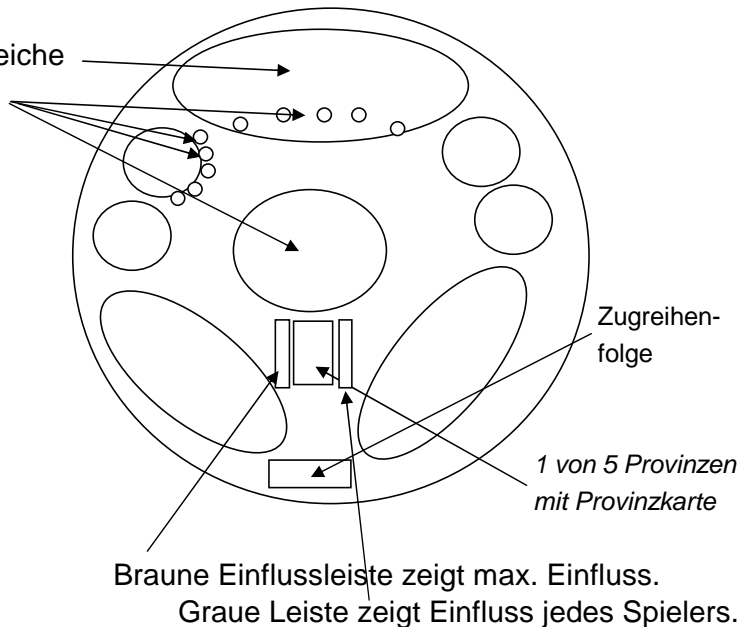


Das Spielbrett:

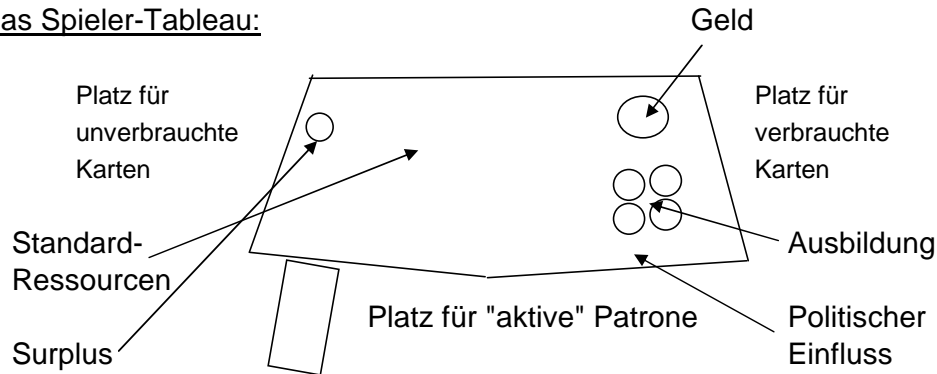
... hat 8 Aktions-Bereiche
... mit je 5 Feldern
für Arbeiter

Die Bereiche sind:

- Quaestor (gelb)
- Mercator (weiß)
- Legatus (rot)
- Roma (orange)
- Aedilis (braun)
- Aedificator (grau)
- Propraetor (blau)
- Senatus (grün)



Das Spieler-Tableau:



Jedes Tableau hat individuelle An-/Verkaufspreise (unterste Reihe unter Standard-Ressourcen-Feldern). Je Sorte kann man 0 - 3 Einheiten besitzen.

Surplus kann man zur Unterstützung von Kriegen (ROTE Karten) oder für politischen Einfluss (GRAUE Karten) nutzen. Surplus ist nicht eintauschbar. Überschüssige Ressourcen kann man als Surplus nehmen ODER in Geld wandeln. Erhält man mehrere Belohnungen, ist Kombination möglich. Überschüssige Surplus verfallen allerdings.

Eine Partie wird in mehreren Runden zu je 3 Phasen (A - C) gespielt.

A - Aktions-Phase:

- ◆ Gemäß aktueller Zugreihenfolge setzen die Spieler ihre Arbeiter in Aktions-Bereichen ein. Sie haben jeweils 2 Möglichkeiten zur Wahl:
 - ➔ GENAU 1 ARBEITER auf ein freies Feld in einem Aktions-Bereich EINSETZEN UND die zugehörige AKTION umgehend AUSFÜHREN.
 - ➔ PASSEN: Der Spieler kann in akt. Runde keine Aktion mehr machen. Ungenutzte Arbeiter verbleiben bei dem Spieler. Jeder dieser Arbeiter bringt ihm sofort 1 SP ein.
- ◆ Es geht immer reihum in Zugreihenfolge, bis alle Spieler gepasst haben. Die Tabelle dazu befindet sich am Spielplanrand.

B - Vorbereitungs-Phase:

- ◆ Die grauen, roten und grünen Aktions-BEREICHE ÜBERPRÜFEN: Sind in einem Bereich noch alle Karten vorhanden, geht die Karte ganz rechts (Feld I-V) dort aus dem Spiel. Karten rücken in allen Bereichen soweit nach rechts auf, wie es geht (siehe Pfeile). Leere Felder werden nun vom Nachziehstapel neu befüllt.
- ◆ In umgekehrter Zugreihenfolge gibt es nun ARBEITER ZURÜCK. Es beginnt der Spieler an letzter Reihenfolge-Position. ENTWEDER nimmt er alle Arbeiter aus einem Aktions-Bereich, wenn er damit dann höchstens 5 Arbeiter besitzt. ODER er nimmt nur soviele Arbeiter aus einem Aktions-Bereich, bis er genau 5 Arbeiter in seinem Vorrat hat. So geht es immer reihum, bis alle Spieler wieder 5 Arbeiter haben. Man kann also mehrmals am Zug sein, um auszuwählen.

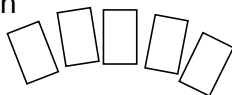
C - Zugreihenfolge:

- ◆ Jeder Spieler addiert die Zahlenwerte auf seinen Arbeitern. Geringste Summe = 1. Spieler in Reihenfolge usw.. Patt: Wer von Beteiligten in letzter Runde weiter vorn war, ist nun hinten in der Reihenfolge der Patt-Beteiligten.

Spielende:

- ◆ Das Spiel kann auf 2 Arten enden:

- 1) Kann während Phase A eine Provinzkarte nicht aufgefüllt werden, wird die Aktions-Phase normal zu Ende gespielt. Ggf. können einige Aktionen nicht komplett ausgeführt werden. 2 Denar sind trotzdem ggf. zu zahlen.
- 2) Können zu Beginn der Phase B die grauen UND roten UND grünen Aktions-Bereiche nicht vollständig mit Karten aufgefüllt werden, endet das Spiel sofort.



- ◆ Ende: Alle Spieler können in aktueller Spielerreihenfolge noch eine weitere Aktion (frei wählbar) ausführen. Man setzt einen fiktiven Arbeiter (1 -5) ein, ohne einen freien Platz im gewählten Aktions-Bereich dafür zu benötigen.
- ◆ Jederzeit darf man die Karten des Provinzkarten-Nachziehstapels zählen.

Punkte-Auswertung zum Spielende:

- ◆ Nun sind die Provinz-Einflussleisten anzupassen.
 - ◆ Steht ein brauner Provinz-Marker in einer Provinz unterhalb eines Spieler-Markers, wird der Spieler-Marker auf Wert des braunen Markers gesetzt. Auf jeder Stufe einer grauen Leiste kann nur genau 1 Marker liegen, daher werden Marker ggf. durch andere Marker nach unten verschoben. Auf Stufe "0" können beliebig viele Marker liegen. Wer dorthin rutscht, erhält 1 SP als Entschädigung bei der Endwertung.
 - ◆ Es gibt folgende Sieg-Punkte:
 - ... 1 SP je 5 volle Denar.
 - ... 1 SP für je 3 volle Ressourcen und Surplus (beide zu 1 Wert summiert).
 - ... In Spielerreihenfolge werden die Endwertungen für die Patron-Karten ausgewertet und aufaddiert. Siehe Spielregel-Anhang für Patron-Karten.
 - ... 1 - 30 SP für politischen Einfluss.
 - ... SP für Provinzeinfluss-Marker anhand Provinz-Wertungskarte errechnen. Gemäß Stufe ihres Markers erhalten die Spieler SP. Marker auf "0" = 1 SP.
- Meiste SP gewinnen. Patt: Beteiligter mit mehr Geld siegt. Weiter Patt: Beteiligter mit mehr Ressourcen (inkl. Surplus) siegt. SONST: geteilter Sieg

AKTIONEN:

Quaestor (gelb)

- ◆ Man erhält den **DOPPELTEN WERT** seines Arbeiters dort in **GELD**.

Aedilis (braun)

Provinzkarte
bewegen!

- ◆ Man erhält **RESSOURCEN** der **PROVINZ-Karte**, deren Wert (Prov.-Nr.) dem Wert des Arbeiters entspricht. Alle abgebildeten Ressourcen werden auf dem Spieler-Tableau abgetragen.
- ◆ Für die Wahl dieser Aktion muss eine passende Provinz-Karte vorhanden sein.

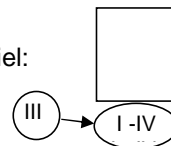
Mercator (weiß)

Provinzkarte
bewegen!

- ◆ Man darf beliebig viele seiner 6 Standard-**RESSOURCEN** von seinem Tableau VERKAUFEN und / oder
- ◆ bis zu 4 **RESSOURCEN KAUFEN** (auf Provinz-Karte abgebildet). Preis = lt. eigenem Tableau. Man kann auch eine Ressource 4-mal kaufen. Sie muss aber nicht 4-mal abgebildet sein.
- ◆ Der Kauf kann nur in genau der Provinz erfolgen, die dem Wert des Arbeiters entspricht.

Aedificator (grau)

Beispiel:



- ◆ Hier kann man GEBÄUDE KAUFEN.
- ◆ Der genutzte Arbeiter muss zum Feld-Wert unterhalb der gewählten Karte passen.
- ◆ Die Kosten der Karte sind zu zahlen und evtl. SP der Karte werden sofort abgetragen.
- ◆ Die Karte kommt links ans eigene Tableau.
- ◆ Set-Bonus: Jedes Gebäude ist 2-mal im Spiel. Wer das 2. Gebäude eines Paares kauft, erhält Boni beider Gebäude (oben rechts auf jeder Karte).

Legatus (rot)

Set = identischer
Kartename

- ◆ Mittels Surplus kann man **KRIEGE** unterstützen.
- ◆ Sobald ein passender Arbeiter unterhalb einer Karte platziert ist, sind deren Kosten fällig. Bsp.: Bei 1 - 4 kann man Arbeiter bis Wert <5 setzen.
- ◆ Die Karte kommt links ans eigene Tableau. Evtl. SP der Karte werden sofort abgetragen.
- ◆ Set-Bonus: Jedes Set hat 5 Karten mit jeweils gleichartigen Waffen/Rüstungen. Ab der 2. Karte gibt es sofort Boni.

Ave Roma - KSR (Seite 3 von 3)

Propraetor (blau)

- ◆ Hier kann man RESSOURCEN von Provinzkarten einnehmen / PROVINZ-EINFLUSS gewinnen.
- ◆ 1) Von der zum Arbeiter-Wert passenden Provinz-Karte kann man entweder die oberen oder die unteren Ressourcen erhalten UND

Provinzkarte
bewegen!

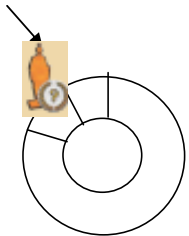
- 2) ENTWEDER 1 weitere beliebige Ressource von der Provinz-Karte einnehmen.
ODER in der gewählten Provinz Einfluss erhöhen. Dazu nutzt man x eigene Gebäude (GRAU) und/ oder eigene Kriegskarten (ROT) mit Einfluss-Effekt. *Diese Karten hat man bereits früher erworben.*

nur 1-malige Nutzung
dieser Karten im
gesamten Spiel

- ... Eig. Marker auf grauer Leiste um Einfluss vorrücken. Karten werden nach Nutzung um 90° gedreht.
... Auch ohne Provinzkarte kann Einfluss steigen.

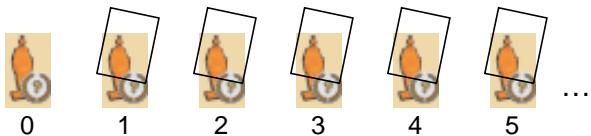
Roma (orange)

Ehren-Symbol



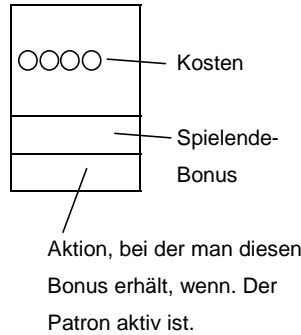
- ◆ Hier kann man POLITISCHEN Einfluss erhalten. Dazu bewegt man im Colosseum (in der Mitte des Spielplans) seinen Spielstein um so viele Felder im U-Sinn, wie der Wert des eingesetzten Arbeiters ist. KOSTEN = wie auf den passierten freien Feldern (inkl. Zielfeld) angegeben sind.
- ◆ Aktion nur ausführen, wenn sie bezahlbar ist.
- ◆ Es können mehrere Steine auf einem Feld sein.
- ◆ Passiert/erreicht der Spielstein eines der 3 Felder mit orangem Ehren-Symbol, steigt man 1 Stufe bei politischen Einfluss unten auf seinem Tableau.
Sind dort schon 10 Einfluss erreicht, erhält man für jede weitere erhaltene Einfluss-Stufe nun 2 SP.

Patron aktiviert?



- ◆ Wird durch die Roma-Aktion ein Platz für einen PATRON AKTIVIERT (der Spielstein landet auf Einfluss 1 - 5), muss ein ggf. vorhandener passiver Patron in das neu aktivierte Feld unterhalb des Spieler-Tableaus gelegt werden.
Passiv = liegt neben eigenem Tableau.

Senatus (grün)



Ausbildung
von Arbeitern

Eigene Arbeiter können
so ihren Wert ändern.

- ◆ Hier gibt's PATRONE (Karten, Spielregel Seite 4). Während des Spiels kann man jederzeit Patrone kaufen = Arbeiter an eine solche Karte setzen. Sollte man aber aktuell keinen freien Platz dafür haben (also aktiviert), kommt die Karte LINKS ans Tableau und ist PASSIV.
Alternativ kann man aber einen schon aktiven Patron passiv stellen (links vom Tableau liegend) und durch den neuen Patron ersetzen.
- ◆ Gibt es einen freien Platz, muss dieser belegt werden.
- ◆ Der Bonus eines aktiven Patrons wirkt jedes Mal, wenn die angezeigte Aktion ausgeführt wird.
- ◆ Die Aktion erlaubt, Arbeiter aufs Spielertableau zu setzen. Ein ausgebildeter Arbeiter kann ab dem Folgezug auf dem Spielplan eingesetzt werden. Je nach Ausbildungsfeld zahlt man 0 - 3 Denar. Der Arbeiter-Wert verändert sich um 1 - 4, je nach Angabe auf Feld (nicht unter 1, nicht über 5).
- ◆ Ein am Ende einer Runde ungenutzter Arbeiter dort kommt in den Vorrat zurück und bringt 1 SP.

PROVINZ-
KARTEN
bewegen:

- ◆ Wurde durch eine Aktion 1 Provinz-Karte genutzt, wird sie beim 1. Mal ca. 1 cm nach oben gesetzt.
- ◆ Beim erneuten Auswählen muss man am Ende seiner Aktion 2 Denar zahlen. Danach steigt der braune Einfluss-Marker der Provinz um 1 Stufe.
... Die Provinz-Karte geht nun in den Besitz des Spielers und wird sofort ersetzt.
... Gibt es in einer Provinz keine Karte mehr, ist der Preis dennoch fällig. Keine Einfluss-Stufe dazu!
... Kann ein Spieler die 2 erforderlichen Denar nicht zahlen, kann er die Aktion nicht ausführen.
- ◆ Set-Bonus: Auf den Provinz-Karten sind Ress.- Fragmente abgebildet. Für je 2 Fragmente 1 Art erhält man sofort 1 farblich passende Ressource.