

NOVA ROMA

REGELHEFT



EINLEITUNG

Im Jahr 324 n. Chr. wählte Kaiser Konstantin die antike Stadt Byzanz an der Küste des Bosporus als Standort für seine neue Hauptstadt aus. Er nannte sie Nova Roma, was so viel wie “Neues Rom” bedeutet. Um seine prächtige neue Hauptstadt zu errichten, rief der Kaiser seine vertrauenswürdigsten Patrizier zu sich und beauftragte sie mit einer Vielzahl von Aufgaben. Mit der unermüdlichen Unterstützung des Kaisers wurde diese unglaubliche Aufgabe in nur sechs Jahren bewältigt.

In Nova Roma seid ihr das Oberhaupt eines antiken und adligen römischen Hauses. Ihr müsst eure Familienmitglieder und Gefolgsleute einsetzen, um diverse Ziele zu erreichen. Baut Gebäude, beherrscht Seewege, sichert Ressourcen, veranstaltet Rennen im Hippodrom und heuert Spezialisten an. Am Ende des Spiels wird die Familie, die am meisten getan hat, um dem Kaiser zu gefallen und ihre eigenen Ziele zu erreichen, als Sieger hervorgehen.

SPIELMATERIAL



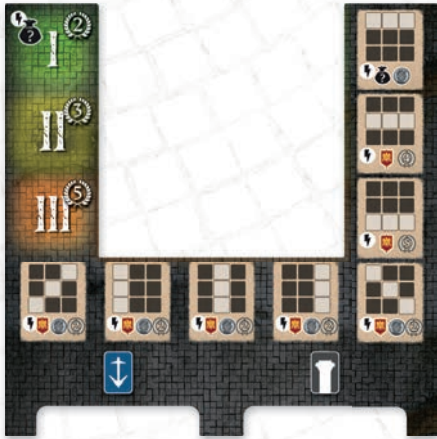
MERKMALE DES SPIELPLANS:

- A** ANGEBOT DER SCHIFFFAHRTS- UND BAUVERTRÄGE
- B** KARTE DES SCHWARZEN MEERES
- C** NOVA ROMA BAUZONEN
- D** FORUMBEREICH
- E** HIPPODROMBEREICH
- F** ANGEBOT DER GEFOLGSCHAFTSKARTEN
- G** KAISERPLÄTTCHENBEREICH
- H** ANGEBOT DER ANWESENPLÄTTCHEN
- I** PUNKTELEISTE FÜR DIE ENDSPIELWERTUNG



ANWESENTABLEAU x 4





MOSAIKTABLEAU x 4



GEFOLGSCHAFTSKARTEN x 40



SCHIFFFAHRTSVERTRÄGE x 30



BAUVERTRÄGE x 28



MOSAIKPLÄTTCHEN x 15
5 GRÜN, 5 GELB, 5 ORANGE



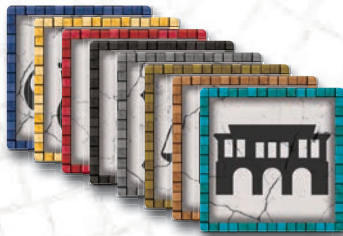
BASIS ANWESENPLÄTTCHEN x 23



SPEZIAL ANWESENPLÄTTCHEN x 7



KAISERPLÄTTCHEN x 8



FORUMPLÄTTCHEN x 8



MÜNZEN x 55
1 SESTERZE x 40
3 SESTERZEN x 15



STREITWAGENPLÄTTCHEN x 9



GEBÄUDEBELOHNUNGSPLÄTTCHEN x 12



STARTSPIELERMARKER x 1



KAISER x 1



HANDWERKER x 16



LEGIONÄRE x 6



SPIELÜBERSICHT x 12

SPIELAUFBAU

1 Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches. Platziert die Münzen und Handwerker daneben, um einen allgemeinen Vorrat zu bilden.

2 Mischt die **Schiffahrtsverträge** und legt sie als verdeckten Stapel links oberhalb des Spielplans aus. Deckt 4 Schiffahrtsverträge auf, um das Angebot der Schiffahrtsverträge zu bilden.

3 Mischt die **Bauverträge** und legt sie als verdeckten Stapel rechts oberhalb des Spielplans aus. Deckt 4 Bauverträge auf, um das Angebot der Bauverträge zu bilden.

4 Nehmt die **Gebäudebelohnungsplättchen** und legt sie zufällig auf die dafür vorgesehenen Felder der **Nova Roma Bauzonen**. Bei 1-2 Personen, benutzt ihr nicht die Felder mit der Markierung 3+ und legt die ungenutzten Gebäudebelohnungsplättchen zurück in die Schachtel.

5 Mischt die **Forumplättchen** und platziert sie zufällig auf die 8 vorgesehenen Felder am Rand des **Forumbereichs** in der Mitte des Spielplans.

6 Mischt die **Kaiserplättchen** und platziert 5 zufällige Kaiserplättchen als verdeckten Stapel auf den dafür vorgesehenen Bereich des Spielplans. Legt den Rest zurück in die Schachtel.



7 Trennt die **Anwesenplättchen** in einen Basis- und einen Spezialstapel. Mischt die Stapel getrennt und platziert sie verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. Legt 4 Basis Anwesenplättchen mit der Bildseite nach oben auf die vorgesehenen Felder in der oberen Reihe. Legt 1 Spezial Anwesenplättchen mit der Bildseite nach oben auf das Feld in der unteren Reihe. Diese Plättchen bilden das Angebot der Anwesenplättchen.

8 Mischt die **Gefolgschaftskarten** und platziert sie verdeckt neben den Spielplan. Legt 4 von ihnen offen auf die vorgesehenen Felder unten links auf dem Spielplan. Diese Gefolgschaftskarten bilden das Angebot der Gefolgschaftskarten.

9 Mischt die **Streitwagenplättchen** und legt 5 zufällige Plättchen als verdeckten Stapel auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan **9A**. Legt den Rest zurück in die Schachtel, ohne sie anzuschauen. Deckt das oberste Streitwagenplättchen auf und legt es auf das Feld „Bevorzugter Streitwagen“ auf dem Spielplan **9B**. Deckt dann erneut das oberste Streitwagenplättchen des Stapels auf, um das nächste bevorzugte Streitwagenplättchen anzuzeigen.

11 Legt 3 Errungenschaftsmarker von jedem Spieler neben das Hippodrom.

13 Legt den **Einflussmarker** auf das Feld „1“ der Einflussleiste auf eurem Anwesentableau.

14 Legt die **Weizen-, Stein-, Holz-, Wein- und Pferdemarken** auf das Feld „1“ der Warenleiste auf eurem Anwesentableau.

15 Nehmt **1 Handwerker** aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn auf den Bereich „Verfügbare Handwerker“ auf eurem Anwesentableau.

16 Gebt jedem Spieler 1 zufälliges **Mosaikplättchen** jeder Farbe (Grün, Gelb und Orange). Legt eure Mosaikplättchen auf euer **Mosaiktableau**. Grün oben, Gelb in die Mitte und Orange unten.



18 Teilt an jeden Spieler **2 Gefolgschaftskarten** vom Stapel der Gefolgschaftskarten aus.

19 Bestimmt zufällig einen Startspieler und gibt ihm den **Startspielermarker**.
Der Startspieler erhält **3 Münzen**.
Der zweite Spieler erhält **4 Münzen**.
Der dritte Spieler erhält **5 Münzen**.
Der vierte Spieler erhält **6 Münzen**.

Info: Zur besseren Lesbarkeit wird in diesem Regelheft das generische Maskulinum verwendet. Die in diesem Regelheft verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

SPIELABLAUF

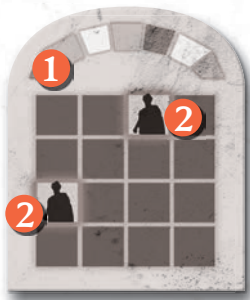
Das Spiel dauert 5 Runden. Die Kaiserplättchen dienen als Rundenanzeiger. Jede Runde des Spiels besteht aus 3 Phasen:

1. **Kaiserphase:** Der Startspieler muss ein neues Kaiserplättchen aufdecken. Dann muss er den Kaiser auf eines der beiden Forumfelder platzieren, die auf dem Kaiserplättchen angegeben sind.
2. **Forumphase:** Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler einen seiner Patrizier auf eines der unbesetzten Forumfelder stellen und darf die beiden dazugehörigen Aktionen ausführen.
3. **Aufräumphase:** Ermittelt den neuen Startspieler. Ermittelt den Gewinner des Streitwagenplättchens. Ruft eure Patrizier und Handwerker zurück. Aktualisiert das Angebot der Gefolgschaftskarten und das Angebot der Anwesenplättchen.

1. KAISERPHASE

Der Startspieler deckt das oberste Kaiserplättchen des verdeckten Stapels auf und richtet es so aus, dass der Bogen **1** zur Oberseite des Spielplans zeigt. Dann wählt der Startspieler eines der beiden auf dem Kaiserplättchen angegebenen Felder **2** und platziert den Kaiser auf das entsprechende Feld im Forumbereich des Spielplans **3**.

Das Kaiserplättchen steht für die Hilfe von Konstantin selbst. Alle Spieler, die ihren Patrizier in der Reihe oder Spalte mit dem Kaiser platzieren, erhalten einen Stärkebonus für die entsprechende Aktion.



2. FORUMPHASE

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn platziert ihr einen eurer verfügbaren Patrizier auf einem der unbesetzten Forumfelder, dürft die beiden entsprechenden Aktionen ausführen, 1 Errungenschaft auf eurem Mosaiktableau beanspruchen und Gefolgschaftskarten verwenden.

Es gibt 8 verfügbare Aktionen in Nova Roma. Wenn ihr einen Patrizier auf das Forumfeld stellt, könnt ihr die Aktionen durchführen, die am Ende dieser Reihe und Spalte zu sehen sind.

Die **beiden Aktionen**, die euch zur Verfügung stehen, können in **beliebiger Reihenfolge** ausgeführt werden. Ihr müsst eine der Aktionen vollständig ausführen, bevor ihr die zweite Aktion ausführt. Wenn ihr eine Aktion ausführt, erhaltet ihr 1 Stärke **für jeden eurer Patrizier** in dieser Reihe oder Spalte. Ihr erhaltet 1 zusätzliche Stärke, wenn der Kaiser in dieser Reihe oder Spalte steht.

Ihr dürft auch eine beliebige Anzahl eurer Gefolgschaftskarten aktivieren, die euch einen Stärkebonus für diese spezielle Aktion geben. Deine Gesamtstärke kann 1, 2 oder 3 betragen. **Jede Stärke, die über 3 hinausgeht, ist vergeudet.**

Ihr könnt eine Teilaktion ausführen oder **auf eine oder beide Aktionen verzichten**. Wenn ihr dies tut, nehmt ihr für jede Aktion, die ihr aufgibt, 1 Münze aus dem Vorrat. In diesem Fall dürft ihr keine Gefolgschaftskarten oder Spezialfähigkeiten aktivieren. Ihr könnt trotzdem eine Errungenschaft nach den üblichen Regeln beanspruchen.



BEISPIEL FÜR DIE PLAZIERUNG IM FORUM

- 1 Der erste Spieler (Lila) platziert seinen ersten Patrizier und kann die Aktion Segeln mit Stärke 2 (1 Stärke für seinen Patrizier und 1 Stärke für den Kaiser in dieser Spalte) und die Aktion Aufwerten mit Stärke 1 ausführen.
- 2 Der zweite Spieler (Gelb) platziert seinen Patrizier ins Forum und kann die Aktion Rekrutieren mit Stärke 2 (1 Stärke für seinen Patrizier und 1 Stärke für den Kaiser in dieser Reihe) und die Aktion Petition mit Stärke 1 ausführen.
- 3 Der dritte Spieler (Grün) platziert seinen Patrizier und kann die Aktion Segeln mit einer Stärke von 2 (1 Stärke für seinen Patrizier und 1 Stärke für den Kaiser in dieser Spalte) und die Aktion Rennen mit Stärke 1 ausführen.

- 4 In seinem zweiten Zug der ersten Runde platziert der erste Spieler (Lila) seinen zweiten Patrizier und kann die Aktion Segeln mit Stärke 3 (2 Stärke für seine 2 Patrizier und 1 Stärke für den Kaiser in dieser Spalte) und die Aktion Bauen mit Stärke 1 ausführen.

FORUM AKTIONEN

Aktionen in Nova Roma haben 2 bis 3 Schritte. Diese Schritte werden in der Reihenfolge **von oben nach unten ausgeführt**. Einige Schritte sind optional. Ihr könnt sie überspringen, wenn ihr möchtet, aber ihr könnt zu keinem Schritt zurückkehren, wenn ihr ihn übersprungen habt. Bei der Berechnung eurer Stärke für eine bestimmte Aktion kann eure Stärke 1, 2 oder 3 betragen. **Jede Stärke, die über 3 liegt, ist vergeudet.**

AKTION: HANDELN



1. Ihr erhaltet eine Anzahl von Münzen, die eurer Stärke für diese Aktion entspricht.
2. Ihr könnt eine beliebige Anzahl von Gefolgschaftskarten aus eurer Hand abwerfen, um 1 zusätzliche Münze pro 2 abgeworfener Gefolgschaftskarten zu erhalten. Legt diese Karten auf den Ablagestapel der Gefolgschaftskarten.
3. Ihr könnt eine beliebige Anzahl von Münzen ausgeben, um beliebige Waren zu kaufen. Für jede Münze, die ihr ausgibt, erhaltet ihr 1 Ware eurer Wahl.

AKTION: AUFWERTUNG



1. Erhaltet eine Anzahl an Einfluss, die eurer Stärke für diese Aktion entspricht. Wenn dadurch euer Einfluss auf über 8 steigen würde, erhaltet ihr für jeden überschüssigen Einfluss 1 Münze.
2. Ihr dürft eine beliebige Menge an Wein ausgeben, um euren Einfluss weiter zu erhöhen. Für jeden Wein, den ihr ausgibt, erhaltet ihr 1 zusätzlichen Einfluss.
3. Ihr dürft euch 1 Anwesenplättchen aus dem Angebot nehmen und auf den Produktionsbereich eures Anwesentableaus legen (siehe Eigenschaften des Anwesentableaus auf Seite 13). Die Kosten für jedes Plättchen sind darüber angegeben (kostenlos, 1 Münze oder 1 Wein).



Ihr könnt dieses Plättchen auf ein leeres Feld legen oder ein vorhandenes Anwesenplättchen damit ersetzen. Wenn ihr ein Plättchen ersetzt, entfernt das Plättchen, das ihr ersetzt, aus dem Spiel. Am Ende eures Zuges, wenn ihr ein Basis Anwesenplättchen genommen habt, schiebt ihr alle Basis Anwesenplättchen im Angebot nach links. Füllt das leere Feld mit einem neuen Plättchen vom Stapel auf. Wenn ihr euch ein Spezial Anwesenplättchen genommen habt, dürft ihr dieses Angebot erst in der Aufräumphase auffüllen.



AKTION: PETITION



1. Wenn der Startspielermarker in dieser Runde noch nicht genommen wurde, dürft ihr 2 Einfluss ausgeben, um ihn zu nehmen. Legt den Startspielermarker vor euch und dreht ihn auf die beanspruchte Seite (die Seite mit dem SP-Symbol). **Dies kann nur ein Spieler pro Runde tun.**

Wenn ihr die Runde mit dem Startspielermarker beginnt, dürft ihr ihn in eurem ersten Zug nicht nehmen.

2. Ihr könnt jede der anderen 7 Aktionen ausführen, indem ihr Einfluss bis zu eurer aktuellen Stärke für die Aktion Petition bezahlt. Die von euch gewählte Aktion wird mit der gleichen Stärke ausgeführt, für die ihr bezahlt habt.

Beispiel: Nachdem ihr einen Patrizier im Forum platziert habt, habt ihr 3 Stärke für die Aktion Petition. Ihr könnt 1, 2 oder 3 Einfluss zahlen. Ihr entscheidet euch für die Aktion Handel und bezahlt 2 Einfluss. Ihr führt die Handelsaktion mit einer Stärke von 2 aus, da ihr 2 Einfluss bezahlt habt.

Wichtig: Wenn ihr eine andere Aktion durch die Aktion Petition ausführt, dürft ihr nur die Gefolgschaftskarten aktivieren, die eine Fähigkeit haben, die mit der Aktion Petition zusammenhängen. Andere Gefolgschaftskarten dürfen nicht aktiviert werden.

AKTION: REKRUTIERUNG



1. Zieht Gefolgschaftskarten auf eure Hand, die eurer Stärke für diese Aktion entsprechen. Ihr könnt sie aus dem offenen Angebot der Gefolgschaftskarten oder von dem verdeckten Nachziehstapel in beliebiger Kombination ziehen. **Am Ende eures Zuges** schiebt ihr alle verbleibenden Karten aus dem Angebot der Gefolgschaftskarten nach links. Füllt die leeren Felder mit Gefolgschaftskarten vom Nachziehstapel auf.
2. Ihr könnt genau 1 Gefolgschaftskarte aus eurer Hand spielen, indem ihr die Kosten bezahlt. Die Kosten hängen von eurer Stärke für diese Aktion ab. Wenn eure Stärke 1 ist, müsst ihr 2 Münzen zahlen. Wenn eure Stärke 2 ist, müsst ihr 1 Münze bezahlen. Wenn eure Stärke 3 ist, dürft ihr eure Gefolgschaftskarte kostenlos ausspielen.

Wenn ihr eine Gefolgschaftskarte ausspielt, legt sie offen in die Gefolgschaftskartenreihe oberhalb eures Anwesentableaus. Ab eurer 4. Gefolgschaftskarte müsst ihr jedes Mal, wenn ihr eine neue Gefolgschaftskarte ausspielt, zusätzlich 1 Einfluss bezahlen. Dies gilt auch dann, wenn die Gefolgschaftskarte ansonsten kostenlos gespielt werden könnte.

Ihr dürft maximal 7 Gefolgschaftskarten in eurer Gefolgschaftsreihe haben. Wenn ihr eure 8. Gefolgschaftskarte ausspielen möchtet, müsst ihr zuerst eine eurer anderen ausgespielten Gefolgschaftskarten auf den Ablagestapel der Gefolgschaftskarten legen.

3. Wenn ihr mehr als 6 Gefolgschaftskarten auf der Hand habt, legt bis auf 6 Karten ab, indem ihr die überzähligen Karten auf den Ablagestapel legt. Wenn ihr einmal keine Gefolgschaftskarten mehr habt, mischt alle abgeworfenen Gefolgschaftskarten, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Nachdem ihr eine Gefolgschaftskarte gespielt habt, könnt ihr den Effekt der Gefolgschaftskarte ab eurer nächsten Aktion aktivieren. Gefolgschaftskarten mit der Fähigkeit "Einmal pro Runde" erschöpfen sich, nachdem sie aktiviert wurden, und müssen umgedreht werden.



AKTION: SEGELN

1. Wählt 1 Schifffahrtsvertrag aus dem Angebot der Schifffahrtsverträge aus. Eure Stärke für diese Aktion bestimmt, auf welche Verträge ihr Zugriff habt. Wenn eure Stärke 1 ist, habt ihr Zugriff auf die 2 linken Verträge. Wenn eure Stärke 2 ist, habt ihr Zugriff auf die 3 linken Verträge. Bei einer Stärke von 3 habt ihr Zugriff auf alle Verträge.

Ihr müsst die Waren und/oder Münzen, die auf dem von euch gewählten Vertrag angegeben sind, sofort bezahlen. Nehmt euch den abgeschlossenen Vertrag und legt ihn unterhalb eures Mosaiktableaus ab.



2. Wenn ihr einen Vertrag abschließt, erhaltet ihr bei der Aktion Segeln die Anzahl von Segeln, die eurer Stärke entspricht. Ihr dürft eure Schiffe auf einer der beiden Routen von Hafen zu Hafen bewegen, bis zur maximalen Entfernung, die eure Segel erlauben. Ihr dürft eure Bewegung zwischen euren Schiffen aufteilen. Ihr dürft eure Schiffe auf derselben Route oder auf zwei verschiedenen Routen bewegen.

Sobald sich ein Schiff auf einer Route befindet, kann es nicht mehr rückwärts fahren. Wenn euer Schiff in einen Hafen mit einem Belohnungssymbol (grün markiert) einläuft oder diesen passiert, sammelt ihr diese Belohnung sofort ein. Es können sich beliebig viele Schiffe im selben Hafen befinden.

Wenn ihr mit eurem Schiff nicht segeln könnt, dürft ihr trotzdem einen Schifffahrtsvertrag abschließen.

Am Ende eures Zuges schiebt ihr alle verbleibenden Schifffahrtsverträge nach links, um eventuelle Lücken zu füllen. Füllt das leere Feld mit einer Vertragskarte vom Nachziehstapel auf.

KARTE DES SCHWARZEN MEERES



- 1 Starthafen für alle Schiffe.
- 2 Hafenfelder mit einer Belohnung für das Erreichen dieser Felder.
- 3 Die Hafenfelder mit Endspiel-SP.
- 4 Die Zahl auf den Segeln zeigt an, wie viele Segel ihr ausgeben müsst, um den nächsten Hafen zu erreichen.
- 5 Das Angebot der Schifffahrtsverträge. Die Symbole unterhalb zeigen an, wie viel Stärke ihr benötigt, um Zugang zu den einzelnen Verträgen zu haben.

AKTION: BAUEN



1. Wählt 1 Bauvertrag aus dem Angebot der Bauverträge aus. Eure Stärke für diese Aktion bestimmt, auf welche Verträge ihr Zugriff habt. Wenn eure Stärke 1 ist, habt ihr Zugriff auf die 2 linken Verträge. Wenn eure Stärke 2 ist, habt ihr Zugriff auf die 3 linken Verträge. Bei einer Stärke von 3 habt ihr Zugriff auf alle Verträge.

Ihr müsst die Waren und/oder Münzen, die auf dem von euch gewählten Vertrag angegeben sind, sofort bezahlen. Nehmt euch den abgeschlossenen Vertrag und legt ihn unterhalb eures Mosaiktableaus ab.

Bei manchen Verträgen müsst ihr 1 Handwerker bezahlen. Ihr müsst diesen Handwerker aus eurem verfügbaren Handwerkerbereich entfernen. Handwerker dürfen **nicht** aus dem Produktionsbereich eures Anwesens stammen.

2. Ihr könnt ein Gebäude in einer der 3 Bauzonen der Nova Roma Karte platzieren. Eure Stärke bestimmt, zu welchen Bauzonen ihr Zugang habt. Wenn eure Stärke 1 ist, dürft ihr in Zone A bauen. Wenn eure Stärke 2 ist, dürft ihr in den Zonen A oder B bauen. Wenn eure Stärke 3 ist, dürft ihr in den Zonen A, B oder C bauen.

Verwendet die Bausteine eurer Farbe, um die Form und Größe des Gebäudes so zu gestalten, dass sie der Form und Größe auf dem Bauvertrag entsprechen, den ihr gerade erfüllt habt. Ihr dürft die Form drehen oder spiegeln, wenn ihr sie platziert. Alle Bausteine müssen auf unbesetzten Feldern in derselben Zone platziert werden. Ihr dürft keinen Teil eures Gebäudes auf ein Gebäudebelohnungsplättchen platzieren.

Wenn nach dem Platzieren eines Gebäudes alle verfügbaren Felder um ein Gebäudebelohnungsplättchen **sowohl diagonal als auch orthogonal** vollständig bedeckt sind, erhalten alle Spieler, die mindestens einen Baustein neben dem Gebäudebelohnungsplättchen haben, die abgebildete Belohnung.

Es kann vorkommen, dass ihr ein Gebäude nicht platzieren könnt, weil der Platz nicht ausreicht oder ihr keine Bausteine mehr habt. Ihr dürft trotzdem einen Bauvertrag annehmen und abschließen, auch wenn ihr die Form nicht platzieren könnt.

Am Ende eures Zuges schiebt ihr alle verbleibenden Bauvertragskarten nach links, um eventuelle Lücken zu füllen. Füllt das leere Feld mit einer Vertragskarte vom Nachziehstapel auf.



KARTE VON NOVA ROMA



- 1 Die 3 Bauzonen. Jede Zone gewährt den Spielern mit den meisten Bausteinen eine unterschiedliche Menge an Endspiel-SP.
- 2 Felder für Gebäudebelohnungsplättchen. Die Felder mit der Markierung 3+ dürfen bei 2 Spielern nicht genutzt werden.
- 3 Bei 1-2 Spieler, platziert Bausteine einer Nicht-Spieler-Farbe auf den Feldern, die mit einer Eckschattierung markiert sind.
- 4 Angebot der Bauverträge. Die Symbole unterhalb zeigen an, wie viel Stärke ihr benötigt, um Zugang zu den einzelnen Verträgen zu haben.

AKTION: RENNEN



1. Rückt euren Hippodrommarker um so viele Felder vorwärts, wie eure Stärke für die Aktion angibt. Ihr könnt auf derselben Bahn vorrücken oder eure Bewegung auf verschiedene Bahnen aufteilen. Wenn ihr euren Marker auf ein Feld mit einem oder mehreren anderen Markern bewegt, legt euren Marker auf den Stapel.

2. Ihr dürft 1 Handwerker bezahlen, um 1 zusätzliches Feld auf einer beliebigen Hippodrombahn vorzurücken (Die Handwerker werden zu Wagenlenkern). Ihr müsst diesen Handwerker aus eurem verfügbaren Handwerkerbereich ablegen. Sie dürfen **nicht** aus dem Produktionsbereich eures Anwesens stammen.

Wenn euer Plättchen eine Linie auf der Bahn passiert, **1** müsst ihr die Anzahl an Pferden aus eurem Vorrat bezahlen, die durch die Grafik am oberen Rand der Linie, die ihr passiert, angezeigt wird. Könnt ihr die geforderten Pferde nicht bezahlen oder wollt ihr sie nicht bezahlen, dürft ihr die Linie nicht passieren.

Jedes Mal, wenn ihr eine Linie auf der Bahn passiert und auf einem goldenen Radfeld landet, erhaltet ihr eine der in der Grafik **2** dargestellten Belohnungen.

Ihr könnt entweder einen eurer Errungenschaftsmarker nehmen, die in der Nähe des Hippodroms abgelegt wurden, und es zu eurem Spielbereich hinzufügen oder 1 Einfluss erhalten.

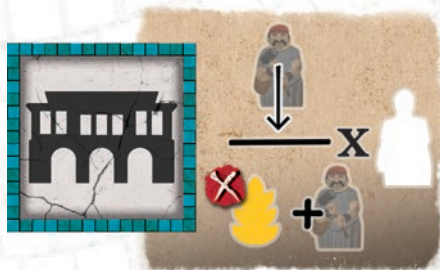
Tipp zum Spiel: Achtet auf das bevorzugte Streitwagenplättchen **3** und das nächste bevorzugte Streitwagenplättchen **4**.

Der Spieler, der am Ende der Runde am weitesten auf der Bahn des bevorzugten Streitwagens ist, darf das Streitwagenplättchen einsammeln, das am Ende des Spiels 3 SP wert ist.

Zusätzlich erhaltet ihr am Ende des Spiels 5 SP für jeden eurer Marker, der das letzte Feld auf einer Hippodrombahn erreicht hat **5**.



AKTION: PRODUZIEREN



1. Ihr könnt Handwerker anheuern und/oder auf den Produktionsbereich eures Anwesentableaus platzieren, um Belohnungen zu erhalten. Diese Aktion dürft ihr für jede Stärke, die ihr besitzt, einmal durchführen. **Ihr könnt sie in beliebiger Reihenfolge durchführen.**

Beispiel: Eure Aktion "Produzieren" hat eine Stärke von 2. Ihr könnt 2 Handwerker auf den Produktionsbereich eures Anwesentableaus platzieren, oder ihr könnt 2 Handwerker anheuern, oder ihr könnt 1 Handwerker anheuern und 1 Handwerker in den Produktionsbereich eures Anwesentableaus platzieren.

Die Kosten für das Anheuern eines Handwerkers betragen 1 Weizen. Nehmt einen neuen Handwerker aus dem allgemeinen Vorrat und platziert ihn in euren verfügbaren Handwerkerbereich **1** auf eurem Anwesentableau. Ihr dürft in dieser Runde beliebig viele Handwerker haben. In der Aufräumphase dürft ihr nur drei Handwerker behalten und müsst alle weiteren in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Wenn ihr einen Handwerker in euren Produktionsbereich **2** platziert, sammelt ihr sofort die Waren und Münzen ein, die in der Reihe und Spalte angezeigt werden, in der der Handwerker platziert wurde. Wenn ihr euren Handwerker auf ein Anwesenplättchen platziert, erhaltet ihr auch die auf dem Plättchen angegebene Belohnung. Außerdem erhaltet ihr für jeden anderen Handwerker, der sich in der Reihe oder Spalte befindet, in der ihr euren Handwerker platziert habt, 1 zusätzliche Ware/Münze.



EIGENSCHAFTEN DES ANWESENTABLEAUS

1 Verfügbarer Handwerkerbereich

2 Produktionsbereich - Wenn ihr ein Anwesenplättchen erhaltet, legt es in diesen Bereich.

3 Produzierte Waren

4 Warenleiste - Ihr könnt maximal 5 Waren jeder Art besitzen. Alle zusätzlichen Waren, die über 5 hinausgehen, sind vergeudet.

5 Tierwertung - Zeigt eine Anzahl von Endspiel-SP für eure Tierplättchen an.

6 Gefolgschaftskartenreihe - Wenn ihr eine Gefolgschaftskarte ausspielt, legt sie oberhalb eures Anwesentableaus ab. Ihr dürft maximal 7 Gefolgschaftskarten gleichzeitig in diesem Bereich haben. Ab eurer 4. Gefolgschaftskarte müsst ihr zusätzlich 1 Einfluss bezahlen, um sie spielen zu können. Diese Kosten müssen auch dann gezahlt werden, wenn die Gefolgschaftskarte ansonsten kostenlos gespielt werden könnte.

7 Einflussleiste - Ihr dürft maximal 8 Einfluss haben. Jedes Mal, wenn ihr mehr als 8 Einfluss erhalten würdet, erhaltet ihr stattdessen 1 Münze für jeden Einfluss, den ihr erhalten hättet.

MOSAIKTABLEAU

Einmal pro Zug dürft ihr als freie Aktion 1 Errungenschaft auf eurem Mosaiktableau beanspruchen. Die Errungenschaften können in beliebiger Reihenfolge beansprucht werden. Ihr könnt dies entweder tun, bevor oder nachdem ihr euren Patrizier platziert und die entsprechenden Aktionen ausgeführt habt. Erklärt, welche Errungenschaft ihr beansprucht, und legt einen eurer Errungenschaftsmarker darauf. Die Errungenschaften werden unter dem Mosaikplättchen-Index auf Seite 17-18 erklärt.

Nachdem ihr euren Errungenschaftsmarker abgelegt habt, überprüft, ob es Sofortbelohnungen  gibt, für die ihr euch qualifiziert. Diese Belohnungen gibt es für das Beanspruchen von Errungenschaften in der obersten Reihe des Mosaiktableaus und für das Abschließen von Reihen, Spalten und Diagonalen.

Ihr habt zu Beginn des Spiels 4 Errungenschaftsmarker und könnt 3 zusätzliche Errungenschaftsmarker durch die Aktion Rennen verdienen. Das bedeutet, dass ihr bis zum Ende des Spiels nur 7 von 9 möglichen Errungenschaften beanspruchen könnt.



- 1 Euer Mosaiktableau hat 3 Reihen, die jeweils 3 mögliche Errungenschaften enthalten. Auf der linken Seite seht ihr die Endspiel-SP und die sofortigen Belohnungen für das Beanspruchen einer Errungenschaft in dieser Reihe.
- 2 Auf der rechten Seite seht ihr die Endspiel-SP und die sofortigen Belohnungen für das Beanspruchen einer ganzen Reihe von Errungenschaften.
- 3 Unten seht ihr die Endspiel-SP und die sofortigen Belohnungen für das Beanspruchen ganzer Spalten oder Diagonalen von Errungenschaften.
- 4 Wenn ihr eine Errungenschaft beansprucht, deckt sie mit einem eurer Errungenschaftsmarker ab und sammelt alle Sofortbelohnungen ein. Es ist möglich, mehrere Sofortbelohnungen zu erhalten, wenn ihr mehrere Reihen, Spalten oder Diagonalen mit eurer Platzierung abgeschlossen habt.

Die Voraussetzungen für die Beanspruchung einer Errungenschaft werden nicht ausgegeben, es sei denn es wird so angegeben. Im obigen Beispiel erfordert Errungenschaft 5 dass ihr 4 oder mehr Gefolgschaftskarten gespielt habt. Wenn ihr dieses Ziel erreicht und später 2 weitere Gefolgschaftskarten spielt, könnt ihr auch Errungenschaft 6 erreichen, für die ihr mindestens 6 Gefolgschaftskarten gespielt haben müsst.

Ihr müsst eine Errungenschaft nicht sofort beanspruchen, wenn ihr die Voraussetzungen erfüllt. Ihr könnt warten, bis es für euch vorteilhafter ist, die Errungenschaft zu beanspruchen.

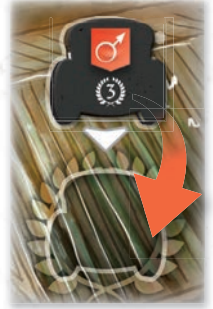
Am unteren Rand des Mosaiktableaus befinden sich Bereiche, in denen ihr eure abgeschlossenen Schifffahrts- und Bauverträge aufbewahren könnt.



AUFRÄUMPHASE

Sobald jeder Spieler 3 Patrizier im Forum platziert hat, endet die Forumphase und die Aufräumphase beginnt.

1. Bestimmt den neuen Startspieler. Wenn ein Spieler während der Runde den Startspielermarker beansprucht hat, dreht er diesen um und wird der neue Startspieler **Wenn niemand den Startspielermarker beansprucht hat, wird dieser im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.**
2. Überprüft, welcher Spieler am weitesten auf der Hippodrombahn des bevorzugten Streitwagenplättchen ist. **Bei Gleichstand führt der Spieler, dessen Marker am weitesten unten liegt.** Dieser Spieler erhält das bevorzugte Streitwagenplättchen. Bewegt das nächste bevorzugte Streitwagenplättchen auf das Feld darunter und deckt das nächste Plättchen auf, um das nächste bevorzugte Streitwagenplättchen zu zeigen.
3. Bringt eure Patrizier in euren persönlichen Bereich zurück.
4. Bewegt eure Handwerker aus dem Produktionsbereich eures Anwesens in euren verfügbaren Handwerkerbereich. Wenn ihr mehr als 3 Handwerker habt, legt alle zusätzlichen Handwerker in den allgemeinen Vorrat zurück.
5. Deckt eure erschöpften Gefolgschaftskarten auf, um sie für die nächste Runde vorzubereiten.
6. Legt die linke Gefolgschaftskarte im Angebot der Gefolgschaftskarten ab und schiebt alle übrigen Karten nach links. Füllt den leeren Platz mit einer Gefolgschaftskarte des Nachziehstapels auf.
7. Legt das am weitesten links liegende Basis Anwesenplättchen im Angebot der Anwesenplättchen ab und schiebt alle übrigen Plättchen nach links. Füllt das leere Feld mit einem Plättchen vom Stapel der Basis Anwesenplättchen auf.



Wurde das Spezial Anwesenplättchen nicht beansprucht, werft es ab. Füllt das leere Feld mit einem neuen Plättchen vom Stapels der Spezial Anwesenplättchen auf.

SPIELENDEN

Nach 5 Runden endet das Spiel. **Ermittelt den Startspieler und den Hippodrom-Sieger wie üblich.** Überspringt dann den Rest der Aufräumphase und geht zur Schlusswertung über. Benutzt den Wertungsmarker eurer Farbe, um eure Siegpunkte auf der Punkteleiste zu markieren.

Die Siegpunkte (SP) werden wie folgt gewertet:

1. **Seerouten** - Erhaltet SP für eure beiden Schiffe. Ihr erhaltet die Anzahl von SP, die auf dem am weitesten entfernten Hafen angegeben sind, den jedes eurer Schiffe erreicht oder passiert hat.
Beispiel: Wenn eines eurer Schiffe den 7SP-Hafen passiert hat und euer anderes Schiff im 10SP-Hafen liegt, erhaltet ihr insgesamt 17 SP.
2. **Bauverträge** - Erhaltet die SP, die auf euren Bauverträgen aufgeführt sind.
3. **Bauzonen - Mehrheiten** - Spieler erhalten SP für ihre Bausteine in jeder der drei Bauzonen auf der Nova Roma Karte. Die SP-Belohnungen für jede Zone findet ihr unter der jeweiligen Zone. Der Spieler mit den meisten Bausteinen erhält die meisten SP. Der Spieler mit den zweitmeisten Bausteinen erhält die zweitmeisten SP. Alle anderen Spieler, die mindestens 1 Baustein in dieser Zone haben, erhalten die wenigsten SP. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler die volle Punktzahl für diese Position und keine Position wird überprungen. In einem 2-Spieler-Spiel werden die neutralen Bausteine bei der Berechnung der Mehrheiten für jede Zone berücksichtigt.
4. **Streitwagenplättchen** - Erhaltet 3 SP für jedes eurer verdienten Streitwagenplättchen.
5. **Hippodromziele** - Erhaltet 5 SP für jeden eurer Hippodrommarker, der das Ende einer Hippodrombahn erreicht hat.
6. **Spielende Gefolgschaftskarten** - Erhaltet die SP, die auf den Spielenden Gefolgschaftskarten oberhalb eures Anwesentableaus angegeben sind.

7. **Tierplättchen** - Erhaltet SP für Tierplättchen in dem Produktionsbereich eures Anwesentableaus. Für 1/2/3 Tierplättchen erhaltet ihr 2/5/9 SP. Wenn ihr mehr als 3 Tierplättchen habt, könnt ihr auch mehrere Sets werten.



Beispiel: 5 Tierplättchen können in ein 3er- und ein 2er-Set aufgeteilt werden, das 9 SP für ein 3er-Set und 5 SP für ein 2er-Set ergibt, also insgesamt 14 SP.

8. **Mosaiktableau** - Erhaltet SP wie auf eurem Mosaiktableau angegeben ist. Jede beanspruchte Errungenschaft in der obersten Reihe ist 2 SP wert. Jede beanspruchte Errungenschaft in der mittleren Reihe ist 3 SP wert. Jede beanspruchte Errungenschaft in der unteren Reihe ist 5 SP wert. Ihr erhaltet außerdem SP-Boni für vollständig beanspruchte Reihen, Spalten und Diagonalen, wie unten und rechts auf dem Mosaiktableau angegeben ist.
9. **Waren und Münzen (4:1)** - Addiert eure verbleibenden Waren und Münzen und teilt die Summe durch 4, wobei ihr abrundet. Ihr erhaltet so viele SP.
10. **Einfluss und Handwerker (2:1)** - Addiert euren verbleibenden Einfluss und eure Handwerker und teilt die Summe durch 2, wobei ihr abrundet. Ihr erhaltet so viele SP.
11. **Startspielermarker** - Erhaltet 2 SP, wenn ihr den Startspielermarker habt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner des Spiels. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten verbleibenden Einfluss. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt der jüngste Spieler.

ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR ZWEI SPIELER

SPIELAUFBAU

Legt die Bausteine einer Nicht-Spieler-Farbe auf die angegebenen Felder in den Zonen A, B und C.

Legt Hippodrommarker einer Nicht-Spieler-Farbe auf das 4. Feld jeder Hippodrombahn.

Jeder Spieler nimmt sich 2 Legionäre.

FORUMPHASE

Nachdem ihr jeweils euren ersten Patrizier platziert habt, müsst ihr auch 1 Legionär auf ein unbesetztes Feld im Forum platzieren. Nachdem ihr euren zweiten Patrizier platziert habt, müsst ihr euren verbleibenden Legionär platzieren. Legionäre erhöhen nicht eure Stärke und dienen nur dazu, das Feld zu blockieren.



AUFRÄUMPHASE

Stellt eure Patrizier und Legionäre zurück in euren Vorrat. Um ein Streitwagenplättchen zu gewinnen, müsst ihr vor dem Marker eures Gegners und dem Nicht-Spieler-Marker auf der Hippodrombahn sein. Wenn der Nicht-Spieler-Marker am weitesten vorne ist, erhält niemand in dieser Runde das Streitwagenplättchen.



DRAFT VARIANTE FÜR MOSAIKPLÄTTCHEN

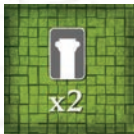
Trennt beim Spielaufbau die Mosaikplättchen in 3 Stapel nach Farben. Deckt von jedem Stapel 2 Mosaikplättchen offen auf. In umgekehrter Spielerreihenfolge, beginnend mit dem letzten Spieler, nimmt sich jeder Spieler 1 Mosaikplättchen einer Farbe, die er noch nicht hat. Wenn ein Mosaikplättchen genommen wurde, wird es durch ein neues Mosaikplättchen vom Stapel der jeweiligen Farbe ersetzt. Wiederholt diesen Vorgang, bis jeder Spieler 1 Mosaikplättchen jeder Farbe besitzt.

DRAFT VARIANTE FÜR GEFOLGSCHAFTSKARTEN

Ihr erhaltet beim Spielaufbau jeweils 4 Gefolgschaftskarten. Jeder Spieler wählt gleichzeitig 1 Gefolgschaftskarte, die er verdeckt vor sich ablegt, und gibt den Rest an den Spieler zu seiner Linken weiter. Wiederholt dies, bis jeder Spieler 4 Gefolgschaftskarten gezogen hat. Die Spieler entscheiden gleichzeitig, welche 2 Gefolgschaftskarten sie behalten wollen und legen die anderen 2 ab. Mischt die abgeworfenen Gefolgschaftskarten in den Stapel der Gefolgschaftskarten.

MOSAIKPLÄTTCHEN - INDEX

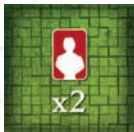
GRÜNE FELDER



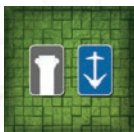
Besitze 2 Bauverträge.



Besitze 2 Schifffahrtsverträge.



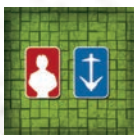
Besitze 2 Gefolgschaftskarten in deiner Gefolgschaftskartenreihe.



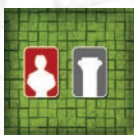
Besitze 1 Bau- und 1 Schifffahrtsvertrag.



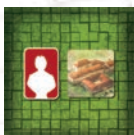
Rücke mit einem deiner Hippodrommarker mindestens 3 Felder auf einer beliebigen Hippodrombahn vor.



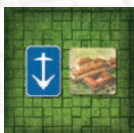
Besitze 1 Gefolgschaftskarte in deiner Gefolgschaftskartenreihe und 1 Schifffahrtsvertrag.



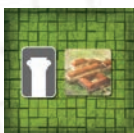
Besitze 1 Gefolgschaftskarte in deiner Gefolgschaftskartenreihe und 1 Bauvertrag.



Besitze 1 Gefolgschaftskarte in deiner Gefolgschaftskartenreihe und 1 Anwesenplättchen.



Besitze 1 Schifffahrtsvertrag und 1 Anwesenplättchen.

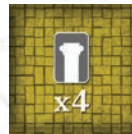


Besitze 1 Bauvertrag und 1 Anwesenplättchen.



Besitze mindestens 4 Einfluss und gib 2 Einfluss aus, um diese Errungenschaft zu beanspruchen.

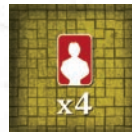
GELBE FELDER



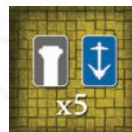
Besitze 4 Bauverträge.



Besitze 4 Schifffahrtsverträge.



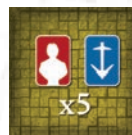
Besitze 4 Gefolgschaftskarten in deiner Gefolgschaftskartenreihe.



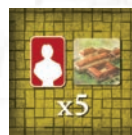
Besitze eine beliebige Kombination aus 5 Bau- und Schifffahrtsverträgen. Du musst von jedem mindestens 1 besitzen.



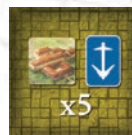
Besitze eine beliebige Kombination aus 5 ausgespielten Gefolgschaftskarten und Bauverträgen. Du musst von jedem mindestens 1 besitzen.



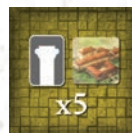
Besitze eine beliebige Kombination aus 5 ausgespielten Gefolgschaftskarten und Schifffahrtsverträgen. Du musst von jedem mindestens 1 besitzen.



Besitze eine beliebige Kombination aus 5 ausgespielten Gefolgschaftskarten und Anwesenplättchen. Du musst von jedem mindestens 1 besitzen.



Besitze eine beliebige Kombination aus 5 Schifffahrtsverträgen und Anwesenplättchen. Du musst von jedem mindestens 1 besitzen.



Besitze eine beliebige Kombination aus 5 Bauverträgen und Anwesenplättchen. Du musst von jedem mindestens 1 besitzen.



Besitze mindestens 6 Einfluss und gib 3 Einfluss aus, um diese Errungenschaft zu beanspruchen.

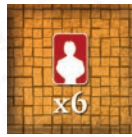


Rücke mit zwei deiner Hippodrommarker jeweils mindestens 3 Felder auf beliebigen Hippodrombahnen vor.

ORANGE FELDER



Besitze 6 Bauverträge.



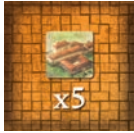
Besitze 6 Gefolgschaftskarte in deiner Gefolgschaftskartenreihe.



Besitze 6 Schifffahrtsverträge.



Rücke mit deinen Hippodrommarkern insgesamt mind. 10 Felder auf beliebigen Hippodrombahnen vor.



Besitze 5 Anwesenplättchen.

GEFOLGSCHAFTSKARTEN - INDEX



SPIELENDE

1. **Calux - Zimmermann:** Erhalte 1 SP plus 1 SP für jedes Holz, das du übrig hast
2. **Gloria - Weinbäuerin:** Erhalte 1 SP plus 1 SP für jeden Wein, den du übrig hast.
3. **Hilaria - Historikerin:** Erhalte 1 SP für jedes Anwesenplättchen, das du besitzt.
4. **Hortense - Pferdezüchterin:** Erhalte 1 SP plus 1 SP für jedes Pferd, das du übrig hast
5. **Marcella - Marmorhändlerin:** Erhalte 1 SP plus 1 SP für jeden Stein, den du übrig hast.
6. **Marianus - Minenarbeiter:** Erhalte 4 SP, wenn du am Ende des Spiels 6 oder mehr Münzen besitzt.
7. **Martinus - Musiker:** Erhalte 1 SP für jede Gefolgschaftskarte in deiner Gefolgschaftskartenreihe.
8. **Nela - Adelige:** Erhalte 4 SP, wenn du am Ende des Spiels 6 oder mehr Einfluss besitzt.
9. **Petran - Princeps:** Erhalte 1 SP für je 2 Schritte, die du auf allen Hippodrombahnen gemacht hast, abgerundet.
10. **Priscus - Prokurist:** Erhalte 1 SP plus 1 SP für je 2 Bauverträge, die du besitzt, abgerundet.
11. **Severin - Schiffskapitän:** Erhalte 1 SP für jeden Schifffahrtsvertrag, den du besitzt, abgerundet.
12. **Valeria - Tierärztin:** Erhalte 1 SP plus 1 SP für jedes Tierplättchen, das du in deinem Anwesen hast.
13. **Vitus - Weizenhändler:** Erhalte 1 SP plus 1 SP für jeden Weizen, den du übrig hast.



EINMAL PRO RUNDE (*dreht diese Karten nach der Aktivierung auf die verdeckte Seite*)

14. **Agrippa - Architekt:** Wenn du die Aktion Bauen ausführst, darfst du 1 Münze zahlen, um 1 deiner verfügbaren Handwerker in den Produktionsbereich deines Anwesentableaus zu platzieren.
15. **Bernardo - Bäcker:** Wenn du die Aktion Handeln ausführst, erhältst du 1 Weizen.
16. **Cassian - Koch:** Wenn du die Aktion Rekrutieren ausführst, erhältst du 1 Einfluss.
17. **Egeria - Ingenieurin:** Wenn du die Aktion Bauen ausführst, erhältst du 1 Stärke für diese Aktion.

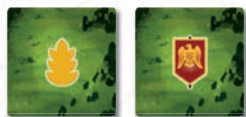
- 18. Hadrianus - Hafenmeister:** Wenn du die Aktion Segeln ausführst, darfst du 1 Münze zahlen, um 1 deiner verfügbaren Handwerker in den Produktionsbereich deines Anwesentableaus zu platzieren.
- 19. Lucius - Legat:** Wenn du die Aktion Rennen ausführst, darfst du 1 Münze zahlen, um 1 deiner verfügbaren Handwerker in den Produktionsbereich deines Anwesentableaus zu platzieren.
- 20. Manius - Söldner:** Wenn du die Aktion Rennen ausführst, erhältst du 1 Stärke für diese Aktion.
- 21. Marcus - Bote:** Wenn du die Aktion Aufwerten ausführst, erhältst du 1 Ware deiner Wahl.
- 22. Occius - Orakel:** Wenn du die Aktion Petition ausführst, erhältst du 1 Einfluss.
- 23. Patricia - Ärztin:** Wenn du die Aktion Bauen ausführst, musst du keine Handwerker für einen Bauvertrag bezahlen.
- 24. Petronia - Priesterin:** Wenn du die Aktion Petition ausführst, erhältst du 1 Stärke für diese Aktion.
- 25. Rufus - Rekrutierer:** Wenn du die Aktion Aufwerten ausführst, darfst du 1 Münze zahlen, um 1 deiner verfügbaren Handwerker im Produktionsbereich deines Anwesentableaus zu platzieren.
- 26. Seneca - Senator:** Wenn du die Aktion Aufwerten ausführst, erhältst du 1 Stärke für diese Aktion.
- 27. Septimus - Schiffsbauer:** Wenn du die Aktion Segeln ausführst, erhältst du 1 Stärke für diese Aktion.
- 28. Silvana - Ladeninhaberin:** Wenn du die Aktion Handeln ausführst, erhältst du 1 Stärke für diese Aktion.
- 29. Sergius - Stallmeister:** Wenn du die Aktion Handeln ausführst, erhältst du 1 Pferd.
- 30. Sertor - Steinmetz:** Wenn du die Aktion Handeln ausführst, erhältst du 1 Stein.
- 31. Tiberius - Übersetzer:** Wenn du die Aktion Rekrutieren ausführst, erhältst du 1 Stärke für diese Aktion.
- 32. Titus - Tutor:** Wenn du die Aktion Produzieren ausführst, erhältst du 1 Stärke für diese Aktion.
- 33. Varina - Winzerin:** Wenn du die Aktion Handeln ausführst, erhältst du 1 Wein.
- 34. Vitalis - Holzfäller:** Wenn du die Aktion Handeln ausführst, erhältst du 1 Holz.

PERMANENT

- 35. Constantin - Kartograph:** Wenn du die Aktion Segeln ausführst, erhältst du 1 Münze.
- 36. Gratian - Zocker:** Wenn du die Aktion Rennen ausführst, erhältst du 1 Münze.
- 37. Jacobus - Juwelier:** Wenn du die Aktion Produzieren ausführst, erhältst du 1 Münze.
- 38. Seraphina - Bildhauerin:** Wenn du die Aktion Bauen ausführst, erhältst du 1 Münze.
- 39. Severa - Sängerin:** Wenn du die Aktion Petition ausführst, erhältst du 1 Münze.
- 40. Trivia - Dompteurin:** Du darfst deine Handwerker auf Tierplättchen in deinem Anwesen platzieren. Wenn du das tust, erhältst du 1 Münze.

ANWESENPLÄTTCHEN - INDEX

BASIS ANWESENPLÄTTCHEN



Produktionsplättchen - Jedes Mal, wenn du deinen Handwerker auf einem dieser Plättchen platzierst, erhältst du den abgebildeten Bonus (Waren oder Einfluss).



Umwandlungsplättchen - Jedes Mal, wenn du deinen Handwerker auf einem dieser Plättchen platzierst, darfst du die abgebildete Umwandlung durchführen. (Zahle eine Münze, um 1 Handwerker zu erhalten, zahle 1 Einfluss, um 1 Ware deiner Wahl zu erhalten, zahle 1 Einfluss, um 2 Münzen zu erhalten). Jede Umwandlung kann nur einmal pro Platzierung durchgeführt werden.



Tierplättchen - Du darfst keinen Handwerker auf einem dieser Plättchen platzieren, es sei denn, du hast eine Dompteurin in deiner Gefolgschaftskartenreihe. Diese Plättchen gewähren dir einen Bonus für die Endspielwertung.

SPEZIAL ANWESENPLÄTTCHEN



Löwenplättchen - Dieses Plättchen zählt als 2 Tiere für die Sammlung des Endspiels. Ansonsten funktioniert es wie jedes andere Tierplättchen.



Rekrutieren - Wenn du einen Handwerker auf dieses Plättchen platzierst, darfst du sofort eine Gefolgschaftskarte aus deiner Hand spielen, ohne Münzen zu zahlen. Du musst jedoch die entsprechenden Einflusskosten bezahlen. Nachdem du dieses Plättchen benutzt hast, drehst du es um.



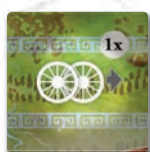
Segel - Wenn du einen Handwerker auf dieses Plättchen platzierst, darfst du sofort bis zu 2 Segel ausgeben, um dein(e) Schiff(e) zu bewegen. Erfülle keinen Schifffahrtsvertrag, wenn du diese Fähigkeit nutzt. Erhalte Hafenboni wie üblich. Nachdem du dieses Plättchen benutzt hast, drehst du es um.



Bauen - Wenn du einen Handwerker auf dieses Plättchen platzierst, darfst du sofort einen einzelnen Baustein deiner Farbe in eine beliebige Nova Roma Zone platzieren. Erfülle keinen Bauvertrag, wenn du diese Fähigkeit nutzt. Erhalte Bauboni wie üblich. Nachdem du dieses Plättchen benutzt hast, drehst du es um.



Einkommen - Wenn du einen Handwerker auf dieses Plättchen platzierst, erhältst du sofort 3 Waren deiner Wahl oder 4 Münzen. Nachdem du dieses Plättchen benutzt hast, drehst du es um.



Hippodrom - Wenn du einen Handwerker auf dieses Plättchen platzierst, darfst du sofort bis zu 2 Felder auf einer Hippodrombahn vorrücken. Du darfst einen Handwerker ausgeben, um diese Bewegung zu verstärken. Du musst trotzdem alle anfallenden Pferdekosten bezahlen und erhältst wie üblich Belohnungen. Nachdem du dieses Plättchen benutzt hast, drehst du es um.

Der Erhalt des Segel-, Bau-, Rekrutierungs- oder Hippodrom-Bonus durch ein Anwesenplättchen zählt nicht als Durchführung dieser Aktion. Daher darfst du keine Gefolgschaftskarten aktivieren, die durch diese Aktionen ausgelöst werden, wenn du die Fähigkeiten der Anwesenplättchen nutzt.

SOLO REGELN

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie gewohnt auf. Führe zusätzlich die folgenden Schritte aus.

Wähle eine Farbe, die den KI-Spieler darstellt.

1 Platziere die Schiffe des KI-Spielers auf den 3 SP-Hafenfeldern auf jeder der Seerouten.

2 Platziere die Bausteine des KI-Spielers auf den angegebenen Feldern in den Zonen A, B und C.

3 Lege die Hippodrommarker des KI-Spielers auf das 3. Feld jeder Hippodrombahn. Dann wird der Hippodrommarker des KI-Spielers um 1 Feld auf der Hippodrombahn vorwärts bewegt, die das Streitwagenplättchen des bevorzugten Streitwagens angibt.

4 Platziere 6 Legionäre in der Nähe des Forumbereichs des Spielplans.

5 Lege das KI-Wertungsplättchen auf das 20 SP-Feld (leicht), 30 SP-Feld (normal) oder 40 SP-Feld (schwer) der Punkteleiste.

Der KI-Spieler verwendet kein Anwesentableau oder Mosaiktableau.

6 Benutze alle 8 Kaiserplättchen. Mische sie und stapel sie verdeckt.



1. KAISERPHASE

In einem Solospiel wird der Startspielermarker nicht verwendet. Du beginnst immer die Runde. Decke ein Kaiserplättchen auf und wähle wie üblich, wo du den Kaiser platzierst.

2. FORUMPHASE

Decke ein zweites Kaiserplättchen **1** auf und platziere 2 Legionäre im Forum auf den Feldern, die den beiden schattierten Feldern auf dem aufgedeckten Kaiserplättchen **2** entsprechen.

Platziere deinen ersten Patrizier **3** und führe deine Aktionen wie gewohnt aus. Dann deckst du ein drittes Kaiserplättchen **4** auf und platziest 2 weitere Legionäre im Forum auf den Feldern, die den beiden schattierten Feldern auf dem aufgedeckten Kaiserplättchen **5** entsprechen. Platziere deinen zweiten Patrizier und führe deine Aktionen wie gewohnt aus. Decke ein viertes Kaiserplättchen auf und platziere die letzten beiden Legionäre im Forum auf den Feldern, die den beiden schattierten Feldern auf dem aufgedeckten Kaiserplättchen entsprechen. Dann platziest du deinen letzten Patrizier und führst die Aktionen aus.

Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt einen Legionär nicht platzieren kannst, weil sein Feld von einer anderen Figur besetzt ist, überspringe das Platzieren und schiebe das KI-Wertungsplättchen um 1 Feld auf der Punkteleiste vor.

Wenn du keine Kaiserplättchen mehr hast, mischst du alle benutzten Kaiserplättchen und bildest einen neuen Stapel.



3. AUFRÄUMPHASE

Stelle deine Patrizier zurück in deinen Vorrat. Entferne alle Legionäre aus dem Forumbereich.

Um ein Streitwagenplättchen zu beanspruchen, musst du weiter als der Hippodrommarker des KI-Spielers auf der Hippodrombahn sein. Andernfalls erhält der KI-Spieler das Streitwagenplättchen. Wenn du ein neues Streitwagenplättchen auf das Feld "Bevorzugten Streitwagen" legst, rückst du den Hippodrommarker des KI-Spielers um 1 Feld auf der entsprechenden Bahn vor. Der KI-Spieler ignoriert alle Pferdekosten oder Belohnungen auf den Hippodrombahnen.

Lege den linken Schifffahrtsvertrag aus dem Angebot der Schifffahrtsverträge ab, schiebe alle Verträge nach links und decke einen neuen Schifffahrtsvertrag auf, um das leere Feld zu füllen. Bring jedes Schiff des KI-Spielers zum nächsten Hafen auf der Route. Der KI-Spieler ignoriert dabei alle Segelkosten und Belohnungen.

Lege den linken Bauvertrag im Angebot der Bauverträge ab, schiebe alle Verträge nach links und decke einen neuen Bauvertrag auf, um den leeren Platz zu füllen. Lege die abgelegten Verträge auf einen separaten Stapel.

SPIELENDEN

Das Spiel geht über fünf Runden. Nachdem das 5. und letzte Streitwagenplättchen vergeben wurde, endet das Spiel. Fahre mit der abschließenden Wertung fort.

Die Siegpunkte (SP) werden wie folgt gewertet:

1. **Seerouten** - Erhalte SP für deine beiden Schiffe. Erhalte SP für den am weitesten entfernten Hafen, den jedes deiner Schiffe erreicht oder passiert hat. Der KI-Spieler erhält ebenfalls die SP für seine Schiffe
Beispiel: Eines deiner Schiffe hat soeben den 7 SP-Hafen passiert und dein anderes Schiff ist im 14 SP-Hafen. Dein Gesamtwert beträgt 21 SP.
2. **Bauverträge** - Erhalte die Gesamtpunktzahl für alle deine Bauverträge. Nimm die 5 Bauverträge, die du während des Spiels abgeworfen hast, und zähle ihre Punkte für den KI-Spieler.
3. **Bauzonen - Mehrheiten** - Vergleiche für jede Zone die Anzahl deiner Bausteine mit der Anzahl der Bausteine, die der KI-Spieler hat. Der KI-Spieler gewinnt alle Gleichstände. Sowohl du als auch der KI-Spieler erhältet SP, wie in der Tabelle unterhalb jeder Zone angegeben ist.
4. **Streitwagenplättchen** - Sowohl du als auch der KI-Spieler erhältet 3 SP für jedes Streitwagenplättchen, das ihr gewonnen habt.
5. **Hippodromziele** - Erhalte 5 SP für jeden deiner Marker, der das Ende einer Hippodrombahn erreicht hat. Der KI-Spieler erhält 5 SP für jeden ihrer Hippodrommarker, der auf einer Hippodrombahn weiter ist als deiner.
6. **Spielende Gefolgschaftskarten** - Erhalte die SP, die durch die "Spielende Gefolgschaftskarten" in deiner Gefolgschaftskartenreihe angezeigt werden.
7. **Tierplättchen** - Erhalte SP für Tierplättchen im Produktionsbereich deines Anwesentableaus. Für 1/2/3 Tierplättchen erhältst du 2/5/9 SP. Wenn du mehr als 3 Tierplättchen hast, kannst du auch mehrere Sets werten.
8. **Mosaiktableau** - Erhalte SP wie auf deinem Mosaiktableau angezeigt wird. Jede beanspruchte Errungenschaft in der oberen Reihe ist 2 SP wert. Jede beanspruchte Errungenschaft in der mittleren Reihe ist 3 SP wert. Jede beanspruchte Errungenschaft in der unteren Reihe ist 5 SP wert. Du erhältst außerdem SP-Boni für vollständig ausgefüllte Reihen, Spalten und Diagonalen, wie unten und rechts auf dem Mosaiktableau angezeigt wird. Der KI-Spieler erhält für alle leeren Felder auf dem Mosaiktableau SP in Höhe ihres Basiswertes.
Beispiel: Wenn du 2 leere Felder in der unteren Reihe deines Mosaiktableau hast, erhält der KI-Spieler 10 SP (5 SP für jedes Feld).

Wenn du mehr SP erzielst als der KI-Spieler, gewinnst du.

CREDITS

Autor: Stanislav Kordonskiy

Illustrator: The Mico

Editing: Queen Games Team

Besonderen Dank an Eric, Owen, Jesse, Ellen, Randy, Ben, meine Frau Rachel, alle Prototypen-Tester und viele andere, die dieses Spiel getestet haben.

ÜBERSICHT DER AKTIONEN



AKTION: HANDELN



1. Ihr erhaltet eine Anzahl von Münzen, die eurer Stärke für diese Aktion entspricht.



2. Ihr könnt eine beliebige Anzahl von Gefolgschaftskarten aus eurer Hand abwerfen, um 1 zusätzliche Münze pro 2 abgeworfener Gefolgschaftskarten zu erhalten.



3. Ihr könnt eine beliebige Anzahl von Münzen ausgeben, um beliebige Waren zu kaufen. Für jede Münze, die ihr ausgibt, erhaltet ihr 1 Ware eurer Wahl.



AKTION: AUFWERTUNG



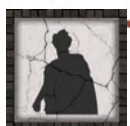
1. Erhaltet eine Anzahl an Einfluss, die eurer Stärke für diese Aktion entspricht.



2. Ihr dürft eine beliebige Menge an Wein ausgeben, um euren Einfluss weiter zu erhöhen. Für jeden Wein, den ihr ausgibt, erhaltet ihr 1 zusätzlichen Einfluss.



3. Ihr dürft euch 1 Anwesenplättchen aus dem Angebot nehmen und auf den Produktionsbereich eures Anwesentableaus legen.



AKTION: PETITION



1. Wenn der Startspielermarker in dieser Runde noch nicht genommen wurde, dürft ihr 2 Einfluss ausgeben, um ihn zu nehmen. Wenn ihr die Runde mit dem Startspielermarker beginnt, dürft ihr ihn in eurem ersten Zug nicht nehmen.



2. Ihr könnt jede der anderen 7 Aktionen ausführen, indem ihr Einfluss bis zu eurer aktuellen Stärke für die Aktion Petition bezahlt. Die von euch gewählte Aktion wird mit der gleichen Stärke ausgeführt, für die ihr bezahlt habt.



AKTION: REKRUTIERUNG



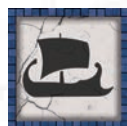
1. Zieht Gefolgschaftskarten auf eure Hand, die eurer Stärke für diese Aktion entsprechen.



2. Ihr könnt genau 1 Gefolgschaftskarte aus eurer Hand spielen, indem ihr die Kosten bezahlt. Die Kosten hängen von eurer Stärke für diese Aktion ab. Wenn eure Stärke 1 ist, müsst ihr 2 Münzen zahlen. Wenn eure Stärke 2 ist, müsst ihr 1 Münze bezahlen. Wenn eure Stärke 3 ist, dürft ihr eure Gefolgschaftskarte kostenlos ausspielen.



3. Wenn ihr mehr als 6 Gefolgschaftskarten auf der Hand habt, legt bis auf 6 Karten ab, indem ihr die überzähligen Karten auf den Ablagestapel legt.



AKTION: SEGELN



1. Wählt 1 Schifffahrtsvertrag aus dem Angebot der Schifffahrtsverträge aus. Eure Stärke für diese Aktion bestimmt, auf welche Verträge ihr Zugriff habt. Ihr müsst die Kosten, die auf dem von euch gewählten Vertrag angegeben sind, sofort bezahlen.



2. Wenn ihr einen Vertrag abschließt, erhaltet ihr bei der Aktion Segeln die Anzahl von Segeln, die eurer Stärke entspricht. Ihr dürft eure Schiffe auf einer der beiden Routen von Hafen zu Hafen bewegen, bis zur maximalen Entfernung, die eure Segel erlauben.



AKTION: BAUEN



1. Wählt 1 Bauvertrag aus dem Angebot der Bauverträge aus. Eure Stärke für diese Aktion bestimmt, auf welche Verträge ihr Zugriff habt. Ihr müsst die Kosten, die auf dem von euch gewählten Vertrag angegeben sind, sofort bezahlen.



2. Ihr könnt ein Gebäude in einer der 3 Bauzonen der Nova Roma Karte platzieren. Eure Stärke bestimmt, zu welchen Bauzonen ihr Zugang habt. Wenn eure Stärke 1 ist, dürft ihr in Zone A bauen. Wenn eure Stärke 2 ist, dürft ihr in den Zonen A oder B bauen. Wenn eure Stärke 3 ist, dürft ihr in den Zonen A, B oder C bauen.



AKTION: RENNEN



1. Rückt euren Hippodrommarker um so viele Felder vorwärts, wie eure Stärke für die Aktion angibt. Ihr könnt auf derselben Bahn vorrücken oder eure Bewegung auf verschiedene Bahnen aufteilen.



2. Ihr dürft 1 Handwerker abwerfen, um 1 zusätzliches Feld auf einer beliebigen Hippodrombahn vorzurücken. Ihr müsst diesen Handwerker aus eurem verfügbaren Handwerkerbereich ablegen.



AKTION: PRODUZIEREN



1. Ihr könnt Handwerker anheuern und/oder auf den Produktionsbereich eures Anwesentableaus platzieren, um Belohnungen zu erhalten. Diese Aktion dürft ihr für jede Stärke, die ihr besitzt, einmal durchführen. Ihr könnt sie in beliebiger Reihenfolge durchführen. Die Kosten für die Einstellung eines Handwerkers betragen 1 Weizen.

Wenn ihr einen Handwerker in den Produktionsbereich eures Anwesentableaus platziert, sammelt ihr sofort die Waren/Münzen ein, die in der Reihe und Spalte angezeigt werden, in der der Handwerker platziert wurde.

Wenn ihr euren Handwerker auf ein Anwesenplättchen gestellt habt, erhaltet ihr auch die auf dem Plättchen angegebene Belohnung. Außerdem erhaltet ihr für jeden anderen Handwerker, der sich in der Reihe oder Spalte befindet, in der ihr euren Handwerker platziert habt, 1 zusätzliche Ware/Münze.