

Spielaufbau

1. Spieler

- 1 Ablagetableau
- 1 Feldherrn
- 15 (kleine) Spielfiguren
- 2 Marker-Scheiben
- 1 Trajanbogen
- 12 Aktionssteine (6 × 2)

2. Spielplan

- Forumsplättchen (viereckig, **grüne Rückseite**) mischen, 10 offen in die 10 Provinzen, 12 (4 Spieler) offen auf die Forumsfelder, Rest verdeckt neben den Plan
- Zusatzaktionen (viereckig, **beige Rückseite**) mischen, 3 offen auf die gelben Forumsfelder, Rest verdeckt neben den Plan
- Bedarfspättchen (rund, **grüne Rückseite**) mischen, 3 verdeckt aus dem Spiel, Rest verdeckt neben den Plan
- Bauplättchen (fünfeckig, **braun**) offen beliebig auf die Stadtfelder
- Schiffspättchen mit der **bunten** Seite nach oben auf die Hafenerfelder
- Zeitstein auf Startfeld der Zeitleiste (entsprechend Spielerzahl)
- Quartalsanzeiger: IV – II – II – I
- +2-Marker

3. Spieler

- Feldherrn und 1 Spielfigur in das Feldlager, 1 Spielfigur in das Arbeitslager, Rest (13) Spielfiguren in das Figurenfeld des Tableaus sowie Trajanbogen auf das Feld I des Tableaus
- Aktionssteine in die Mulden (je 2 beliebige pro Mulde)

4. Trajanplättchen (grau)

- Nach Symbolen in 6 Kategorien sortieren, mischen und als offene Stapel auf die 6 Felder des Spielplans

5. Vorbereitungen

- Startspieler bestimmen
 - 1 Scheibe auf das Startfeld der Senatsleiste, andere Spieler reihum (Uhrzeigersinn) ihre Scheibe **obenauf**
- Jeder legt seine verbliebene Scheibe auf das Startfeld der Siegpunkteleiste
- Bonustafeln in den Beutel; jeder zieht eine und legt sie mit der **gelben** Seite nach oben vor sich ab
- 2 weitere Bonustafeln ziehen und mit der **gelben** Seite nach oben auf die beiden Senatsfelder
- Warenkarten mischen und als verdeckten Stapel neben den Spielplan, die beiden obersten Karten offen rechts und links daneben (Ablagestapel)
- Jeder Spieler zieht der Reihe nach 3 Warenkarten von einem der drei Stapel auf die Hand
 - Ablagestapel ggfs. neu bilden
- Jeder **Spieler** zieht der Reihe nach 3 Trajanplättchen (höchstens 1 pro Stapel) und legt diese beliebig offen auf die Plätze II, IV und VI seines Tableaus

Spielplättchen

❖ Bonustafeln Vorderseite [Rückseite]

- 9 [6] SP für 1+ Forumsplättchen des abgebildeten Bedarfs (Brot bzw. Spiele bzw. Religion) (oder Bedarfs-Joker) bei **Spielende**
- 1 [1/2] SP für jeden eigenen Arbeiter im Stadtviertel (ggfs. aufrunden)
- 3 [2] SP für jede Warenkarte der abgebildeten Sorte
- 2 [1] SP für jeden eigenen Legionär in einer Provinz
- 3 [2] SP für jede eigene Bonustafel, deren **gelbe** Seite oben liegt

❖ Forumsplättchen

■ Senatsplättchen

- 2-5 Stimmen für Machtverhältnisse im Senat
- Ausliegende Plättchen kommen nach jedem Quartalsende aus dem Spiel

■ Bedürfnisse erfüllen

- Bedarfssymbol zum Erfüllen von Bedürfnissen
- Nach Verwendung aus dem Spiel

■ Joker

- Warenkarte
 - Wird wie eine beliebige Warenkarte eingesetzt und kommt nach dem Einsatz aus dem Spiel
 - Kann bei der Endwertung als beliebige Warenkarte eingesetzt werden
- Bedarf
 - Kann wie ein beliebiges Plättchen zum Erfüllen von Bedürfnissen eingesetzt werden
- Gebäude
 - Zählt bei Spielende wie ein beliebiges Gebäudeplättchen (für 3er und 4er Sätze)
- Zusatzaktion
 - Wird wie ein beliebiges Zusatzaktionsplättchen eingesetzt und kommt dann aus dem Spiel

❖ Zusatzaktionsplättchen

- Nach Ausführung einer Aktion kann gegen Abgabe eines Plättchens, das das **gleiche Symbol** zeigt, die Aktion noch einmal durchgeführt werden
- Falls ein +2-Marker vorhanden ist, darf, die Aktion sogar 2× durchgeführt werden
 - Plättchen aus dem Spiel, +2-Marker bleibt
 - Pro Zug nur 1 Zusatzaktionsplättchen einsetzbar

❖ Trajanplättchen

- Nach Verwendung aus dem Spiel
 - Obersten beiden Warenkarten vom **verdeckten** Stapel ziehen
 - 9 Siegpunkte
 - 1 bzw. 2 kleine Spielfiguren vom Tableau in's Arbeitslager
 - 1 bzw. 2 kleine Spielfiguren vom Tableau in's Feldlager
 - +2-Marker auf ein freies der 6 zugehörigen Felder des Tableaus setzen (und damit diesem Marker eine der 6 Aktionen zuordnen)
- Nach Verwendung **nicht** aus dem Spiel
 - Am Quartalsende wird mit jedem dieser Trajanplättchen das entsprechende Bedürfnis (Brot bzw. Spiele bzw. Religion) erfüllt

Spielablauf

- ❖ 4 Quartale zu je 4 Runden
- ❖ 1 Runde entspricht 1 Umlauf des Zeitsteins auf der Zeitleiste
- ❖ Zug eines Spielers

Aktionssteine umverteilen

- Alle Steine einer Mulde aufnehmen, Anzahl ansagen und reihum (Uhrzeigersinn) auf die folgenden Mulden verteilen
- Mulde des letzten Steins = *Zielmulde*

Zeitstein versetzen

- Rechter Nachbar zieht den Zeitstein um die genannte Anzahl weiter
- Erreicht oder überschreitet der Zeitstein das Startfeld, wird die aktuelle **Runde nach dem Zug des Spielers** beendet
 - Nach 4 Runden ist 1 **Quartal** beendet
 - Nach dem 4. Quartal ist das **Spil** beendet

Trajanplättchen erfüllen – falls möglich

- Falls 1 Trajanplättchen an der Zielmulde liegt **und** deren Farben in der Zielmulde liegen, werden die Siegpunkte gutgeschrieben, die Sonderaktion darf durchgeführt werden, und das Plättchen kommt aus dem Spiel
 - Ausnahmen: *Brot*, *Spiele* oder *Religion* werden auf das eigene Spieltableau gelegt (und bleiben bis Spielende wirksam)

Aktion durchführen - freiwillig

- Unabhängig von der Erfüllung eines Trajanplättchens darf die der Zielmulde zugeordnete Aktion durchgeführt werden

Hafen-Aktion

- Eine der folgenden Alternativen ausführen
 - 2 Warenkarten vom **verdeckten** Stapel ziehen, auf die Hand nehmen und 1 beliebige seiner Handkarten offen auf einen der beiden Ablagestapel abwerfen
 - **Oberste** Warenkarte von einem der beiden **Ablagestapel** auf die Hand nehmen
 - **1-2 Handkarten offen** auslegen (persönliche Auslage) und gleiche Anzahl vom **verdeckten** Stapel nachziehen
 - Waren mit einem der 3 Schiffe verschicken: Kombination von Warenkarten entsprechend der Vorgabe auf den Schiffsplättchen vor sich ablegen (persönliche Auslage) und Siegpunkte erhalten
 - Zeigt das Schiffsplättchen seine **bunte** Vorderseite, wird es umgedreht

Forum-Aktion

- Ein beliebiges Plättchen aus dem Forum nehmen und offen auf dem Spieltableau ablegen (ggfs. Stapel bilden)

Militär-Aktion

- Eine der folgenden Alternativen ausführen
 - 1 kleine Spielfigur vom Tableau in's Feldlager stellen. Figur wird zum Legionär (und bleibt es bis zum Spielende)
 - Feldherrn in eine **angrenzende** Provinz ziehen und ein dort liegendes Plättchen auf seinem Tableau ablegen

- Feldlager sowie Britannia sind jeweils zu 3 Provinzen benachbart
 - 1 Legionär aus dem **Feldlager** in die Provinz **zu** seinem Feldherrn stellen – **sofern** dort noch kein **eigener** Legionär steht – und max[angegebene Siegpunkte minus $3 \times \#(\text{Fremd-Legionäre}), 0]$ erhalten

Trajan-Aktion

- Von einem der 6 Stapel Trajanplättchen auf dem Spielplan das oberste nehmen und auf das Feld des eigenen Tableaus, auf dem sich gerade der Trajanbogen befindet, stellen. Der Bogen wandert anschließend im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Feld weiter.
 - Falls kein freies Feld für den Trajanbogen vorhanden ist, wird der Bogen in die Mitte des Aktionskreises gestellt (Trajan-Aktion kann derzeit nicht ausgeführt werden), und sobald ein Trajanplättchen erfüllt ist, wird der Bogen auf das freie Feld gestellt

Senat-Aktion

- Stein auf der Senatsleiste um 1 Feld weiterrücken (ggfs. **auf** vorhandene Steine setzen) und Siegpunkte (des neuen Feldes) gutschreiben

Bau-Aktion

- Eine der folgenden Alternativen ausführen
 - 1 kleine Figur vom Tableau in's Arbeitslager stellen. Figur wird zum Arbeiter (und bleibt es bis zum Spielende)
 - 1 Arbeiter aus dem Lager auf einen Bauplatz stellen. Falls dies **sein erster** Bauplatz ist, hat er die **freie** Auswahl im Stadtviertel, alle **weiteren** Arbeiter müssen **orthogonal** benachbart gestellt werden.
 - Liegt ein Bauplättchen auf dem Feld, wird dieses auf sein Tableau gelegt
 - Falls dies das **erste** Bauplättchen **dieser Art** ist, wird die angegebene Aktion zusätzlich zum normalen Spielzug durchgeführt
 - Arbeiter dürfen auch auf Felder mit Arbeitern anderer Spieler platziert werden

Ende

Rundenende

- Erreicht oder überschreitet der Zeitstein das Startfeld der Zeitleiste ist die Runde **nach** dem Zug des Spielers beendet
- 1 Bedarfplättchen wird aufgedeckt und neben den Spielplan gelegt
- Neue Runde beginnt mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn, der Zeitstein wird von der aktuellen Position aus weitergezogen
- Falls bereits 3 Bedarfplättchen ausliegen (4. Runde beendet), endet ein Quartal, es wird kein weiteres Bedarfplättchen ausgelegt sondern es kommt zur Quartalswertung

Quartalsende

1. Erfüllen der 3 Bedürfnisse

- Jeder muss für **jedes** offene Bedürfnisplättchen **ein** passendes Forumplättchen abgeben oder **ein** passendes Trajanplättchen vorweisen
 - Eingesetzte Forumplättchen **später** aus dem Spiel
 - Für 1 (2) [3] nicht erfüllte Bedürfnisse werden 4 (9) [15] Siegpunkte **abgezogen**

2. Machtverhältnisse im Senat

- Für jeden Spieler wird die Stimmenzahl im Senat festgestellt: Aktuelle Position auf der Senatsleiste + Stimmen der Senatplättchen auf seinem Tableau
- Spieler mit den meisten (zweitmeisten) Stimmen darf sich eine der beiden (die übriggebliebene) Bonustafeln auf dem Spielplan nehmen und diese mit der gelben (grauen) Seite nach oben vor sich legen
 - Bei Stimmgleichheit entscheidet die Position auf der Senatsleiste bzw. wer oben liegt
- Anschließend werden die Steine aller Spieler wieder auf das erste Feld der Senatsleiste gelegt – von unten nach oben in der Reihenfolge der Stimme (wenigste Stimmen unten)

3. Plättchen entfernen und Felder auffüllen

- Aus dem Spiel
 - **Eingesetzte** Forumplättchen der Spieler
 - **Alle** Senatplättchen der Spieler
 - Alle Plättchen (inkl. Zusatzaktionsplättchen) im (Spielplan-)Forum
 - Oben liegender Quartalsanzeiger
 - Falls der letzte Anzeiger entfernt wurde, sind 4 Quartale gespielt und es kommt zur Endwertung
- Neu in's Spiel bzw. aufgedeckt
 - 2 neue Bonusplättchen (gelb nach oben)
 - Forumplättchen in jede Provinz **ohne** Forumplättchen, Feldherrn **und** Legionäre
 - Forumfelder des Spielplan auffüllen
 - Schiffsplättchen auf die bunte Seite drehen
 - Alle Senatplättchen der Spieler

Spielende (Siegpunktevergabe)

- pro Warenkarte auf der Hand..... 1 SP
- pro Arbeiter im Arbeitslager 1 SP
- pro Legionär im Feldlager 1 SP
- pro 3er Satz Bauplättchen 10 SP
- pro 4er Satz Bauplättchen 20 SP
- pro Bonustafel n SP
- Bei Gleichstand auf der Siegpunktleiste entscheidet die Position im Senat