

Das Spiel verläuft in 3 Durchgängen zu je 4 Runden. Nach jedem Durchgang erfolgt eine Wertungsphase. SP = Siegpunkte.

Beginn eines neuen Durchgangs:

ab Durchgang 2 relevant

- ◆ Stellt das Säulen-Fragment des aktuellen Kartenstapels auf das zuletzt platzierte Fragment. Der Wert oben drauf besagt, wie viele SP in diesem Durchgang der Bau einer Siegessäule in der eigenen Colonia bringt.

Beginn einer Runde:

- ◆ Zieht 2 Straßen-Karten vom Stapel des aktuellen Durchgangs und legt sie offen nebeneinander auf die 2 Felder der Straßenkarten-Auslage.
- ◆ Die Symbole (z.B.: Trajanbogen) der Karten geben an, aus welchen eigenen Straßen der Colonia Ihr später je 1 Plättchen nehmen müsst.

Ablauf einer Runde (1 Zug besteht aus den Aktionen 1, 2a und meistens auch 2b):

1) COLONIA-Plättchen nehmen:

- ◆ Gleichzeitig nehmt Ihr aus 2 Straßen Eurer Colonia je 1 Colonia-Plättchen. Haben beide Straßen das selbe Symbol, zieht Ihr dort 2 Plättchen. Die INFRAGE kommenden Straßen wurden zu Rundenbeginn gezogen! 1 Plättchen davon gebt Ihr verdeckt an Euren Mitspieler nach rechts weiter. Ihr dürft Euch schon das 1. Plättchen ansehen, bevor Ihr das 2. nehmt.
- ◆ Sobald alle Spieler 1 Plättchen weitergegeben haben, darf man sich seine nun wieder 2 Plättchen ansehen. Man hält diese verdeckt vor Mitspielern. Sonderfall:
Kann man in mind. 1 vorgegebenen Straße KEIN Colonia-Plättchen nehmen, hat man die Wahl:
 - ➔ Man nimmt 1 - 2 beliebige Colonia-Plättchen und gibt 1 - 2 Tribune ab.
 - ➔ Kann bzw. will man keinen Tribun abgeben, deckt man 1 beliebiges Plättchen auf und behält es ODER man deckt keins auf.
Da nun der rechte Nachbar kein Plättchen erhalten hat, darf er sich 1 Plättchen nehmen (von denen, die offen neben seiner Colonia liegen) und nutzen. Danach ist dieses (fremde) Plättchen aus dem Spiel zu nehmen.
 - ➔ Kann der aktive Spieler kein Plättchen nehmen, nutzt er nur das von seinem Mitspieler zur Linken erhaltene Plättchen.

COLONIA-Plättchen:

... zeigen Baumeister / Arbeiter / Assistenten / Geld / Tribune / Aufwertungen.
... BRINGEN sofort bei NUTZUNG die abgebildete(n) RESSOURCE(N).

2a) Jeder Spieler nutzt 1 Colonia-Plättchen:



- ◆ Der Startspieler beginnt und legt seine beiden Plättchen offen auf die entsprechenden Felder seiner Colonia ganz links unten. NUR EINES der beiden Plättchen darf er nutzen. Das andere wird abgelegt:
 - ➔ Alle sonstigen FREMDEN (nicht in eigener Farbe) Plättchen (genutzt oder ungenutzt) liegen OFFEN rechts neben eigener Colonia.
 - ➔ Alle sonstigen EIGENEN Plättchen (genutzt / ungenutzt) kommen auf das Schiffsfeld (ganz unten rechts) der eigenen Colonia, aber VERDECKT. Sie werden in der Bauphase als **GESANDTE** beim Forumsplatz genutzt.
- ◆ Der nächste Spieler deckt erst jetzt seine Plättchen auf und legt sie auf die beiden erwähnten Felder seiner Colonia. Jeder Mitspieler (nacheinander) führt die erwähnte Handlung ebenfalls durch.

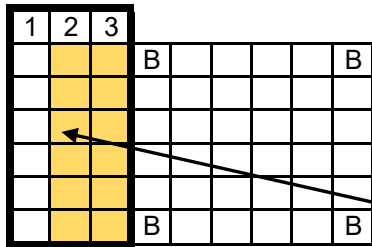
Die Funktionen der Plättchen:

- Baumeister (Meeple grau): Mit ihm kann man 1 graues Gebäude bauen.
 - Arbeiter (Meeple farbig): Mit ihm kann man 1 FARBIGES Gebäude bauen.
Ggf. Tausch: 2 gleichfarbige Arbeiter = 1 Baumeister.
 - Assistent (Meeple braun): Mit ihm kann man die Farbe 1 Arbeiters verändern.
 - Geld (Münze): Geld wird in der Wertungs-Phase benötigt.
 - Tribun (Meeple weiß): Gegen Abgabe von 1 Tribun kann man in Phase 1 1 Colonia-Plättchen aus einer BELIEBIGEN Stelle der eigenen Colonia entnehmen.
- ODER
- Man nutzt gegen Abgabe von 2 Tribunen BEIDE Colonia-Plättchen in Phase 2a (also mit Plättchen vom Mitspieler).
Beide Tribune muss man vor der Nutzung schon besitzen.
 - Aufwertung: Schieber auf eigener Prestigeleiste um 1 Feld voran ziehen.

BÜRGER in der Colonia: Jeder Spieler hat 6 davon in seine 34 Plättchen.

Bürger befinden sich auf der linken Seite im hellen Bereich der Colonia.

- ◆ Legt man einen Bürger in eine Bürgerzeile, wird dieser Bürger aktiv:



- ◆ Jeweils der 1. Bürger in einer der 6 Zeilen bringt 1 Spezialfähigkeit, der 2. einen Sofort-Bonus (Seite 10 unten in der Spielregel).
- ◆ Bei Nutzung eines Bürger-Plättchens kommt dieses auf das passende Colonia-Feld am linken Rand (unterhalb der Lorbeeren mit 2 bzw. 3 SP).

BAUKRÄNE: Im o.a. Schaubild mit "B" markiert

- ◆ Nimmt man aus einer der 4 Ecken seiner Colonia ein Plättchen, legt man einen farbigen Baukran dort frei. Dadurch gibt es in der nächsten Wertungs-Phase Siegpunkte PRO BAUWERK in der Colonia, wenn sie in Farbe des Baukrans sind.
Im Durchgang I, II, III sind das je Bauwerk 3, 2, 1 SP.
- ◆ Nach der (Pflicht)-Wertung wird der Kran auf "farblos oben" gedreht.
- ◆ Kräne dürfen NIE überbaut werden.

2b) Bauaktion: optional

- ◆ Man darf 1 Bau-Plättchen je Zug auf frei gewordene Felder in seinem Straßenraster der Colonia einbauen.
- ◆ Die 4 Tempel-Felder dürfen nicht überbaut werden.

EINZEL-Bauplättchen: Stapel mit passender Seite oben wählen.

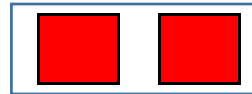
- ◆ Zum Bau 1 GRAUEN Gebäudes gibt man 1 Baumeister in den Vorrat.
- ◆ Für 1 FARBIGES Gebäude gibt man 1 farblich pass. Arbeiter in den Vorrat.
- ◆ Für 1 beliebiges FARBIGES (nicht grau) Gebäude gibt man 1 Arbeiter von irgendeiner Farbe UND 1 Assistenten in den Vorrat.
- ◆ Nehmt das gewählte Gebäude vom passenden Stapel und baut es auf eine freie Stelle in Eurem Straßenraster ein.



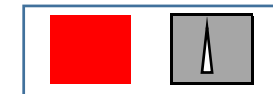
! 2 gleichfarbige Arbeiter ersetzen 1 Baumeister.

DOPPEL-Bauplättchen: Stapel mit passender Seite oben wählen.

- ◆ Je nach Plättchen-Seite baut man 2 verschiedene Bauwerke oder 2 benachbarte Bauwerke derselben Farbe.



KOSTEN:



Plättchen in 2 Farben:

- 1 Baumeister für GRAU und 1 Arbeiter in passender Farbe.
ODER
- 1 Baumeister für GRAU und 1 Arbeiter in beliebiger Farbe UND 1 Assistent.

Plättchen mit 2-mal gleicher Farbe:

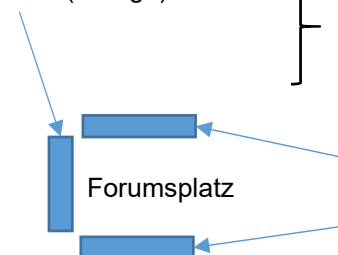
- 2 gleichfarbige Arbeiter ersetzen ggf. 1 Baumeister.
Mögliche Kombinationen:
- 2 gleichfarbige Arbeiter in passender Gebäudefarbe
ODER
- 2 verschiedenfarbige Arbeiter + 1 Assistent (1 weiterer Arbeiter muss farblich passen)
ODER
- 2 beliebige farbige Arbeiter + 2 Assistenten

- ◆ Nach dem Einbau eines Bau-Plättchens in das Straßenraster gibt es die dazugehörige **BAUPRÄMIE** (siehe ggf. auch Seite 8 der Spielregel).

a) für **GRAUE Gebäude:**

Siegestsäule: Je nach aktuellem oberstem Fragment der Trajan-Säule erhält man 1 - 3 SP UND 1 SP je aktivem Bürger in der eigenen Colonia.

Basilika (Waage)



Ziehe Deinen Forums-Marker auf entsprechender Leiste 1 Feld vor UND erhalte den erreichten Bonus dort ODER einen vorherigen Bonus dieser Leiste.

Markt (Amphore)

Bibliothek (Schriftrollen)

b) für FARBIGE Gebäude:

- ➔ Du darfst 1 Gesandten (das ist ein Colonia-Plättchen Deiner Spielerfarbe, das unten rechts auf dem Schiff auf Deiner Colonia liegt), mit der Spielerfarbe nach oben auf ein Farbfeld des Forumsplatzes in der Farbe des gerade gebauten Bauwerks legen.
Farbfeld = 1 - x Mosaikfelder der selbe Farbe, verbunden miteinander
- ➔ Ist von der gewählten Farbfeldfarbe noch keines mit Gesandten begonnen, kann der Gesandte auf ein beliebiges Mosaikfeld dieser Farbe ziehen.
- ➔ Wurde aber bereits ein Farbfeld der betreffenden Farbe mit Gesandten belegt und ist noch nicht komplett, muss der neue Gesandte auf ein Mosaikfeld dort gesetzt werden (nicht zwingend angrenzend).
- ➔ PATRIZIER (Bürger) können vorgenannte Regel ignorieren.
- ➔ Ist ein **FARBFELD** (= mehrere Mosaikfelder im Verbund) **KOMPLETT** belegt, erhält der Auslöser der Komplettierung einen Flächen-Bonus seiner Wahl:

1 Tribun / 1 Assistenten / 1 Münze / 1 Aufwertung / 2 SP
- ➔ Ist von einer Bauplättchen-Sorte einer der beiden Stapel aufgebraucht, darf man sich vom 2. Stapel bedienen und von dort ein Plättchen nehmen und mit der Rückseite nach oben bauen.
Man dreht es also auf die gewünschte Seite um.
z.B.: Rote Einzel-Bauplättchen sind aus. Drehe eine Basilika auf "rot".

ADLERFELDER: Diese Felder sind nur durch den Bonus auf der (Forumsplatz) Bibliotheks-Leiste nutzbar. Das bringt später SP ein. (siehe auch Seite 9 der Spielregel)

ENDE einer PRÄMIENLEISTE erreicht?

- ◆ Sobald man das 4. Gebäude in einer Kategorie (Basilika / Bibliothek / Markt) gebaut hat, kommt der entsprechende Forums-Marker auf den Platz neben der Trajan-Säule. Sofort gibt es SP wie beim Bau einer Siegesssäule.
- ◆ Man darf weiterhin Gebäude der entsprechenden Kategorie bauen, ohne jedoch erneut eine Bauprämie zu erhalten. Bei der Trajan-Wertung können diese Gebäude aber nützen.

Rundenende: War jeder Spieler 1-mal am Zug, endet die Runde. Die Startspielerfigur geht nach rechts.

Durchgangs-Ende und Wertungen:

- ◆ Sobald ein Straßenkarten-Stapel durchgespielt ist, endet der Durchgang. Nun gilt:

BÜRGER bezahlen:

- ➔ Für jeden Bürger in der eigenen Colonia muss man zahlen, wenn er aktiv bleiben soll = 1 Münze pro Zeile mit mind. 1 Bürger.
- ➔ NICHT bezahlte Bürger werden auf **INAKTIV** gewendet.
- ➔ Man kann diese inaktiven Bürger in einem späteren Durchgang wieder aktiv setzen, d.h., man zahlt direkt vor der Wertungs-Phase 1 Münze.

WERTUNGEN:



- | | |
|--|--|
| 1) BAUKRÄNE:
<i>(zwingend)</i> | ◆ Aufgedeckte Baukräne bringen je Bauwerk in der Farbe des Krans 3 / 2 / 1 SP in den Durchgängen 1 - 3. Nach der Wertung wird der jeweilige Kran umgedreht. |
| 2) COLONIA: | ◆ Geht alle 6 Zeilen des 6x6 - Straßenrasters durch.
◆ JEDES verschiedene GRAUE Gebäude (max. 4) bringt ...
1 SP, wenn kein aktiver Bürger in der Zeile ist.
2 SP, wenn 1 aktiver Bürger in der Zeile ist.
3 SP, wenn 2 aktive Bürger in der Zeile sind. |
| 3) FORUM:
<i>Adler</i> | ◆ Eure Gesandten neben bzw. auf Adler-Feldern werten. Neben Adlerfeld = 1 SP, auf Adlerfeld = 2 SP. Ist der "Patrizier I" aktiv, bringen auch Gesandte auf den Eckfeldern an einem Adlerfeld je 1 SP. |
| 4) FORUM:
<i>Fläche</i> | ◆ Prüft, aus wie vielen eigenen Gesandten Eure größte Fläche auf dem Forumsplatz besteht und erhaltet SP gemäß Angabe des Schiebers auf Eurer Prestigeleiste. |
| 5) TRAJAN:
<i>Aufträge</i> | ◆ Erfüllt Ihr einen der beiden Aufträge, die die Trajan-Karte des aktuellen Durchgangs vorgibt, gibt es SP: Der Wert oberhalb des Trajan-Kopfes auf Eurem Schieber auf der Prestigeleiste gibt den Wert (3, 5, 7) an. |

- ◆ Der obere Auftrag ist stets ein Bauauftrag, der untere ein Sammelauftrag.
- ◆ Man kann auch beide Aufträge erfüllen = SP mal 2.
- ◆ Mehrfach-Erfüllung punktet entsprechend mehrfach.

Spielende: Meiste SP gewinnen.
(nach 12 Runden) *Patt: Beteiligter mit mehr aktiven Bürgern siegt. Danach entscheiden mehr Ressourcen.*

Spezialfähigkeiten der BÜRGER:

Z = Zeile

1	2	3
Z. 1		

← SP-Multiplikator in Colonia-Wertung

Spalte 2: Der Spieler darf die Farbflächenregel ignorieren, wenn er einen Gesandten ins Forum legt. Das heißt: Er darf ein beliebiges Farbfeld der entsprechenden Farbe anfangen, in der er in diesem Zug gebaut hat. Bei Forumswertungen erhält der Spieler je 1 SP für jeden seiner Gesandten, der diagonal neben einem Adler steht.

Spalte 3: Lege 1 Gesandten von Deinem Schiff ins Forum, wenn vorhanden. Das ist ein einmaliger Bonus.
SP-Multiplikator = 3 in Colonia-Wertung.




Z. 2		
------	---	---

Spalte 2: Der Spieler darf sich nicht nur 1, sondern 2 verschiedene der verfügbaren Flächenboni (Tribun, Geld, Assistent, Aufwertung, 2 SP) aussuchen, wenn er ein Farbfeld abschließt oder auf der Marktleiste die zweite Prämie erreicht.



Spalte 3: Nimm einmalig 1 Flächenbonus.
SP-Multiplikator = 3 in Colonia-Wertung.

Z. 3		
------	---	---

Spalte 2: Sobald der Spieler diesen Bürger aktiviert, dreht er seinen Prestigeschieber um (verbleibt immer so). Bei jeder Aufwertung = Schieber auf nächste Zypresse.



2	3-4	5		6-7	8-9	10+		vorher	
		2		3-4	5	6-7	8-9	10+	nachher

Spalte 3: Nimm einmalig 1 Geld oder 1 Tribun.
SP-Multiplikator = 3 in Colonia-Wertung.

Z. 4		
------	---	---

Spalte 2: Der Spieler darf 1-mal je Zug während seiner Bauaktion 1 der 3 Ressourcen (Geld, Tribun, Assistent) in 1 beliebige andere dieser Ressourcen tauschen. Ein so ertauschter Assistent kann direkt genutzt werden.

Spalte 3: Nimm 1 einmalig Geld oder 1 Assistenten.
SP-Multiplikator = 3 in Colonia-Wertung.

1	2	3
Z. 5		

← SP-Multiplikator in Colonia-Wertung

Spalte 2: Der Spieler darf 2-mal je Zug 1 Assistenten in 1 beliebigen Arbeiter tauschen.


Spalte 3: Nimm einmalig 1 Arbeiter Deiner Wahl.
SP-Multiplikator = 3 in Colonia-Wertung.

Z. 6		
------	---	---

Spalte 2: Der Spieler darf 1-mal je Zug 1 Assistenten in 1 Baumeister tauschen.

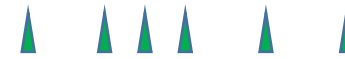
Spalte 3: Nimm einmalig 1 Baumeister.
SP-Multiplikator = 3 in Colonia-Wertung.

Prestige-Schieber:

2-3	4-5		6-7	8	9	10+	Vorderseite
-----	-----	---	-----	---	---	-----	-------------

3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	7	7	7	7	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---


Wert oberhalb des Trajan-Kopfes




Zypressen

1	2	2	3	3	4	4	5	6	7	8	9	10	12	15	20	25
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

SP-Felder für größte Gesandten-Fläche

2	3-4	5		6-7	8-9	10+	Rückseite
---	-----	---	---	-----	-----	-----	-----------

Beispiel für Forum-Wertung:

2-3	4-5		6-7	8	9	10+	← Gesandte		
1	2	2	3	3	4	4	5	6	← Siegpunkte

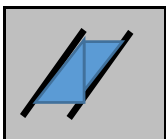
Deine größte Gesandtenfläche hat Größe 9.
Daher erhältst Du 5 SP.

PRÄMIEN für GRAUE GEBÄUDE:



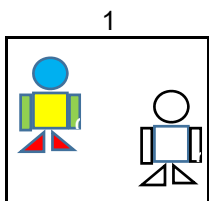
SIEGESSÄULE:

Erhalte sofort 3, 2 oder 1 SP je nach aktuell oben liegendem Fragment. Extra: 1 SP je aktivem Bürger.

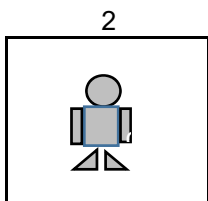


BIBLIOTHEK:

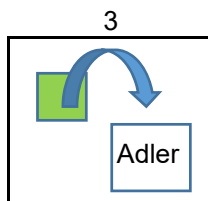
Man darf auch statt der aktuellen Prämie eine frühere Prämie der betreffenden Leiste wählen.



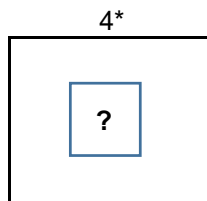
Nimm 1 belieb. Arbeiter und 1 Tribun. (weiß)



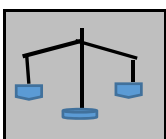
Nimm 1 Baumeister.



Lege 1 eigenen Gesandten vom Schiffsfeld auf ein Adlerfeld.

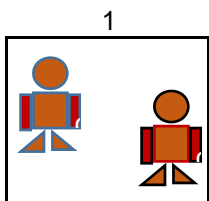


Nimm 1 Colonia-Plättchen aus Deinen Straßen. Nutze es sofort.

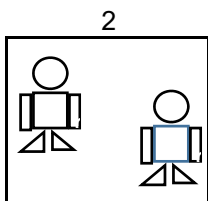


BASILIKA:

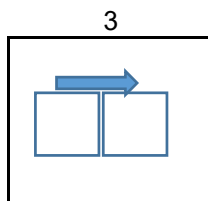
Man darf auch statt der aktuellen Prämie eine frühere Prämie der betreffenden Leiste wählen.



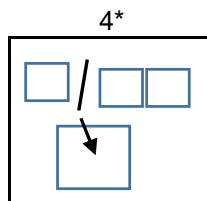
Nimm 2 Assistenten. (rotbraun)



Nimm 2 Tribüne. (weiß)



Erhalte 1 Aufwertung.

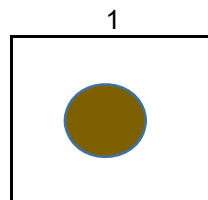


Führe 1 zusätzl. Bauaktion durch. Du musst 1 Baumeister haben bzw. entsprech. Arbeiter.

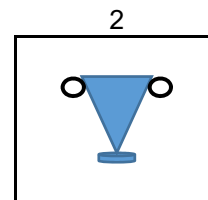


MARKT:

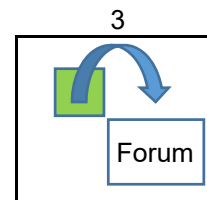
Man darf auch statt der aktuellen Prämie eine frühere Prämie der betreffenden Leiste wählen.



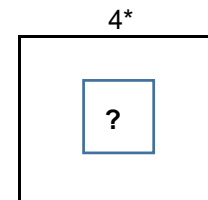
Nimm 1 Geld.



Wähle 1 Flächenbonus (ggf. 2, wenn pass. Bürger aktiv ist.



Lege 1 Deiner Gesandten auf ein belieb. farbiges Feld im Forum. Farbregele egal. Nicht auf Adler.



Nimm 1 Colonia-Plättchen aus Deinen Straßen. Nutze es sofort.

***ENDE EINER LEISTE (Bibliothek / Basilika / Markt) erreicht:**

- ◆ Sobald man das 4. Feld einer der Leisten erreicht hat, wandert sofort der jeweilige Marker zur Siegestsäule UND es gibt 1 - 3 SP wie beim Bau einer Siegestsäule.
- ◆ Man darf weiterhin das Gebäude der betreffenden Leiste bauen, erhält aber keine weitere Bauprämie.