

PRAETOR

ZUM RUHME ROMS!

SPIELREGELN

Kaiser Hadrian bestieg den Thron des Römischen Reiches im Jahre 117 n. Chr., als das Imperium der ständigen Bedrohung durch die „Barbaren“ in Britannien, Ägypten und Judäa ausgesetzt war. Anders als seine Vorgänger fokussierte sich Hadrian nicht auf die Ausweitung der Grenzen seines riesigen Reiches, sondern auf die Verteidigung der Grenzen und die Verbreitung der römischen Kultur bis in die fernsten Provinzen Roms.

Im Jahre 122 n. Chr. ist das Römische Imperium auf dem Gipfel seiner Macht angelangt und Caesar Hadrian erklärt die Kriege gegen die Barbaren für beendet. Stattdessen baut er Städte und Befestigungen in den Provinzen, um die Vormachstellung des Römischen Reiches, seine Kultur und seinen Reichtum auf Dauer zu sichern. Der südliche Teil Britanniens steht unter römischer Kontrolle und der Kaiser hat den Bau des Hadrianswalls angeordnet, um das Imperium vor Angriffen der Pikten und Scoten aus dem Norden zu schützen. Zusammen mit dem Bau des Walls hat Hadrian den Bau einer neuen Stadt in Auftrag gegeben, welche die lokale Bevölkerung für alle Zeiten an den Ruhm des Imperiums erinnern soll.

Fünf Ingenieure, die sein Vertrauen genießen, wurden mit Ressourcen und Arbeitern ausgestattet und nach Britannien gesandt, um die neue Stadt gemeinsam zu errichten.

INHALTSVERZEICHNIS

- 1 ... Ziel des Spieles
- 1 ... Spielübersicht
- 2 ... Spieleinführung
- 2 ... Spielmaterial
- 3 ... Spieldaufbau
- 4 ... Spieldaufbau bei 3 Spielern
- 5 ... Spielablauf
- 5 ... Initiativephase
- 5 ... Aktionsphase
- 6 ... Aktualisierungsphase
- 7 ... Spielsieg
- 7 ... Spielvarianten
- 7 ... Kurzübersicht
- 7 ... Credits
- 8 ... Die Stadtplättchen im Detail



ZIEL DES SPIELES

Das Ziel jedes Spielers ist es, möglichst viele Sympathiepunkte zu erringen. Der Spieler mit den meisten Sympathiepunkten wird vom Kaiser zum Prätor ernannt und darf die Stadt fortan weiter zu Wohlstand und zum Ruhme des Römischen Reiches führen. Die Spieler erhalten Sympathiepunkte, indem sie neue Stadtplättchen anbauen, ihre Arbeiter aussenden oder Ressourcen abgeben, um den Forderungen des Kaisers gerecht zu werden.



SPIELÜBERSICHT

In Prätor – Zum Ruhme Roms! übernehmen die Spieler die Rolle von römischen Ingenieuren und errichten gemeinsam eine prächtige Stadt. Verwaltet die begrenzten Ressourcen sinnvoll und haltet Ausschau nach neuen! Rekrutiert neue Arbeiter, während die alten, erfahrenen Arbeiter in den Ruhestand gehen! Errichtet Siedlungen für die Bevölkerung und huldigt den Göttern, um ihre Gunst zu erringen! Jeder, der wertvolle Ressourcen abgibt, um den Hadrianswall zu errichten, wird vom Kaiser dafür belohnt und seine Chancen, Prätor zu werden, steigen.

In jeder Runde setzen die Spieler ihre Arbeiter auf zuvor angebaute Stadtplättchen, um Ressourcen, Moral, neue Arbeiter oder Sympathiepunkte zu gewinnen. Sie können auch Arbeiter mit dem Bau eines neuen Stadtplättchens beauftragen oder Ressourcen für den Hadrianswall bereitstellen und so Sympathiepunkte zu sammeln. Am Ende jeder Runde müssen die Arbeiter entlohnt werden. Andernfalls wird sich die Stimmung in der Stadt verschlechtern.

Durch die meisten Aktionen der Arbeiter steigt deren Erfahrungswert und sie werden zunehmend effizienter beim Sammeln der Ressourcen. Doch die erfahrensten Arbeiter gehen schließlich in den Ruhestand und bringen so zwar Sympathiepunkte, aber wollen auch bis zum Ende des Spieles weiter bezahlt werden.

Das Spiel ist beendet, wenn keine Stadtplättchen mehr übrig sind oder wenn der Kaiser keine weiteren Ressourcenforderungen für den Hadrianswall stellt. Der Spieler mit den meisten Sympathiepunkten wird zum Prätor ernannt und gewinnt das Spiel.

SPIELEINFÜHRUNG

PRAETOR ist ein Städtebauspiel. Die Spieler nutzen ihre Arbeiter, um Ressourcen zu gewinnen, Stadtplättchen anzubauen und den Forderungen des Kaisers auf den einzelnen Wallplättchen gerecht zu werden. Hierbei ist das Ziel, am Spielende die meisten Sympathiepunkte gesammelt zu haben und so das Spiel zu gewinnen.

ARBEITER = WÜRFEL

Die Arbeitskräfte eines Spielers werden durch Würfel dargestellt. Jeder Würfel entspricht einem Arbeiter; die obenliegende Seite des Würfels zeigt seinen Erfahrungswert an. Die Arbeiter erlangen Erfahrung, indem sie neue Stadtteile bauen oder Aufgaben auf speziellen Stadtplättchen erfüllen (sie aktivieren). Arbeiter, die einen Erfahrungswert von 6 erreicht haben, gehen am Ende der Spielrunde in den Ruhestand.

RESSOURCEN

Es gibt fünf verschiedene Ressourcen im Spiel. Gold ist die häufigste Ressource und wird hauptsächlich verwendet, um die Arbeiter am Ende jeder Runde zu entlohnen. Holz, Stein, Marmor und Waffen werden für den Anbau der meisten Stadtplättchen benötigt. Holz wird auch für die Herstellung von Waffen verwendet. Alle Ressourcen können außerdem auch genutzt werden, um den Ressourcenforderungen des Kaisers gerecht zu werden und so Sympathiepunkte zu sammeln.

MORAL

Der Stand der Moral der Stadt ist auf den Spielertafeln abgebildet. Wer die Moral hochhält, bekommt Sympathiepunkte während und am Ende des Spieles.

STADTBAU

Die Stadt, die von den Spielern errichtet wird, besteht aus Stadtplättchen. Ein Spieler muss Ressourcen abgeben, um ein Stadtplättchen anbauen zu können. Im Gegenzug erhält er dafür Sympathiepunkte. Ein Stadtplättchen bringt dem Spieler, der es besitzt, außerdem Vorteile bei den Aktivierungskosten. Die Spieler nutzen ihre Arbeiter, um Stadtplättchen anzubauen oder zu aktivieren, um dadurch Ressourcen, neue Arbeiter und Sympathiepunkte etc. zu erhalten. Jedes Stadtplättchen darf nur einmal pro Runde aktiviert werden.

DEN FORDERUNGEN DES KAISERS GERECHT WERDEN

Um Ressourcen an den Kaiser abzugeben und somit Sympathiepunkte zu sammeln, müssen die Spieler das Stadtplättchen **AUSSENPOSTENDES REICHES** aktivieren. Nach dieser Aktivierung nimmt der Spieler das offenliegende Wallplättchen, zahlt die angegebene Menge an Ressourcen und erhält die auf dem Wallplättchen angegebenen Sympathiepunkte. Dann legt er dieses Wallplättchen mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Mit jedem weiteren Wallplättchen erhält er zusätzliche Sympathiepunkte.

SPIELMATERIAL

42 STADTPLÄTTCHEN

Die Baukosten für das Stadtplättchen und die Sympathiepunkte, die der Spieler beim Anbau dieses Plättchens erhält

Aktivierungsart des Plättchens (grüner, roter oder grauer Hintergrund), Aktivierungskosten und Gewinne

Plaza (das Muster in den Ecken)

Wenn ein Spieler ein neues Stadtplättchen legt, bringen ihm die Teile, bei denen das Plaza-Muster mit den angrenzenden Teilen übereinstimmt, zusätzliche Sympathiepunkte ein.



14 WALLPLÄTTCHEN

Die Ressourcenforderungen des Kaisers und die Sympathiepunkte für den Spieler, der sie erfüllt.

Vorderseite



Rückseite



Zusätzliche Sympathiepunkte für jedes nachfolgende Wallplättchen, das vom selben Spieler ausgespielt wird.

5 SPIELERTAFELN

Normale Seite (A) /
Expertenseite der
Spielertafels (B)



Die Moralleiste
Am Ende des Spieles
bekommt jeder Spieler Sym-
pathiepunkte entsprechend
der angezeigten Moral.

Ressourcen-Wechselkurs
am Markt

Dorfbewohner
Pool der potentiellen Arbeiter,
die dem Spieler zur Anwerbung zur
Verfügung stehen.

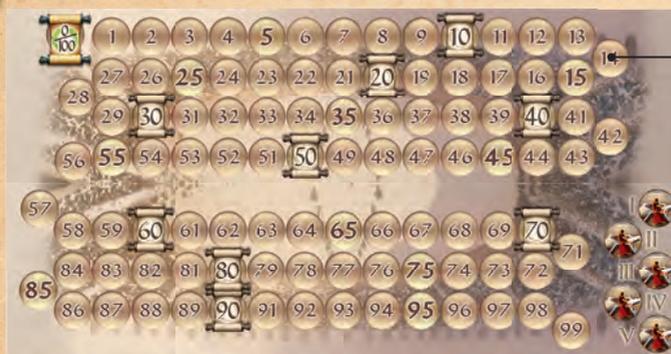
Aktive Arbeiter
und ihre Löhne, die sie am Ende
jeder Runde erhalten

Arbeiter im Ruhestand
und ihr Salär, den sie am Ende
jeder Runde erhalten

Neue Arbeiter

Arbeiter in der Ausbildung, nachdem sie rekrutiert wurden.

1 WERTUNGSTAFEL (IN 2 TEILEN)



Sympathiepunktepfad

Initiativeleiste

RESSOURCEN

112 Gold, 25 Holz, 25 Steine, 20 Marmor, 20 Waffen



Die Ressourcen sind das einzige Spielmaterial, das nicht begrenzt ist.
Jeder Spieler kann eine unbegrenzte Menge jeder Ressource besitzen.

8 ARBEITER UND 15 MARKER

in den 5 Spielerfarben (blau, gelb, weiß, schwarz, lila)



4 ÜBERSICHTSBÖGEN

SPIELAUFBAU

- Die Stadtplättchen werden entsprechend der Spieleranzahl sortiert: Für ein Spiel mit 2 Spielern werden nur die Plättchen mit der Markierung 2+ verwendet, für ein Spiel mit 3 Spielern die mit den Markierungen 2+ und 3+ usw. Die restlichen Stadtplättchen werden für dieses Spiel nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Die Start-Stadtplättchen sind auf der Rückseite mit einer 0 gekennzeichnet. Diese werden, wie unten zu sehen, mit der Bildseite nach oben in der Tischmitte ausgelegt.



2 SPIELER



3 SPIELER



4 SPIELER



5 SPIELER

- Die übrigen Stadtplättchen werden nach der Zahl auf ihrer Rückseite (I oder II) sortiert und getrennt gemischt. Dann werden sie als ein verdeckter Stapel bereitgelegt. Die Plättchen, die mit II gekennzeichnet sind, liegen dabei unter den Plättchen, die mit I gekennzeichnet sind.

Die Wallplättchen werden gemischt und als weiterer verdeckter Stapel bereitgelegt.



Stadtplättchenstapel



Wallplättchenstapel

- Es werden so viele Stadtplättchen vom Stapel genommen, wie Spieler mitspielen, plus ein zusätzliches Plättchen, und mit der Bildseite nach oben neben dem Stapel ausgelegt. Dies sind die zum Bau verfügbaren Stadtplättchen.

Das oberste Wallplättchen wird aufgedeckt.

- Jeder Spieler erhält eine Spielertafel und legt sie vor sich. Dabei kann zwischen Seite A und B gewählt werden. Für das erste Spiel empfiehlt es sich, dass alle Spieler die A-Seiten verwenden, da diese für alle Spieler gleiche Bedingungen schaffen. Spieler, die bereits über Erfahrung mit Prator verfügen, können die individuellen B-Seiten benutzen.

Alle Seiten der Spielertafeln sind ausgeglichen und können daher in jeder Kombination verwendet werden. Da die Seite B ein asymmetrisches Spiel bietet, ist es für unerfahrene Spieler etwas schwieriger, mit ihnen eine gute Strategie zu entwickeln.



Die Seiten aller Spielertafeln sind mit A bzw. B markiert.

- Jeder Spieler nimmt sich alle Würfel (im folgenden Arbeiter) und Marker einer Farbe. Ein Marker wird auf dem Feld 0 der Moralleiste platziert. Drei Arbeiter werden mit den Erfahrungswerten 1, 2 und 3 (entsprechende Würfel-seite nach oben) in den Bereich der aktiven Arbeiter gesetzt, die restlichen Arbeiter (alle mit Erfahrungswert 1) in den Bereich der Dorfbewohner. Außerdem erhält jeder Spieler: 10 Gold, 4 Holz, 3 Steine, 2 Marmor und 1 Waffe.

- Die Wertungstafel und die übrigen Ressourcen werden so auf den Tisch gelegt, dass sie für alle Spieler gut erreichbar sind.

- Jeder Spieler legt einen Marker auf die Goldmine, die am nächsten bei ihm liegt.

- Der Spieler, der als letztes in Rom war, legt einen Marker auf Position 10 des Sympathiepunktepades. Die restlichen Spieler folgen entgegen dem Uhrzeigersinn und legen ihre Marker auf die Positionen 9, 8, 7 etc.. Jeder Spieler legt dann einen Marker auf die Initiativeleiste. Hierbei beginnt der Spieler mit den wenigsten Sympathiepunkten auf Feld 1 usw.

Auf der folgenden Seite ist ein Spielaufbau bei 3 Spielern abgebildet (Spielmaterial ist nicht maßstabsgetreu). Die Stadtplättchen sind relativ groß und die Stadt kann in jede Richtung erweitert werden, wofür auf dem Tisch ausreichend Platz vorhanden sein sollte. Spiele mit 4 bis 5 Spielern erfordern für gewöhnlich mehr Platz, sodass hierfür ein großer Spieltisch verwendet werden sollte.

SPIELAUFBAU BEI 3 SPIELERN



SPIELABLAUF

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Eine Runde besteht aus drei Phasen:

- Initiativephase
- Aktionsphase
- Aktualisierungsphase

Am Ende der letzten Spielrunde wird eine Schlusswertung durchgeführt.

INITIATIVEPHASE

Die Zugreihenfolge wird durch die Position der Marker auf dem Sympathiepunktpfad ermittelt. Der Spieler mit den wenigsten Sympathiepunkten legt einen Marker auf das erste Feld der Initiativeleiste, der mit den zweitwenigsten Sympathiepunkten auf das zweite Feld usw. Bei einem Punktegleichstand mehrerer Spieler auf dem Sympathiepunktpfad, liegen ihre Marker aufeinander. Die Reihenfolge für die Initiativeleiste wird dann von oben nach unten bestimmt.

Ist die Initiative festgelegt, wird sie bis zum Ende der aktuellen Runde nicht mehr verändert.



Beispiel: Gelb hat 69 Sympathiepunkte, Blau und Lila haben jeweils 66 Sympathiepunkte, aber der Marker von Lila liegt auf dem von Blau. Somit ist zunächst Lila an der Reihe, dann Blau und zum Schluss Gelb.

AKTIONSPHASE

Jeder Spieler führt (in der durch die Initiativeleiste bestimmten Reihenfolge) nacheinander immer wieder eine Aktion aus oder passt. Hat er einmal gepasst, ist für ihn die Aktionsphase beendet.

Mögliche Aktionen:

- Einen Arbeiter aus dem Pool der aktiven Arbeiter auf ein bereits angebautes Stadtplättchen setzen, um dieses zu aktivieren.
- Einen Arbeiter aus dem Pool der aktiven Arbeiter auf ein verfügbares Stadtplättchen setzen, um dieses anzubauen.
- Ein spezielles Stadtplättchen aktivieren.

Der Arbeiter bleibt bis zum Ende dieser Runde auf der Mitte des Stadtplättchens. Sobald das Stadtplättchen angelegt wurde, kann es von allen Spielern aktiviert werden.

Anbau eines neuen Stadtplättchens:

- Ein verfügbares Stadtplättchen aussuchen.
- Einen aktiven Arbeiter auf die Mitte des Stadtplättchens setzen und die Kosten für das Plättchen zahlen.
- Das Stadtplättchen platzieren – es muss waagrecht oder senkrecht an mindestens ein bereits gelegtes Stadtplättchen angrenzen. Dabei darf es beliebig gedreht werden.
- Einen der eigenen Marker auf das Plättchen legen.
- Die auf dem Stadtplättchen abgebildeten Sympathiepunkte plus einen zusätzlichen Punkt für jedes angrenzende Plättchen erhalten, bei dem das Plaza-Muster in der Ecke mit dem des gelegten Plättchens übereinstimmt (siehe Beispiel unten).
- Die erhaltenen Sympathiepunkte auf dem Sympathiepunktpfad nach vorne ziehen.



Beispiel: Gelb entscheidet sich, ein Sägewerk zu bauen.

- Er setzt einen seiner aktiven Arbeiter auf das Sägewerk.
- Er zahlt 2 Gold und legt diese zurück in den Vorrat.
- Er platziert dieses Stadtplättchen und legt einen gelben Marker darauf. Hierbei darf er es drehen, um die bestmögliche Position zu wählen und somit die maximale Anzahl an Sympathiepunkten zu erhalten.
- Er erhält 1 Sympathiepunkt, der auf dem Stadtplättchen abgebildet ist.
- Er erhält außerdem 3 Sympathiepunkte dafür, dass zwei angrenzende Plättchen mit dem Plaza-Muster in der Ecke rechts oben übereinstimmen und eins in der Ecke links oben (siehe unten).
- Gelb zieht auf dem Sympathiepunktpfad 4 Felder vor.



Der Spieler erhält Sympathiepunkte entsprechend der übereinstimmenden Plaza-Muster in den Ecken. (Hier: 2 übereinstimmende Plaza-Muster in der Ecke rechts oben und 1 in der Ecke links oben). So kann man selbst mit einem Stadtplättchen, das einen niedrigen Sympathiepunktwert aufweist, mit der richtigen Position eine beachtliche Anzahl an Sympathiepunkten gewinnen.

Aktivierung eines Stadtplättchens:

Jedes Stadtplättchen kann nur einmal pro Runde aktiviert werden!

- Ein Stadtplättchen auswählen und die Aktivierungskosten an dessen Besitzer zahlen; gehört das Stadtplättchen einem selbst oder niemandem, müssen keine Aktivierungskosten gezahlt werden.
- Einen aktiven Arbeiter auf der eigenen Spielertafel auswählen und auf das entsprechende Plättchen setzen (Der Erfahrungswert des Arbeiters ist dabei nur bei Ressourcen-Stadtplättchen relevant.).
- Den auf dem aktivierten Stadtplättchen abgebildeten Effekt erhalten.



Beispiel:

- Lila möchte das Sägewerk von Gelb aktivieren, um Holz zu erhalten.
 - Sie setzt einen ihrer aktiven Arbeiter in die Aktivierungszone des Sägewerks.
 - Lila zahlt Gelb die Aktivierungskosten von 1 Gold.
- Die Aktivierungskosten müssen gezahlt werden, bevor man die Gewinne des Stadtplättchens nutzen kann!
- Lila erhält Holz entsprechend dem Erfahrungswert des Arbeiters, den sie auf dieses Stadtplättchen gesetzt hat – in diesem Fall 3 Holz.
- Ein Stadtplättchen kann bereits in derselben Runde aktiviert werden, in der es angebaut wurde!
- Weiß entscheidet sich, den Außenposten des Reiches zu aktivieren.
 - Er setzt einen seiner aktiven Arbeiter auf die Aktivierungszone des Außenpostens des Reiches.
 - Der Außenposten des Reiches gehört niemandem, weshalb es keine Aktivierungskosten gibt.
 - Weiß wählt das verfügbare Wallplättchen aus, zahlt die erforderlichen Ressourcen (2 Marmor und 2 Waffen) und erhält dann 10 Sympathiepunkte (es ist sein erstes Wallplättchen).
 - Blau würde gerne das Sägewerk von Gelb aktivieren, doch da es schon einmal aktiviert wurde, ist dies kein gültiger Spielzug. Daher aktiviert Blau stattdessen seine eigene Goldmine.
 - Er setzt einen seiner aktiven Arbeiter in die Aktivierungszone der Goldmine.
 - Er zahlt keine Aktivierungskosten, da ihm die Goldmine selbst gehört.
 - Er erhält entsprechend dem Erfahrungswert des Arbeiters, den er auf dieses Stadtplättchen gesetzt hat, Gold – in diesem Fall 3 Gold.

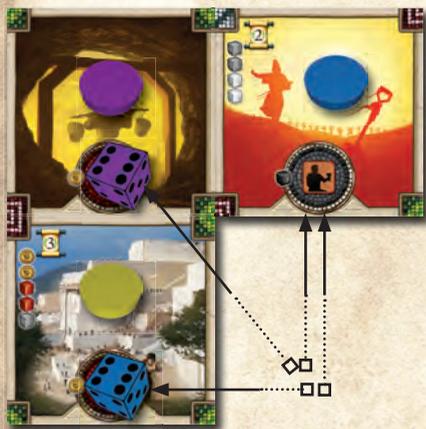
Eine Aktion kann auch genutzt werden, um ein spezielles Stadtplättchen zu aktivieren. Diese Plättchen erkennt man am grauen Hintergrund der Aktivierungszone.



Jedes spezielle Stadtplättchen kann von jedem Spieler ein Mal pro Runde aktiviert werden!

Um ein spezielles Stadtplättchen zu aktivieren, müssen zunächst die Aktivierungskosten an den Besitzer gezahlt werden. Dann wird die Aktion durchgeführt, zu der das Plättchen berechtigt. Hierbei wird KEIN aktiver Arbeiter benötigt, um die Aktion durchzuführen.

Jeder Spieler kann mehrere spezielle Stadtplättchen pro Runde aktivieren, aber niemals dasselbe zweimal. Um zu kennzeichnen, welche Plättchen von welchem Spieler bereits aktiviert wurden, können die Spielermarker verwendet werden.



Beispiel:

Das Arbeiterlager, das den Spielern ermöglicht, einen ihrer erfahrenen Arbeiter im Ruhestand als aktiven Arbeiter einzusetzen, gehört Blau. Die Aktivierungskosten für dieses Plättchen betragen 1 Waffe.

A. Lila zahlt Blau 1 Waffe und muss dann sofort einen ihrer Arbeiter im Ruhestand ausspielen. Sie aktiviert ihre Goldmine und erhält 6 Gold.

B. Blau folgt und entscheidet sich ebenfalls dazu, sein eigenes Arbeiterlager zu aktivieren. Er spielt seinen Arbeiter im Ruhestand aus, um den Marmorbruch von Gelb zu aktivieren. Er zahlt 1 Gold an Gelb (Aktivierungskosten) und erhält 6 Marmor.

Falls ein Spieler all seine Arbeiter ausgespielt hat, muss er passen. Sobald ein Spieler gepasst hat, kann er keine weiteren Arbeiter mehr ausspielen.

Ein Spieler kann passen, bevor er alle aktiven Arbeiter ausgespielt hat, dies ist allerdings nicht ratsam. Vor dem Passen sollte genau überlegt werden, ob durch irgendeine Aktion noch zusätzliche Sympathiepunkte erzielt werden können.

AKTUALISIERUNGSPHASE

Alle neuen Arbeiter werden ein Feld nach rechts gesetzt.

- Falls ein neuer Arbeiter auf Ausbildungsstufe II war, wird er jetzt zum aktiven Arbeiter. Der Erfahrungswert des Arbeiters wird in diesem Fall nicht geändert.
- Falls der neue Arbeiter auf Ausbildungsstufe I war, wird er nun auf Ausbildungsstufe II versetzt. Falls dem Spieler eine Akademie gehört, können seine Arbeiter Ausbildungsstufe II überspringen und werden direkt in den Bereich der aktiven Arbeiter versetzt. Falls es eine Akademie in der Stadt gibt, können die anderen Spieler ihrem Besitzer 1 Stein zahlen und so diese Runde ebenfalls Ausbildungsstufe II für alle ihre neuen Arbeiter überspringen.

Falls aufgrund der Aktivierung des Arbeiterlagers ein Arbeiter im Ruhestand ausgespielt wurde, wird dieser nun zurück auf die Spielertafel in den Bereich der Arbeiter im Ruhestand gesetzt. Sein Erfahrungswert bleibt gleich.

Die Arbeiter auf den Stadtplättchen erhalten nun einen nach dem anderen Erfahrung und werden zurück in den Pool der aktiven Arbeiter gesetzt:

- Der Erfahrungswert der Arbeiter, die zur Errichtung eines neuen Stadtplättchens eingesetzt wurden, steigt um 1.
- Der Erfahrungswert der Arbeiter, die zur Aktivierung eines Stadtplättchens mit einer roten Aktivierungszone eingesetzt wurden, steigt um 1.
- Die Erfahrungswerte aller anderen Arbeiter bleiben gleich.

Alle aktiven Arbeiter mit einem Erfahrungswert von 6 gehen nun in den Ruhestand und werden auf den Bereich der Arbeiter im Ruhestand gesetzt. Für jeden Arbeiter, der während der ersten Epoche (I) in den Ruhestand geht, erhält ein Spieler 12 Sympathiepunkte und für jeden, der in der zweiten Epoche (II) in den Ruhestand geht, 8 Sympathiepunkte. Ob der Arbeiter in der ersten oder zweiten Epoche in den Ruhestand geht, wird durch die Zahl des Stadtplättchens (I oder II) bestimmt, das als oberstes auf dem Stadtplättchenstapel liegt, wenn der Arbeiter in den Ruhestand geht.

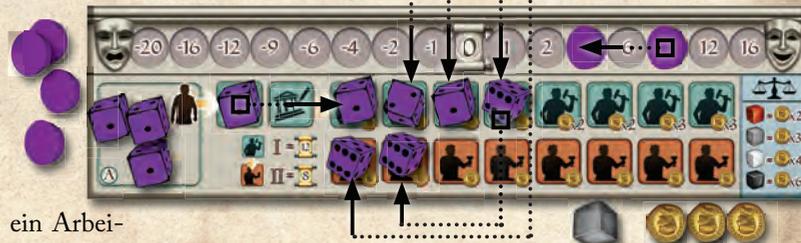
Die Löhne der Arbeiter zahlen:

- Die Spieler müssen für jeden aktiven Arbeiter und jeden Arbeiter im Ruhestand den auf der Spielertafel angezeigten Lohn zahlen.
- Wer nicht genug Gold besitzt, um die Löhne auszusahlen, muss für jedes fehlende Gold ein Feld auf der Moralleiste zurückgehen. Falls ein Spieler auf der Moralleiste nicht weiter zurückgehen kann, muss er für jedes Gold, das ihm fehlt, 5 Sympathiepunkte abgeben. Kein Spieler kann weniger als 0 Sympathiepunkte haben.

Nach dem Ausführen aller vorherigen Schritte kann ein Spieler, der keine aktiven Arbeiter hat, 5 Sympathiepunkte abgeben, um einen Dorfbewohner direkt zu einem aktiven Arbeiter mit einem Erfahrungswert von 1 umzuwandeln.



Lila hat seine Runde mit drei aktiven Arbeitern (mit den Erfahrungswerten 1, 2 und 5) und einem Arbeiter im Ruhestand begonnen. Sie hat außerdem einen Stand der Moral 9.



Beispiel (Ausgangslage):

Lila hat in dieser Runde die folgenden Aktionen durchgeführt:

- Sie hat das Ausbildungslager aktiviert, um einen neuen Arbeiter zu rekrutieren (dieser wurde aus dem Bereich der Dorfbewohner auf Ausbildungsstufe I gesetzt).
- Sie hat den Außenposten des Reiches aktiviert (sie hat ein Wallplättchen ausgewählt, die Ressourcen bezahlt und dafür die entsprechenden Sympathiepunkte erhalten).
- Sie hat das Arbeiterlager von Blau aktiviert und einen ihrer Arbeiter im Ruhestand ausgespielt, um den Marmorbruch von Gelb zu aktivieren und 6 Marmor zu erhalten.
- Sie hat ihr eigenes Sägewerk aktiviert und 5 Holz erhalten.

In der Aktualisierungsphase:

- Der neue Arbeiter von Lila würde normalerweise von Ausbildungsstufe I auf Stufe II gelangen, aber sie entscheidet sich dafür, 1 Stein zu bezahlen und ihren neuen Arbeiter so direkt zu einem aktiven Arbeiter zu machen.
- Lilas Arbeiter im Ruhestand auf dem Marmorbruch wird zurück auf den Bereich der Arbeiter im Ruhestand auf der Spielertafel gesetzt.
- Der Arbeiter auf dem Ausbildungslager (Erfahrungswert 1) wird unverändert in den Pool der aktiven Arbeiter zurückgesetzt.
- Der Arbeiter auf dem Außenposten des Reiches (Erfahrungswert 2) wird unverändert in den Pool der aktiven Arbeiter zurückgesetzt.
- Der Arbeiter auf dem Sägewerk (Erfahrungswert 5) kann seinen Erfahrungswert um 1 steigern, da die Aktivierungszone des Sägewerks rot ist. Der Arbeiter hat nun einen Erfahrungswert von 6 und muss somit in den Ruhestand gehen.
- Der Arbeiter auf dem Marmorbruch (Erfahrungswert 6) wird in den Bereich der Arbeiter im Ruhestand gesetzt und Lila erhält hierfür 12 Sympathiepunkte (angenommen, das oberste Stadtplättchens des Stapels zeigt Epoche I).
- Lila muss die Löhne von 3 aktiven Arbeitern und 2 Arbeitern im Ruhestand zahlen, also insgesamt 5 Gold. Leider hat sie nur noch 3 Gold. Sie zahlt 3 Gold und geht dann auf der Moralleiste zwei Felder nach links. Somit ist ihre Moral von 9 auf 4 gesunken.

■ Aktualisierung der Stadt *(in der letzten Runde auslassen)*

- Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Stadtplättchen wird vom Stapel ergänzt, bis so viele verfügbare Stadtplättchen auf dem Tisch liegen, wie Spieler mitspielen, plus ein zusätzliches Plättchen.
- Wurde das Wallplättchen in der Aktionsphase nicht gewählt, wird es aus dem Spiel genommen. Das nächste Wallplättchen wird vom Stapel aufgedeckt.

■ Spielende

- Sobald das letzte Stadtplättchen oder das letzte Wallplättchen vom Stapel aufgedeckt wurde, beginnt die letzte Runde des Spieles.

■ Schlusswertung *(nur in der letzten Runde)*

Aktive Arbeiter und neue Arbeiter:

- Jeder Spieler erhält für seine aktiven Arbeiter Sympathiepunkte entsprechend ihrer Erfahrungswerte.
- Jeder Spieler erhält für jeden neuen Arbeiter 1 Sympathiepunkt.

Moral:

- Jeder Spieler erhält oder verliert Sympathiepunkte entsprechend seines Stands der Moral.

Ressourcen:

- Alle Ressourcen der Spieler werden entsprechend dem Wechselkurs am Markt in Gold umgewandelt
- Jeder Spieler erhält 1 Sympathiepunkt für je 10 Gold in seinem Besitz.

■ SPIELSIEG

Der Spieler mit den meisten Sympathiepunkten wird vom Kaiser zum Prätor ernannt und ist der Gewinner des Spieles. Bei Punktegleichstand gilt die folgende Rangfolge:

- Moral *(der Spieler mit dem höheren Stand der Moral gewinnt)*
- Wallplättchen *(der Spieler mit den meisten Wallplättchen vor sich gewinnt)*
- Stadtplättchen *(der Spieler, der die meisten Stadtplättchen besitzt, gewinnt)*

Falls alle diese Kriterien immer noch keinen eindeutigen Sieger hervorbringen, kann der Kaiser sich nicht entscheiden und bittet die Götter um Hilfe. Die Götter bevorzugen den jüngsten Spieler.

■ SPIELVARIANTEN

Für die folgenden, miteinander kombinierbaren Spielvarianten sollten alle Spieler die Grundregeln bereits gut beherrschen. Die Varianten sind nur für das Spiel mit 3, 4 oder 5 Spielern geeignet.

■ EXPERTENSPIEL

Bei der Schlusswertung erhalten die Spieler zusätzliche Sympathiepunkte nach den folgenden Regeln:

Besitz des größten Stadtbereichs:

- Jeder Spieler ermittelt die Anzahl der direkt aneinandergrenzenden Stadtplättchen in seinem Besitz. Der Spieler mit dem größten Stadtbereich erhält 12 Sympathiepunkte, die anderen in absteigender Reihenfolge 8, 4 und 0.

Bau des längsten Wallabschnitts:

- Der Spieler, der die meisten Forderungen des Kaisers erfüllt hat (am meisten Wallplättchen vor sich liegen hat), erhält 18 Sympathiepunkte, die anderen in absteigender Reihenfolge 12, 6 und 0.

Besitz der meisten Dorfbewohner:

- Der Spieler mit den meisten Dorfbewohnern (nicht verwendeten, potentiellen Arbeitern) erhält 20 Sympathiepunkte, die anderen in absteigender Reihenfolge 10, 5 und 0.

Im Falle eines Gleichstands werden die Punkte der betroffenen Platzierungen addiert und durch die Zahl der daran beteiligten Spieler geteilt (abgerundet). Jeder dieser Spieler erhält die entsprechende Zahl an Sympathiepunkten.

■ SCHWIERIGES SPIEL

Alle Marktplättchen werden aus dem Spiel genommen, wodurch das Verwalten der Ressourcen deutlich schwieriger wird.

Besucht uns im Web auf:
WWW.HEIDELBAER.DE
WWW.NSKN.NET



Heidelberger
Spieleverlag



■ KURZÜBERSICHT

■ SPIELAUFBAU

- Die Start-Stadtplättchen werden entsprechend der Anzahl der Spieler ausgelegt *(siehe S. 3)*.
- Stadt- und Wallplättchen werden in Stapeln bereitgelegt. Die Wertungstafel und die übrigen Ressourcen werden auf den Tisch gelegt.
- Jeder Spieler erhält eine Spielertafel, wählt eine Farbe aus und nimmt sich alle Arbeiter und Marker dieser Farbe.
- Jeder Spieler beginnt mit drei aktiven Arbeitern (mit den Erfahrungswerten 1, 2 und 3), 10 Gold, 4 Holz, 3 Stein, 2 Marmor und 1 Waffe.
- Jeder Spieler legt einen Marker auf das Feld 0 seiner Moralleiste und einen weiteren Marker auf die Goldmine, die am nächsten bei ihm liegt.
- Ein Spieler legt einen Marker auf Position 10 des Sympathiepunktepfs. Anschließend folgen die restlichen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn und legen ihre Marker auf die Positionen 9, 8, 7 usw.

■ SPIELABLAUF

I. Initiativephase

Die Platzierung auf der Initiativeleiste ermitteln (vom Spieler mit den wenigsten Sympathiepunkten bis zum Spieler mit den meisten Sympathiepunkten).

II. Aktionsphase

Jeder einzelne Spieler führt der Reihe nach eine Aktion aus oder passt. Eine Aktion kann wie folgt aussehen

- Ausspielen eines aktiven Arbeiters zum Anbauen eines neuen Stadtplättchens.
- Aktivierung eines bereits gebauten Stadtplättchens durch einen aktiven Arbeiter.
- Aktivierung eines bereits gebauten, speziellen Stadtplättchens (kein aktiver Arbeiter erforderlich).

III. Aktualisierungsphase

- Neue Arbeiter ein Feld nach rechts setzen.
- Arbeiter von den Stadtplättchen in den Bereich der aktiven Arbeiter zurücksetzen (evtl. Erfahrung erhöhen).
- Arbeiter mit Erfahrungswert 6 gehen in den Ruhestand.
- Löhne der Arbeiter zahlen.
- Aktualisierung der Stadt *(in der letzten Runde auslassen)*: Verfügbare Stadtplättchen auffüllen (Anzahl Spieler +1) und neues Wallplättchen aufdecken.

ACHTUNG: Die letzte Runde beginnt, sobald der Stapel mit den Stadtplättchen oder der mit den Wallplättchen aufgebraucht ist.

IV. Schlusswertung *(nur in der letzten Runde)*

- Sympathiepunkte für alle aktiven Arbeiter (je Erfahrungswert) und alle neuen Arbeiter (je 1).
- Sympathiepunkte für Moral (entsprechend dem Stand der Moral).
- Alle Ressourcen werden in Gold umgetauscht; 1 Sympathiepunkt für je 10 Gold.
- Gewinner ist der Spieler mit den meisten Sympathiepunkten.

CREDITS

Ein Spiel von: NSKN Games

Englische Ausgabe veröffentlicht von: Passport Games Studio

Spielautor: Andrei Novac

Illustrationen: David Szilagyi

Grafikdesign: David J. Coffey, Agnieszka Kopera, Christian Grussi, Editions Sans-Détour

Spielentwicklung: Agnieszka Kopera

Englische Regel: Andrei Novac, Remy Suen

DEUTSCHE AUSGABE:

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Übersetzung: Raija Wollersheim

Lektorat und Layout: Sabine Machaczek und Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Rudolf Gebhardt, Alban Ullrich, Philipp Strietzel und Fiona Carey

© 2014 NSKN Games. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Ausgabe veröffentlicht von Heidelberger Spieleverlag.



DIE STADTPLÄTTCHEN IM DETAIL

RESSOURCEN (basierend auf der Erfahrung der Arbeiter)



Goldmine

Der Spieler erhält Gold entsprechend dem Erfahrungswert des Arbeiters, mit dem er das Stadtplättchen aktiviert.



Sägewerk

Der Spieler erhält Holz entsprechend dem Erfahrungswert des Arbeiters, mit dem er das Stadtplättchen aktiviert.



Steinbruch

Der Spieler erhält Stein entsprechend dem Erfahrungswert des Arbeiters, mit dem er das Stadtplättchen aktiviert.



Marmorbruch

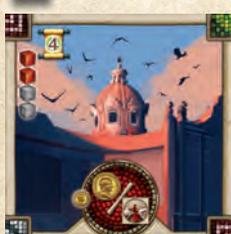
Der Spieler erhält Marmor entsprechend dem Erfahrungswert des Arbeiters, mit dem er das Stadtplättchen aktiviert.



Schmiede

Der Spieler kann Holz (bis maximal in Höhe des Erfahrungswerts des Arbeiters, mit dem er das Stadtplättchen aktiviert) gegen dieselbe Menge Waffen tauschen.

GOLD



Kurie

Der Spieler erhält Gold, entsprechend der Menge der Stadtplättchen in seinem Besitz.



Forum

Der Spieler erhält 2 Gold für jeden aktiven Arbeiter in seinem Besitz.
Neue Arbeiter sind keine aktiven Arbeiter!

SYMPATHIE (basierend auf Ressourcen, Besitz oder Moral)



Tempel der Maia

Der Spieler erhält 2 Sympathiepunkte für jeden aktiven Arbeiter in seinem Besitz.

Neue Arbeiter sind keine aktiven Arbeiter!



Tempel des Apollo

Der Spieler erhält 1 Sympathiepunkt, für jedes Stadtplättchen in seinem Besitz.



Tempel des Plutos

Der Spieler erhält 1 Sympathiepunkt für jeden Stein und jedes Holz in seinem Besitz.

Die Ressourcen müssen hierfür nicht abgelegt werden.



Tempel des Merkur

Der Spieler erhält 2 Sympathiepunkte für jeden Marmor und jede Waffe in seinem Besitz.

Die Ressourcen müssen hierfür nicht abgelegt werden.



Tempel der Venus

Der Spieler erhält Sympathiepunkte entsprechend seines Stands der Moral.

MORAL



Kolosseum

Der Spieler erhält 1 Punkt Moral für je 2 Stadtplättchen in seinem Besitz (abgerundet).



Orakel

Der Spieler erhält 2 Punkte Moral für jeden Arbeiter im Ruhestand in seinem Besitz.

AUSBILDUNGSLAGER, MARKT, AUSSENPOSTEN DES REICHES



Ausbildungslager

Der Spieler platziert einen Arbeiter (Erfahrungswert 1) aus dem Dorfbewohnerbereich auf Ausbildungsstufe I.



Markt

Der Spieler kann beliebig viele Ressourcen zu dem auf der Spielertafel angegebenen Wechselkurs mit dem Vorrat tauschen.



Außenposten des Reiches

Der Spieler wählt ein verfügbares Wallplättchen, zahlt die angegebenen Kosten und erhält die Sympathiepunkte, die auf dem Wallplättchen und jedem anderen verdeckten Wallplättchen in seinem Besitz, abgebildet sind. Dann legt er das Wallplättchen verdeckt neben seine Spielertafel.

SPEZIELLE STADTPLÄTTCHEN



Akademie

Verwendung während der Aktualisierungsphase!
Der Spieler kann dem Besitzer der Akademie 1 Stein zahlen und so Ausbildungsstufe II für alle neuen Arbeiter überspringen.



Arbeiterlager

Verwendung während der Aktionsphase; Verwendet für die Aktivierung KEINEN aktiven Arbeiter!
Einmal pro Runde kann der Spieler, als Aktion, dem Besitzer des Arbeiterlagers die Aktivierungskosten bezahlen und dafür einen Arbeiter im Ruhestand als aktiven Arbeiter (Erfahrungswert 6) einsetzen.

PLÄTTCHEN OHNE AKTIVIERUNGSZONE



Statue

Die Statue kann nicht aktiviert werden. Sie wird nur gebaut, um Sympathiepunkte zu erringen.



Triumphbogen

Der Triumphbogen kann nicht aktiviert werden. Er wird nur gebaut, um Sympathiepunkte zu erringen.