und Layout (deutsche Version): Lisa P. Reitz

Korrekturleser:

Heike Chmiel, Christoph Schmidt, Thorsten Stolle.



Weitere Infos:

www.skellig-games.de



Ersatzteilservice:

info@skellig-games.de



Diskutiert mit:

Unser Discordserver!



© 2023 (dt. Version) Skellig Games GmbH
Verlag für Gesellschaftsspiele
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim

Testspieler: Antonio González «Poeta», Antonio «Porter», Carlos Villagrasa Guerrero, Carmen Navas García, Daniel Martínez «Dan Titan», Elmo Paine, Esteban Retuerto «Astarot69», Francisco Javier García Alcaide «Randy», Javier García Román, Jidi, José Luis «CoRdObItA», Juan Antonio Parrado «Gudix», Ismael Álvarez Rodríguez, Luis Miguel «Tuty» Gutiérrez, Nammu, Pepe «El Moro», Rafa Lazverinus, Rafael Moreno Ruiz «Faelmo», Roberto Luque und Sergio Martínez Rodríguez.

Besonderer Dank: Ich danke allen, die mich auf diesem arbeitsamen, doch wunderbaren Weg begleitet haben. Ob ihr mir beim Testen geholfen, mir Ratschläge gegeben oder meinen endlosen Audionachrichten zugehört habt – danke!

Bei dieser Gelegenheit möchte ich auch meinen Kindern, Leo und Laura, danken. Alles, was ich mache, ist stets für euch.

Auch meiner besonderen Elfe, Ari, danke ich. Danke, dass du all die Zeit für mich da warst und dir meine Ideen angehört hast und meine endlosen Monologe ertragen hast.

Schließlich gebührt großer Dank Alphonso Vallejo, Sonia Lozano «Jheresay» und José Garrido. Dieses Spiel ist ebenso eures wie meines. Ohne eure Hilfe hätte dieses Spiel niemals die Welt erblickt.



Probiert Corduba im Tabletop Simulator! Sucht nach Corduba, abonniert den Workshop und testet es online!

Copyright ©MasQueOca. MasQue Networks SL. C/ Marbella, 59. 28034 Madrid (España). Alle Rechte vorbehalten. Kein Inhalt aus diesem Spiel darf ohne Zustimmung kopiert, reproduziert oder bearbeitet werden.

ZUSAMMENFASSUNG UND SPIELZIEL

Corduba wird über 3 Dekaden gespielt. Die Dekaden I und II sind jeweils in 3 Spielrunden unterteilt, während Dekade III nur 2 Runden lang ist. Jede Dekade wird außerdem in 6 Abschnitte unterteilt:

I. ROMAE POSTULATIONEM: Zieht zu Beginn jeder Dekade eine *Romae Postulationem*-Karte. Rom fordert Truppen, Opfergaben und Ressourcen ein, die ihr zusammen am Ende jeder Dekade, wenn die Runden vorbei sind, liefern müsst.

II. DAS MACELLUM AUFFÜLLEN: Füllt das *Macellum* auf seine maximale Lagerkapazität auf, die von der Spieleranzahl abhängt.

III. PECULIUM: Ihr erhaltet die Vorteile, die euch eure freigespielten Spezialisten bieten.

IV. RUNDENABLAUF

Jede der 8 Spielrunden ist in mehrere Phasen untergliedert:

1. Unruhe-Phase: Bereits bestehende Unruhe breitet sich aus, dann legt ihr gegebenenfalls neue Unruhemarker auf den Spielplan.
2. Macellum-Phase: Passt die Preise im *Macellum* entsprechend dem gezogenen *Macellum*-Plättchen an.
3. Aktions-Phasen: Führt nacheinander im Uhrzeigersinn Aktionen durch, bis alle gepasst haben. Ihr dürft:
 - a) Bauen
 - b) Ein Gebäude oder eine Produktionsstätte aktivieren
 - c) Einen Meilenstein (*Res Gestae*) einfordern
 - d) Passensowie bestimmte freie Aktionen durchführen

Romae Postulationem-Zwischenphase (nur am Ende von Runde 3, 6 und 8, also den letzten Runden einer Dekade): Rom fordert Truppen, Opfergaben und Ressourcen ein.

4. Harmonie prüfen: Bezahlt eure Arbeiter und Spezialisten, damit sie zufrieden sind.

Rundenende: Nehmt eure Arbeiter und Spezialisten vom Spielplan zurück.

Die Aktionsphase bildet den Kern des Spiels. Hier führt ihr eure Züge entsprechend eurer Position auf der Reihenfolge-Leiste aus. In eurem Zug aktiviert und baut ihr Gebäude in den verschiedenen Bezirken *Cordubas*, hebt Truppen aus, die ihr nach Rom entsenden werdet und feiert Feste zu Ehren der Götter. All dies tut ihr, um die Gunst so vieler Senatoren wie möglich zu erringen.

Schickt eure Arbeiter in die nahegelegenen Produktionsstätten, um Ressourcen zu erlangen oder im *Macellum* zu handeln. Erhöht euer Prestige bei den verschiedenen sozialen Klassen der Stadt, indem ihr Gebäude errichtet. Das ist ein wichtiger Aspekt, um die Gunst der Senatoren zu erlangen. Jedes neu errichtete Gebäude

fügt dem Spiel neue Aktionen hinzu – es ist also essentiell zu wissen, wann und wo man welches Gebäude errichtet.

Je weiter das Spiel fortschreitet, desto mehr Aktionen stehen zur Verfügung. Dadurch wird sich eure Strategie von Runde zu Runde ändern. Am Ende jeder Dekade müsst ihr die Forderungen Roms (*Romae Postulationem*) erfüllen – also bereitet euch darauf vor, oder ihr riskiert, dass Unruhen ausbrechen und eure Hoffnungen auf einen friedlichen Wiederaufbau zunichte machen. Entsendet Truppen nach Rom, feiert Feste zu Ehren des Augustus und der Götter. Dadurch gewinnt das Vertrauen der Bezirke und habt die Möglichkeit, die Gunst der Senatoren zu erlangen.

V. LAGER AUFRÄUMEN: Werft überschüssige Ressourcen ab.

VI. POLITIK: Erhaltet Senatoren, wenn ihr mehr Prestige als eure Mitspieler in den einzelnen Bezirken habt.

Wenn die 3. Dekade endet, müsst ihr all eure verbliebenen Ressourcen zum angegebenen Preis im *Macellum* verkaufen. Ihr verliert einen Senator, wenn ihr mehr Unruhe als eure Mitspieler verursacht habt und erhaltet zusätzliche Senatoren, wenn ihr im Spielverlauf Meilensteine (*Res Gestae*) eingefordert habt. Zusätzlich erhält der **reichste** Spieler einen Senator.

Bei Spielende gewinnt der Spieler, der die meisten Senatoren im Senat versammelt hat.

Seid gegrüßt! Ich bin Caepio. Ihr werdet im Regelwerk hin und wieder Pergamente wie dieses sehen. Ich empfehle, sie gut zu lesen, da ich Euch wichtige Hinweise gebe, die Ihr bei eurem Streben nach Ruhm und Ehre brauchen werdet.

Warum tretet Ihr nicht gegen mich im Solospiel an, sobald Ihr mit dem Spiel vertraut seid? Was meint Ihr? Seid Ihr der Herausforderung gewachsen?



BESCHREIBUNG DER SPIELKOMPONENTEN

Unten findet ihr eine detaillierte Beschreibung der meisten Spielkomponenten. Lest diesen Abschnitt aufmerksam, da hier viele grundlegende Konzepte erklärt werden. Wir empfehlen außerdem, vor eurer ersten Partie das Glossar zu konsultieren.

RESSOURCEN UND DENARII



Basisressourcen: Nahrung, Stein, Holz und Werkzeug werden als Basisressourcen bezeichnet. Ihr könnt sie bei den unterschiedlichen Produktionsstätten in der Mitte des Spielplans (mit Ausnahme von Werkzeug), am *Macellum* und bei bestimmten Gebäuden erhalten. Werkzeug ist eine Ressource, die nicht so leicht zu erhalten ist. Wir empfehlen also, dass ihr euch ein paar Einheiten davon durch eure Erbschaftskarte holt. Im Spielverlauf könnt ihr Werkzeug nur aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, wenn ihr das **CUDENDUM** aktiviert.



Amphorae (Singular: Amphora): Diese Ressource stellt die Behälter von Olivenöl dar. Hier werden sie als „Joker“-Ressource behandelt; das bedeutet, dass ihr sie jederzeit im Spiel anstelle einer Basisressource einsetzen könnt. Das gilt nicht für die Interaktion mit dem *Macellum*, da sie hier ihren eigenen Preis haben. Für die Erfüllung der *Romae Postulationem*-Karten entsprechen Amphorae 2 Einheiten der benötigten Ressource. Ihr könnt Amphorae hauptsächlich von ihrer Produktionsstätte und durch das Vorrücken auf der *Pars Servorum*-Prestigeleiste erhalten. Ihr könnt Amphorae nicht als Marmor nutzen, außer eine Fähigkeit erlaubt es explizit.



Marmor: Diese Ressource gilt niemals als Basisressource. Marmor könnt ihr bei seiner Produktionsstätte auf dem Spielplan, bei bestimmten Gebäuden, am *Macellum* und durch Vorrücken auf der *Pars Patricius*-Prestigeleiste erhalten.



Denarii: Die Währung des Spiels. Denarii (Singular: Denarius) könnt ihr auf verschiedene Weisen erhalten, aber es sind immer nur wenige verfügbar. **Wichtig: Denarii gelten generell nicht als Ressource.**

ARBEITER UND SPEZIALISTEN



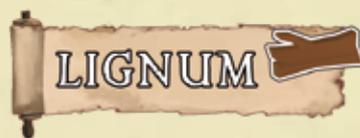
Arbeiter: Diese Figuren repräsentieren eure Arbeitskraft. Zu Beginn des Spiels und jeder Runde erhaltet ihr die Anzahl Arbeiter, die euer Arbeiterregister anzeigt. Ihr könnt dieses Register erhöhen, indem ihr Insulae in verschiedene Bezirke baut, auf der *Pars Servorum*-Prestigeleiste vorrückt und den **LUDUS** aktiviert.



Spezialisten: Diese Figuren repräsentieren in bestimmten Bereichen geschulte Arbeiter und zählen als 2 Arbeiter, wenn ihr sie zum Bauen oder Aktivieren von Gebäuden gleicher Farbe einsetzt. Ihr dürft sie allerdings nicht einsetzen, um Gebäude anderer Farbe zu bauen oder zu aktivieren (geschweige denn, Monumente zu bauen). Sie erhöhen das Arbeiterregister nicht. Ihr könnt sie, wie jeden anderen Arbeiter, zu den Produktionsstätten auf dem Spielplan schicken. Ihr alle habt eure eigenen Spezialisten, die ihr freispielen könnt, indem ihr auf der *Pars Servorum*-Prestigeleiste vorrückt und das **LIBRARIUM** aktiviert.



PRODUKTIONSSTÄTTEN UND GEBÄUDE



Die durch eine Schriftrolle markierten Felder auf dem Spielplan werden Produktionsstätten genannt. Die **CASTR**A befindet sich in der oberen rechten Ecke des Spielplans und repräsentiert die Kaserne der Stadt. Die Gebäude im Spiel umfassen, neben der **CASTR**A, auch Monumente und die restlichen Gebäudeplättchen. **Wichtig: Produktionsstätten und Gebäude sind gleichwertige Begriffe. Wird allerdings Bezug auf ein „Gebäudeplättchen“ genommen, sind Produktionsstätten keine gültige Option.**

Gebäudeplättchen: Die Aktion „a) Bauen“ erlaubt es euch, neue Gebäude in den verschiedenen Bezirken zu errichten. Die Gebäude haben unterschiedliche Formen und Größen und immer eine bestimmte Farbe, die zu einem Spezialisten passt. Es darf immer nur 1 Gebäude jeder Art in einem Bezirk stehen. Indem ihr Gebäude errichtet, bringt ihr neue Aktionen für alle ins Spiel. Einige Gebäude verfügen sogar über 2 oder mehr mögliche Aktionen. In diesen Fall müsst ihr wählen, welches Feld ihr aktiviert, wenn ihr 1 oder mehr Arbeiter für die Aktivierung zu dem Gebäude schickt. Sobald Arbeiter auf dem Gebäude stehen, ist das gesamte Gebäude für alle Mitspieler besetzt.



Es gibt viele Möglichkeiten, an Ressourcen zu kommen, aber die beste ist, Arbeiter zu Produktionsstätten zu schicken. Unterschätzt niemals die Bedeutung dieser Stätten, um zu bekommen, was Ihr benötigt. Euer Händler ist auch ein nützliches, jedoch limitiertes, Mittel, um Eure Ressourcen aufzustocken. Seid jedoch nicht zu gierig und nehmt Euch nie mehr als Ihr braucht, denn am Ende jeder Dekade müsst Ihr Euer Lager aufräumen und überschüssige Ressourcen abgeben. Ihr solltet außerdem einen ständigen Vorrat an Denarii halten, da sie begrenzt, doch dringend für vielerlei Aufgaben notwendig sind.



Arbeiter und Spezialisten zu erhalten ist von äußerster Wichtigkeit. Am schnellsten geht das, indem Ihr Insulae errichtet und auf der *Pars Servorum*-Prestigeleiste vorrückt. Nutzt Eure Spezialisten nach Möglichkeit für den Bau oder die Aktivierung von Gebäuden ihrer Farbe, doch es schadet auch nicht, wenn Ihr sie zu den Produktionsstätten schickt, um die dringend benötigten Ressourcen zu holen. Bedenkt, dass, je mehr Arbeiter und Spezialisten Ihr habt, desto höher der Aufwand ist, die Zufriedenheit der Bevölkerung im Blick zu haben, um unnötige Kosten zu vermeiden. Brot und Spiele, wie sie sagen...

Gebäude zu errichten ist die schnellste Möglichkeit, Prestige in den verschiedenen Bezirken zu erlangen und Eure Arbeitskraft zu vergrößern. Ignoriert auf keinen Fall die Prestigevorteile, die jeder Bezirk bietet! Ihr solltet auch niemals die Gelegenheit verpassen, ein Gebäudeplättchen in einem Bezirk zu bauen, wenn Ihr dadurch einige Insulae errichten könnt! Selbst, wenn es sich um einen Bezirk handelt, dem Ihr bislang nicht viel Beachtung geschenkt habt, wird es sich dennoch lohnen. Bedenkt auch, dass Euch jeder Bezirk gewisse Konstruktionsboni gewährt – nutzt diese zu Eurem Vorteil! Wenn Euch Arbeiter fehlen, baut in der *Pars Servorum*. Solltet Ihr allerdings zu wenig Geld oder Ressourcen haben, sind Euch die anderen Bezirke zu Nutzen.

SPIELERKOMPONENTEN



Reihenfolgemarker: Er zeigt jede Runde die Position eines Spielers in der Zugreihenfolge an.



Unruhemarker: Er zeigt die Gesamtanzahl von Unruhen an, die ihr im Spielverlauf verursacht habt.



Beliebtheits- und Harmoniemarker: Der herzförmige Marker symbolisiert, wie beliebt ihr bei der Bevölkerung seid. Der harfenförmige Marker symbolisiert die Harmonie und stellt dar, wie glücklich eure Arbeiter mit euch sind. Immer, wenn der Beliebtheitsmarker vor- oder zurückgeht, tut das auch der Harmoniemarker. Das gilt jedoch nicht umgekehrt: Das Auf- und Absteigen der Harmonie beeinflusst die Beliebtheit nicht.



Insulae: Ihr startet das Spiel mit 18 Insulae auf eurem Spielertableau. Wenn ihr Insulae auf den Spielplan stellt, erhaltet ihr, je nach freigespielter Stufe auf eurem Spielertableau, sofort neue Arbeiter und Boni. Wenn ihr keine Insulae mehr für einen bestimmten Bezirk zur Verfügung habt, aber mehr einsetzen müsst, müsst ihr die neutralen Insulae nehmen. Insulae auf dem Spielplan tragen zum Angrenzen von Gebäuden bei (*siehe Seite 19 für mehr Details*).



Prestigemarker: Sie zeigen das Prestige jedes Spielers in jedem der Stadtbezirke an.

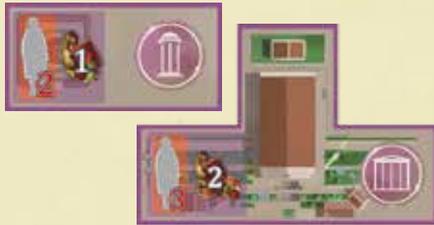


Händler: Diesen Marker könnt ihr zum Kaufen und/oder Verkaufen am *Macellum* nutzen. Dies könnt ihr als freie Aktion einmal pro Dekade in eurem eigenen Spielzug durchführen.



Würfel: Die Würfel stellen Senatoren dar. Sie haben auch bestimmte andere Zwecke im Spiel, wie z.B. Gebäude zu markieren.





OPFERGABEN

Am Ende jeder Dekade müsst ihr den Göttern Roms Opfergaben darbringen. Der Spieler mit den meisten Opfergaben erhält einen Senator. Ihr könnt Opfergaben durch Vorrücken auf der *Pars Plebeius*-Prestigeleiste oder die Aktivierung von **SANCTUARIUM** und **AEDIS** erhalten. Der lila Spezialist (ein Priester) kann auch zum Erhalt von Opfergaben beitragen.



TRUPPEN

Am Ende jeder Dekade verlangt Rom Truppen aus der Stadt. Der Spieler, der die meisten Truppen beiträgt, erhält einen Senator. Truppen erhaltet ihr durch die Aktivierung der **CASTRA**. Der rote Spezialist (ein Feldherr) kann leichter Truppen ausheben.

UNRUHEN



Unruhen symbolisieren die grundsätzliche Unzufriedenheit und Wut des römischen Volks. Sie können auf verschiedene Weisen entstehen. Ein Gebäude mit Unruhe darf nicht aktiviert werden und bereits 1 Unruhemarker genügt, damit ein Bezirk seinen Konstruktionsbonus verliert. Unruhen können entfernt (unterdrückt) werden, indem ihr das **EXCUBITOIUM** aktiviert. Zu viele Unruhen auf dem Spielplan sorgen dafür, dass das Spiel vorzeitig endet und ihr alle verliert (Seite 17).

MEILENSTEINE (RES GESTAE)

Diese Marker symbolisieren wichtige Errungenschaften und variieren von Spiel zu Spiel. Sie können von jedem Spieler eingefordert werden, der die jeweilige Bedingung erfüllt. Sobald er eingefordert wurde, steht ein Meilenstein den anderen Spielern nicht mehr zur Verfügung. Wenn ein Spieler eine *Res Gestae* einfordert, entsendet er einen Arbeiter in den Senat, nimmt den entsprechenden Marker und erhält sofort einen Senator.



MONUMENTE UND MONUMENT-BONUSMARKER



Monumente zu errichten ist extrem teuer. Jeder Spieler kann sie errichten. Sie haben festgelegte Orte auf dem Spielplan. Wenn ein Spieler ein Monument errichtet, erhält er einen speziellen Bonusmarker, der ihm für den Rest des Spiels behilflich sein wird. Der erhaltene Marker hängt vom errichteten Monument ab. Eine detaillierte Beschreibung findet ihr auf der Spielerhilfe.

Unruhen! Ihr könnt schließlich nicht jedem gefallen, nicht wahr? Es ist niemals eine gute Idee, selbst dafür verantwortlich zu sein – doch wenn andere Spieler sie verursachen, nutzt sie zu Eurem Vorteil! Unterdrückt sie, um mehr Prestige im Bezirk zu erhalten. Solltet Ihr doch eine Unruhe verursachen, legt sie auf ein Gebäude, das die anderen benötigen. Werkzeug ist Mangelware? Holt Euch einen Vorrat und blockiert die Aktion für die anderen. Nutzt die Unruhen weise, um Eure Gegner auszuspielen.

Denkt auch daran, dass Rom am Ende einer Dekade Truppen und die Bevölkerung Opfergaben verlangen. Passt auf, dass Ihr zumindest über die Mindestmenge verfügt, denn sonst dehnen sich die Unruhen aus und Eure Familie wird rasch an Ruhm und Vermögen verlieren. Es ist immer klug, einen Priester und einen Legionär unter Euren Spezialisten in Reserve zu haben – auch wenn diese nicht so nützlich beim Bauen und Aktivieren von Gebäuden ihrer Farbe sind.

Monumente mögen zwar teuer sein, doch wenn Ihr sie errichten könnt, gewähren sie Euch Boni für den Rest des Spiels. Und die Bevölkerung liebt sie auch, also wird Euer Prestige einen signifikanten Anstieg in bestimmten Bezirken verzeichnen.



ERBSCHAFTSKARTEN (HEREDITAS)

Zu Beginn des Spiels erhalten alle 2 Erbschaftskarten, die das Vermächtnis der Vorfahren eurer Familie darstellen. Wählt 1 dieser Karten und erhaltet den darauf abgebildeten Bonus.



FAMILIENKARTEN

Zusammen mit der Erbschaftskarte erhaltet ihr auch eine doppelseitige Familienkarte. Auf ihr sind die 2 prominentesten Mitglieder des jeweiligen Hauses abgebildet. Ihr könnt aber nur 1 von ihnen für die Partie auswählen. Jeder Charakter auf den Familienkarten hat spezielle Fähigkeiten, die auf der jeweiligen Kartenseite erklärt werden. Zusätzlich gewährt euch jede Karte 1 Startprestige im angegebenen Bezirk.



FORDERUNGEN ROMS (ROMAE POSTULATIONEM)

Am Ende jeder Dekade fordert Rom Truppen für die Armee und Opfergaben für die Götter sowie außerdem Ressourcen bestimmter Art an. Ihr könnt Senatoren und andere Vorteile erlangen, wenn ihr die Forderungen der *Romae Postulationem*-Karte erfüllt.



GEBÄUDEKARTEN (AEDIFICIUM) UND CAEPIO-KARTEN

Diese Karten stellen die Gebäude in der Stadt und Caepios Aktionen dar. Sie werden nur im Solospiel genutzt.

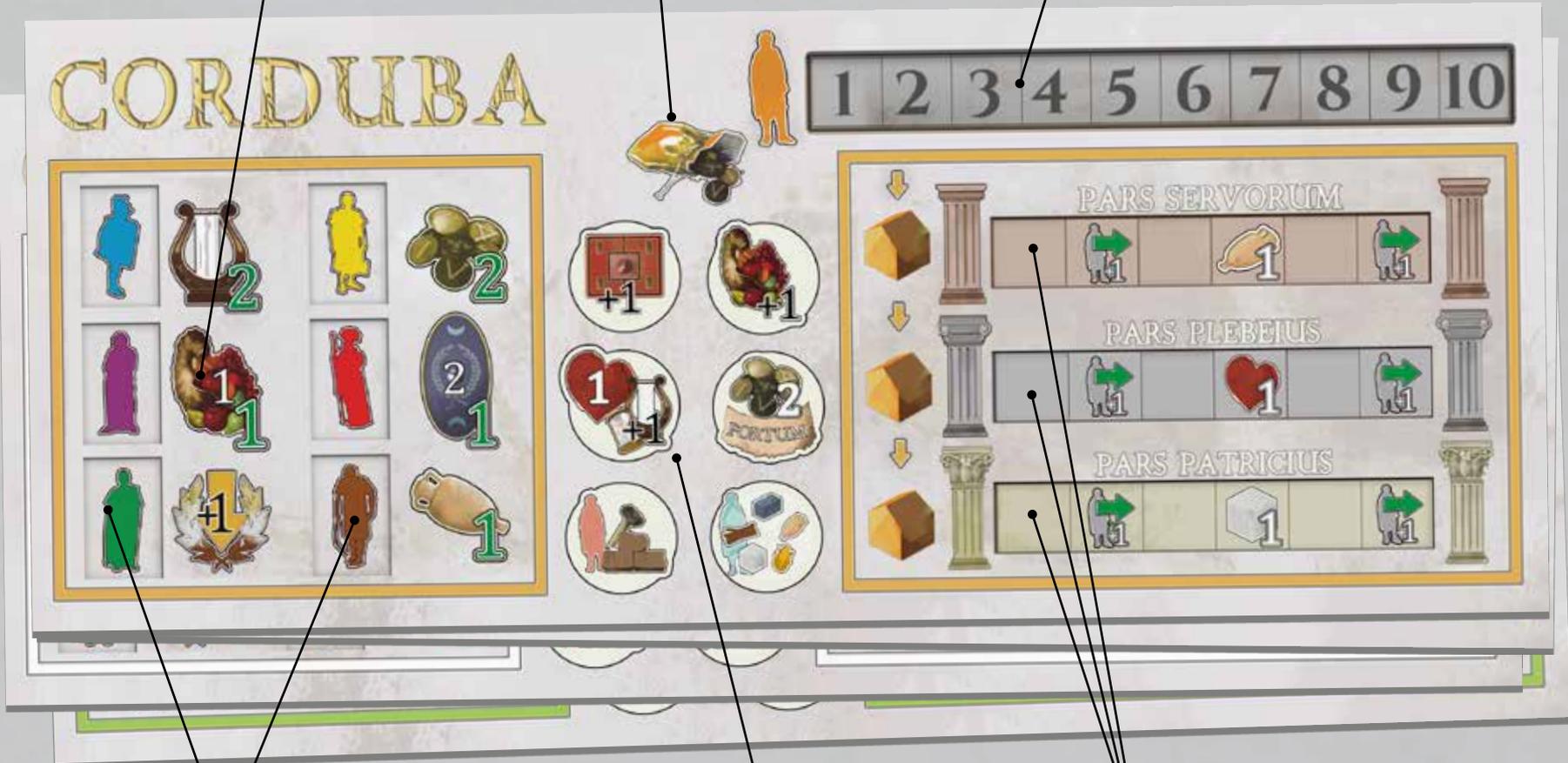


SPIELERTABLEAU

Das jeweilige *PECULIUM* erhaltet ihr zu Beginn jeder Dekade und wenn ein Spezialist erstmalig freigespielt wird.

Legt hier euren Händler ab.

Dies ist das ARBEITERREGISTER. Zu Beginn jeder Runde erhaltet ihr die Anzahl Arbeiter, die durch die Position des Arbeitermarkers auf dieser Leiste angegeben wird.



Eure **SPEZIALISTEN** liegen zu Beginn des Spiels auf diesen Feldern und stehen euch nicht zur Verfügung. Ihr könnt sie im Spielverlauf freispielen oder sie durch die gewählte Erbschaftskarte schon zu Spielbeginn erhalten. Wenn ihr einen Spezialist freispielt, erhaltet ihr direkt den dazugehörigen Bonus (*Peculium*). Ihr dürft immer nur 1 Spezialist jeder Farbe besitzen.

Legt hier alle **MONUMENT-BONUSMARKER** ab, die ihr im Spielverlauf erhaltet.

Eure **INSULAE** liegen zu Beginn des Spiels auf diesen Leisten. Jede Leiste ist dem Bezirk mit der entsprechenden Farbe (bronze, silber oder gold) zugehörig. Wenn ihr Insulae einsetzt, nehmt ihr sie von eurem Spielertableau und stellt sie auf den Spielplan. Achtet dabei darauf, dass ihr sie aus der Leiste nehmt, die zu dem Bezirk passt, in den ihr sie einsetzen wollt und nehmt sie immer von links nach rechts von eurem Tableau. Ihr erhaltet sofort alle Boni, die ihr dadurch aufdeckt. Solltet ihr irgendwann Insulae einsetzen wollen, deren Leiste leer ist, müsst ihr stattdessen neutrale Insulae nehmen.

SPIELPLAN

REIHENFOLGELEISTE: Sie zeigt die Zugreihenfolge in jeder Runde an. Wenn ein Spieler passt, muss dieser seinen Reihenfolgemarkers auf das freie Feld am weitesten links auf der leeren (un-genutzten) Leiste stellen.

BELIEBTHEIT- UND HARMONIELEISTEN: Die Beliebtheitsleiste gibt an, wie beliebt ihr bei den Bewohnern der Stadt seid und ist essentiell für einen nachhaltigen Anstieg der Harmonie. Die Harmonie dagegen ist unbeständig: Jede Runde müsst ihr euren Harmoniewert mit der Gesamtanzahl eurer Arbeiter und Spezialisten vergleichen. Die Differenz zwischen den beiden Werten ist der Preis, den ihr in Nahrung und/oder Denarii zahlen müsst, um Unruhen zu verhindern. Wenn ihr ihn nicht zahlen könnt, sinkt eure Beliebtheit, während die Unterhaltskosten steigen. Es gibt verschiedene Wege, um Beliebtheit und Harmonie zu steigern.

CASTRA: In der **CASTRA** könnt ihr Velites, Legionäre oder Equites ausbilden. Sie gilt als ein rotes Gebäude.

BEZIRKE: Die Stadt ist in 3 Bezirke unterteilt: *Pars Servorum* (bronze), *Pars Plebeius* (silber) und *Pars Patricius* (gold). In jedem Bezirk sind Mitglieder verschiedener sozialer Klassen (Skaven, Plebejer und Patrizier) ansässig und jeder gewährt andere Konstruktionsboni. Zusätzlich gewähren die Bewohner der Bezirke verschiedene Boni, wenn ihr euer Prestige dort erhöht. Jeder Bezirk verfügt über eine individuelle Verteilung von *Wegen* (Linien), die die Bauflächen umreißen. Wenn ihr Gebäude errichtet, dürfen weder die inneren Linien, noch die äußeren, die die Grenzen des Bezirks kennzeichnen, von dem Plättchen überbaut werden.

PRESTIGELEISTEN: Jeder Bezirk verfügt über eine Prestigeleiste, auf der ihr eure Marker vorrückt, um anzuzeigen, wie viel Prestige ihr bereits gewinnen könntet. Wenn ihr einen Marker auf ein Feld mit einem Bonus vorrückt, erhaltet ihr diesen sofort. Wenn dagegen euer Marker zurückgeht und auf dieses Bonusfeld gelangt, erhaltet ihr diesen Bonus nicht erneut. Auf jeder Prestigeleiste gibt es nur 12 Felder. Das stellt das Maximum an Prestige dar, das ihr erhalten könnt. Wenn ein Spieler das letzte Feld einer Prestigeleiste erreicht, entfernt er den Senatoremarker und erhält sofort einen Senator.

PORTUS: Ihr dürft die **PORTUS**-Aktion beliebig oft nutzen.

PRODUKTIONSSTÄTTEN: Diese Felder sind auf dem Spielplan abgedruckt. Ihr erkennt sie an den Schriftrollen mit ihren Namen. Hierhin könnt ihr Arbeiter und Spezialisten entsenden, um Ressourcen zu erhalten und Truppen auszubilden. Mit Ausnahme der **CASTRA**, die über 3 Felder verfügt, haben alle Produktionsstätten 2 verfügbare Aktionsfelder. Wenn ein Feld besetzt ist, darf kein weiterer Arbeiter für den Rest der Runde mehr auf dieses geschickt werden. Bereitet neben jeder Produktionsstätte einen Vorrat für die entsprechende Ressource vor. Alle Ressourcen müssen immer von diesen Vorräten genommen und zu diesen oder allgemeinen Vorräten zurückgelegt werden. Das gilt nicht für Werkzeug, welches sein eigenes Feld auf einem zusätzlichen Tableau hat.



KONSTRUKTIONSBONI: Jeder Bezirk bietet einen individuellen Konstruktionsbonus

UNRUHELEISTE
Passt auf, dass ihr euch keinen Namen als stadtbekanntester Unruhestifter macht, sonst verliert ihr die Gunst der Senatoren.

BAUPLÄTZE FÜR MONUMENTE: Jedes Monument hat seinen eigenen Bauplatz auf dem Spielplan.

ZUSÄTZLICHE TABLEAUS

Folgende Tableaus könnt ihr für einen übersichtlichen Spielbereich nutzen. Ihr könnt mit ihnen den Überblick über die noch zu errichtenden Gebäude in der Stadt und über die Senatoren im Senat (SPQR) behalten, ihr erfahrt, wie teuer der Bau von Monumenten ist, durch sie mit dem *Macellum* interagieren.

Legt die Bezirkstableaus (*Pars*), bestückt mit den Gebäudeplättchen auf den entsprechenden Feldern, neben ihre dazugehörigen Bezirke auf dem Spielplan. Dadurch behaltet ihr den Überblick, welche Gebäude in welchem Bezirk noch zur Verfügung stehen.

Das vierte Tableau, die sogenannte *Omnibus Pars*, beherbergt die **BASILICA** (ein einmaliges Gebäude, das in jedem Bezirk gebaut werden kann). Dort gibt es auch Platz für Unruhemarker, Opfergaben, Werkzeug, neutrale Insulae und Truppen.



MACELLVM

MONUMENTPLÄTTCHEN: Legt die 6 Monumente in diesen Bereich. Wenn ein Spieler ein Monument errichtet, steigt sein Prestige um den hier angegebenen Wert an. Außerdem erhält er einen Monument-Bonusmarker, der ihm eine einzigartige Fähigkeit für den Rest des Spiels gibt. Legt beim Aufbau jeden Bonusmarker auf das dazugehörige Monument.

ROMAE POSTULATIONEM: Deckt zu Beginn jeder Dekade eine Romae Postulationem-Karte auf. Sie gibt an, welche Ressource ihr am Ende der Dekade nach Rom liefern müsst. Ihr wetteifert darum, so viel wie möglich abzuliefern, denn derjenige, der die wenigsten Ressourcen beigetragen hat, erhält normalerweise eine Strafe. Es ist ein Minimum an Ressourcen angegeben, das ihr als Gruppe liefern müsst. Wenn ihr dies nicht schafft, erhalten alle die angegebene Strafe und verursachen Unruhe. Zudem ist die Anzahl an Truppen und Opfergaben, die ihr alle individuell am Ende der Dekade liefern müsst, auf dem Feld angegeben, auf dem die Karte liegt. Wenn ihr das nicht schafft, erhaltet ihr eine weitere Strafe.

Die verfügbaren *Res Gestae* sind von der Spieleranzahl abhängig.

Platz für Monumentplättchen



Romae Postulationem
Mit jeder Dekade nehmen die Forderungen Roms zu

Eine Dekade ist in 3 Runden unterteilt. Am Ende der 3. Runde müsst ihr euch um *Romae Postulationem* kümmern.

Jedes Monument bietet einen Bonus für den Rest des Spiels. Überseht ihn nicht!

Res Gestae sind Meilensteine, die ihr einfordern könnt, wenn ihr die Bedingungen erfüllt. Entsendet einfach einen Arbeiter oder Spezialisten und nehmt das Plättchen. Bei Spielende ist jeder Meilenstein einen Senator wert.

Die im *Macellum* verfügbare Anzahl an Ressourcen hängt von der Spieleranzahl ab. Füllt ihn zu Beginn jeder Runde neu auf! (2 Spieler / 3 Spieler / 4 Spieler)

Plätze für genutzte Händler

MACELLVM: Das *Macellum* ist der Markt. Hierher könnt ihr eure Händler entsenden oder ihr interagiert über Aktionen verschiedener Gebäude mit ihm. Je nach Anzahl der Spieler gibt es unterschiedlich viele Ressourcen pro Art (unter dem entsprechenden Symbol angegeben). Die Ressourcen im *Macellum* stehen euch nur zur Verfügung, wenn ihr hier Aktionen durchführt. Produktionsstätten zu aktivieren verändert niemals die Anzahl der Ressourcen des *Macellums*. (Manche Fähigkeiten auf Familienkarten gestatten allerdings verschiedene andere Interaktionsmöglichkeiten mit dem Markt.)

DAS MACELLUM NUTZEN

Kaufen und verkaufen

Kaufen: Der Mindestpreis jeder Ressource liegt bei 1 Denarius. Auch wenn ihr Gebäude nutzt, die den Preis senken, sinkt er niemals unter 1. Wenn ihr Ressourcen vom Markt kauft, müsst ihr die nehmen, die dort verfügbar sind und den aktuellen Preis zahlen. Sollte eine bestimmte Ressource dort nicht mehr verfügbar sein, könnt ihr sie nicht kaufen. Beim Kauf steigt der Preis der Ressource um 1 an, unabhängig davon, wie viele Einheiten gekauft worden sind. Der Preisanstieg findet immer erst nach dem Kauf aller Einheiten statt. Legt ausgegebene Denarii zurück in den allgemeinen Vorrat.

Verkaufen: Wenn ihr Ressourcen am Markt verkauft, legt sie auf das entsprechende Feld auf dem Markt. Es dürfen dort allerdings nicht mehr Ressourcen einer Art liegen als die Kapazität (abhängig von der Spieleranzahl) hergibt. Legt alle darüber hinausgehenden Ressourcen zum Vorrat der entsprechenden Produktionsstätte.

Nehmt euch dann Denarii zum aktuellen Kurs der Ressource aus dem allgemeinen Vorrat. Der Preis der Ressource sinkt nun um 1, unabhängig davon, wie viele Einheiten verkauft worden sind. Die Preissenkung findet immer erst nach dem Verkauf aller Einheiten statt.

Wichtig: Es ist nicht erlaubt, dieselbe Ressourcenart innerhalb derselben Aktion zu kaufen und wieder zu verkaufen, auch nicht über die Aktivierung eines Gebäudes oder das Entsenden des Händlers.

Preisfluktuation: Die Marktpreise verändern sich immer, wenn Waren ge- oder verkauft werden, außer es ist durch einen Effekt anders angegeben.

Macellum-Plättchen: Die Marktpreise verändern sich immer zu Beginn einer Runde entsprechend dem gezogenen Macellum-Plättchen (s. Seite 19).

Beispiel 1: Sam beschließt, mittels seines Händlers 1 Einheit Marmor auf dem Macellum zu verkaufen. Die verkaufte Ressource legt er auf das entsprechende Feld und er erhält 5 Denarii. Nun beschließt er, 3 Amphorae zu kaufen, für die er insgesamt 6 Denarii zahlt (aktueller Preis pro Einheit = 2, Anzahl gekaufter Einheiten = 3). Er konnte für diesen Kauf die gerade durch den Verkauf des Marmors erhaltenen Denarii nutzen. Die 3 Amphorae nimmt er vom Macellum, somit sind nun keine mehr für andere Spieler auf dem Markt verfügbar. Schließlich fluktuieren die Preise beider Ressourcen: Der Preis von Marmor sinkt um 1, wodurch die Einheiten nun einen Wert von 4 haben, während der Preis von Amphorae auf 3 steigt.



Beispiel 2: Daniela hätte ihre Ressourcen gut für den Bau eines Gebäudes einsetzen können, doch sie hat eine einmalige Gelegenheit auf dem Markt wahrgenommen. Im allgemeinen Vorrat ist nur noch sehr wenig Stein verfügbar und so hat sie beschlossen, so viel Stein wie möglich zu kaufen, damit ihren Mitspielern der Zugang zu dieser Ressource versperrt wird. Sie nutzt ihren Händler und kauft die 4 verbliebenen Steine zum Preis von 2 Denarii pro Einheit. Sie zahlt 8 Denarii und nimmt die Steine vom Macellum. Außerdem kauft sie die letzte Einheit Nahrung für 3 Denarii. Dann verkauft sie 2 Einheiten Marmor, legt 1 davon auf das Macellum und die andere in den allgemeinen Vorrat (da hier die Kapazität für Marmor auf dem Macellum ausgereizt ist). Für den Verkauf erhält sie 8 Denarii. Danach werden die Preise angepasst.



AUFBAU

AUFBAU DES SPIELPLANS

- ① Legt den großen Spielplan mit den 3 Bezirken in die Mitte der Spielfläche.
- ② Legt die *Pars*-Tableaus neben ihre jeweiligen Bezirke und die *Omnibus Pars* auf die freie Fläche neben der *Pars Servorum*. Legt dann die Gebäude auf ihre vorgesehenen Felder auf den Tableaus.
- ③ Legt den Rundenmarker (Sanduhr) auf das erste Feld des *Macellums*.
- ④ Mischt die 8 *Res Gestae*-Marker und wählt davon zufällig 2 mehr als Mitspieler (also 6 bei einer Partie zu viert). Legt sie offen auf die *Res Gestae*-Felder auf dem *Macellum*.
- ⑤ Legt die 6 Monumentplättchen und ihre Bonusmarker auf die entsprechenden Felder auf dem *Macellum*.
- ⑥ Bildet den allgemeinen Vorrat für Ressourcen. Multipliziert dafür die Anzahl der Spieler mal 3 und legt diese Anzahl an Holz, Stein, Werkzeug, Nahrung, Amphorae und Marmor in die Nähe ihrer jeweiligen Produktionsstätten. (Beispiel: Im Spiel zu zweit gibt es 6 Einheiten jeder Ressourcenart; im Spiel zu viert 12. Die restlichen Ressourcen kommen zurück in die Schachtel.)
- ⑦ Bildet, basierend auf der Anzahl der Spieler, Ressourcenlager im *Macellum*. Nehmt die Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat (Beispiel: bei 4 Spielern gibt es jeweils 4 Einheiten Nahrung, Holz, Stein und Werkzeug und jeweils 3 Einheiten Marmor und Amphorae). Legt eine Glasperle (Preismarker) auf die weißen Zahlen, um den Startpreis für jede Ressource festzulegen.
- ⑧ Legt die Unruhemarken, Opfergaben mit Wert 1 und 2, Truppen, neutrale *Insulae* und das *Basilica*-Plättchen auf die vorgesehenen Felder des *Omnibus Pars*-Tableaus.
- ⑨ Bildet einen Vorrat aus Arbeitern und Denarii und legt sie innerhalb der Reichweite aller Spieler bereit. Die Anzahl von Arbeitern und Denarii ist nicht limitiert. Nutzt einen Ersatz, wenn sie ausgehen.
- ⑩ Mischt schließlich die 7 *Romae Postulationem*-Karten und legt sie auf das vorgesehene Feld auf dem *Macellum*.



AUFBAU DER SPIELERTABLEAUS UND MARKER

- ⑪ Alle wählen eine Farbe und nehmen alle Komponenten dieser Farbe:

1 Spielertableau, 18 Insulae (stellt sie auf die 3 Leisten eures Spielertableaus), 15 Senatorenwürfel (legt sie neben euer Spielertableau), 1 Set Spezialisten (je 1 pro Farbe, legt sie auf die vorgesehenen Felder auf eurem Spielertableau), 1 Händler (legt ihn auf das Geldsacksymbol auf eurem Spielertableau), 1 Beliebtheitsmarker, 1 Harmoniemarker, 3 Prestigemarker, 1 Unruhemarker, 1 Arbeitermarker, 1 Reihenfolge-marker.

- ⑫ Legt je 1 Prestigemarker auf die Startfelder der jeweiligen Bezirke (zu erkennen an dem Lorbeerkranz).

- ⑬ Legt euren Unruhemarker neben die Unruheleiste auf dem Spielplan.

- ⑭ Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Beginnend mit diesem und weiter im Uhrzeigersinn legt ihr eure Reihenfolge-marker auf das entsprechende Feld der Reihenfolgeleiste, die ihr in der oberen, linken Ecke des Spielplans findet.



STARTRESSOURCEN

Nach dem Aufbau erhalten alle 2 Erbschafts- und 1 Familienkarte. Wählt 1 der beiden Erbschaftskarten. Die gewählte Karte bestimmt, mit welchen Ressourcen, Arbeitern und Spezialisten ihr das Spiel beginnt. Wählt 1 der beiden Charaktere auf der Familienkarte.

Familienkarte: Wenn ihr euch für euren Charakter entschieden habt, lest den anderen eure Fähigkeit laut vor und erhöht euer Prestige in dem auf der Karte angegebenen Bezirk. Wenn ihr eine Startfähigkeit habt (in kleinerer Schrift auf der Karte angegeben), wird diese nun in Spielerreihenfolge ausgeführt.

Erbschaftskarte: Beginnend mit dem letzten Spieler und weiter entgegen dem Uhrzeigersinn nehmen sich alle die Denarii, Startressourcen (eine beliebige Kombination aus Nahrung, Holz, Stein oder Werkzeug in Höhe der angegebenen Anzahl auf der Karte) und andere auf der Karte angegebenen Elemente. Da Marmor und Amphorae nicht zu den Basisressourcen zählen, dürft ihr sie nur

nehmen, wenn die Karte es explizit angibt. Es kann sein, dass einige Startressourcen bereits vergriffen sind, bis ihr an der Reihe seid. Dann müsst ihr euch andere Ressourcen aussuchen. Legt dann euren Arbeitermarker auf das Feld des Arbeiterregisters ⑮, das auf eurer Erbschaftskarte angegeben ist. Erhaltet die entsprechende Anzahl Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat. Wenn eine Erbschaftskarte euch Prestige gewährt, rückt auf der Leiste im entsprechenden Bezirk vor (wenn ihr dabei ein Bonusfeld erreicht, erhaltet ihr den Bonus sofort). Wenn auf der Karte ein Spezialist abgebildet ist oder ihr einen wählen dürft, ist dieser freigespielt und ihr erhaltet den Bonus im ersten Peculium. Legt schließlich eure Beliebtheits- und Harmoniemarker auf die angegebenen Felder der entsprechenden Leisten ⑯.

Zusätzliche Start-Denarii: Der Spieler links vom Startspieler erhält 1 zusätzlichen Denarius, der nächste 2, usw.

ERSTE PARTIE • SCHNELLSTART

Wegen ihrer Aktionsbildungsmechanismen kann die erste Partie Corduba überwältigend sein. Wir empfehlen euch, vor eurer ersten Partie zunächst den Erste Partie- und Schnellstartbogen anzusehen.

Das Spiel erstreckt sich über 3 Dekaden, die jeweils aus 6 Abschnitten bestehen. Die einzelnen Abschnitte, mit Ausnahme der Spielrunden, lassen sich schnell ausführen. **Wichtig:** Sollten weniger als 4 Spieler mitspielen, vergesst nicht die kleinen Modifikationen für 2-3 Spieler auf Seite 28 einzubauen.

I. FORDERUNGEN ROMS

Zieht die oberste Karte des *Romae Postulationem*-Stapels. Von nun an wisst ihr, welche Ressourcen ihr gemeinsam am Ende der Dekade zusammen mit den Truppen und Opfern abgeben müsst. Die geforderte Anzahl Truppen und Opfern hängt von der aktuellen Dekade ab:

- Dekade I: Rom fordert von jedem Spieler einen Mindestwert von 2 an Truppen und 1 an Opfern in Kombination mit den auf der Karte angegebenen Ressourcen.
- Dekade II: Rom fordert von jedem Spieler einen Mindestwert von 3 an Truppen und 2 an Opfern in Kombination mit den auf der Karte angegebenen Ressourcen.
- Dekade III: Rom fordert von jedem Spieler einen Mindestwert von 4 an Truppen und 3 an Opfern in Kombination mit den auf der Karte angegebenen Ressourcen.

Die Forderungen Roms müssen in einer speziellen Zwischenphase, „Forderungen Roms“, erfüllt werden. Diese Zwischenphase findet am Ende der 3., 6. und 8. Spielrunde statt (siehe auch ab S. 25).

II. DAS MACELLUM AUFFÜLLEN

Füllt das *Macellum* bis zur Obergrenze jeder Ressourcenart auf, die durch die Spieleranzahl bestimmt wird. Nehmt dafür Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat. Sollten dort nicht genügend Ressourcen verfügbar sein, nehmt so viele wie möglich.

III. PECULIUM

Ihr erhaltet die Boni durch eure freigespielten Spezialisten.

IV. RUNDENABLAUF

Die erste und zweite Dekade sind jeweils in 3 Spielrunden unterteilt, während die dritte Dekade nur 2 Runden umfasst. Am Ende der 3., 6. und 8. Spielrunde müsst ihr die Forderungen Roms erfüllen. Auf den nächsten Seiten werden die einzelnen Phasen der Spielrunden mit allen im Spiel verfügbaren Aktionen im Detail erklärt.

V. LAGER AURÄUMEN

Am Ende jeder Dekade dürft ihr nur eine bestimmte Anzahl Ressourcen (Holz, Stein, Werkzeug, Nahrung, Amphorae und/oder Marmor) lagern. Die Höchstanzahl hängt auch hier von der Spieleranzahl ab:

- 2 Spieler: insgesamt 6 Ressourcen
- 3 Spieler: insgesamt 9 Ressourcen
- 4 Spieler: insgesamt 12 Ressourcen

Legt alle abgeworfenen Ressourcen zurück zu ihren entsprechenden Vorräten auf dem Spielplan. Denarii und Arbeiter gelten nicht als Ressourcen. Hierfür findet ihr eine Gedächtnisstütze auf dem Spielertableau.

VI. POLITIK

Am Ende dieses Abschnitts holt ihr euren Händler zurück und macht eure Familienkarte bereit (falls ihr sie während der vorherigen Dekade genutzt habt). Der Spieler, der das meiste Prestige in jedem Bezirk hat, stellt 1 seiner Senatoren in den Senat (SPQR) auf dem *Macellum*-Tableau. Im Falle eines Gleichstands erhält kein Spieler einen Senator. Nach dem Politik-Abschnitt der letzten Dekade endet das Spiel.



Dies ist der Hauptabschnitt des Spiels. In jeder Spielrunde führt ihr nacheinander eure Züge durch. In jedem Zug dürft ihr eine Aktion plus eine beliebige Anzahl freier Aktionen durchführen, wie zum Beispiel den Händler oder die Fähigkeit der Familienkarte einzusetzen.

Die Dekaden I und II bestehen aus jeweils 3 Spielrunden, während Dekade III nur 2 hat. Jede der 8 Spielrunden ist in mehrere Phasen unterteilt. Eine Phase muss komplett abgeschlossen sein, bevor ihr mit der nächsten fortfahrt. Die einzelnen Phasen werden unten im Detail beschrieben.

PHASE 1: UNRUHEN

(FÜR GEWÖHNLICH FINDET DIESE PHASE IN DER 1. RUNDE NICHT STATT)

- 1.1) Unruhen breiten sich aus:** Wenn zu Beginn einer Runde eine Revolte in einem Bezirk stattfindet (d.h. es gibt 1 oder mehr Unruhemarker in diesem Bezirk), dann breiten sich die Unruhen aus. Der letzte Spieler in Zugreihenfolge nimmt einen Unruhemarker aus dem Vorrat und legt ihn auf ein Gebäudeplättchen in einem Bezirk mit mindestens 1 Unruhe, auf dem noch keiner liegt, aber niemals auf eine Produktionsstätte. Wenn auch in einem anderen Bezirk eine Revolte herrscht, verfährt der vorletzte Spieler in Zugreihenfolge ebenso in diesem Bezirk. Dies kann in bis zu 2 verschiedenen Bezirken passieren. Sobald alle 3 Bezirke revoltieren entspricht dies einer stadtweiten Rebellion und ihr habt das Spiels sofort verloren. Ihr werdet nicht bestraft, wenn ihr durch die Ausbreitung neue Unruhemarker ins Spiel bringt. Sollten keine Gebäude für zusätzliche Unruhemarker verfügbar sein, wird dieser Schritt übersprungen.
- 1.2) Unruhen verursachen:** Beginnend mit dem ersten Spieler in Zugreihenfolge senkt ihr alle eure Beliebtheit um 1 pro Unruhemarker in eurem Besitz. Verteilt dann diese Unruhemarker (die den Unruhen entsprechen, die ihr in der letzten Runde verursacht habt) so gleichmäßig wie möglich an eure Mitspieler. Dann setzt ihr alle, beginnend mit dem ersten Spieler in Zugreihenfolge, nach den oben beschriebenen Regeln die Unruhemarker, die ihr erhalten habt, auf dem Spielplan ein. Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, wisst ihr, wie ihr daraus einen Vorteil ziehen könnt und wie ihr Gebäude blockiert, die wichtig für andere Spieler sind.



Unruhemarker: Es kann stets nur 1 Unruhemarker auf einem Gebäudeplättchen liegen. Wenn im Spielverlauf in einem Bezirk mindestens 1 Gebäude von Unruhe betroffen ist, entfällt der Konstruktionsbonus in diesem Bezirk. Legt als Gedächtnisstütze einen Unruhemarker auf das runde Symbol, das den Konstruktionsbonus darstellt. Der Bezirk ist nun ein „revoltierender

Bezirk“. Sobald ein Bezirk seinen letzten Unruhemarker verliert, wird auch der, der den Konstruktionsbonus überdeckt, entfernt und der Bonus steht wieder allen zur Verfügung. Ein Gebäude mit Unruhemarker ist blockiert und kann nicht genutzt werden.

Wichtig: Je mehr Unruhe ihr stiftet, desto mehr Senatoren entziehen euch ihre Gunst. Habt ihr 1-3 Unruhen verursacht, verliert ihr 1 Senator, bei 4-6 verliert ihr 2 und bei 7-9 sogar 3. Solltet ihr am Ende der Unruheleiste stehen, könnt ihr das Spiel nicht gewinnen.

Unruhen unterdrücken: Ihr könnt das **EXCUBITORIUM** (Wachhaus) aktivieren, um Unruhen zu unterdrücken. **Auf dieses Gebäude könnt ihr keine Unruhemarker legen.** Monumente sind auch immun gegenüber Unruhen. Immer, wenn ein Spieler dafür sorgt, dass ein Bezirk nicht länger revoltiert (also den letzten Unruhemarker entfernt), darf dieser seinen Unruhemarker auf der Unruheleiste 1 Feld zurückschieben. Sollte der Unruhemarker nicht auf der Leiste sein (da der Spieler aktuell 0 Unruhe verursacht hat), erhält der Spieler 1 Prestige in diesem Bezirk.

Rebellion: Sollten zu Beginn einer Spielrunde alle 3 Bezirke revoltieren oder alle 15 Unruhemarker in der Stadt verteilt sein und ihr einen weiteren spielen müssen, endet das Spiel sofort. Die Stadt hat gegen eure Herrschaft aufbegehrt und Rom unterstützt euch nicht länger. Keiner von euch war der Aufgabe gewachsen.



Wenn Ihr Unruhen verursacht, verlieren die Leute das Vertrauen in Eure Fähigkeiten, wodurch Eure Beliebtheit leidet. Vielleicht sogar noch schlimmer ist, dass Ihr euren Gegenspielern Unruhemarker zuspießt, die sie gegen Euch nutzen können. Habt dagegen Ihr Unruhemarker von den anderen erhalten und stellt nun fest, dass ihre Geldtruhen leer sind? Nun, welcher Zeitpunkt wäre wohl besser geeignet, die Prägestätten zu schließen? Ihr könntet auch einen Bezirk revoltieren lassen und so den Konstruktionsbonus negieren, wenn Euch auffällt, dass Eure Konkurrenten daran interessiert sind, Prestige durch Bau zu erlangen. Mit der Zeit gewinnt Ihr an Erfahrung und findet so die Möglichkeiten, Nutzen aus Unruhen zu ziehen. Es ist zudem nie eine schlechte Idee, Unruhen mit Hilfe des Excubitoriums für ein wenig extra Prestige zu unterdrücken.

Beispiel: Zunächst breiten sich die Unruhen in der Pars Patricius, dem einzigen revoltierenden Bezirk (1), aus. Hier gibt es 2 Gebäude mit Unruhen (2)(3). Laura, die letzte in Zugreihenfolge, nimmt 1 Unruhemarker aus dem Vorrat und beschließt, ihn auf das Sanctuary zu legen, wodurch dieses sofort blockiert wird (4). Daniela hat letzte Runde 3 Unruhen verursacht, da sie keine einzige der Forderungen Roms erfüllen konnte. Sam hat 1 Unruhe verursacht, da er Rom nicht die erforderliche Anzahl Truppen liefern konnte. Leo und Laura dagegen konnten es beide vermeiden, Unruhen zu verursachen. Als Erstes passen Daniela und Sam ihre Positionen auf der Beliebtheits- und Harmonieleiste an: Daniela rückt jeweils 3 Schritte nach links und Sam 1 (a). Dann rückt Daniela ihren Marker auf der Unruheleiste 3 Schritte nach rechts vor und Sam 1 (b). Daniela verteilt ihre Unruhemarker gleichmäßig zwischen ihren Mitspielern: jeder erhält 1 Marker. Sam entscheidet, seinen Leo zu geben (c). Jetzt legen alle nacheinander, beginnend mit dem ersten Spieler in Zugreihenfolge und weiter im Uhrzeigersinn, ihre erhaltenen Unruhemarker in einen Bezirk ihrer Wahl. Daniela ist zwar die erste, hat aber keine Marker zum Verteilen. Sam hat 1 Marker von Daniela erhalten, den er auf das Herbarium im Plebejer-Bezirk legt (5), wodurch er hier den Konstruktionsbonus deaktiviert (6) da dieser Bezirk nun revoltiert. Leo ist als nächstes dran. Er hat 2 Unruhemarker, da er sowohl von Daniela als auch von Sam einen erhalten hat. Beide legt er in den Patrizier-Bezirk und blockiert damit das Cudendum (7) und den Ludus (8). Als letztes legt Laura den Unruhemarker, den Daniela ihr gab, auf das Librarium im Plebejer-Bezirk (9).

The illustration shows the game state for four players: Daniela (orange), Sam (green), Leo (white), and Laura (black). At the top, their status bars show the number of unrest markers they currently have: Daniela has 3, Sam has 1, Leo has 0, and Laura has 0. Below the status bars is a detailed city map with various buildings. Buildings are marked with numbered fire icons (1-9) representing unrest. The map includes resource tracks for CIBUS, OLEUM, and LIGNUM, and a CASTRUM. Arrows and letters (a, b, c) indicate specific actions: (a) shows Daniela moving 3 steps left and Sam moving 1 step left on the popularity and harmony tracks; (b) shows Daniela moving 3 steps right and Sam moving 1 step right on the unrest track; (c) shows Sam giving a marker to Leo. The map also shows buildings that are blocked or deactivated due to unrest markers.

PHASE 2: MACELLUM



Der erste Spieler in Zugreihenfolge deckt ein *Macellum*-Plättchen auf und passt die Marktpreise entsprechend an. Legt das Plättchen dann zurück in die Schachtel.

Beispiel: Das Bild zeigt die aktuellen Marktpreise. Daniela zieht ein *Macellum*-Plättchen und passt die Preise dementsprechend an: Der Preis von Nahrung erhöht sich um 2 und der von Amphorae um 1. Dagegen sinken die Preise von sowohl Holz als auch Stein um je 1.

PHASE 3: AKTIONEN

In dieser Phase führt ihr in Zugreihenfolge Aktionen durch, bis alle gepasst haben. Führt in eurem Zug 1 der unten gelisteten Aktionen plus eine beliebige Anzahl freier Aktionen durch.

BAUEN

Ein Gebäude errichten

Die Kosten für das Errichten eines Gebäudes könnt ihr auf der Spielerhilfe nachlesen. Wenn ihr diese Aktion ausführt, befolgt die unten aufgeführten Schritte der Reihe nach. Indem ihr Gebäude errichtet, schafft ihr zusätzliche Aktionsfelder, die nun allen Spielern zur Verfügung stehen.

1. **Wählt einen Bezirk, in dem ihr das Gebäude errichten möchtet.**
2. **Wählt ein Gebäude, das in diesem Bezirk noch verfügbar ist** und zahlt die Baukosten. Rechnet den Konstruktionsbonus mit ein, falls im Bezirk keine Revolte stattfindet. Alle Ressourcen, Marmor, Denarii und Arbeiter, die ihr ausgegeben habt, legt ihr in ihre entsprechenden Vorräte zurück. **Wichtig: Ein Spezialist zählt als 2 Arbeiter, wenn er für das Errichten eines Gebäudes seiner Farbe genutzt wurde. Er kann jedoch kein Gebäude anderer Farbe errichten.**
3. **Platziert jetzt das Gebäude**, unter Beachtung zweier Legeregeln: A) Das Gebäudeplättchen muss an ein anderes Gebäude oder eine Insula in diesem Bezirk angrenzen. Hierbei gilt nur das Angrenzen über Kante (orthogonal), nicht über Ecke (diagonal). Wenn es an eine Insula angrenzt, spielt es keine Rolle, ob es eine eigene, fremde oder neutrale Insula ist. Auch Gebäude mit Unruhemarker gelten als angrenzend. B) Das Gebäudeplättchen muss auf den Bauplatz passen, d.h. es darf keine Wege (Linien) unterbrechen oder über die Bezirksgrenzen hinausragen.
Wenn ihr das erste Gebäude in einem Bezirk errichtet, dürft ihr es auf einem beliebigen gültigen Platz eurer Wahl errichten (gemäß Regel B). Ab jetzt müssen alle weiteren Gebäude in diesem Bezirk angrenzend an dieses oder an Insulae, die ein Ergebnis der Konstruktion des Gebäudes waren, gebaut werden. **Neutrale Insulae:** Wenn ein Gebäude in einem Bezirk aufgrund seiner Form nicht regelkonform gebaut werden kann, **nur dann** dürft ihr mit Hilfe neutraler Insulae **Nachbarschaft erzwingen** (siehe das Beispiel auf S. 21). Nutzt dafür nur so viele Insulae, wie zwingend notwendig (und nicht beliebig viele). Führt dann eure Bauaktion durch. Jede für diesen Zweck verwendete neutrale Insula kostet 1 Denarius. Solltet ihr nicht genügend Denarii für das Platzieren neutraler Insulae aufbringen können, dürft ihr das Gebäude hier nicht bauen.
4. Die relative Position eines Gebäudeplättchens zu Wegen, anderen Gebäuden und Bezirksgrenzen kann dazu führen, dass **einzelne Felder isoliert werden**. Wenn ein Spieler durch das Einsetzen eines Gebäudeplättchens Felder isoliert (es also unmöglich macht, hier weitere Gebäude zu errichten), dann darf dieser Insulae von seinem Spielertableau einsetzen. Nehmt Insulae von links nach rechts aus der Leiste, die zu dem Bezirk gehört, in dem gebaut wurde, und legt sie auf die isolierten Felder, die an das eben gelegte Gebäudeplättchen angrenzen und sich innerhalb des Bauplatzes befinden. Sollte ein Spieler keine Insulae mehr in der zum Bezirk gehörigen Leiste verfügbar haben, muss er neutrale Insulae einsetzen, um alle isolierten Felder abzudecken. In diesem Fall ist das Einsetzen neutraler Insulae nicht mit zusätzlichen Kosten verbunden. **Insula-Boni:** Wenn ihr eine Insula von einem Feld auf eurem Tableau nehmt, auf dem ein Bonus abgedruckt ist, erhaltet ihr diesen sofort.

5. Sobald ihr die benötigte Anzahl Insulae eingesetzt habt, erhöht ihr euer Prestige. Die Anzahl der Schritte, die ihr vorrücken dürft, findet ihr, umgeben von einem Lorbeerkranz, auf dem Platz, den das errichtete Gebäude auf dem *Pars*-Tableau eingenommen hat sowie auf der Spielerhilfe. Solltet ihr auf oder über ein Feld mit Prestigebonus rücken, erhaltet ihr diesen sofort.
6. Schließlich, und nur jetzt, darf der Spieler, der das Gebäude errichtet hat, **eine freie Aktion ausführen**, um das soeben errichtete Gebäude sofort zu aktivieren. Dafür muss dieser zusätzliche Arbeiter einsetzen und die benötigten Kosten zahlen. Es besteht *keine Verpflichtung*, das Gebäude auf diese Weise zu aktivieren. Wenn der Erbauer es nicht aktiviert, steht das Gebäude augenblicklich allen anderen zur Verfügung.

Beim Bauprozess isolierte Felder: Sollte ein Feld nach dem Bauprozess isoliert werden, wird es sofort durch eine neutrale Insula aus dem Vorrat aufgefüllt. Das passiert automatisch nach der Spieleraktion und bringt keine weiteren Kosten mit sich.

Sehr wichtig: Basierend auf der Spieleranzahl gibt es ein Limit für die Anzahl der Gebäudearten, die errichtet werden können. In einer Partie zu viert kann jeder Bezirk ein Gebäude jeder Art beinhalten; das bedeutet, alle Gebäude auf den *Pars*-Tableaus können errichtet werden. In einer Partie zu dritt allerdings können nur 2 Gebäude jeder Art errichtet werden. Das heißt, sobald eine bestimmte Gebäudeart bereits in 2 Bezirken errichtet wurde, wird das 3. Gebäude dieser Art aus dem Spiel entfernt. **Beispiel:** Das *Sanctuarium* wurde bereits in der *Pars Servorum* errichtet. Daniela errichtet ein neues *Sanctuarium* in der *Pars Patricius*. Somit ist es nicht länger möglich, das *Sanctuarium* in der *Pars Plebeius* zu errichten. In einer Partie zu zweit oder im Solospiel darf nur 1 Gebäude jeder Art errichtet werden. Sobald 1 Gebäude errichtet wurde, werden die 2 anderen aus dem Spiel entfernt.

Ein Monument errichten

Monumente haben ihre eigenen Bauplätze auf dem Spielplan und gehören keinem bestimmten Bezirk an. Um ein Monument zu errichten, müsst ihr nur die angegebenen Kosten zahlen und die Ressourcen usw. in ihre jeweiligen allgemeinen Vorräte zurücklegen. Legt dann das Monumentplättchen auf den vorgesehenen Bauplatz auf dem Spielplan. Nehmt schließlich das Monument-Bonusplättchen und legt es auf das dafür vorgesehene Feld auf eurem Spielertableau. Jedes Monument gewährt zudem Prestigepunkte in 1 oder mehr Bezirken (alle Prestigeboni erhaltet ihr sofort). Diese stehen auf dem Platz, den das Monument auf dem *Monumenta*-Tableau eingenommen hat, und auf der Spielerhilfe. Als **einzigartigen Konstruktionsbonus** bieten Monumente dem Spieler, der es errichtet, einen (und nur einen) Konstruktionsbonus eines der Bezirke an, in welchem das errichtete Monument das Prestige erhöht, wenn in dem Bezirk keine Revolte herrscht. Ihr dürft für den Rest der Partie Nutzen aus euren Monument-Bonusplättchen ziehen (eine detaillierte Beschreibung findet ihr im Glossar). Da Monumente nicht in Bezirken, sondern auf ihren eigenen Bauplätzen errichtet werden, müsst ihr keine Anlegeregeln befolgen oder Insulae einsetzen. Monumente bringen keine neuen Aktionen ins Spiel und können nicht von Unruhe betroffen sein.



Beispiel zum Bauen (hier werden neutrale Insulae genutzt, um Nachbarschaft herzustellen): Daniela verkündet, dass sie ein Forum im Patrizier-Bezirk errichten wird. Sie nimmt das Plättchen und prüft, welche Felder sie für den Bau benötigt. Sie entdeckt keine gültige Kombination an Feldern, um dieses Gebäude zu errichten. Allerdings ist sie bereit, Extrakosten für das Einsetzen neutraler Insulae zu zahlen, um damit die benötigte Nachbarschaft herzustellen. Sie muss also die nächstgelegenen gültigen Felder suchen, damit sie so wenige neutrale Insulae wie möglich einsetzen muss. Zuerst zahlt sie die Kosten für das Gebäude selbst (3 Arbeiter, 2 Denarii, 1 Werkzeug, 1 Stein und 2 Marmor). Die ursprünglichen Kosten von 5 Denarii hat sie bereits durch den Konstruktionsbonus im Patrizier-Bezirk (der nicht unter Revolte steht) auf 3 reduziert. Dann analysiert sie ihre 3 Optionen (A, B, C). Dies sind 3 regelkonforme Stellen, um ihr Gebäude zu errichten, da es hier keine Wege oder Bezirksgrenzen überschreiten würde. Für welche Stelle auch immer sie sich entscheidet, bei allen 3 Optionen genügt 1 neutrale Insula (a, b, c1, c2). Würde sie sich dazu entschließen, das Gebäudeplättchen an Stelle C zu errichten, dürfte sie nicht 2 neutrale Insulae einsetzen, da bereits 1 reicht, um die geforderte Nachbarschaft herzustellen. Sie darf ja nicht mehr neutrale Insulae als nötig einsetzen. Daniela entscheidet sich für Stelle A. Sie zahlt 1 zusätzlichen Denarius für die Kosten der neutralen Insula und setzt das Forum ein. Dann setzt sie 2 eigene Insulae von ihrem Spielertableau auf den 2 isolierten Feldern (d1)(d2) ein. Sie darf keine Insula auf Feld (e) einsetzen, da dieses nicht an ihr soeben eingesetztes Gebäudeplättchen angrenzt. Stattdessen wird dieses Feld automatisch durch eine neutrale Insula aufgefüllt, sobald der gesamte Bauvorgang abgeschlossen hat. Da sie die 2 letzten Insulae aus ihrer Pars patricius-Leiste genommen hat, erhöht sie ihr Arbeiterregister um 1 und nimmt sofort 1 Arbeiter aus dem Vorrat. Außerdem erhält sie 2 Prestigepunkte im Patrizier-Bezirk, wodurch sie 3 Denarii als Prestigebonus (f) erhält. Schließlich könnte Daniela das Gebäude sofort nutzen, da sie aber leider nicht genügend Arbeiter hat, steht das Forum nun den anderen Spielern für die Aktivierung zur Verfügung.



EIN GEBÄUDE ODER EINE PRODUKTIONSSTÄTTE AKTIVIEREN

Die meisten Gebäude und Produktionsstätten verfügen über mehr als 1 Aktion. Bei den Produktionsstätten dürfen in einer Runde alle Aktionsfelder genutzt werden. Wenn also ein Spieler dort eine Aktion ausführt, stehen die anderen Aktionen noch den anderen Spielern zur Verfügung (und es ist nur das eine Aktionsfeld blockiert). Hat jedoch ein Gebäude mehrere Aktionsfelder, sind alle blockiert, sobald ein Spieler das Gebäude aktiviert hat, um eine der verfügbaren Aktionen durchzuführen. Ein blockiertes Gebäude steht anderen Spielern bis zur nächsten Runde nicht mehr zur Verfügung. Monumente werden nie aktiviert, da sie keine Aktionen ins Spiel bringen.

Um eine Produktionsstätte zu aktivieren müsst ihr die erforderliche Anzahl Arbeiter auf dem dazugehörigen Feld (durch ein Arbeitersymbol markiert) einsetzen. Dadurch ist dieses Aktionsfeld nun blockiert. Wenn ihr ein Feld aktiviert, aber dort nicht genügend Ressourcen zur Verfügung stehen, nehmt ihr so viele ihr könnt. Legt die Ressourcen, die ihr zum Begleichen der Kosten der **CAS-TRA**-Aktionsfelder zahlt, zurück in ihre jeweiligen Vorräte.

Um ein Gebäude zu aktivieren wählt ihr eine der möglichen Aktionen, setzt die erforderliche Anzahl Arbeiter auf dem Feld ein und zahlt die etwaigen zusätzlichen Kosten (normalerweise Denarii). Ein Gebäude mit Unruhemarker kann nicht aktiviert werden. Wenn ihr ein Gebäude aktiviert, erhaltet ihr sofort den Bonus, den die gewählte Aktion gewährt. **Wichtig:** Wenn ihr einen Spezialisten zur Aktivierung einsetzt, zählt er als 2 Arbeiter, wenn das Gebäude seiner Farbe entspricht. Ihr könnt ihn nicht in Gebäuden anderer Farbe nutzen, aber ihr könnt ihn zu Produktionsstätten schicken. Es ist nicht erlaubt, ein Gebäude zu aktivieren und dann keine seiner Aktionen auszuführen!

Alle Aktionen im Spiel werden auf der Spielerhilfe beschrieben. Schlagt im Glossar für detaillierte Beschreibungen der Symbole nach. Für gewöhnlich braucht es eine Partie, um mit den verschiedenen Symbolen vertraut zu werden.

Beispiel: Leo beschließt, mit seiner ersten Aktion die Arena zu aktivieren (a). Er setzt 2 Arbeiter ein und erhält dafür 2 Denarii aus dem Vorrat und erhöht seine Beliebtheit (und analog dazu auch seine Harmonie). Alternativ hätte er auch nur seinen blauen Spezialisten für diese Aktion nutzen können. Das Gebäude ist nun blockiert und für den Rest der Runde nicht mehr verfügbar. Er hätte stattdessen auch seinen blauen Spezialisten und 1 Arbeiter einsetzen können, um seine Beliebtheit und seine Harmonie um 1 und sein Prestige um 1 in dem Bezirk, in dem er am wenigsten Prestige hat (b), zu erhöhen.



Daniela setzt ihren lila Spezialisten und 1 Arbeiter ein, um die Aedis zu aktivieren. Dafür erhält sie eine Opfergabe im Wert von 2. Dies ist die einzige in diesem Gebäude verfügbare Aktion.



Sam braucht Ressourcen, also nutzt er diese Runde, um aufzustocken. In seinem ersten Zug entsendet er 2 Arbeiter, um 3 Steine zu holen. Er braucht zwar nicht so viele, aber das linke Feld ist bereits besetzt. In seinem nächsten Zug hat er zwar keine Arbeiter, aber einen gelben Spezialisten. Wenngleich es nicht der sinnvollste Einsatz für einen Spezialisten ist, schickt er ihn zum Oleum, um 1 Amphora zu erhalten.

EINEN MEILENSTEIN EINFORDERN (Res Gestae)

Basierend auf der Spieleranzahl gibt es eine begrenzte Anzahl Meilensteine, die beim Aufbau gezogen werden. Diese Meilensteine stellen große Errungenschaften dar, die die Unterstützung weiterer Senatoren mit sich bringen. Als Aktion während eures Zuges könnt ihr einen Meilenstein einfordern, wenn ihr seine Bedingungen erfüllt. Dafür müsst ihr einen Arbeiter oder Spezialisten einsetzen und das entsprechende *Res Gestae*-Plättchen nehmen. **Hinweis:** Der Meilenstein „Meisterbauer“ kann **ausschließlich** mittels rotem Spezialisten (keinem anderen, geschweige denn einem Arbeiter) eingefordert werden. Sobald eingefordert, steht der Meilenstein den anderen Spielern nicht mehr zur Verfügung.

Bei Spielende ist jeder Meilenstein 1 Senator wert.

Im Glossar findet ihr eine vollständige Beschreibung der verschiedenen Meilensteine im Spiel.

PASSEN

Als eine Aktion könnt ihr auch passen. Sobald ein Spieler passt, muss er seinen Reihenfolgemarken auf das freie Feld am weitesten links auf der leeren (d. h. in der aktuellen Runde nicht genutzten) Reihenfolgeleiste legen. Dieser Spieler darf für den Rest dieser Runde keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die Aktionsphase. Wenn ein Spieler passt, behält er alle Ressourcen, Denarii, Arbeiter und Spezialisten, die er nicht gebraucht hat, für die nächste Runde. (Bedenkt das Ressourcenlimit am Ende einer Dekade!) Es ist dennoch eine gute Idee, alle Spezialisten einzusetzen, da ihr nie mehr als 1 pro Typ erhaltet. In der nächsten Runde erhaltet ihr so viele Arbeiter, wie euer Arbeiterregister angibt (egal, wie viele ihr letzte Runde eingesetzt habt). **Arbeiter können von einer Runde zur nächsten gesammelt werden.**



In den ersten Spielrunden ist die Bauaktion die bei weitem interessanteste! Versucht, die Gebäude, die Ihr baut, weise zu wählen, damit Ihr sie mit Euren Spezialisten aktivieren könnt. Versucht auch, so viele Insulae wie möglich einzusetzen. Selbst, wenn Ihr nicht der Spieler mit dem höchsten Prestige in einem Bezirk sein könnt, ist es nie eine schlechte Idee, dort zu bauen, wenn Ihr dort mehr Insulae als in einem anderen Bezirk einsetzen könnt. Wenn Ihr die Kosten kalkuliert, versucht Eure Aktionen zu optimieren, indem Ihr ermittelt, wie viele Arbeiter Ihr für die Aktivierung des Gebäudes direkt nach dem Bau benötigt. Denn andernfalls überlasst Ihr das Gebäude Euren Gegenspielern. Behaltet auch im Hinterkopf, dass Ihr Nachbarschaften bildet, wenn Ihr ein neues Gebäude errichtet. Eure Gegenspieler könnten einen Vorteil aus den neuen Möglichkeiten schöpfen und mehr ihrer Insulae einsetzen. Es ist eine interessante Strategie, Euch auf den Bau eines Monuments in den ersten Runden zu fokussieren. Wenngleich teuer, gewähren Euch die Bonusplättchen extreme Vorteile für den Rest des Spiels. Je früher Ihr also ein solches erhaltet, desto mehr nutzt es Euch.



Während die Stadt wächst und neue Gebäude errichtet werden, entsteht eine Vielzahl neuer Möglichkeiten, Eure Ziele zu erreichen. Gebäude zu blockieren ist stets interessant, da sie so nicht mehr von anderen Spielern genutzt werden können. Wenn einer Eurer Gegenspieler dieselben Spezialisten freigespielt hat, nutzt die entsprechend farbigen Gebäude vor ihm und beraubt seine Spezialisten ihrer Effektivität. Selbst wenn es nicht Eure bestmögliche Aktion ist, ist es immer nützlich, Euren Gegenspielern ihre Fähigkeiten zu untersagen. Denn wer weiß, vielleicht fehlt es so Eurem Gegner an dem ein oder anderen, um die Forderungen Roms zu erfüllen...

Was die Meilensteine betrifft, gebt Acht, was Eure Gegenspieler tun, damit sie Euch nicht davonrennen. Manchmal gibt es keine Eile, einen Meilenstein einzufordern und Ihr könnt Euch Zeit lassen. Solltet Ihr Euch jedoch ablenken lassen, könntet Ihr Eure Chance verpassen. Denn obwohl schwierig zu erlangen – Meilensteine sind es wert!

Auch wenn Ihr noch Aktionen durchführen könnt, bedenkt, dass Passen auch eine gute Option sein kann. So könnt Ihr schließlich vor Euren Gegenspielern in der nächsten Runde starten. Manchmal ist es wichtiger, als Erstes zu handeln.

Freie Aktionen

Euch stehen folgende freie Aktionen in eurem Zug zur Verfügung:



Händler entsenden: Einmal pro Dekade dürft ihr euren Händler zum *Macellum* entsenden, um nach Wunsch Ressourcen zu kaufen und/oder zu verkaufen (siehe Seite 13 für die Beschreibung des *Macellums*). Um den Händler zu nutzen, legt einfach den Händlermarker auf das eurer Spielerfarbe entsprechende Feld auf dem *Macellum*. Den Händler weise einzusetzen, ist ein Schlüssel zum Sieg.



Die Familienkarte nutzen: Jede Familienkarte zeigt 2 Charaktere mit verschiedenen individuellen Fähigkeiten. Wählt beim Aufbau einen der beiden. Der Text auf der Familienkarte gibt klar an, wann die Fähigkeit genutzt werden kann, ob es sich um einen permanenten Effekt handelt oder ob sie mit einer anderen Aktion verbunden ist. Wenn es nicht anders angegeben ist, dürft ihr die Charakterfähigkeit nur während eures eigenen Zuges nutzen. Fähigkeiten, die kein permanenter Effekt sind, dürfen nur einmal pro Dekade oder Runde ausgeführt werden. Dreht die Karte nach der Nutzung der Fähigkeit um 90 Grad zur Seite bis zur nächsten Dekade oder Runde.

Ganz wichtig: In den Runden 3, 6 und 8 findet, wenn alle Spieler gepasst haben, die *Romae Postulationem-Zwischenphase* vor Phase 4: Harmonie prüfen statt. Diese Zwischenphase erklären wir in einem späteren Abschnitt.

PHASE 4: HARMONIE PRÜFEN

In dieser Phase müsst ihr die Harmonie eurer Arbeiter überprüfen und sie für ihre Dienste ernähren oder bezahlen.

Die Beliebtheitsleiste ist eine abstrakte Repräsentation der Beliebtheit der Spieler. Viele Einwohner sind bereit, euch zu unterstützen, auch wenn sie auf ihren Lohn verzichten (vielleicht weil sie erwarten, dass ihr euch an sie erinnert, wenn ihr an der Macht seid). Die Beliebtheitsleiste ist stabil und sorgt dafür, dass ihr jede Runde mit der gleichen Menge an Harmonie beginnt. Die Harmonieleiste dagegen schwankt mehr und repräsentiert, wie viel Achtung ihr den Bedürfnissen eurer Anhänger gebt, also wie harmonisch sich das Zusammenleben zwischen Euch und dem Volk verhält. Jede Runde fällt die Harmonie auf 0, wird aber wieder auf den Wert der Beliebtheit gebracht.

In dieser Phase prüft ihr euer Arbeiterregister, welches auf einem Wert zwischen 1 und 10 rangiert. Addiert zu diesem Wert die Anzahl freigespielter Spezialisten hinzu und zieht eure derzeitige Harmonie davon ab. Wenn der Wert eurer Harmonie kleiner ist als die Summe der Arbeiter und Spezialisten, müsst ihr die Differenz zum Ausgleich in Nahrung oder Denarii (oder einer Kombination) zahlen. An dieser Stelle können auch Amphorae anstelle von Nahrung verwendet werden. Sollte der Wert der Harmonie größer als die Summe der Arbeiter und Spezialisten sein, müsst ihr nichts zahlen. **Wichtig: Ihr müsst zahlen, was ihr könnt und dürft nicht darauf verzichten, 1 oder mehr Arbeiter/Spezialisten zu bezahlen. Allerdings seid ihr nicht verpflichtet, Amphorae anstelle von Nahrung einzusetzen. Dies ist optional, selbst, wenn ihr nicht genug Nahrung zum Abdecken der Kosten haben solltet. Wichtig:** Ihr müsst nichts für die Spezialarbeiter zahlen, die ihr durch die Monumente erhaltet.

Kosten beglichen: Wenn ihr die Kosten begleichen könnt, sei es durch Harmonie oder durch das Ausgeben des entsprechenden Betrags an Nahrung/Denarii, legt euren Harmoniemarker einfach auf das Feld, das eurer derzeitigen Beliebtheit entspricht.

Kosten nicht beglichen: Wenn ihr die Kosten für 1 oder mehr Arbeiter/Spezialist nicht begleichen könnt, müsst ihr:

- Unruhemarker in Höhe der unbeglichenen Kosten nehmen.
- Euren Unruhemarker auf der Unruheleiste die Anzahl an Feldern in Höhe der unbeglichenen Kosten vorrücken.



Beliebtheitsleiste

Harmonieleiste

Unruheleiste



Wichtig: Die Beliebtheits- und Harmonieleisten sind unabhängig voneinander und können im Spielverlauf unterschiedliche Werte anzeigen. Immer, wenn eure Beliebtheit steigt, steigt die Harmonie um denselben Wert an. Ebenso sinkt die Harmonie um denselben Wert wie die Beliebtheit, wenn ihr diese verliert. Das Gegenteil ist jedoch nicht der Fall: Das Steigen oder Sinken der Harmonie hat keinen Einfluss auf die Beliebtheit.

Beispiel: Danielas Arbeitermarker ist auf dem Feld 7 und sie hat 3 Spezialisten, d. h. sie muss Kosten von insg. 10 begleichen. Zuerst gibt sie ihre Harmonie aus, die bei 8 liegt. Es verbleibt eine Differenz von 2, die sie in Denarii und/oder Nahrung begleichen muss. Sie zahlt 2 Denarii und deckt so die Gesamtkosten von 10 vollständig ab (8 Harmonie + 2 Denarii = 10). Schließlich nimmt ihre Harmonie denselben Wert wie ihre Beliebtheit an.

Beispiel: Sam hat 6 Arbeiter und 3 Spezialisten, d. h. er muss Kosten von insg. 9 begleichen. Seine Harmonie liegt unglücklicherweise nur bei 6 und er besitzt nur 1 Denarius, den er zahlen muss, und keine Nahrung. Das bedeutet, dass 2 seiner Arbeiter nicht entlohnt werden können, also muss Sam 2 Unruhemarker aus dem Vorrat nehmen und rückt auf der Unruheleiste 2 Felder vor. In Phase 1 der nächsten Runde muss er seine Beliebtheit um 2 senken (dementsprechend auch seine Harmonie) und die Unruhemarker, die er erhalten hat, an seine Mitspieler verteilen.

Unruhemarker verteilen: Unruhemarker, die ihr in dieser Phase erhalten habt, verteilt ihr zu Beginn der nächsten Runde an eure Mitspieler. Auf diese Weise schaden euch die erhaltenen Unruhemarker direkt selbst, denn eure Mitspieler können die Unruhemarker so verteilen, dass sie die Gebäude blockieren, die ihr am dringendsten benötigt.

RUNDEN ENDE

Am Ende jeder Runde nehmt ihr die Anzahl Arbeiter, die euer Arbeiterregister anzeigt, von Spielplan oder aus dem Vorrat, sowie je einen Spezialisten pro freigespielter Farbe. Es spielt keine Rolle, woher ihr eure Arbeiter und Spezialisten nehmt, doch am Ende dieser Phase müssen alle Gebäude und Produktionsstätten leer sein.

ROMAE POSTULATIONEM-ZWISCHENPHASE (NUR NACH PHASE 3 DER RUNDEN 3, 6 UND 8)

Am Ende von Phase 3: Aktionen (aber nur nach den Runden 3, 6 und 8, also am Ende jeder Dekade) findet eine spezielle Zwischenphase statt, in der ihr euch mit den Forderungen Roms auseinandersetzen müsst. Diese Forderungen beinhalten die Lieferung von Truppen, Opfern und einer bestimmten Ressourcenart, die durch die offen liegende *Romae Postulationem*-Karte auf dem *Macellum* angegeben wird. **Wichtig:** Bei einigen Karten zählen Amphorae als 2 Einheiten einer benötigten Ressource (angegeben in der unteren, rechten Ecke der Karte). Diese Zwischenphase läuft nach den folgenden Schritten ab:

1. Ihr verkündet eure Anzahl verfügbarer Truppen (gebt die Art an und zählt die Werte zusammen).
2. Ihr verkündet eure Anzahl verfügbarer Opfern (gebt die Art an und zählt die Werte zusammen).
3. Ihr verkündet eure Anzahl verfügbarer Amphorae und der geforderten Ressource.
4. Jetzt beschließt ihr individuell, wie viel ihr von jedem Element liefern wollt und nehmt die Marker von anderen Spielern ungeschaut in eure Hand, versteckt sie in eurer geschlossenen Faust. Sobald alle Spieler bereit sind, zeigt ihr gleichzeitig eure Abgaben.



Schließlich prüft ihr die Anzahl Truppen, Opfern und geforderter Ressourcen von jedem Spieler.

Rom belohnt den Spieler, der den höchsten Wert an Truppen geliefert hat, mit einem Senator. (Im Falle eines Gleichstands erhält keiner der beteiligten Spieler einen Senator.)

Rom belohnt den Spieler, der den höchsten Wert an Opfern geliefert hat, mit einem Senator. (Im Falle eines Gleichstands erhält keiner der beteiligten Spieler einen Senator.)

Rom belohnt den Spieler, der die meisten Ressourcen der geforderten Art geliefert hat, gemäß ihrer jeweiligen Position (1 bis 4) mit der Belohnung, die auf der *Romae Postulationem*-Karte angegeben ist. Unabhängig von der Spieleranzahl sind die Spieler, die keine Ressourcen liefern, immer auf dem 4. Rang.

KONSEQUENZEN FÜR DAS NICHTERFÜLLEN DER FORDERUNGEN ROMS

Jeder Spieler muss zumindest den geforderten Mindestwert an Truppen und Opfertgaben in jeder Dekade bereitstellen. Wenn ihr den Mindestwert nicht liefern könnt, müsst ihr so viel wie möglich abgeben. Solange jedoch die geforderte Mindestmenge abgestellt werden kann, könnt ihr euch alle weiteren Truppen und Opfertgaben für die nächste Dekade aufheben. Ihr seid nicht gezwungen, die auf der *Romae Postulationem*-Karte geforderten Ressourcen zu liefern, doch es gibt negative Konsequenzen für denjenigen, der auf dem 4. Rang landet.

- *Spieler, die nicht den Mindestwert an Truppen abstellen, verursachen eine Unruhe.* 🔥
- *Spieler, die nicht den Mindestwert an Opfertgaben liefern, verursachen eine Unruhe.* 🔥
- *Spieler, die nicht **mindestens 1 Ressource der geforderten Art** liefern, verursachen eine Unruhe.* 🔥 *Wenn außerdem die Gesamtanzahl gelieferter Ressourcen aller Spieler nicht ausreicht, um die Mindestanforderung Roms (abhängig von der Spieleranzahl) zu erfüllen, gilt jeder Spieler als auf dem 4. Rang, unabhängig von der individuellen Lieferung. Dementsprechend verursacht dann jeder Spieler eine weitere Unruhe.* 🔥
- **GANZ WICHTIG:** *In Runde 8 (der letzten Spielrunde) verliert ihr 1 Senator für jede verursachte Unruhe. Außerdem verliert ihr bei Spielende so viele Senatoren, wie euer Rang auf der Unruheleiste anzeigt. Solltet ihr auf dem letzten Rang stehen, könnt ihr das Spiel nicht gewinnen.*

Ihr werdet schon bald entdecken, wie schwierig es ist, eine Strategie aufrecht zu erhalten, wenn Rom Forderungen stellt. Ihr könnt diese Forderungen stets ignorieren, solange Ihr das Minimum in jeder Dekade liefert, doch so verpasst Ihr die Gelegenheit, das „Goldene Kind“ Roms zu werden. Die höchstwertigen Truppen und Opfertgaben zu liefern, bringt Euch das Wohlwollen Roms ein, wodurch Ihr einen Senator zur Verfügung gestellt bekommt. Gebt gut Acht, wie viele Truppen und Opfertgaben Eure Gegenspieler jede Dekade sammeln, um so abzuschätzen, wie wahrscheinlich es ist, der Meistbietende zu sein.

Die *Romae Postulationem*-Karten sind eine ganz andere Sache – solange Ihr nicht den 4. (oder letzten) Rang belegt, möchtet Ihr vielleicht Eure Ressourcen für später behalten. Es könnte Euch gar von Vorteil sein, die Lieferung der Stadt zu boykottieren, sodass alle (Ihr eingeschlossen) bestraft werden. Diese Strategie ist besonders hilfreich, wenn Ihr wisst, dass Ihr nächste Runde als Erster agiert, da Ihr so die kommenden Unruhen im Keime ersticken könnt.



Mindestanforderungen

Abhängig von der aktuellen Dekade verlangt Rom einen Mindestwert an Truppen und Opfertgaben, den ihr individuell erbringen **müsst**, egal, ob ihr einen Senator erhalten möchtet oder nicht. Das *Romae Postulationem*-Feld auf dem *Macellum* zeigt einen Überblick über die Mindestanforderungen, ebenso die Spielertableaus.

Dekade I: Ihr müsst individuell einen Mindestwert von 2 an Truppen und von 1 an Opfertgaben bereitstellen.

Dekade II: Ihr müsst individuell einen Mindestwert von 3 an Truppen und von 2 an Opfertgaben bereitstellen.

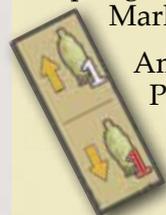
Dekade III: Ihr müsst individuell einen Mindestwert von 4 an Truppen und von 3 an Opfertgaben bereitstellen.

Zudem listet jede *Romae Postulationem*-Karte ein angefordertes Minimum einer Ressource (abhängig von der Spieleranzahl), das ihr alle als Gruppe liefern müsst. Solltet ihr zusammen das Minimum erreichen oder übertreffen, vergleicht eure individuellen Beiträge. Ihr erhaltet Belohnungen abhängig von eurem Beitrag: Wer das meiste beigesteuert hat, landet auf Rang 1 und erhält die beste Belohnung, wer das zweitmeiste beigesteuert hat, landet auf Rang 2, usw. Im Falle eines Gleichstands erhalten die beteiligten Spieler jeweils den höheren Rang und die damit zusammenhängende Belohnung und der Rang/die Ränge darunter werden ignoriert.

Wenn ihr als Gruppe nicht die Mindestanforderungen erfüllen konntet, seid ihr alle auf dem 4. Rang und erhaltet die dazugehörige Strafe.



Truppen, Opfergaben und Ressourcen, die ihr an Rom geliefert habt, gebt ihr zurück in den allgemeinen Vorrat. Dann endet diese Zwischenphase und Phase 4 (Harmonie prüfen) der aktuellen Runde beginnt. **Wichtig:** Truppen und Opfergaben, die ihr bereitgestellt habt, können nicht aufgeteilt werden. Jeder beigetragene Marker wird abgegeben und sein Wert dem Gesamtwert an Truppen oder Opfergaben hinzugefügt. Anders ausgedrückt: Ihr dürft die Marker nicht umtauschen, also nicht einen *Equites*-Marker in 2 *Velites*-Marker oder eine Opfergabe des Werts 2 in 2 Opfergaben des Werts 1 umtauschen.



Am Ende von Dekade III legt ihr das Plättchen, das das Podium abdeckt, auf die *Romae Postulationem*-Karte. Anstatt des auf dem Podium angegebenen Bonus, erhält der Spieler (oder die Spieler bei Gleichstand), der die meisten Ressourcen nach Rom liefert, einen Senator. Gleichmaßen verliert der Spieler (oder die Spieler bei Gleichstand), der die wenigsten Ressourcen liefert, einen Senator.

Wichtig: Gar keine Ressourcen zu liefern, sorgt dafür, dass ihr eine Unruhe verursacht und für jeden Unruhemarkter, den ihr in der letzten Spielrunde erhaltet, verliert ihr einen Senator. Also gebt Acht!

Beispiel: Wir befinden uns gerade in Dekade II und die *Romae Postulationem*-Karte fordert Stein. Daniela, Sam und Leo verkünden jeweils ihre Gesamtanzahl an Truppen, Opfergaben und Stein, über die sie verfügen. Daniela hat 1 *Velites*- (2) und 1 *Equites*marker (4), also einen Gesamtwert von 6 an Truppen. Sie hat außerdem 2 Opfergaben im Wert von 1 und 2 Steine. Sam hat 1 *Legionärsmarker* (3), 1 Opfergabe im Wert von 2, 1 Stein und 1 *Amphora*. Leo hat 1 *Velites*marker (2), 2 Opfergaben im Wert von 2, 2 Steine und 2 *Amphorae*. Jetzt entscheidet jeder Spieler, wie viel er beitragen möchte und nimmt die Anzahl Marker in seine geschlossene Faust. Sobald alle bereit sind, öffnen sie gleichzeitig ihre Hände und zeigen ihre Beiträge: Daniela trägt 1 *Equites* (4), 2 Opfergaben im Wert von 1 (2) und 2 Steine (2) bei. Sam trägt 1 *Legion* (3), 1 Opfergabe im Wert von 2 (2), 1 Stein und 1 *Amphora* (1+2) bei. Leo trägt 1 *Velites* (2), 2 Opfergaben im Wert von 2 (4), 2 Steine und 1 *Amphora* (2+2) bei.



DANIELA



SAM



LEO



Weil wir uns gerade in Dekade II befinden, musste jeder Spieler einen Mindestwert von 3 an Truppen und von 2 an Opfergaben beitragen. Der Gesamtbeitrag von Stein muss größer oder gleich 9 (da es sich um 3 Spieler handelt) sein, was exakt der abgegebenen Menge entspricht. Entsprechend dem individuellen Beitrag jedes Spielers, werden Belohnungen und Strafen folgendermaßen vergeben:

- Daniela hat die Forderungen Roms erfüllt und auch den höchsten Wert an Truppen abgestellt, wofür sie mit 1 Senator und 1 Denarius (die Belohnung für den 3. Rang auf der *Romae Postulationem*-Karte) belohnt wird.
- Sam hat die Forderungen Roms erfüllt und erhöht seine Beliebtheit um 1 (die Belohnung für den 2. Rang).
- Leo hat zwar nicht den geforderten Mindestwert an Truppen abgestellt, wodurch er für Unruhe sorgt, doch er erhält für den höchsten Wert an Opfergaben 1 Senator. Er war auch derjenige, der die meisten Steine geliefert hat, wofür er sein Prestige um 2 in dem Bezirk, in dem er das wenigste Prestige hat, erhöhen darf (die Belohnung für den 1. Rang).

Leo hätte die Forderung Roms nach einem Truppenwert von 3 nicht erfüllen können, doch er hätte sie auch nicht behalten dürfen, da er gemäß der Regeln so viel wie möglich beitragen muss. Ebenso hätte Daniela nicht ihre zweite Opfergabe im Wert von 1 behalten dürfen. Leo hätte jedoch eine seiner Opfergaben im Wert von 2 behalten können, wodurch jedoch ein Gleichstand zwischen allen drei Spielern bestanden hätte und niemand einen Senator erhalten hätte.

Schließlich legen die drei Spieler alle Truppen, Opfergaben und Ressourcen, die sie bereitgestellt haben, in die entsprechenden Vorräte zurück. Leo nimmt einen Unruhemarkter, da er die Forderung nach Truppen nicht erfüllt hat.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem Politik-Abschnitt der letzten Dekade. Jetzt wird der Gewinner bestimmt. Neben den Senatoren, die ihr bereits im Spielverlauf erhalten konntet, könnt ihr nun noch weitere erhalten. Zuerst verkauft ihr all eure verbliebenen Ressourcen zum aktuellen Preis auf dem *Macellum*.

- Der Spieler (oder die Spieler bei Gleichstand) mit den meisten Denarii erhält einen Senator.
- Der Spieler (oder die Spieler bei Gleichstand) dessen Unruhemarker am weitesten fortgeschritten ist, verliert einen Senator.
- Alle Spieler verlieren einen Senator für jede Unruhe, die ihr in der letzten *Romae Postulationem*-Zwischenphase verursacht habt.
- Der Spieler mit den meisten Senatoren gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstands vergleichen die beteiligten Spieler ihre Prestigemarker auf den Prestigeleisten. Derjenige, der den höheren Wert auf mehr Leisten hat, ist der Gewinner. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt der Beteiligte, dessen Reihenfolgemarker näher an dem Feld „1“ der Reihenfolgeleiste liegt.



LEICHT ZU ÜBERSEHEN

Allgemein:

- Ein revoltierender Bezirk bietet keinen Konstruktionsbonus.
- Monumente bieten keine Aktionen und werden nie von Unruhe beeinflusst.
- Immer, sobald die Beliebtheit steigt oder sinkt, verändert sich die Harmonie im selben Maße. Das gilt nicht umgekehrt.
- Ihr könnt auch eure Spezialisten zu Produktionsstätten entsenden (sie zählen hier wie ein gewöhnlicher Arbeiter).
- Die Boni auf den Prestigeleisten erhaltet ihr nur, wenn euer Marker erstmalig auf dieses Feld vorrückt, nicht wenn er zurückgeht.
- Immer, wenn die Aktion eines Spielers dafür sorgt, dass ein Bezirk nicht mehr revoltiert (er also den letzten Unruhemarker entfernt), rückt dieser Spieler seinen Unruhemarker 1 Feld zurück. Sollte der Marker nicht auf der Unruheleiste liegen (da der Spieler aktuell einen Unruhewert von 0 hat), erhält er 1 Prestige in dem Bezirk.
- Sollten alle 15 Unruhemarker auf dem Spielplan liegen und ihr einen 16. einsetzen müssen oder wenn zu Beginn einer Runde eine Rebellion stattfindet (alle 3 Bezirke revoltieren), endet das Spiel und ihr habt verloren.

Wichtige Zahlen und Werte:

	4 Spieler	3 Spieler	2 Spieler	Solo
Anzahl Ressourcen im Spiel (legt den Rest zurück in die Schachtel)	12 pro Art	9 pro Art	6 pro Art	6 pro Art
Anzahl Ressourcen im Macellum	siehe Macellum-Tableau			
Anzahl derselben Gebäudeart, die ihr im Spielverlauf bauen könnt (sobald diese erreicht ist, entfernt verbliebene Gebäude vom <i>Pars</i> -Tableau)	3 (jew. 1 pro Bezirk)	2	1	1
<i>Res Gestae</i> (Meilensteine) im Spiel	6	5	4	--
Ressourcenlimit pro Dekade	12	9	6	6

Podium (*Romae Postulationem*):

- Der 4. Rang wird in Partien zu zweit oder dritt an die Spieler vergeben, die die Forderungen Roms nicht erfüllt haben.
- Bei 3 Spielern gilt der 1., 2. und 3. Podiumsplatz als Belohnung für erfolgreiches Erfüllen der Forderungen.
- Bei 2 Spielern gilt der 1. und 2. Podiumsplatz als Belohnung.

In einer Partie zu zweit (und im Solospiel):

- Sobald eine Produktionsstätte genutzt wurde (1 bis 2 Arbeiter geschickt wurden), wird das andere Feld sofort blockiert. Nutzt einen „Blockiert“-Marker. Die **CASTRA** ist von dieser Regel nie betroffen.

SOLOSPIEL

Im Jahre 23 v. Chr. steht es schlimm um die Gesundheit des Princeps Augustus. Seine engsten Berater – Agrippa, Maecenus und Murena – sind untröstlich, als der Kaiser mit schwerer Krankheit darniederliegt. Das Reich ist ohne Herrscher.

Murenas Tränen jedoch sind nur vorgetäuscht. Er beginnt ein Komplott wider seinen Freund mit der Absicht, dessen Kontrolle über die Kernprovinzen des Reichs zu sabotieren.

Fannius Caepio, ein republikanischer Unruhestifter, der von Murena gesandt wurde, ist in Corduba eingetroffen, um dem Senat die Kontrolle zu entreißen.

In Cordubas Solomodus trittst du gegen Caepio an, der als dein Gegenspieler fungiert.



AUFBAU

Baue das Spiel wie für eine 2-Spieler-Partie auf, aber mit folgenden Änderungen:

- *Res Gestae* kommen nicht vor. Du musst sie also nicht auslegen.
- Entferne die *Disposita Confarreatio*-Karte aus dem *Romae Postulationem*-Stapel.
- Lege die *Aedificium*-Karten an die Seite, damit du sie erreichen kannst. Bilde 3 Stapel, 1 pro Dekade, mit folgenden Gebäuden:



DEKADE I: *Herbarium*, *Aerarium*, *Sanctuarium*, *Collegium Fabrorum*, *Cudendum*, *Odeum* und *Schola*.



DEKADE II: *Balneum*, *Forum*, *Aedis*, *Officina Fabrorum*, *Emporium*, *Librarium* und *Ludus*.



DEKADE III: *Sanatorium*, *Basilica* und *Amphitheatrum*.



Mische die Stapel separat und lege sie der Reihe nach (Dekade I, II und III) nebeneinander.

Wähle eine Farbe, die *Caepio* repräsentiert, und:

- Nimm alle Komponenten dieser Farbe außer dem Händler- und Harmoniemarker.
- Platziere die *Insulae* und *Spezialisten* auf seinem Spielertableau.
- Lege seinen Arbeitermarker auf Feld 4.
- Lege seinen Beliebtheitsmarker auf Feld 4.

AUFBAU (FORTSETZUNG)

Wähle einen Schwierigkeitsgrad:

- **AEDIL:** Lege *Caepios* Prestigemarker jeweils auf Feld „2“ der drei Prestigeleisten der Bezirke. Lege seinen Unruhemarker auf Feld „2“ der Unruheleiste.
 - **PRAETOR:** Lege *Caepios* Prestigemarker jeweils auf Feld „3“ der drei Prestigeleisten der Bezirke. Lege seinen Unruhemarker auf Feld „1“ der Unruheleiste. *Caepio* erhält 1 *Velites*-Marker und eine Opfergabe im Wert von 1.
 - **CONSUL:** Lege *Caepios* Prestigemarker jeweils auf Feld „4“ der drei Prestigeleisten der Bezirke. Lege seinen Unruhemarker auf Feld „1“ der Unruheleiste. *Caepio* erhält 1 Legionär-Marker und eine Opfergabe im Wert von 2.
- Hinweis:** *Caepio* erhält keine Erbschafts- oder Familienkarte.

Bilde *Caepios* Aktionsdeck: *Caepio* nutzt ein spezielles Aktionsdeck, welches die Aktionen bestimmt, die er im Spielverlauf durchführt. Das Deck besteht aus 30 Karten, von denen jeweils 10 einer Dekade zugeordnet sind. Die Karten zeigen mehrere Zeilen mit Aktionen, die *Caepio* in seinem Spielzug durchführt. Bilde 3 Aktionsdecks, 1 pro Dekade, und mische sie separat. Lege sie in der Nähe ab, denn du wirst sie häufig im Verlauf des Spiels brauchen.



Ziel

Das Ziel des Spiels ist ein wenig anders als bei einer Partie gegen menschliche Spieler. Es gewinnt derjenige mit den meisten Senatoren, doch *Caepio* versammelt sie nach seinen eigenen Regeln:

- Wenn er ein Gebäude errichtet, suche es im entsprechenden Stapel und lege es auf einen neuen Stapel: den Errichtete-Gebäude-Stapel. Auf diesem sollte von jedem errichteten Gebäude eine entsprechende Karte liegen, unabhängig davon, ob du oder *Caepio* der Bauherr war. Mische den Stapel immer, wenn ein Gebäude hinzugefügt wird. Wie *Caepio* Gebäude errichtet, wird später erklärt. **Ausnahme:** Das *Excubitorium* hat keine entsprechende Gebäudekarte.
- Sobald *Caepio* eine oder mehrere Ressourcen erhält (z. B. durch Aktivierung eines Gebäudes oder Erhalt eines Prestigebonus) entferne die erhaltenen Ressourcen vorübergehend aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in *Caepios* Vorrat. Nach dem Ende der Runde kommen diese Ressourcen wieder zurück in den allgemeinen Vorrat, da *Caepio* KEINE Ressourcen mit in die nächste Runde nimmt.
- Wenn *Caepio* einen oder mehr Denarii erhält (z. B. durch Aktivierung eines Gebäudes oder Erhalt eines Prestigebonus), nimm die entsprechende Anzahl Münzen aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in *Caepios* Vorrat. Im Gegensatz zu Ressourcen SAMMELT *Caepio* alle erhaltenen Denarii über die Runden hinweg bis zum Spielende.

Änderungen an den verschiedenen Spielphasen

ZUSAMMENFASSUNG EINER DEKADE

Alle Regeln bleiben grundsätzlich unverändert, aber unten findest du ein paar Anpassungen, die du einbauen solltest:

I. ROMAE POSTULATIONEM

II. DAS MACELLVM AUFFÜLLEN

III. PECULIUM (*Caepio* erhält nichts)

IV. RUNDENABLAUF

1.1 Unruhen breiten sich aus: Wenn zu Beginn einer Runde eine Revolte in 1 oder 2 Bezirken stattfindet, decke entsprechend 1 oder 2 Karten vom Errichtete-Gebäude-Stapel auf und füge diesen Gebäuden Unruhemarker hinzu. Sollte auf dem aufgedeckten Gebäude bereits ein Unruhemarker liegen, decke neue Karten auf, bis die erforderliche Anzahl Unruhemarker (1 oder 2) verteilt worden ist.

1.2 Unruhen verursachen: Wenn *Caepio* Unruhe verursacht, da er die Forderungen Roms nicht erfüllt, entscheidest du, auf welche(s) Gebäude du den/die Unruhemarker legst. Wenn du Unruhe verursachst, entscheidet dies *Caepio* auf zufällige Weise. Ziehe so viele Karten vom Errichtete-Gebäude-Stapel wie nötig und lege auf jedes davon einen Unruhemarker. Sollte auf dem aufgedeckten Gebäude bereits ein Unruhemarker liegen, decke neue Karten auf, bis du den Unruhemarker einsetzen könntest. Lege alle gezogenen Karten zurück auf den Stapel und mische ihn dann.

2. Macellum-Phase: Alle normalen Regeln gelten hier.

3. Aktions-Phase: Zu Beginn seines Zugs zieht *Caepio* eine Karte vom Aktionsdeck der aktuellen Dekade und führt die Aktion(en) in der ersten Zeile aus. Wenn er eine Aktion aus irgendeinem Grund nicht abschließen kann, ignoriere sie und fahre mit der nächsten ausführbaren Aktion fort. Du führst nach jeder Aktion *Caepios* eine eigene Aktion aus. Markiere *Caepios* Aktionen mit einem Würfel seiner Farbe und rücke ihn zeilenweise nach unten, wenn er seinen Zug durchführt.

Tipp: Sieh dir die gezogene Aktionskarte gut an. So weißt du genau, welche Aktionen *Caepio* in der aktuellen Runde durchführen wird und kannst deine Strategie dementsprechend anpassen.

Rebellion! Wenn zu Beginn einer Runde in allen 3 Bezirken eine Revolte herrscht, hat *Caepio* sein Ziel erreicht und du verlierst das Spiel.

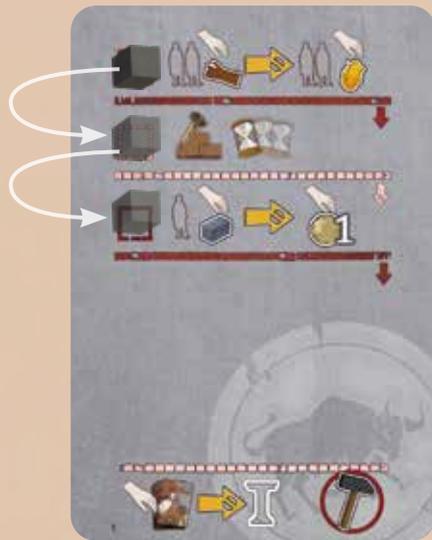
Führe abwechselnd *Caepios* und deine eigenen Aktionen nacheinander aus, bis auf der gezogenen Aktionskarte keine Aktionen mehr verfügbar sind. Wenn *Caepio* die letzte Aktion auf seiner Karte durchgeführt hat, ziehe eine 2. Aktionskarte nach deinem Zug. *Caepio* fängt wieder in der 1. Zeile an, seine Aktionen durchzuführen. Wenn er wieder eine Aktion nicht abschließen kann, fahre mit der nächsten ausführbaren fort. *Caepio* und du führt weiter abwechselnd eure Aktionen durch, bis die letzte Aktion auf der 2. Aktionskarte durchgeführt worden ist. Wenn *Caepio* keine Aktionen mehr durchführen kann, wird er als nächstes *passen*. Du darfst gern weiterhin Aktionen durchführen, doch für jede Aktion, die du nach *Caepios* *Passen* durchführst, erhält er 1 Denarius aus dem Vorrat.

In jeder weiteren Runde zieht *Caepio* 2 Aktionskarten vom Aktionsdeck der aktuellen Dekade.

Wenn *Caepio* am Zug ist, versucht er stets die erste Aktion in der aktuellen Zeile auszuführen. Sollte das nicht möglich sein, zeigt der Pfeil die nächste alternative Aktion an. Wenn diese Aktion auch nicht durchführbar ist, fährt er mit der nächsten fort, usw. *Caepios* Würfel rückt weiter zur nächsten Zeile, wenn er keine der Aktionen aus der aktuellen Zeile durchführen kann. Wiederhole dies solange, bis er eine Aktion durchführen kann.



Beispiel: In den Runden 1 und 2 von Dekade I hat Caepio die hier gezeigten Karten gezogen. Unten erklären wir, wie eine Reihe von Caepios Aktionen entsprechend dieser Karten ausgeführt wird. (Weitere Aktionen erklären wir später. Schlag im Glossar für eine vollständige Beschreibung jeder Karte nach.)



Runde 1: Aktionskarte 1

Runde 1, Zug 1: Caepio schickt 2 Arbeiter zur Holz-Produktionsstätte, um 3 Holz zu erlangen. Sollte dieses Feld bereits besetzt sein, schickt Caepio seine Arbeiter zur Nahrungs-Produktionsstätte. Sollte dieses Feld ebenfalls besetzt sein, springt Caepio in die nächste Zeile und führt die dort gelistete Aktion durch.

Runde 1, Zug 2: Caepio errichtet ein Gebäude aus Dekade I.

Runde 1, Zug 3: Caepio schickt einen Arbeiter zur Stein-Produktionsstätte. Sollte sie bereits besetzt sein, schickt er den Arbeiter zum Portus, um stattdessen 1 Denarius zu erhalten.

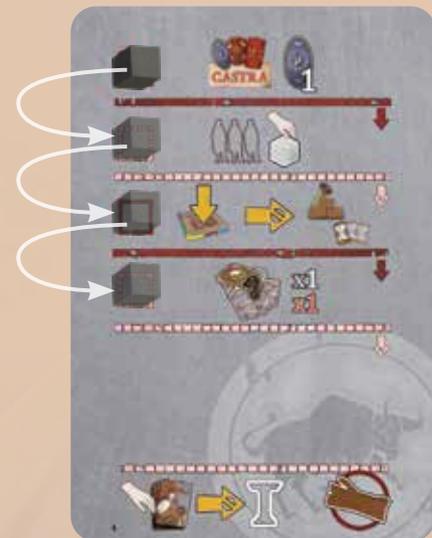


Runde 1: Aktionskarte 2

Runde 1, Zug 4: Caepio aktiviert das Sanctuarium. Da es noch nicht errichtet ist, aktiviert er ein zufälliges Gebäude.

Runde 1, Zug 5: Caepio geht zu den Castra, um Truppen auszubilden. Da das Feld für Legionäre frei ist, führt er diese Aktion durch und blockiert das Feld.

Runde 1, Zug 6: Caepio würde eigentlich das Herbarium aktivieren, doch es wurde noch nicht errichtet. Er springt also zur nächsten Zeile, die ihn ein zufälliges Gebäude aktivieren lässt. Es sind keine freien Gebäude mehr verfügbar, also passt er.



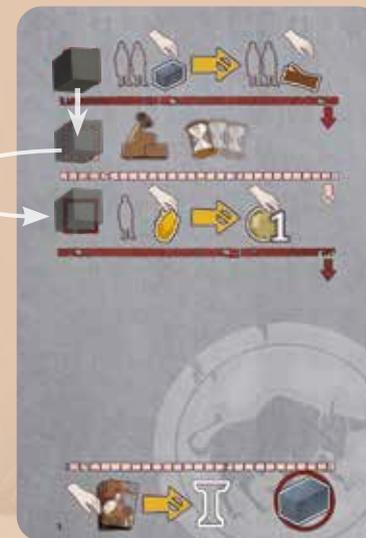
Runde 2: Aktionskarte 1

Runde 2, Zug 1: Caepio besucht die Castra und bildet eine Einheit Velites aus.

Runde 2, Zug 2: Caepio schickt 3 Arbeiter zur Marmor-Produktionsstätte, um 2 Marmor zu erhalten. Es gibt dort nur noch 1 Marmor, den er nimmt.

Runde 2, Zug 3: Caepio aktiviert ein zufälliges Gebäude.

Runde 2, Zug 4: Caepio besucht das Macellum, um eine zufällige Ressource zu verkaufen und eine andere zufällige zu kaufen.



Runde 2: Aktionskarte 2

Runde 2, Zug 5: Caepio überspringt die 1. Zeile, da die Felder sowohl der Stein- als auch Holz-Produktionsstätte besetzt sind. Also errichtet er ein Gebäude.

Runde 2, Zug 6: Caepio schickt 1 Arbeiter zum Portus, da die Nahrungs-Produktionsstätte bereits besetzt ist.

Runde 2, Zug 7: Caepio passt.





a) **Bauen.** Wenn *Caepio* ein Gebäude errichtet, befolge folgende Schritte:

1. Ziehe eine Karte vom Gebäudestapel der aktuellen Dekade.
2. Wirf einen 6-seitigen Würfel, um mit Hilfe der unten stehenden Tabelle zu bestimmen, in welchem Bezirk er das Gebäude errichtet. Lege das entsprechende Gebäudeplättchen so, dass *Caepio* möglichst viele *Insulae* einsetzen kann (unter Berücksichtigung der normalen Konstruktionsregeln auf S. 19-20). Wenn es mehrere gleich gute Optionen gibt, wähle eine davon. *Caepio* zahlt niemals Arbeiter, Ressourcen oder Denarii, wenn er Gebäude errichtet.

1 - 2	3 - 4	5 - 6
<i>Pars Servorum</i> + 	<i>Pars Plebeius</i> + 	<i>Pars Patricium</i> + 

3. Erhöhe *Caepios* Prestige im entsprechenden Bezirk.
4. Blockiere das Gebäude mit einem Arbeiter aus dem Vorrat und führe die zu dem Gebäude gehörende Aktion für *Caepio* durch, wie auf der Gebäudekarte angegeben.
5. Lege alle anderen Plättchen dieser Gebäudeart zurück in die Schachtel. (Wie in einer Partie zu zweit darf nur 1 Gebäude jeder Art errichtet werden.)
6. Füge die Gebäudekarte dem Errichtete-Gebäude-Stapel hinzu und mische ihn.

Hinweis: Wenn *Caepio* auf der *Pars Servorum*-Prestigeleiste vorrückt, wird er nach Möglichkeit immer Spezialisten freispielen anstatt normale Arbeiter zu erhalten.

Das Excubitorium hat keine entsprechende Gebäudekarte, wird also auch nicht dem Errichtete-Gebäude-Stapel hinzugefügt. Nur du kannst das Excubitorium errichten und aktivieren.

Beispiel: Wir befinden uns in Dekade I und die *Aerarium*-Gebäudekarte wird gezogen. Der Würfelwurf ergibt eine 3, also wird das Gebäudeplättchen in der *Pars Plebeius* so angelegt, dass *Caepio* möglichst viele *Insulae* einsetzen kann. Er erhöht sein Prestige um 1 in diesem Bezirk nach den normalen Regeln. Jetzt führt *Caepio* die Aktion dieses Gebäudes aus und blockiert es. Dann wird die Gebäudekarte in den Errichtete-Gebäude-Stapel gemischt. Zum Schluss werden die beiden anderen *Aerarium*-Gebäudeplättchen von ihren *Pars*-Tableaus entfernt.

b) **Eine Produktionsstätte aktivieren.** Wenn *Caepio* eine Produktionsstätte aktiviert, befolge folgende Schritte:



1. Abhängig von der aktuellen Aktion nimmt er 1 oder 2 Arbeiter aus dem Vorrat und legt ihn/sie auf die angegebene Produktionsstätte. Sie ist nun blockiert.
2. Entferne die angegebenen Ressourcen temporär aus ihrem Vorrat. Lege sie in *Caepios* Vorrat und lege sie am Ende der Runde zurück zur Produktionsstätte.

Hinweis: Denk daran, dass Produktionsstätten – wie in einer Partie zu zweit – nur einmal pro Runde aktiviert werden können. Sobald du oder *Caepio* sie nutzt, sind sie für den Rest der Runde blockiert.





c) **Ein Gebäude aktivieren.** Wenn *Caepio* ein Gebäude aktiviert, befolge folgende Schritte:



1. Falls die Aktion ein bestimmtes Gebäude darstellt, aktiviere dieses und führe die entsprechende Aktion für *Caepio* durch.
2. Falls das Gebäude bereits aktiviert oder nicht errichtet worden ist oder die Aktion kein Symbol hat, ignoriere diesen Schritt und fahre mit dem nächsten fort.
3. Falls kein bestimmtes Gebäude dargestellt ist, mische den Errichtete-Gebäude-Stapel und ziehe eine Karte.
4. Stelle einen Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat auf das Gebäude, um anzuzeigen, dass es für den Rest der Runde blockiert ist.
5. Führe die Aktion des Gebäudes für *Caepio* aus, wie auf der Gebäudekarte angegeben.

Hinweis: Bedenke, dass *Caepio* niemals *Denarii* zahlt, wenn er Gebäude aktiviert.



d) **Einen Meilenstein einfordern.** Dies ist im Solospiel nicht möglich.

Caepio am Macellum – wenn *Caepio* das *Macellum* aktiviert, befolge folgende Schritte:

1. Mische eines der Dekadendecks, das nicht zur aktuellen Dekade gehört. *Caepio* verkauft und kauft so viele Ressourcen, wie durch die Aktion angegeben sind. Ziehe dafür Karten von dem soeben gemischten Aktionsdeck und verkaufe oder kaufe die Ressourcen gemäß den unten erklärten Regeln. Wenn er nicht verkaufen kann, ziehe solange Karten, bis die nötige Anzahl verkauft worden ist. Wiederhole diesen Vorgang auch für den Kauf der angegebenen Menge.
2. **Verkaufen:** Falls *Caepio* eine Ressource in seinem eigenen Vorrat hat, füge die angegebene Anzahl dem *Macellum* hinzu und gib ihm die dem Marktpreis entsprechende Menge *Denarii* für die verkauften Einheiten. Reduziere dann den Preis dieser Ressource um 1. Denk daran, dass die Kapazität des *Macellums* für jede Ressourcenart 2 ist. Wie im normalen Spiel kommen alle weiteren Einheiten in den allgemeinen Vorrat.
3. **Kaufen:** Entferne temporär die durch die Kaufen-Aktion angegebenen Ressourcen vom *Macellum*. Lege sie am Ende der Runde zurück in den allgemeinen Vorrat. Erhöhe den Preis der gekauften Ressource um 1.
4. Mische das genutzte Aktionsdeck und lege es beiseite.

Beispiel: Wir befinden uns in Dekade I. *Caepio* muss eine Kauf- und eine Verkaufaktion durchführen, da seine aktuelle Aktion auf der Aktionskarte dies anzeigt. *Caepio* zieht eine Karte von Dekade II, die besagt, dass er Nahrung verkaufen muss. Da er keine hat, zieht er eine weitere Karte, auf der steht, dass er Stein verkaufen muss. *Caepio* verkauft also 1 Einheit Stein aus seinem Besitz und passt den Preis an. Jetzt muss er eine Kaufaktion durchführen und zieht eine Karte, der zufolge er Holz kaufen muss. Er kauft 1 Einheit Holz am *Macellum* und passt den Preis an.

e) **Passen.** Nach *Caepios* letzter Aktion darfst du weiterhin Aktionen durchführen. Doch für jede durchgeführte Aktion, erhält *Caepio* 1 *Denarius* aus dem Vorrat, den er seiner persönlichen Schatzkammer zuführt.



Romae Postulationem-Zwischenphase. (Nur in der letzten Runde jeder Dekade)

Romae Postulationem-Karte: Du musst die Forderungen Roms erfüllen, die einer normalen Partie zu zweit entsprechen, aber mit dem Unterschied, dass *Caepio* nichts aus seinem eigenen Vorrat beisteuert:

- Wenn du die Forderungen erfüllst, erhältst du die Belohnung des 1. Rangs.
- Wenn du die Forderungen nicht erfüllst, erhältst du die Strafe des 4. Rangs und verursachst eine Unruhe.
- *Caepio* erhält niemals die Belohnung oder Strafe der *Romae Postulationem*-Karte und verursacht nie Unruhe.

Truppen: *Caepio* trägt immer so wenige Truppen wie möglich bei, doch er versucht auch stets nach Möglichkeit mehr als du beizutragen. Wenn er die Mindestanforderung nicht erfüllt, verursacht er eine Unruhe. Rücke seinen Unruhemarker auf der Unruheleiste vor. Wie in einer normalen Mehrspielerpartie erhält derjenige, der den höchsten Wert an Truppen abstellt, einen Senator.

Beispiel: Wir befinden uns gerade in Dekade I des Spiels. Die Mindestanforderung an Truppen, die ihr jeweils bereitstellen müsst, liegt bei 2. *Caepio* verfügt über 2 Einheiten Velites (2) und 1 Einheit Legionäre (3), du dagegen verfügst über 2 Einheiten Velites (2). Obwohl die aktuelle Dekade nur einen Truppenwert von 2 fordert, stellt *Caepio* 1 Einheit Velites und seine Legionäre für einen Gesamtwert von 5 ab. Das macht er, weil dies die einzige Möglichkeit für ihn ist, einen höheren Wert als du beizutragen, denn du kommst maximal auf 4. Da du weißt, dass du diesmal nicht mehr Truppen als *Caepio* beitragen kannst, beschließt du, nur das Minimum, also eine Einheit Velites (2) abzustellen, und die andere Einheit Velites für später aufzuheben.

Beispiel: Jetzt befinden wir uns in Dekade II, also müsst ihr beide mindestens den Wert von 3 an Truppen bereitstellen. *Caepio* besitzt 2 Einheiten Velites und 1 Einheit Legionäre (also einen Gesamtwert von 7), während du über 3 Einheiten Legionäre verfügst (also einen Gesamtwert von 9). *Caepio* weiß, dass er niemals mehr als du beitragen kann, also erfüllt er nur die Mindestanforderung und stellt 1 Einheit Legionäre (3) bereit. Jetzt entscheidest du: Auch du könntest nur 1 Einheit Legionäre abstellen, um das Minimum zu erfüllen. Auf diese Weise erhielt niemand einen Senator. Da du den Senator aber gerne auf deiner Seite hättest, stellst du 2 Einheiten Legionäre (also einen Gesamtwert von 6) bereit und sicherst ihn dir.

Opfergaben: *Caepio* trägt immer so wenige Opfergaben wie möglich bei, doch er versucht auch stets nach Möglichkeit mehr als du beizusteuern. Wenn er die Mindestanforderung nicht erfüllt, verursacht er eine Unruhe. Rücke seinen Unruhemarker auf der Unruheleiste vor. Wie in einer normalen Mehrspielerpartie erhält derjenige, der den höchsten Wert an Opfergaben abgibt, einen Senator.

4. Harmonie prüfen. Nur weil *Caepio* die Bevölkerung Cordubas nicht zufriedenstellen muss, bedeutet das nicht, dass dasselbe für dich gilt. Führe diesen Schritt nach den normalen Regeln aus. *Caepio* nimmt an diesem Schritt nicht teil, er muss also seinen Arbeitern weder Denarii noch Nahrung zahlen.

V. LAGER AUFRÄUMEN

Caepio legt alle Ressourcen, die er in dieser Runde bekommen hat, in ihren jeweiligen Vorrat zurück. Alles andere verläuft gemäß der normalen Regeln.

VI. POLITIK

Befolge die normalen Regeln.

ENDE EINER DEKADE

Füge alle Gebäudekarten, die in dieser Dekade nicht errichtet worden sind, dem Stapel für die nächste Dekade zu und mische diesen. Entferne dann alle Aktionskarten der aktuellen Dekade und lege das Aktionsdeck für die nächste bereit. Dann beginnt die nächste Dekade.



SPIELENDE

Wenn das Spiel endet, verkaufe alle deine übrig gebliebenen Ressourcen zum aktuellen Marktpreis auf dem *Macellum* und lege die erhaltenen Denarii zu deinen bereits gesammelten. Vergleiche den Wert deiner Denarii mit denen, die *Caepio* in seiner Schatzkammer hat. Derjenige mit den meisten Denarii erhält einen Senator. Bei Gleichstand erhält keiner einen Senator.

Zusätzlich erhält *Caepio* jeweils einen Senator, wenn er:

- all seine 18 *Insulae* auf dem Spielplan eingesetzt hat.
- alle 6 Spezialisten freigespielt hat.
- den Wert 10 auf seinem Arbeiterregister erreicht hat.
- den Wert 10 auf der Beliebtheitsleiste erreicht hat.

Schließlich verliert derjenige, dessen Unruhemarker weiter vorne liegt, einen Senator.

Du gewinnst, wenn du mehr Senatoren als *Caepio* hast. Im Falle eines Gleichstands gibt es keinen Gewinner. Du hast dich zwar gut geschlagen, aber Corduba wartet noch auf seine Rettung!



SOLOSPIEL-VARIANTE: Monumenterrichter

Alle zuvor genannten Regeln gelten, aber weder du noch *Caepio* erhalten Senatoren. (Das bedeutet auch, keiner von euch verliert einen Senator durch den höchsten Wert auf der Unruheleiste.) Ziel des Spiels, basierend auf der gewählten Schwierigkeitsstufe, ist eine Mindestanzahl Monumente zu errichten. Wenn du das schaffst, ist dir die Bevölkerung so dankbar, dass *Caepio* keine andere Wahl hat, als seinem Streben nach Macht abzuschwören.

AEDIL: errichte 3 Monumente, bevor das Spiel endet.

PRAETOR: errichte 4 Monumente, bevor das Spiel endet.

CONSUL: errichte 5 Monumente, bevor das Spiel endet.

Sucht Ihr nach einer größeren Herausforderung?

Verknüpft beide Solovarianten. Versucht, mich zu schlagen, indem Ihr mehr Senatoren erhaltet UND so viele Monumente errichtet, wie die Schwierigkeitsstufe verlangt. Gratulation, wenn Ihr das vermögt! Ihr habt das Spiel gemeistert wie sein Erschaffer.

