

SPIELREGELN

AQUILEIA



Als Vorposten gegen barbarische Eindringlinge gegründet, stieg AQUILEIA rasch zur zweitwichtigsten Stadt des Römischen Reiches auf. Das Herzstück der militärisch geprägten Infrastruktur bildeten zwei Hauptstraßen, deren Kreuzung das Stadtbild in auffallend unterschiedliche Viertel zerlegte. Blühten in der Umgebung des Flusshafens Kunsthandwerk und Handel auf, so wurden jenseits der Haupthandelsrouten herrschaftliche Villen erbaut. Andernorts entstand eine monumentale Kampfarena für Gladiatorenkämpfe und das Stadion, in dem spannende Pferdewagenrennen die Wettlust der wohlhabenden Besucher herausforderten. Ruhelos und stolz pulsierte das Leben der Stadt ...

SPIELMATERIAL

• 4 Kartensets:

VOR DEM ERSTEN SPIEL LÖSEN SIE BITTE DIE BEILIEGENDEN KARTONPLÄTTCHEN VORSICHTIG AUS DEN STANZTAFELN.



22 Sklavenkarten



17 Waffen- und Pferdekarten



12 Stadionkarten



6 Theaterkarten

• 7 Würfel (4 blaue, 3 rote). Jeder Würfel zeigt zwei goldene, zwei silberne und zwei bronzene Seiten.



• 1 Startspieler-Plättchen



• 117 Münzen (je 39 in Gold, Silber und Bronze)

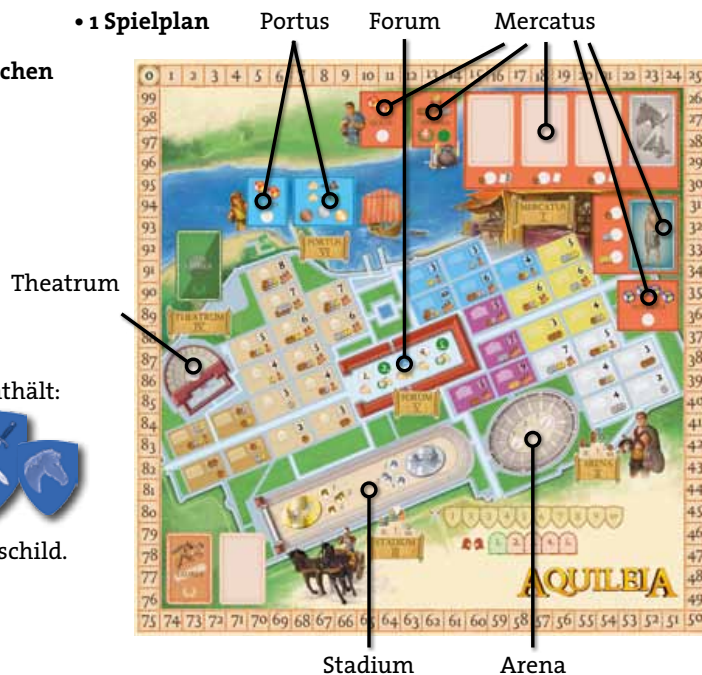


• 5 Sets Spielsteine in fünf verschiedenen (Spieler-)farben. Jedes Set enthält:



5 Gefolgs männer, 9 Häuser, 1 Wertungsscheibe, 1 Vorteilswappen, 1 Stärkeschild.

• 1 Spielplan



DER UMGANG MIT GELD UND KARTEN IM SPIELABLAUF

GELD

Während des gesamten Spiels muss jeder Spieler sein Geld **sichtbar** für alle Spieler vor sich liegen haben. Geld mit der Bank zu tauschen, ist ausschließlich Spielern erlaubt, die die Aktion PECUNIA ausführen. Ansonsten ist das Tauschen von Geld grundsätzlich nicht möglich. Wer bestimmte Münzen benötigt (z.B. Silber), um ein Gebäude oder Sklaven zu erwerben, muss dafür exakt die erforderlichen Münzen aufbringen und darf nicht mit anderen (auch nicht mit „wertvolleren“) Münzen bezahlen. Wer die passenden Münzen nicht besitzt, kann den entsprechenden Kauf nicht ausführen.

KARTEN

Die Spieler dürfen Karten, die sie im Spielverlauf erhalten, geheim halten. Sie müssen ihren Mitspielern weder mitteilen wie viele, noch welche Karten sie gerade besitzen. Ausgespielte Karten werden, nach Rückseiten sortiert, auf Ablagestapeln gesammelt und erneut gemischt und verdeckt ausgelegt, sofern der jeweils entsprechende Kartenstapel auf dem Spielplan aufgebraucht sein sollte.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgelegt.

- 1 Jeder Spieler erhält Gefolgsmänner, Häuser, Vorteilswappen und Stärkeschild in einer gewünschten Farbe und legt seine Wertungsscheibe auf Feld 0 der Punkteleiste.
- 2 Jeder Spieler erhält 1 Gold, 1 Silber und 2 Bronze.
- 3 Die übrigen Münzen bilden neben dem Spielplan die Bank. Die Waffen- und Pferdekarten werden gemeinsam gemischt. Drei davon werden gezogen und auf dem Spielplan offen auf den 3 linken Feldern des Pferdemarktes abgelegt. Die übrigen Karten bilden rechts daneben einen verdeckten Stapel.
- 4 Die Sklavenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf dem Spielplan abgelegt.

- 5 Die vier blauen Würfel werden auf dem Feld POTENTIA bereit gelegt.
- 6 Die Stadionkarten werden gemischt und auf dem Spielplan als verdeckter Stapel am STADIUM abgelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt daneben gelegt.
- 7 Die Theaterkarten werden gemischt und auf dem Spielplan als verdeckter Stapel am THEATRUM abgelegt.
- 8 Die drei roten Würfel liegen zum Spielbeginn neben dem Spielplan.

Ein Startspieler wird ausgewürfelt (z.B. Startspieler wird, wer mit allen Würfeln das meiste „Gold“ würfelt).

Lisa (grün) 8

Stefan (blau) Startspieler 7

Livia (rot) 8

Chico (gelb) 8

Wettkampfleiste

Punkteleiste

Wettkampfleiste

Vorteilsleiste

AQUILEIA

SPIELZIEL

Als Patrizier verfolgt jeder Spieler das Ziel, seinen Wohlstand zu mehren und seinen Reichtum in der Stadt zu vergrößern. Er sendet seine Gefolgsmänner (Spielfiguren) aus, um die wichtigsten Aufgaben für ihn zu erledigen: Pferde, Waffen und Sklaven müssen beschafft, Werkstätten und Grundstücke erworben, kostbare Güter verkauft, Gladiatoren- und Pferdewettkämpfe ausgefochten werden. Wer nach 6 Spielrunden mit taktischem Geschick und Würfelglück die meisten Siegpunkte erbeutet hat, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Jede Spielrunde beginnt mit einer **PLATZIERUNGSPHASE**, die vom Startspieler eröffnet und dann reihum weiter gespielt wird. Daran schließt sich eine **AKTIONSPHASE** an, bei der sich die Reihenfolge der Aktionen (und Spieler) nach der festgelegten Abfolge richtet, die der Spielplan (immer gleichbleibend) vorgibt.

PLATZIERUNGSPHASE



Wer am Zug ist, setzt **ENTWEDER** einen **Gefolgsmann** auf ein **freies Aktionsfeld** des Spielplans **ODER** sein **Vorteilswappen** auf das (in aufsteigender Zahlenfolge) nächste freie Feld der **Vorteilsleiste**. Dies wird reihum so lange fortgesetzt bis jeder Spieler seine 5 Gefolgsmänner und sein Vorteilswappen gesetzt hat. Es steht jedem Spieler frei, vorzeitig auf weiteres Setzen zu verzichten. Danach beginnt die Aktionsphase.

DIE VORTEILSLEISTE



Die Vorteilsleiste bietet keine Aktion. Die Reihenfolge, in der die Vorteilswappen darauf platziert wurden, ist immer dann entscheidend, wenn es (in ARENA oder STADIUM) zu einem **Gleichstand** kommt, der dann zum Vorteil des hier besser platzierten Spielers entschieden wird. **Wer Feld „1.“** der Vorteilsleiste besetzt, wird außerdem **Startspieler der nächsten Spielrunde**. Vorteilswappen dürfen ausschließlich auf der Vorteilsleiste (und nicht auf Aktionsfeldern) eingesetzt werden.

In Stadion (STADIUM) und Hafen (PORTUS) gibt es folgende Einschränkungen für das Setzen der Gefolgsmänner:

STADIUM

Wer bereits einen (oder mehrere) Gefolgsmänner auf die Seite der goldenen Pferde gesetzt hat, darf keinen Gefolgsmann auf die Seite der silbernen Pferde setzen. Umgekehrt darf nicht auf die goldene Seite setzen, wer bereits bei den silbernen Pferden vertreten ist.

PORTUS

Im PORTUS gibt es 3 **kostenpflichtige** Felder. Jeder Spieler darf nur **eines** davon besetzen. Dazu legt er ein Geldstück, das der Farbe des Feldes entspricht, unter seinen dort platzierten Gefolgsmann. Wer keine passende Münze besitzt, kann das entsprechende Feld nicht besetzen. Kostenfrei ist im PORTUS nur das Feld LATRO (Hafendieb). Es kann von einem beliebigen Spieler besetzt werden.

Im FORUM gibt es – trotz Nummerierung der Felder – keine Einschränkungen:

FORUM

Die Felder des FORUM dürfen, unabhängig von den abgebildeten Zahlen, beliebig besetzt werden. Die Nummerierung ist erst in der Aktionsphase von Bedeutung.

AKTIONSPHASE

Der Spielplan zeigt sechs Gebiete: **I. MERCATUS**
II. ARENA
III. STADIUM
IV. THEATRUM
V. FORUM
VI. PORTUS

Die Aktionen werden immer in der Reihenfolge ihrer römischen Ziffern ausgeführt. Aktionsfelder, auf denen kein Gefolgsmann steht, lösen keine Aktion aus (und werden übersprungen). Wer eine Aktion ausgeführt hat, nimmt anschließend seinen entsprechenden Gefolgsmann vom Spielplan.

DIE GEBIETE:

I. MERCATUS

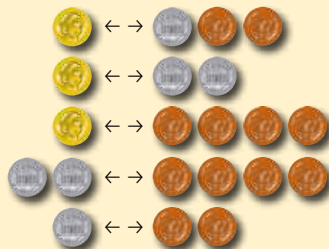
In diesem Gebiet stehen mehrere Aktionen zur Auswahl, die in der nachfolgend genannten Reihenfolge jeweils von dem Spieler ausgeführt werden, der dort einen Gefolgsmann gesetzt hat:

DOLUS
Betrüger

Als Dolus (Betrüger) würfelt der Spieler zwei rote Würfel und ergaunert sich so das Würfelresultat (2 Münzen) von der Bank.

PECUNIA
Geldwäsche

Der Spieler darf eigenes Geld mit der Bank tauschen. Tut er dies, erhält er zusätzlich 4 Siegpunkte, die er sofort mit seiner Wertungsscheibe auf der Punkteleiste abträgt. Erlaubt sind folgende Tauschvorgänge:



EQUI ET ARMA
Waffen und Pferde

Der Spieler kauft die an seinem gewählten Aktionsfeld ausliegende Waffen- oder Pferdekarte. Er zahlt dafür 1 Bronzemünze an die Bank. Wer auf das linke Aktionsfeld gesetzt hat, erhält zusätzlich die oberste Karte des verdeckten Stapels (ohne sie den Mitspielern zu zeigen).

SERVI
Sklaven

Der Spieler kauft Sklavenkarten. Dafür zahlt er an die Bank:

- auf dem oberen Aktionsfeld: 1 Bronzemünze für 1 Karte
- auf dem mittleren Aktionsfeld: 1 Silbermünze für 1 Karte **oder** 2 Silbermünzen für 2 Karten.
- auf dem unteren Aktionsfeld: pro Goldmünze 1 Karte, maximal jedoch 3

POTENTIA
Stärke

Der Spieler erhält die 4 blauen Würfel, die er in den Gebieten ARENA und/oder STADIUM nutzen darf (wie dort beschrieben).



II. ARENA

Die Spieler, die hier einen oder mehrere Erfolgsmänner platziert haben, bestreiten einen Gladiatorenkampf:

1. Zur Ermittlung seiner Kampfstärke zählt jeder Spieler die Werte der Felder zusammen, auf denen er **Erfolgsmänner** in der ARENA platziert hat. (Wer dort keinen Erfolgsmann platziert hat, nimmt nicht am Kampf teil.)
2. Reihum, beginnend beim Startspieler, würfeln die Teilnehmer des Kampfes mit allen **drei roten Würfeln** und zählen aus ihrem Wurf jeden Würfel, der „Bronze“ zeigt, zur eigenen Kampfstärke hinzu.
3. In unveränderter Spielerreihenfolge darf jeder Kampfteilnehmer eigene **Skaven- und Waffenkarten** ausspielen und die Anzahl der darauf abgebildeten Skaven und Waffen zur eigenen Kampfstärke dazu zählen.
4. Der Besitzer der vier **blauen Würfeln** darf von diesen so viele würfeln, wie er möchte. Jeden Würfel, der „Bronze“ zeigt, zählt er zu seiner Kampfstärke dazu.



Der Gewinner des Kampfes

Wer nun die höchste Kampfstärke aufweist, gewinnt den Kampf. Kommt es zu Gleichständen, entscheidet die (niedrigere) Position auf der Vorteilsleiste über die (bessere) Platzierung im Kampf.

Der Gewinner des Kampfes erhält

- 3 Bronzemünzen aus der Bank **und ZUSÄTZLICH** entweder:
 - Siegpunkte in **doppelter Höhe** seiner insgesamt erreichten Kampfstärke **oder**
 - 1 Skavenkarte vom verdeckten Stapel

Er entscheidet selbst, ob er die Siegpunkte oder die Skavenkarte bekommt.

Der Zweitplatzierte des Kampfes erhält

- 2 Bronzemünzen aus der Bank **und** das, was der Sieger des Kampfes nicht (ZUSÄTZLICH) für sich ausgewählt hat – **entweder**:
 - Siegpunkte in **doppelter Höhe** seiner insgesamt erreichten Kampfstärke (des Zweitplatzierten) **oder**
 - 1 Skavenkarte (vom verdeckten Stapel)

Der Drittplatzierte des Kampfes erhält

- 1 Bronzemünze aus der Bank.

Beispiel eines Gladiatorenkampfes in der ARENA:

Stefan (blau) ist Startspieler. Seinem Erfolgsmann verdankt er 1 Stärkepunkt. In seinem Würfelergebnis der 3 roten Würfel befindet sich 1 Bronze, die seine Kampfstärke auf „2“ erhöht.

Nun würfelt Chico, dessen Erfolgsmann auf der „2“ steht, mit den 3 roten Würfeln – allerdings ist keine Bronze dabei, so dass seine Kampfstärke bei „2“ bleibt. Livia gelingt ein toller Wurf: Alle 3 roten Würfel zeigen Bronze. Zusammen mit dem einen Punkt ihres Erfolgsmannes erreicht sie so die Kampfstärke „4“.

Nun dürfen die Spieler, erneut beginnend mit Stefan, Skaven- und Waffenkarten ausspielen, um ihr Kampfesresultat zu verbessern. Stefan spielt keine Karte. Chico spielt einen Skaven und eine doppelte Waffenkarte. Diese 3 Punkte erhöhen seine Kampfstärke auf „5“. Livia spielt eine doppelte Waffenkarte, wodurch ihre Kampfstärke auf „6“ steigt.

Chico setzt 2 seiner 4 blauen Würfel ein. Da er mit einem davon Bronze würfelt, erzielt er mit der Kampfstärke „6“ einen Gleichstand mit Livia, ...



Livia Chico

... deren Vorteilswappen aber besser positioniert ist (Position „2.“; Chico: Position „4.“), so dass sie den Kampf gewinnt.

Livia erhält 3 Bronzemünzen und kassiert die 12 Siegpunkte (ihre verdoppelte Kampfstärke aus der ARENA). Chico erhält als Zweitplatzierte die von Livia nicht genommene Skavenkarte und 2 Bronzemünzen aus der Bank. Stefan erhält – als Drittplatzierte – eine Bronzemünze.

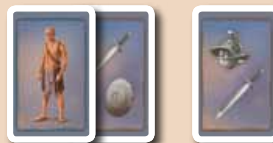


Stefan +1				
Chico -				
Livia +3				

Die Spieler stellen während des Kampfes ihre aktuelle Kampfstärke mit ihrem Stärkeschild auf der Wettkampfleiste ein. Die Kampfstärke der Spieler kann (und darf) die Länge der Wettkampfleiste unbegrenzt übersteigen. Beispielsweise erhält ein Spieler, der eine Stärke von 12 erreicht, 24 Siegpunkte.



Aktuelle Kampfstärke



Chico
+3

Livia
+2



Aktuelle Kampfstärke



Chico
+1



Endstand



Livia

Chico

Stefan

III. STADIUM

Die Spieler, die hier einen oder mehrere Gefolgsmänner platziert haben, bestreiten ein Pferdewagenrennen:



1. Zur Ermittlung seiner Rennstärke zählt jeder Spieler die Werte der Felder zusammen, auf denen er Gefolgsmänner im STADIUM platziert hat. Kein Spieler darf mit Gefolgsmännern auf beiden Pferdeseiten (Gold/Silber) platziert sein.
2. Reihum, beginnend beim Startspieler, würfeln die Teilnehmer des Rennens mit allen **drei roten Würfeln**. Wer Gefolgsmänner bei den goldenen Pferden platziert hat, zählt aus seinem Wurf alle Würfel, die „Gold“ zeigen, zur eigenen Rennstärke hinzu. Wer Gefolgsmänner auf der Seite der silbernen Pferde platziert hat, zählt die Würfel, die „Silber“ zeigen, zur eigenen Rennstärke hinzu.
3. In unveränderter Spielerreihenfolge darf jeder Rennteilnehmer beliebig viele eigene **Pferdekarten** „seiner Pferdefarbe“ (Gold/Silber) ausspielen. Die Anzahl der ausgespielten Pferde darf der Spieler zur eigenen Rennstärke dazu zählen.
4. Der Besitzer der **blauen Würfeln** würfelt davon alle, die er nicht in der ARENA verwendet hat. Jeden Würfel, der das Ergebnis „seiner Pferdefarbe“ (Gold/Silber) zeigt, zählt er zu seiner Rennstärke dazu.

Der Gewinner des Rennens

Wer nun die höchste Rennstärke aufweist, gewinnt das Rennen. Kommt es zu Gleichständen, entscheidet die (niedrigere) Position auf der Vorteilsleiste über die (bessere) Platzierung im Rennen.

Der Gewinner des Rennens erhält

- 3 Gold- oder Silbermünzen aus der Bank (je nachdem, ob seine Gefolgsmänner auf der Seite der goldenen oder silbernen Pferde stehen).
- die offen ausliegende **oder** die oberste verdeckte auf dem Stapel liegende Stadionkarte. Er darf beide Karten ansehen und entscheidet dann, welche er davon behält und welche er dem Zweitplatzierten des Rennens gibt (ohne die vom verdeckten Stapel genommene Karte den Mitspielern zu zeigen).

Der Zweitplatzierte des Rennens erhält

- 2 Gold- oder Silbermünzen aus der Bank (je nachdem, ob seine Gefolgsmänner auf der Seite der goldenen oder silbernen Pferde stehen).
- die vom Sieger des Rennens abgelehnte Karte.

Der Drittplatzierte des Rennens erhält

- 1 Gold/Silber aus der Bank (je nach Platzierung seiner Gefolgsmänner).

Anmerkung: Falls kein einziger Gefolgsmann im STADIUM platziert wurde, wird die aufgedeckte und die oberste verdeckte Stadionkarte aus dem Spiel genommen.

Beispiel eines Pferdewagenrennens im STADIUM

Startspieler Stefan (blau) erzielt mit einem Gefolgsmann auf einem Silberfeld die Rennstärke „1“. Mit den 3 roten Würfeln erwürfelt er 2 Silber und erhöht damit seine Rennstärke auf „3“. Lisa (grün) erhöht die Rennstärke, die ihre beiden Gefolgsmänner auf der Seite der goldenen Pferde erzielen (1+1= „2“) mit den roten Würfeln um ein weiteres Gold auf „3“. Auch Chico (gelb) erhöht seine Rennstärke auf „3“ – allerdings auf der Seite der silbernen Pferde – indem er seinem Gefolgsmann („2“) mit den roten Würfeln ein weiteres Silber hinzuwürfelt. Livia (rot) erwürfelt zwei Gold und erreicht zusammen mit ihrem Gefolgsmann („2“) sogar die Rennstärke „4“.

Nun dürfen Pferdekarten ausgespielt werden. Stefan legt 1 Karte mit 2 silbernen Pferden aus und erreicht damit eine finale Rennstärke von „5“. Lisa beschließt, keine Karten zu spielen. Chico spielt 2 Karten mit je einem silbernen Pferd aus und erhöht damit seine Rennstärke auf „5“. Livia spielt keine Karten aus. Chico besitzt noch 2 blaue Würfel, die er in der ARENA nicht verwendet hat. Zu seinem Glück erwürfelt er damit ein weiteres Silber und gewinnt das Rennen mit der Stärke „6“ vor Stefan („5“), Livia („4“) und Lisa („3“).

Da Chico auf die silbernen Pferde gesetzt hatte, erhält er 3 Silbermünzen aus der Bank. Stefan erhält 2 Silbermünzen und Livia 1 Goldmünze. Chico vergleicht nun die offen ausliegende Stadionkarte mit der obersten verdeckten Karte des Stapels und sucht sich eine davon aus. Er entscheidet sich für die blaue Stadionkarte und gibt die andere Stefan, ohne Livia und Lisa zu zeigen, welche Karte er behalten und welche Karte er Stefan gegeben hat.



Die Spieler stellen während des Rennens ihre aktuelle Rennstärke mit ihrem Stärkeschild auf der Wettkampfleiste ein. Die Rennstärke der Spieler kann (und darf) die Länge der Wettkampfleiste unbegrenzt übersteigen.



Aktuelle Rennstärke



Stefan +2

Chico +3 (2+1)

Endstand



Chico

Stefan

Livia

IV. THEATRUM

Wer hier einen Gefolgsmann platziert hat, deckt die oberste Theaterkarte auf und versteigert diese. Er eröffnet die Auktion, indem er selbst **eine** beliebige Münze aus seinem Besitz bietet. Er darf **nicht mehrere** Münzen bieten! Reihum dürfen die Spieler nun entweder aus der Auktion aussteigen (und dürfen dann später nicht wieder einsteigen) oder das derzeitige Höchstgebot zunächst mitbieten und dann um genau **eine weitere** beliebige Münze erhöhen. Dies wird so lange fortgesetzt bis nur noch ein Höchstbieter in der Auktion verbleibt und sie damit gewinnt. Dieser erhält die versteigerte Karte und zahlt seine dafür gebotenen Münzen **an den Versteigerer**. Ersteigert der Versteigerer selbst die Karte, zahlt er seine gebotenen Münzen an die Bank.



Lisa	
Chico	
Livia	
Stefan	
Lisa	_____
Chico	_____

Beispiel einer Auktion im THEATRUM

Lisa hat einen Gefolgsmann auf das Aktionsfeld des THEATRUM gestellt. Sie deckt die oberste Theaterkarte auf und eröffnet die Auktion mit einer Silbermünze. Chico bietet mit. Dazu muss auch er zunächst eine Silbermünze bieten. Dann muss er das Gebot um eine Münze erhöhen, wobei er sich für eine weitere Silbermünze entscheidet. Livia steigt aus der Versteigerung aus. Stefan bietet nun 2 Silber- und eine Bronzemünze. Lisa besitzt keine Bronzemünze, so dass sie aus der Versteigerung aussteigen muss. Chico steigt nun ebenfalls aus. Stefan hat die Karte ersteigert und zahlt seine gebotenen Münzen an Lisa. Alle anderen Spieler behalten ihre gebotenen Münzen.

Anmerkung:

- Kann oder möchte der Versteigerer überhaupt nicht bieten, eröffnet dessen linker Nachbar mit einer beliebigen ersten Münze die Auktion. Nimmt auch dieser Spieler nicht an der Auktion teil, geht das Eröffnungsgebot an dessen linken Nachbarn über. Bietet kein Spieler, erhält der Versteigerer die Karte kostenlos.
- Wird kein Gefolgsmann ins THEATRUM entsandt, wird dort keine Theaterkarte aufgedeckt.

V. FORUM

Wer Gefolgsmänner ins FORUM entsandt hat, darf nun **Handwerksbetriebe** und **Geldstuben** (auf der linken Spielplanseite) oder herrschaftliche **Villen** (auf der rechten Spielplanseite) erbauen. Die Zugreihenfolge richtet sich nach der Nummerierung der Aktionsfelder:

1. Dieser Spieler baut zuerst.
 2. Dieser Spieler baut als Zweiter und erhält den Wert des errichteten Gebäudes als Siegpunkte.
 3. Dieser Spieler baut als Dritter und darf 2 Gebäude bauen.
 4. Dieser Spieler baut als Vierter.
 5. Dieser Spieler baut als Fünfter und erhält den Wert des errichteten Gebäudes als Siegpunkte.
- Unbesetzte Felder werden einfach übersprungen.

Für jedes Gebäude müssen die unterhalb des Bauplatzes gezeigten **Baukosten** an die Bank entrichtet werden (Münzen/Sklaven). Münzen müssen immer exakt in geforderten Mengen und **Sorten** gezahlt werden.

Es ist nicht möglich, Münzen (bei der Bank oder bei Mitspielern) gegen andere Münzsorten zu tauschen.

Es ist erlaubt die geforderte Menge an Sklaven zu überschreiten. Der Spieler nimmt ein Gebäude aus seinem Vorrat und stellt es auf den betreffenden Bauplatz.

Beispiel für das Bauen im FORUM:

Da niemand auf Feld „1.“ gesetzt hat, baut Livia als Erste. Sie errichtet die blaue 10-Punkte-Villa. Dafür muss sie 2 Bronze, 2 Silber, 1 Gold und 3 Sklaven zahlen. Da sie nur Sklavenkarten mit je 2 Sklaven besitzt, zahlt sie alle benötigten Münzen und 4 Sklaven. Sie stellt ihr Haus auf den Bauplatz und erhält den Wert des Gebäudes (10) auf der Punkteleiste.



Livia und Lisa dürfen je 2x bauen. (Zwei Sklaven einer Doppelsklavenkarte dürfen dabei nicht für zwei, sondern nur für ein Gebäude verwendet werden.) Livia erhält für ihre beiden Gebäude Siegpunkte – Lisa nicht.

VI. PORTUS

Im Hafen tritt zunächst der Hafendieb LATRO in Aktion. Anschließend können Spieler ihre **Handwerksbetriebe und Geldstuben** aktivieren, um Siegpunkte und Münzen zu kassieren.

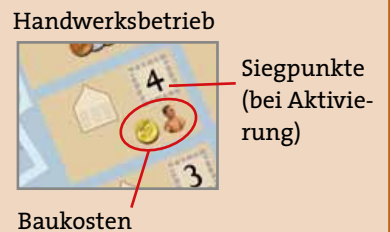
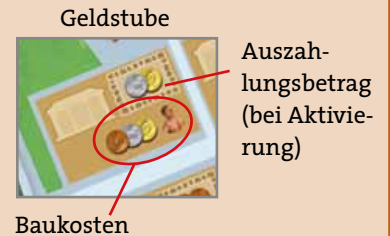
1. Der Hafendieb führt seine Aktion aus, bevor die übrigen Aktionen des PORTUS ausgeführt werden. Er würfelt zwei rote Würfel und nimmt die gewürfelten Münzsorten von den Aktionsfeldern des Hafens. Er erhält **nur ausliegende** Münzen.
2. Nun erwacht der Handelshafen zum Leben – beginnend beim Bronze- und endend beim Goldfeld. Wer dort einen Gefolgsmann

platziert hat, bezahlt die Münze, die der Feldfarbe entspricht, an die Bank. Wer vom Hafendieb verschont wurde, verwendet dafür die Münze seines Aktionsfeldes. Opfer des Hafendiebes zahlen aus dem eigenen Münzvorrat. Wer die verlangte Münze nicht zahlen kann, darf die Aktion nicht ausführen. Die Aktion besteht darin, **alle** eigenen Handwerksbetriebe und Geldstuben zu aktivieren: Der Spieler erhält **alle Siegpunkte seiner Handwerksbetriebe** und sämtliche abgebildeten **Auszahlungsbeträge seiner Geldstuben**.

Beispiel für Hafendieb und Gebäudeaktivierung im PORTUS:

Lisa ist Hafendieb. Mit zwei roten Würfeln wirft sie Bronze und Gold und klaut diese beiden Münzen, die unter dem roten und gelben Gefolgsmann ausliegen. Nun folgen die Aktivierungen der Gebäude: Die bestohlene Livia muss nochmals eine Bronzemünze aus ihrem Münzvorrat an die Bank bezahlen, um ihre Gebäude zu aktivieren: Für ihre Geldstube erhält sie je eine Silber- und Goldmünze. Ihr Handwerksbetrieb bringt ihr 4 Siegpunkte ein. Nun ist Stefan am Zug. Er aktiviert sein Gebäude mit der Silbermünze, die (noch immer) unter seinem Gefolgsmann auf dem Aktionsfeld liegt und erhält 5 Siegpunkte aus seinem Handwerksbetrieb. Der bestohlene Chico besitzt keine Goldmünze mehr. Deshalb kann er sein Gebäude nicht aktivieren.

Anmerkung: Nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden, wechselt das Startspielerplättchen zu dem Spieler, dessen Vorteilswappen auf Position „1.“ liegt. Die Spieler erhalten nun ihre Vorteilswappen zurück.



SPIELLENDE

Das Spiel endet nach 6 Runden (nachdem die sechste Aktionsphase zu Ende gespielt wurde). Die Stadionkarten sind zu diesem Zeitpunkt aufgebraucht, so dass die Spieler die Runden nicht mitzuzählen brauchen.

Zum Spielende erfolgt eine Abschlusswertung. Zu den bereits im Spielverlauf in den Bereichen PECUNIA, ARENA, FORUM und PORTUS gewonnenen Siegpunkten, erhalten die Spieler nun noch...

- Siegpunkte, die auf den vier „neutralen“ Lorbeerkarten vermerkt sind (10-7-5-3).
- Siegpunkte für eigene Villen: Jede eigene Villa wird multipliziert mit der Anzahl farbgleicher eigener Stadion- und Theaterkarten. Bei jeder einzelnen Theaterkarte darf der Besitzer nur eine der beiden aufgedruckten Farben werten.

Wer Villen, aber keine Stadion-/Theaterkarte der entsprechenden Farbe zur Wertung bringt, geht leer aus.

Münzen, Karten und sonstige Dinge im Besitz der Spieler bringen **keine Siegpunkte**.

Beispiel für die Wertung der Villen:

Livia hat 1 blaue Stadionkarte und 1 blau/gelbe Theaterkarte, für die sie die Farbe Blau zur Wertung wählt. Sie besitzt die blauen Villen mit den Werten „10“ und „6“. Dafür erhält sie $2 \times 16 = 32$ Siegpunkte. Gelbe Villen sind für Livia wertlos, weil sie es vorgezogen hat, ihre blau/gelbe Theaterkarte nicht für gelbe, sondern für blaue Villen zu werten.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.



© 2011 999 Games
Herausgeber:
999 Games b.v.
Postfach 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl



Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com

Alle Rechte vorbehalten
Made in Germany

Under licence from



Winner of Premio
Archimede 2010



Autor: Cielo d'Oro
Grafik: Geoffrey Cramm
Schachtelgrafik:
Victor Boden
Layout: Fonts + Files