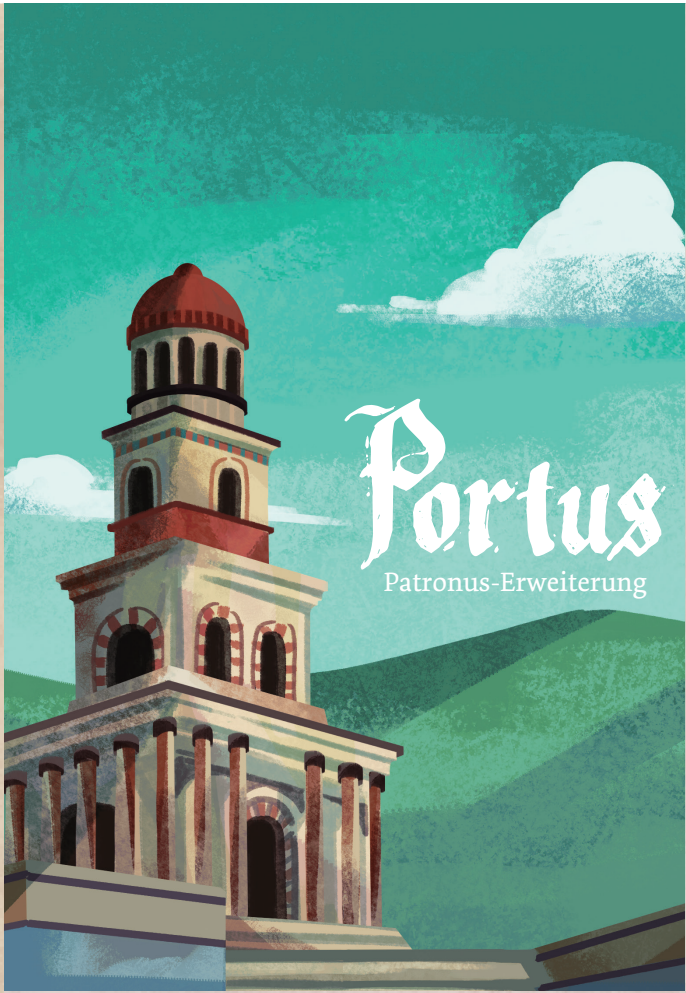


Spielende-Unterstützungsplättchen

Wichtig: Wenn du Bauscheiben auf Handelshäfen hast, die Gebäude-, Schiff- oder Amphoren-Symbole zeigen, können diese Symbole auch für die durch Spielende-Unterstützungsplättchen gewonnenen Siegpunkte gezählt werden.

<i>Spielende-Unterstützung</i>	<i>Beschreibung</i>
	Erhalte 3 Siegpunkte für jedes Set aus 1 Gebäude-Symbol + 1 Schiff-Symbol, das du besitzt
	Erhalte 3 Siegpunkte für jedes Set aus 1 Schiff-Symbol + 1 Amphore, das du besitzt
	Erhalte 3 Siegpunkte für jedes Set aus 1 Gebäude-Symbol + 1 Amphore, das du besitzt
	Erhalte 6 Siegpunkte für jedes Set aus 2 Gebäude-Symbolen, die du besitzt, + 1 deiner Corbita-Schiffe, das bereits die Küstenregion verlassen hat
	Erhalte 6 Siegpunkte für jedes Set aus 2 Amphoren, die du besitzt, + 1 deiner Corbita-Schiffe, das bereits die Küstenregion verlassen hat



Wichtig: Diese Erweiterung ist für fortgeschrittene Spielende gedacht. Wir empfehlen, das Basisspiel mindestens einmal zu spielen, bevor ihr diese Erweiterung nutzt. Sind jedoch alle Mitspielenden an hochkomplexe Spiele gewöhnt, könnt ihr diese Erweiterung auch bereits beim ersten Durchgang einbeziehen.

Überblick

Wie das Sprichwort „Manus manum lavat“ (Eine Hand wäscht die andere / gegenseitige Unterstützung) schon sagt, waren Beziehungen im alten Rom von größter Bedeutung. Vor allem, wenn es darum ging, ein neues Unternehmen zu gründen.

Du nutzt dein Netzwerk, indem du Schutz bei einflussreichen Personen suchst und sie zu deinem „Gönner (Patronus)“ machst. Ein Gönner (Patronus) kann ein Bankett ausrichten und dich anderen vorstellen, die wahrscheinlich in dein Unternehmen investieren werden. Beobachte die Bedingungen auf den Handelsrouten, die Bewegungen deiner Rivalen, und überlege dir genau, mit welcher Person du interagieren solltest. Die Verbindungen, die du hier aufbaust, werden der Grundstein deines Unternehmens sein.

Spielkomponenten



Unterstützungsplättchen x 20



Charter-Schiffe x 2



Leuchtturm x 1

Aufbau

Befolge den Aufbau wie beim Basisspiel, füge jedoch die folgenden Punkte hinzu bzw. ändere diese.

- 1 **Platzierung der Würfel in den einzelnen Ressourcenbereichen:** Dieser Schritt (Schritt 16 im Aufbau des Basisspiels) entfällt, wenn du die „Patronus“-Erweiterung ins Spiel einbeziehst – ihr legt keine Ressourcenwürfel auf eure Ostia-Hafenpläne.
- 2 Nach Abschluss der gesamten Vorbereitung erhalten **alle die Effekte von 4 Unterstützungsplättchen** gemäß folgender Methode.
 - A Mische alle **Unterstützungsplättchen** gut durch und gib allen 5 davon verdeckt. Lege die nicht verwendeten Plättchen zurück in die Schachtel.
 - B Alle sehen sich die erhaltenen Plättchen an, wählen **eines aus**, legen es verdeckt vor sich ab und geben die **restlichen 4 nach links weiter**.
 - C Wähle ein weiteres Plättchen aus jenen aus, die du von der Person zu deiner Rechten erhalten hast, lege es verdeckt ab und gib den Rest nach links weiter.
 - D Wiederhole **Schritt C**, bis alle 5 verdeckte Plättchen vor sich liegen haben.
 - E Überprüfe deine eigenen Plättchen und wähle die 4 aus, die du behalten möchtest. Lege das verbleibende Plättchen zurück in die Schachtel.
 - F Im Uhrzeigersinn beginnend mit der Person rechts von der Startperson erhalten alle die auf allen eigenen „**Sofort-Unterstützungsplättchen**“ (Erklärung siehe unten) abgebildeten Symbole. Sobald alle diese erhalten haben, beginnt das Spiel wie im Basisspiel.

Unterstützungsplättchen

Insgesamt lassen sich Unterstützungsplättchen in zwei Arten unterteilen.

• Sofort-Unterstützungsplättchen

Vor Spielbeginn erhältst du alle drei durch die Symbole dargestellten Dinge. Im weiteren Spielverlauf hat dieses Plättchen keine Wirkung mehr (obwohl einige Sofort-Unterstützungsplättchen als zusätzliche Symbole für Wildtiere/exotische Tiere gezählt werden können).

• Spielende-Unterstützungsplättchen

Behalte diese Plättchen auf der Hand, da sie während des Spiels keine Wirkung haben. Bei der Berechnung der Endwertung erhältst du zusätzliche Siegpunkte wie abgebildet.

Berechnung der Endwertung

Zusätzlich zu den Siegpunkten des Basisspiels erhältst du Siegpunkte durch die Spielende-Unterstützungsplättchen, die du besitzt.

Game Design: TOTSUCA CHUO
Box Illustration: URABE ROCINANTE
Rule Writing: NUN
Translation: Partrick
Proofread: GRAM, Mandy Tong, Yofiandhy.D, Kohri Takeda
Worldview Setting: PUGA
DTP: Sunny(Sui Works)

Game Development & Planning : TARO MATUYAMA

Deutsche Ausgabe - SKELLIG GAMES:
Lektorat: Nina Heckmann
Layout: Nina Gimmmler

Hergestellt von: UCHIBACOYA
Higashi-machi 1-29, Kurume-shi, Fukuoka, Japan
www.store.uchibacoya.com

Import und Vertrieb durch: SKELLIG GAMES GmbH
Parkweg 6, 35452 Heuchelheim, Deutschland
www.skellig.games.de



Referenz

Symbole auf Sofort-Unterstützungsplättchen

Symbol	Beschreibung
	Nimm ein Charter-Schiff und lege es in den Meeresbereich eines beliebigen Abschnitts deines Ostia-Hafenplans. Jedes Charter-Schiff wird wie ein Corbita-Schiff behandelt, kann jedoch nicht auf das Startfeld des Spielplans gelegt werden.
	Nimm den Leuchtturm und lege ihn auf einen beliebigen Bauplatz (außer dem Startbauplatz) auf deinem Ostia-Hafenplan. Der Effekt dieses Bauplatzes kann genutzt werden, als ob ein Gebäude dort platziert worden wäre.
	Nimm eine Amphore, die beim Spielaufbau in die Schachtel zurückgelegt wurde, und lege sie auf dein Amphoren-Feld. Beachte, dass sie nicht aus dem gemeinsamen Vorrat genommen wird.
	Zählt während des Spiels und bei der Berechnung der Endwertung als 1 Wildtier-Symbol und 1 Exotisches-Tier-Symbol.
	Erhalte 1 Belohnung
	Verschiebe eines deiner Corbita-Schiffe kostenlos um einen Schritt (du kannst weiterhin die Vorteile von Entdeckungsplättchen und Transitfeldern nutzen).

Symbol	Beschreibung
	Erhalte 1 Genehmigung
	Erhalte 1 Holz
	Erhalte 1 Weizen
	Erhalte 1 Stein
	Erhalte 1 Gold