

Spielplan: Imperium (3 - 5 Spieler), Italia (2 - 4 Spieler)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Man hält seine Karten vor den Mitspielern verdeckt auf der Hand. Gezahlt / gehandelt wird immer über die Bank.
Waren und Geld gelten als unbeschränkt. Ggf. also Ersatzmaterial nutzen.
Handel unter Spielern ist nicht erlaubt.

Spielzug in 3 Schritten in Reihenfolge:

- 1) **Auspielen einer Personen-Karte.**
- 2) **Durchführen der damit verbundenen Aktionen.**
- 3) **Ausgespielte Karten offen vor sich stapeln.**

TRIBUN: *Alle ausgespielten eigenen Karten aufnehmen.*

- NIMM alle eigenen ausgespielten Karten auf die Hand inkl. ausgespieltem Tribun. Ab der 4. wieder aufgenommenen Karte gibt es je 1 Sesterze als Belohnung (z.B.: 5 Karten = 2 Sesterzen).
- 1-mal optional: Bei Zahlung von 1 Nahrung + 1 Werkzeug darf man 1 neuen Land- oder Seekolonisten in ROMA aufstellen.

ARCHITEKT: *Bewege ggf. Kolonisten + Baue ggf. 0 - x Häuser.*

Optional: BEWEGE eigene Kolonisten 0 - x Schritte.

- Max. ist deine Bewegungsweite = Anzahl deiner Kolonisten (Land + See) auf dem Spielplan. Bewegung darf auf mehrere Kolonisten aufgeteilt werden.
- Land-Kolonisten laufen auf braunen Wegen, See-Kolonisten auf blauen.
- Der 1. Schritt eines neuen Kolonisten = aus der Stadt heraus auf einen benachbarten Weg.
Jeder weitere Schritt verläuft auf einem zum Kolonisten benachbarten Weg, wobei die Stadt dazwischen immer übersprungen wird.
- Man darf über besetzte Wege ziehen, aber nicht auf einem solchen seine Bewegung beenden. Auf einem Weg kann max. 1 Kolonist stehen.

Optional danach: BAUE 0 - x Häuser.

- In Städten benachbart zu eigenem Kolonisten darf man Häuser bauen. KOSTEN je Haus in einer bisher unbebauten Stadt:

- a) Güter: 1 Nahrung (bei Ziegelstadt), sonst 1 Ziegel + 1 Ware der Stadt
- + b) Geld: 1 Sesterze (bei Ziegelstadt), 2 (bei Nahrungsstadt), 3 (bei Werkzeugstadt), 4 (bei Weinstadt), 5 (bei Tuchstadt).



- Wenn ein Spieler ein Haus in einer Stadt baut, wo schon 1 - x Mitspieler gebaut haben, muss je vorhandenem Haus der Geldbetrag zusätzlich gezahlt werden.
- In jeder Stadt darf jeder Spieler nur 1 Haus haben, in Roma keines.

PRÄFEKT: *Produziere Waren / Nimm Geld.*

• **ENTWEDER PRODUZIERE WARE:**

Du darfst EINE beliebige Provinz auswählen, in der dann alle Häuser nun Waren produzieren (siehe c).

Die Provinz MUSS ihre Bonusware zeigen, also nicht eine Münze.

- a) **ERHALTE** 1-mal die BONUS-Ware der Provinz.
- b) Der Bonus-Marker wird nun auf Rückseite nach oben gedreht = MÜNZE(N).
- c) Alle Häuser von Spielern in dieser Provinz **BRINGEN** diesen Spielern die Ware ihrer jeweiligen Stadt.

Ware der Stadt



• **ODER du ERHÄLTST den GELD-BONUS:**

Das sind so viele Sesterzen wie auf allen Bonus-Markern sichtbar sind. Danach werden diese Bonus-Marker wieder umgedreht.

KOLONIST: *Erhalte 1 - x Kolonisten / Geld.*

- **ENTWEDER ERHÄLTST** du neue Kolonisten und ZÄHLST jeweils 1 Nahrung + 1 Werkzeug für jeden neuen Kolonisten (Land oder See).
Diese(n) platzierst du in Roma oder in einer Stadt mit eigenem Haus.
- **ODER** du **ERHÄLTST** 5 Sesterzen + je eigenem Kolonisten auf dem Plan noch 1 Sesterze.

MERKATOR: *Treibe Handel mit der Bank.*

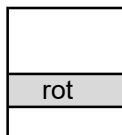
- ERHALTE 3 Sesterzen bzw. 5 bei hinzugekauftem Merkator.
- Du darfst in bis zu 2 Warensorten mit der Bank handeln.
Dabei darfst du jeweils beliebig viele Einheiten der Waren kaufen / verkaufen.
Es muss bei Käufen ausreichend Platz im Lagerhaus sein, sonst Abwurf.
- Es gelten feste Preise, die oben auf dem Lagerhaus abgedruckt sind.

DIPLOMAT: *Kopiere eine Mitspieler-Aktion.*

- Du darfst die Aktion der zuletzt von einem Mitspieler ausgeführten Personen-Karte ausführen, soweit diese kein Diplomat oder Tribun ist.

SENATOR: *Kaufe Personen-Karten aus der Auslage.*

- Du darfst bis zu 2 Personen-Karten aus der Auslage auf dem Plan kaufen und aufnehmen. Zeigt eine Karte Kosten in ihrem ROTEN Streifen, sind diese zusätzlich zu zahlen.
- Grundsätzlich fallen immer die Kosten unterhalb der gewählten Karte an. Ist ein "?" zu sehen, hat man freie Wahl der zu zahlenden Ware.
- Erst nach den Käufen rutschen verbleibende Karten nach links auf und neue Karten kommen von rechts auf die freien Plätze.


KONSUL: *Kaufe 1 Personen-Karte aus der Auslage.*

- Du darfst genau 1 Personen-Karten aus der Auslage auf dem Plan kaufen und aufnehmen. Zeigt eine Karte Kosten in ihrem ROTEN Streifen, sind diese Kosten zu zahlen. Kosten unterhalb der Karte fallen jetzt nicht an.
- Nach dem Kauf rutschen verbleibende Karten nach links auf und neue Karten kommen von rechts auf die freien Plätze.

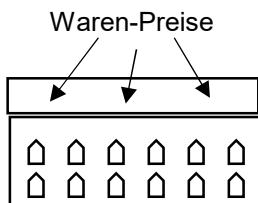
5 "Spezialisten" mit (unterschiedlichen Bezeichnungen):

- Es produzieren alle eigenen Häuser in Städten der jeweiligen Waren-Sorte des Spezialisten je 1 Ware.
- Spezialisten sind je 1-mal: Bauer, Schmied, Weber, Winzer, Maurer.

PRÆFECTUS MAGNUS (Wanderpokal):

Karte im Querformat

- Der Besitzer erhält bei Ausspiel eines Präfekten oder dessen Nutzung über Diplomaten den doppelten Waren-Bonus (2 Waren statt 1 gemäß Bonus-Pl.).
- Danach geht der Præfectus Magnus an den rechten Sitznachbarn. Wählt der Besitzer aber den Geld-Bonus, wandert der Præfectus nicht

LAGERHAUS:


- ⇒ Platz ist für 12 Waren und/oder Kolonisten.
- ⇒ Entsorgung von Elementen ist nicht erlaubt, um Platz für Waren zu schaffen.
- ⇒ Wer Waren erhält, muss diese lagern und darf nicht aus taktischen Gründen weniger nehmen.
- ⇒ Bei Überlauf darf natürlich aus den ankommenden Waren gewählt werden, welche man abwirft.

Spiel-Ende: Hat ein Spieler die letzte Personen-Karte aus der Auslage gekauft ODER alle seine 15 Häuser gebaut, erhält er die CONCORDIA-Karte, die 7 Punkte bringt. Jeder andere Spieler hat nun noch genau 1 Zug.

END-WERTUNG:

- Es gibt für alle Götter auf den Personen-Karten der Spieler Siegpunkte (SP). Jeder Spieler nimmt auch seine ausgespielten Karten wieder auf die Hand.
- Zunächst müssen noch alle Waren zu Lagerhaus-Preisen verkauft werden.
- Dann notiert man die SP je nach Gottheiten. Jede Karte davon bringt ggf. SP.

Gottheit: **bringt SP:** (max.) = **je Karte

VESTA: Je 10 Sesterzen = 1 SP**.

JUPITER: Jede Tempel-Stadt mit 1 eigenem Haus = 1 SP (max. 15 SP)**.

SATURNUS: Für jede Provinz mit mind. 1 eigenem Haus = 1 SP (max. 11 SP beim Spielplan Italia, max. 12 SP beim Spielplan Imperium)**.

MERCURIUS: Für jede Warensorte, die man mit eigenen Häusern produziert = 2 SP (max. 10 SP)**.

MARS: Jeder eigene Kolonist auf dem Spielplan = 2 SP (max. 12 SP)**.

MINERVA: Für jede Stadt der jeweiligen Sorte auf Minerva mit 1 eig. Haus erhält man die auf der Karte angegebenen 3 - 5 SP**.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte siegt, der den Præfectus Magnus (Karte) besitzt oder ihn ggf. im weiteren Spiel zuerst bekommen hätte.

Verteilung der Gottheiten in den Stapeln I - V:

	I	II	III	IV	V	Teilnehmende Stapel
JUPITER:	1	2	2	2	1	
SATURNUS:	2	1	2	1	1	zu zweit: I - II
MERCURIUS:	1	1	1	1	1	zu dritt: I - III
MARS:	1	1	1	1	1	zu viert: I - IV
MINERVA:	3	2	0	0	0	zu fünft: I - V
	8	7	6	5	4	

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 04.11.25

