

ROMOLO ⊖ REMO?

Mittelitalien etwa im Jahr 753 v. Chr.: In der Region Latium sind viele neue Dörfer gegründet worden. Das Land ist fruchtbar und eine starke Stadt in dieser Gegend könnte leicht den Handel zwischen den etruskischen Städten des Nordens und den griechischen Kolonien des Südens kontrollieren. Die Region ist auch reich an Salztümpeln und zu dieser Zeit ist Salz wertvoller als Gold! Es gibt keinen besseren Ort für eine neue Stadt!

Die beiden Enkel des Königs von Alba Longa, die Zwillinge Romulus und Remus, Nachfahren von Helena von Troja, wollen die Gelegenheit nicht verstreichen lassen, die Region zu beherrschen. Sie arbeiten gegeneinander und versuchen, zwei Städte in der Nähe des Flusses Tiber aufzubauen. Ihr Unterfangen ist nicht einfach: Auch der König von Antemnae und der König von Crustumerium kämpfen um die Vorherrschaft in dieser Region! Wer wird schließlich die Oberhand gewinnen?

In diesem Spiel übernehmen die Spieler die Rolle der Könige der neuen Städte in Latium und treten gegeneinander an, um Kontrolle über die gesamte Region zu erlangen. Wer wird die stärkste Stadt bauen? Wer wird Begründer einer neuen Zivilisation oder sogar eines neuen Reiches?

In "Romulus oder Remus?" müssen die Spieler ihr Königreich und seine wachsenden Siedlungen verwalten. Zwei Aspekte sind dabei besonders wichtig: Die Bewohner, denn mit ihnen führen die Spieler viele verschiedenen Aktionen aus, und das Gebiet, denn Gebietskontrolle kann entscheidend zum Spielsieg beitragen. Mit wachsender Bevölkerung können die Spieler mehr Aktionen durchführen, aber müssen auch für deren Ernährung Sorge tragen.

Geld, Rohstoffe, Handel, Stadtgebäude und fachkundige Charaktere erhöhen die Möglichkeiten der Spieler. Und nicht zu guter Letzt können Soldaten und Söldner und die Ankündigung eines Krieges das Spiel jederzeit drehen.

SCHACHTELINHALT

| | | | | | |
|---------------------------|---|-----------------------|--|-------------------------------------|---|
| 16 Lagerhäuser |  | 24 braune Quader |  | 24 Charakterplättchen |  |
| 20 Wälle |  | 24 weiße Quader |  | 6 Behinderungsmarker |  |
| 8 Tempel |  | 24 gelbe Quader |  | 6 Multiplikator Marker |  |
| 5 Aquädukte |  | 12 blaue Quader |  | 9 Kampfmarker |  |
| 5 Foren |  | 12 rosafarbene Quader |  | 40 Silbermünzen, Wert 1 |  |
| 5 Häfen |  | 19 Ebenenplättchen |  | 12 Goldmünzen, Wert 5 |  |
| 16 Bauernhöfe |  | 10 Hügelplättchen |  | 9 Bronzemünzen, Wert 1/2 |  |
| 8 Steinbrüche/Sägemühlen |  | 10 Waldplättchen |  | 5 Preismarker |  |
| 4 Türme (in 4 Farben) |  | 15 Wasserplättchen |  | 24 Würfelplättchen (in 4 Farben) |  |
| 24 Arbeiter (in 4 Farben) |  | | | 1 Würfel | |
| 16 Soldaten (in 4 Farben) |  | | | 1 Markttafel | |
| 8 Söldner |  | | | 1 Regelheft | |
| 4 Entdecker (in 4 Farben) |  | | | 8 Übersichtstafeln | |

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine **Spielerfarbe**, dann wird zufällig ein **Startspieler** bestimmt. 9 Wasserplättchen werden offen als **Wasserstapel** gestapelt.

Beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler 2 Ebenenplättchen und wählt geheim 1 Waldplättchen oder Hügelplättchen. Alle übrigen Plättchen werden gemischt und verdeckt als **Geländevorrat** bereit gelegt.

Eine bestimmte Anzahl Plättchen aus dem Geländevorrat wird verdeckt auf der Spielfläche ausgelegt, wie durch die gelben Hexfelder in der Abbildung unten angezeigt, je nach Anzahl der Spieler. Dann setzt jeder Spieler in Spielerreihenfolge seine drei Plättchen offen auf seine **3 Startfelder**, in der Abbildung unten durch graue Hexfelder angezeigt. (Hexfelder werden ab jetzt einfach nur Felder bzw. Feld genannt).

Schließlich wird ein zufällig gewählter **Multiplikator Marker** verdeckt auf jedes der zentralen Felder gelegt, in der Abbildung unten durch einen Kreis ● zu erkennen (diese Marker erhöhen den Wert eines Feldes).

Dann werden alle Charakterplättchen nach Typ sortiert: I, II und III, jeweils auf der Rückseite angegeben. Von jedem Typ werden anschließend so viele Plättchen zufällig genommen, wie in folgender Tabelle angegeben, abhängig von der Spieleranzahl:

| Plättchentyp | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--------------|---|---|---|---|
| Typ I | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Typ II | 6 | 6 | 7 | 8 |
| Typ III | 2 | 1 | 3 | 5 |

Überzählige Plättchen werden zurück in die Spielschachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht. Jeder Typ Plättchen wird separat gemischt, dann wird damit ein verdeckter Stapel gebildet mit Typ III zuunterst, darauf Typ II und zuoberst Typ I. Anschließend werden 5, 6, 7, 8 Plättchen entsprechend für 1, 2, 3, 4 Spieler und offen als **Charakterauslage** auf die Spielfläche gelegt.

Auf der **Markttafel** wird in jeder der 5 Rohstoffspalten 1 Preismarker (schwarzer Quader) auf den Platz mit Wert 1 gelegt: Diese Marker geben immer den aktuellen Marktwert jedes Rohstoffes an.

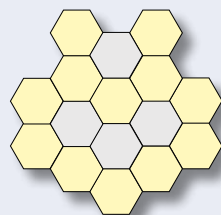
Als nächstes wird die **Bank** des Spiels entsprechend der Spieleranzahl zusammengestellt, wie dieser Tabelle zu entnehmen ist:

| Gebäude | 1 | 2 | 3 | 4 |
|------------------------|---|----|----|----|
| Wälle | 5 | 10 | 15 | 20 |
| Bauernhöfe | 4 | 8 | 12 | 16 |
| Lagerhäuser | 4 | 8 | 12 | 16 |
| Tempel | 2 | 4 | 6 | 8 |
| Steinbrüche/Sägemühlen | 2 | 4 | 6 | 8 |
| Aquädukte | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Foren | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Häfen | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Söldner | 2 | 4 | 6 | 8 |
| Kampfmarker | 3 | 5 | 7 | 9 |

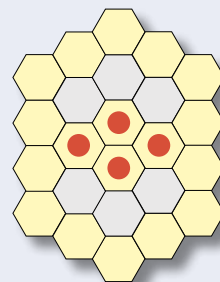
Außerdem kommen alle Münzen (Gold = 5; Silber = 1; Bronze = ½) und alle Rohstoffquader in die Bank.

Jeder Spieler nimmt aus der Spielschachtel in seiner Spielerfarbe: 1 Turm, 6 Arbeiter, 4 Soldaten, 1 Entdecker, 6 Würfelplättchen. Jeder Spieler wählt

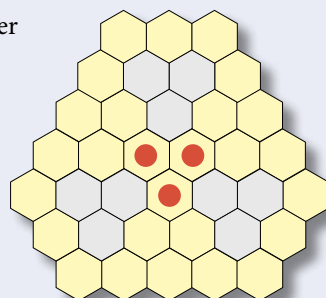
1 Spieler



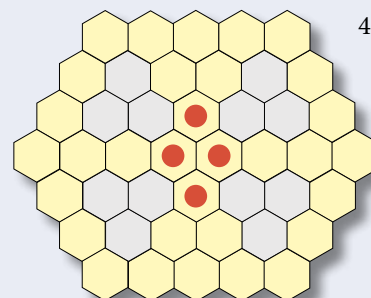
2 Spieler






3 Spieler



4 Spieler



zufällig eins dieser Würfelpfättchen aus und legt es in die Spielschachtel zurück, ohne es den anderen Spielern zu zeigen. Schließlich nimmt jeder Spieler aus der **Bank**: 1 Bauernhof, 1 Lagerhaus, 2 Getreide , 2 Holz , 2 Stein , 2 Silbermünzen und 1 Rohstoff eigener Wahl.

Beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler aus eigenem Vorrat 2 Arbeiter, 1 Turm, 1 Bauernhof und 1 Lagerhaus auf seine anfänglichen Ebenenplättchen. Die Position des Turms bestimmt die **Hauptstadt** des Spielers.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über mehrere Spielrunden gespielt. In jeder Spielrunde führt jeder Spieler einen Spielzug aus, beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn. In seinem Spielzug führt jeder Spieler 3 Phasen in folgender Abfolge aus (d. h., der Startspieler führt alle 3 Phasen aus, dann führt der nächste Spieler alle 3 Phasen aus usw.):

Aktionsphase: Die Einheiten des Spielers unternehmen ihre Aktionen.

Kampfphase: Kämpfe finden statt.

Versorgungsphase: Der Spieler erhält Rohstoffe und sorgt für den Unterhalt seiner Einheiten.

AKTIONSPHASE

In Reihenfolge nach eigener Wahl aktiviert der Spieler alle oder einige seiner Einheiten (Arbeiter, Entdecker, Soldaten und Söldner), um damit verschiedene Aktionen auszuführen. Falls der Spieler entscheidet, diese Phase ausfallen zu lassen (keine seiner Einheiten unternimmt eine Aktion), erhält er 1 Silbermünze aus der Bank. Soldaten, Söldner und Arbeiter haben je **2 Aktionen**, Entdecker haben **3 Aktionen**.


- Jegliche Nicht-Bewegungsaktion **beendet die Aktionsphase der Einheit**. Beispielsweise kann ein Arbeiter sich bewegen und bewegen, sich bewegen und bauen, oder einfach nur bauen. Wenn eine Einheit ihre Aktionen beendet hat, **wird sie hingelegt**.
- **Söldner, Soldaten und Entdecker können nur Bewegungsaktionen vornehmen. Auch**

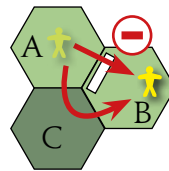
Feindliche Einheiten: Wenn die aktive Einheit auf demselben Feld ist wie mindestens eine Einheit eines anderen Spielers, entscheidet dieser andere Spieler, ob seine Einheit/en feindlich sind oder nicht und damit die Aktion vereitelt wird oder nicht.

Arbeiter mit einem Behinderungsmarker (siehe unten) oder falls sie auf einem Feld mit feindlichen Einheiten sind können nur Bewegungsaktionen vornehmen.

BEWEGUNGSAKTION

Die Einheit zieht auf ein angrenzendes Feld.

- Eine Einheit auf einem Feld mit mindestens einer feindlichen Einheit kann sich nur in Richtung der eigenen Hauptstadt bewegen (**Rückzug**). Falls dies auf dem Hauptstadtfeld selbst passiert, kann sich die Einheit in jede beliebige Richtung bewegen. Nach einem Rückzug kann eine Einheit in derselben Aktionsphase nur noch Bewegungsaktionen durchführen.
- Eine Einheit erhält einen **Behinderungsmarker** , wenn sie einen **Schutzwall** überquert (siehe unten).



Falls sich die gelbe Einheit von A nach B über den Schutzwall bewegt, erhält sie einen Behinderungsmarker. Falls sie aber den Umweg über C nimmt, passiert nichts.

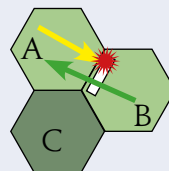
Behinderungsmarker verhindern alle Nicht-Bewegungsaktionen und geben einen Nachteil im Kampf. Sie werden wieder entfernt 1) zum Ende eines Kampfes gegen gegnerische Einheiten oder 2) sofort, wenn sich die Einheit in einem folgenden Spielzug bewegt.

- Eine Einheit kann sich nur von einem Landfeld mit einem Hafen oder von einem

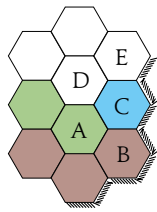
SCHUTZWÄLLE

Schutzwälle werden an eine Seite des Feldes gesetzt und gelten dann als in diesem Feld gebaut. Sie haben eine **Richtung**: Sie wirken von außerhalb des Feldes in das Feld hinein. Wenn sie diese Wirkung ausüben, gelten sie als **schützend** und ein Element in dem Feld ist durch Wälle **geschützt**.

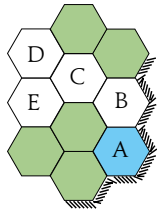
Feld B hat einen Wall. Der Schutz wirkt nur in Richtung des gelben Pfeils: Beispielsweise erhält eine Einheit, die sich



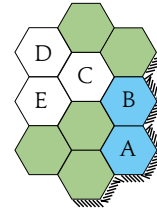
von A nach B bewegt, einen Behinderungsmarker, aber nicht eine Einheit, die sich von B nach A bewegt (grüner Pfeil).



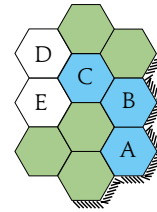
1. Feld A ist erkundet: Es ist eine Ebene. Da dieses Feld zum Wasserfeld C benachbart ist, prüfen die Spieler die Flussregel: Feld C hat 2 benachbarte, unerkundete Felder (D – E), also geschieht nichts.



2A. Feld A ist erkundet: Es ist ein Wasserfeld. Die Flussregel wird geprüft: Feld A hat nur ein benachbartes, unerkanntes Feld (B), also müssen die Spieler es sofort durch ein offenes Wasserfeld ersetzen.



2B. Dann wird die Flussregel auf Feld B angewendet: Feld B hat nur ein benachbartes, unerkanntes Feld (C), also müssen die Spieler es sofort durch ein offenes Wasserfeld ersetzen.



2C. Dann wird die Flussregel auf Feld C angewendet: es hat 2 benachbarte, unerkanntes Felder (D – E), also geschieht nichts.

anderen **Wasserfeld** aus auf ein Wasserfeld bewegen. Hinweis: Von einem Wasserfeld aus kann eine Einheit problemlos auf ein Landfeld ziehen.

- Die Einheit **Entdecker** kann 1 **Bewegungsaktion** nutzen, um sich 1 benachbartes, verdecktes Plättchen anzusehen (oder 2 Bewegungsaktionen, um 2 Plättchen anzusehen; oder 3 Bewegungsaktionen, um 3 Plättchen anzusehen), anstatt sich mit der Aktion zu bewegen. Der Entdecker kann auch den jeweils darauf liegenden Multiplikator Marker ansehen, falls vorhanden.
- Wenn eine Einheit auf ein verdecktes Plättchen zieht, findet eine **Entdeckung** statt: Das Plättchen wird aufgedeckt und die Einheit beendet ihre Aktion (sie wird hingelegt). Falls das entdeckte Plättchen ein Wasserfeld ist, wird die Einheit auf das Plättchen zurückgelegt, von dem aus sie gekommen war. Falls auf dem entdeckten Plättchen ein Multiplikator Marker war, muss er auch aufgedeckt werden.

Flussregel: Wenn ein Wasserplättchen als Folge einer Entdeckung benachbart zu genau 1 verdeckten Plätt-

chen liegt, wird dieses benachbarte Plättchen sofort aus dem Spiel genommen und durch ein offenes Wasserplättchen vom Wasserstapel ersetzt. Falls als Folge dieser Ersetzung ein weiteres Wasserplättchen benachbart zu genau 1 verdeckten Plättchen zu liegen kommt, wird dieses ebenfalls durch ein offenes Wasserplättchen ersetzt.

Falls dann als Folge der zweiten Ersetzung noch ein weiteres Wasserplättchen benachbart zu genau 1 verdeckten Plättchen zu liegen kommt, wird dieses ebenfalls durch ein offenes Wasserplättchen ersetzt. Durch eine Entdeckung sind insgesamt bis zu 3 solche aneinandergrenzenden Ersetzungen möglich. Falls der Wasserstapel leer, ist, entfällt dieser Vorgang.

GEBÄUDEAKTIONEN

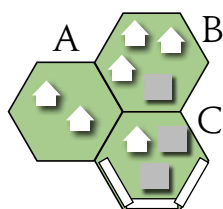
BAUEN

Ein Gebäude wird aus der Bank genommen und auf das Feld des Arbeiters gesetzt. Der Spieler muss die Rohstoffkosten an die Bank zahlen und das Feld muss das zulässige Gelände sein. Die untenstehende Tabelle führt alle zum Bau zur Verfügung

| Gebäude | Kosten | Gelände | Eigenschaft |
|------------|--------------|--|--|
| Bauernhof | 1 1 | Ebene | Ernährt 2 Einheiten |
| Lagerhaus | 1 2 | Ebene | Lager für Rohstoffe |
| Hafen | 3 2 | Ebene, auf an Wasser grenzende Feldseite | Einheit geht vom Hafen aus ins Wasser +1 Handel auf Markt |
| Tempel | 2 1 | Ebene | Reduziert Baukosten um 1 |
| Sägemühle | 4 1 | Wald | Produziert +1 Holz |
| Steinbruch | 1 4 | Hügel | Produziert +1 Stein |
| Aquädukt | 4 2 | Ebene | Gebäudelimit +1 für Feld und Felder |
| Forum | 3 2 | Ebene | Münzbonus auf Markt |
| Wall | 1 oder 1 | Seite eines Landplättchens | Schutz; Behinderungsmarker für überquerende Einheiten |
| Turm | --- | Ebene | Stoppt Einfluss. Hauptstadt. Generiert Soldaten. Gilt bei Angriff auf Hauptstadtfeld als Einheit mit KW 4. |

stehenden Gebäude einschließlich Kosten und Geländetyp auf und nennt ihre Eigenschaften.

- **Maximal 4 Gebäude können auf einem Feld gebaut werden. Dieses Limit wird erhöht, falls auf dem Feld oder einem benachbarten Feld ein Aquädukt gebaut ist bzw. wird:** Für jedes Aquädukt erhöht sich das Limit auf diesem oder benachbartem Feld um eins. Hinweis: Das Aquädukt selbst kann direkt als fünftes Gebäude gebaut werden.
- **Je 3 Wälle gelten als 1 Gebäude** und mit einer einzigen Bauaktion können bis zu 3 Wälle gebaut werden. Wälle werden an den Seiten des Plättchens gebaut (genau 1 Wall pro Seite).
- Jeder **Tempel** auf dem Feld des Arbeiters reduziert die Baukosten um 1 beliebigen Rohstoff. Allerdings ist immer ein Minimum von 1 Rohstoff zu zahlen.



Feld A hat noch Platz für 2 weitere Gebäude, da dort lediglich 2 Lagerhäuser sind. Auf Feld B gibt es keinen Platz mehr: Dort stehen 3 Lagerhäuser und 1 Bauernhof. Auch auf Feld C ist

kein Bauplatz mehr frei: Dort sind 2 Bauernhöfe, 1 Lagerhaus und 3 Wälle (= 1 Gebäude).

ABREIßEN

Ein Gebäude vom Feld des Arbeiters wird aus dem Spiel genommen. Der Spieler erhält dafür 1 Rohstoff der Baukosten nach eigener Wahl.





UMWANDELN

Ein Gebäude vom Feld des Arbeiters wird entfernt und durch ein neues Gebäude ersetzt. Der Spieler muss die gesamten Kosten für das neue Gebäude zahlen. Das entfernte Gebäude wird aus dem Spiel genommen.

PRODUKTIONSAKTIONEN

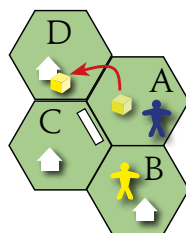
PRODUZIEREN

Wenn ein Arbeiter einen Rohstoff produziert, wird der entsprechende Quader aus der Bank genommen und in ein **Lagerhaus** gelegt: Der (die) Quader wird (werden) neben die Lagerhausfigur gelegt. Die Art des produzierten Rohstoffes hängt von dem Gelände ab, auf welchem sich der Arbeiter befindet:

Ebene produziert 1 Rohstoff Getreide 
Hügel produziert 1 Rohstoff Stein 
Wald produziert 1 Rohstoff Holz 
Wasser produziert 1 Rohstoff Salz 

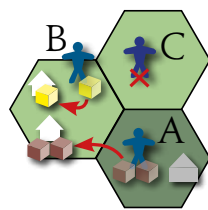
Achtung: Um Salz von einem Wasserfeld zu produzieren, muss der Arbeiter auf einem benachbarten Landfeld sein.

- Jede **Sägemühle** auf dem Feld erhöht die Holzproduktion um 1 Rohstoff.
- Jeder **Steinbruch** auf dem Feld erhöht die Steinproduktion um 1 Rohstoff.
- Auf jedem Feld kann der Spieler **ein Mal pro Spielzug die Aktion produzieren** ausführen. Zur Erinnerung daran, dass er schon auf einem Feld produziert hat, legt der Spieler seinen Arbeiter anschließend flach hin.
- Das zur Lagerung benutzte **Lagerhaus muss leer und auf demselben Feld** wie der Arbeiter sein oder auf einem benachbarten Feld.
- Das zur Lagerung benutzte Lagerhaus muss auf einem Feld **ohne feindliche Einheit(en)** sein und darf sich **nicht hinter einem Schutzwall** befinden.



Der auf A produzierte Rohstoff kann nur auf D gelagert werden: Das Lagerhaus auf B steht nicht zur Verfügung, weil dort eine feindliche Einheit ist; das Lagerhaus auf C kann nicht genutzt werden, weil es hinter einem Schutzwall ist.

- Ein zur Lagerung benutztes Lagerhaus nimmt die Produktion **eines einzelnen Arbeiters** auf, unabhängig von der Anzahl produzierter Rohstoffe.



Der Arbeiter auf Feld A produziert 2 Holz, weil auf dem Feld eine Sägemühle ist. Der Spieler legt 2 braune Quader in das Lagerhaus auf Feld B. Der Arbeiter auf Feld B produziert 1 Getreide und der Spieler legt es in das andere, leere Lagerhaus desselben Feldes. Der Arbeiter auf Feld C kann nun nichts mehr produzieren, weil es kein leeres Lagerhaus für ihn gibt.

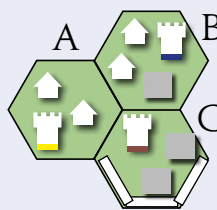
WEM GEHÖRT EIN GEBÄUDE?

Außer dem Turm jedes Spielers sind **alle Gebäude Allgemeingut**. Jeder Spieler kann die Eigenschaft eines Gebäudes nutzen – es spielt keine Rolle, wer es gebaut hat und wo es sich befindet. Beispielsweise kann ein Arbeiter einen Bauernhof oder ein Lagerhaus nutzen, der bzw. das von einem anderen Spieler gebaut wurde. Allerdings gibt es einige Einschränkungen für Aktionen auf gegnerischem Gebiet (siehe Behinderungsmarker und Präsenz feindlicher Einheiten).

STÄRKE DER HAUPTSTADT

Die Stärke einer Hauptstadt (und allgemein jedes Feldes) entspricht der Anzahl Gebäude auf dem Feld außer Bauernhöfen. Sie beeinflusst verschiedene Aspekte des Spiels.

Die Farbe der Gebäudespielsteine erlaubt einen schnellen Überblick: Bauernhöfe sind grau, während die anderen Gebäude weiß sind.



Die Hauptstadt A hat die Stärke 3: 1 Turm + 2 Lagerhäuser = 3. Die Hauptstadt B hat die Stärke 3: 1 Turm + 2 Lagerhäuser = 3 (der Bauernhof zählt nicht).

Die Hauptstadt C hat die Stärke 2: 1 Turm und 1 Gruppe aus 3 Wällen (Bauernhöfe zählen nicht).

EINSAMMELN

Der Spieler nimmt alle Rohstoffe eines Lagerhauses auf dem Feld, auf welchem sein Arbeiter steht, auf seine Hand, ohne bis zur Versorgungsphase zu warten. Das Lagerhaus ist nun wieder leer und kann erneut zur Lagerung benutzt werden.

VEREDELN

Der Spieler tauscht 2 Rohstoffe derselben Art aus seiner Hand und/oder vom Feld seines Arbeiters gegen 1 veredelten Rohstoff (🏠) aus der Bank. Er nimmt diesen neuen Rohstoff auf seine Hand.

WACHSTUMSAKTIONEN

EINHEITENLIMIT

Die Anzahl Arbeiter und Militäreinheiten (Soldaten und Söldner), die ein Spieler erzeugen bzw. anwerben kann, hängt von der Stärke seiner Hauptstadt ab:

| Stärke der Hauptstadt | Arbeiter | Soldaten + Söldner |
|-----------------------|----------|--------------------|
| 1-3 | 3 | 2 |
| 4 | 4 | 3 |
| 5 | 5 | 4 |
| 6 | 6 | 5 |

Falls die Stärke der Hauptstadt sich aus irgendeinem Grund verringert, muss der Spieler eventuell überzählige Einheiten sofort entfernen.

EINEN ARBEITER ERZEUGEN

Der Spieler legt eine neue **Arbeiterfigur** in seiner Spielerfarbe auf das Feld des Arbeiters (der neue Arbeiter kann ab der nächsten Spielrunde benutzt werden). Der Spieler muss dafür 3 Getreide zahlen.

EINEN SOLDATEN ERZEUGEN

Der Spieler legt eine neue **Soldatenfigur** in seiner Spielerfarbe auf das Feld des Arbeiters (der neue Soldat kann ab der nächsten Spielrunde benutzt werden) und nimmt den dafür aktivierten Arbeiter zurück auf die Hand. Der Spieler muss dafür 2 veredelte Rohstoffe zahlen.

- Diese Aktion kann nur in der Hauptstadt des Spielers vorgenommen werden.

EINEN ENTDECKER ERZEUGEN

Der Spieler legt eine neue **Entdeckerfigur** in seiner Spielerfarbe auf das Feld des Arbeiters (der neue Entdecker kann ab der nächsten Spielrunde benutzt werden) Der Spieler muss dafür 2 Getreide zahlen.

- Es ist möglich, einen Entdecker in einen Arbeiter umzuwandeln, indem der Spieler dafür zu Beginn der Aktivierung des Entdeckers 1 Getreide zahlt. Diese Umwandlung zählt gegen das Einheitenlimit und der neue Arbeiter wird auf das Feld des Entdeckers gelegt (er kann ab der nächsten Spielrunde benutzt werden). Die Entdeckerfigur wird aus dem Spiel genommen.

SÖLDNER ANWERBEN

Der Spieler nimmt 1 - 2 **Söldnerfiguren** aus der Bank und stellt sie auf das Feld des Arbeiters. Für jeden Söldner muss der Spieler 1 Silbermünze zahlen. Es ist möglich, diese Kosten durch Rohstoffe zu ihrem aktuellen Marktwert zu zahlen. Neue Söldner können schon in der Phase aktiviert werden, in der sie angeworben wurden. Hinweis: Nicht vergessen, dass Söldner nicht auf einem Feld angeworben werden können, auf dem **feindliche Einheiten** sind.

Hinweis: In dem seltenen Fall, dass mehrere Söldner auf demselben Feld sind, legt dann jeder Spieler einen Quader in seiner Spielerfarbe neben seine Söldnerfigur.

EINEN CHARAKTER ANWERBEN

Der Spieler nimmt ein **Charakterplättchen** aus der Charakteraussage und legt es vor sich ab. Das Plättchen wird sofort durch ein neues vom Stapel ersetzt. Falls der Stapel leer ist, wird es nicht ersetzt. Der Spieler muss dafür mit Münzen im Wert 2 zahlen plus 1 für jeden Charakter, den er bereits besitzt. *Beispiel: Der erste angeheuerte Charakter kostet 2, der zweite kostet 3, der dritte 4 usw.*

Jeder Charakter verleiht dem Spieler einen besonderen Vorteil, der ein Mal im eigenen Spielzug von dem Spieler nach Belieben genutzt werden kann. Eine genaue Beschreibung aller Charaktere steht am Ende des Regelheftes.

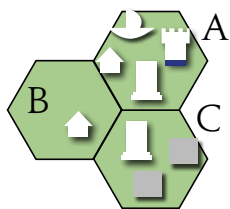
- Jeder Spieler kann in seinem Spielzug nur genau 1 Charakter anwerben.

MARKTAKTIONEN

VERKAUFEN

Ein Arbeiter eines Spielers verkauft 1 Rohstoffquader aus der Hand des Spielers oder vom Feld des Arbeiters an die Bank und der Spieler erhält dafür den aktuellen Marktwert in Münzen.

- Falls der Marktwert des Rohstoffes 0 ist, kann diese Aktion nicht gewählt werden.
- Für jeden **Hafen** im Feld des Arbeiters kann ein Mal im eigenen Spielzug 1 zusätzlicher Rohstoff verkauft werden.
- Falls auf dem Feld ein **Forum** ist, kann der Spieler ein Mal im eigenen Spielzug zusätzliche Münzen beim Verkauf einstreichen. Diese Bonuseinnahme richtet sich nach der Stärke des Feldes: Münzen im Wert von +1 bei Stärke 4, Münzen im Wert von +2 bei Stärke 5, Münzen im Wert von +3 bei Stärke 6. Jedes weitere Forum auf dem Feld oder auf benachbarten Feldern erhöht die Bonuseinnahme um +1.



Da in Feld A ein Hafen ist, verkauft ein Arbeiter auf Feld A zwei Rohstoffe Getreide mit einer einzigen Marktaktion. Der aktuelle Getreidewert ist 2, also erhält der Spieler

Münzen im Wert 6: 2 (Getreide) + 2 (Getreide) + 2 (Forumsbonus) = 6. Der Forumsbonus ergibt sich aus: +1 für Stärke 4 des Feldes +1 für das benachbarte Forum.

Der verkaufte Rohstoffquader muss auf der Markttafel oben auf eine Rohstoffspalte nach Wahl des Spielers gesetzt werden: Dieser Rohstoffpreis wird bei der Marktaktualisierung der Versorgungsphase erhöht werden.

- Die gewählte Rohstoffspalte muss **eine andere sein als die des verkauften Rohstoffes** und dort dürfen **nicht bereits 2 Quader** liegen.



Falls der Spieler z. B. einen Getreidequader verkauft, kann er ihn nicht in die Getreidespalte legen und auch nicht in die Holzspalte, weil dort

bereits 2 Quader liegen. Er kann eine beliebige der anderen drei Spalten wählen.

KAUFEN

Ein Arbeiter eines Spielers kauft 1 Rohstoffquader aus der Bank, indem der Spieler den aktuellen Marktwert dafür zahlt und den Rohstoff auf seine Hand nimmt.

- Falls der **aktuelle Wert** des Rohstoffes 0 ist, erhält der Spieler 2 Rohstoffe dieser Art und zahlt dafür 1 Bronzemünze.
- Für jeden **Hafen** im Feld des Arbeiters kann ein Mal im eigenen Spielzug 1 zusätzlicher Rohstoff gekauft werden. Hinweis: Jeder weitere Hafen auf einem Feld erhöht die Menge der mehr zu kaufenden und mehr zu verkaufenden Rohstoffe um 1 (d. h., bei 2 Häfen kann der Spieler 2 Rohstoffe mehr kaufen/verkaufen, usw.).

KAMPFPHASE

Der aktive Spieler ist der Angreifer und er kann jede seiner **aufrecht stehenden** Einheiten (Arbeiter, Entdecker, Soldat, Söldner) zum Angriff nutzen. Der Angriff ist nicht obligatorisch. Jede gegnerische Einheit oder jedes Gebäude auf dem Feld der angreifenden Einheit kann Ziel des Angriffs sein.

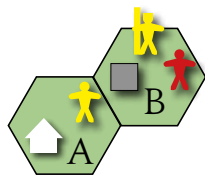
WAHL DER VERTEIDIGENDEN EINHEITEN

Kampffeld mit Einheiten nur 1 Spielers. Der Besitzer dieser Einheiten ist der Verteidiger und alle diese Einheiten sind am Kampf beteiligt.

Kampffeld mit Einheiten mehrerer Spieler. Der Angreifer entscheidet, wer der Verteidiger ist und nur dessen Einheiten sind am Kampf beteiligt.

Kampffeld ohne Einheiten. Es findet kein Kampf statt. Der Angreifer kann für jede seiner Einheiten dort mit positivem Angriffswert (siehe unten) 1 Gebäude zerstören.

Achtung: Der **Turm** ist ein besonderes Bauwerk und gilt als Einheit mit KW 4, wenn sein Feld angegriffen wird; er kann nur verteidigen und sich nicht bewegen (zurückziehen).



Zu Beginn der Kampfphase hat Spieler Gelb 2 aufrecht stehende Einheiten: Einen Arbeiter auf A und einen Soldaten auf B. Beide Einheiten können angreifen. Der Arbeiter auf A kann das Lagerhaus zerstören,

der Soldat auf B kann gegen den Arbeiter von Spieler Rot kämpfen.

ANGRIFFS-/VERTEIDIGUNGSWERTE BESTIMMEN

Soldaten haben einen **Kampfwert** von 3 (KW 3), Söldner haben KW 2, Arbeiter KW 1 und Entdecker KW 0 und der Turm hat KW 4 nur, wenn er

angegriffen wird.




Der **Angriffswert** (AW) ist die Summe der KW aller angreifenden Einheiten; der **Verteidigungswert** (VW) ist die Summe der KW aller verteidigenden Einheiten. Falls angreifende oder verteidigende Einheiten mindestens einen **Behinderungsmarker** haben, wird ein Malus von -3 vom AW bzw. VW abgezogen.

KONFLIKTWERTE BESTIMMEN

Angreifer und Verteidiger wählen jeweils geheim eins ihrer **Würfelflättchen**. Beide Plättchen werden gleichzeitig aufgedeckt.

Optionale Regel: Die Spieler können sich dafür entscheiden, den richtigen Würfel zu benutzen anstatt der Würfelflättchen, wie weiter unten erklärt.

Das Symbol auf den Plättchen nennt den Effekt:

| Symbol | Modifikator |
|--|------------------|
| x2 | AW/DW x2 |
| +3 | AW/DW +3 |
|  | +1 Verlust |
|  | -1 Verlust |
|  | Rückzug |
| leer | kein Modifikator |

Die Nutzung des **Rückzugs** ist freiwillig. Der Spieler kann alle seine am Kampf beteiligten Einheiten zurückziehen, nachdem der Gegner sein Plättchen gezeigt hat. Hinweis: Falls beide Spieler den Rückzug gespielt haben, muss der Angreifer zuerst agieren.

Falls der Spieler sich nicht zurückzieht, akzeptiert er den Kampfausgang ohne weiteren eigenen Modifikator. Falls er sich aber zurückzieht (siehe *Bewegungsaktion, Rückzug*), verliert er den Kampf und zieht alle seine am Kampf beteiligten Einheiten um 1 Feld zurück. Obwohl die Einheiten dadurch vermeiden, Verluste hinzunehmen oder zu verursachen, kann der Gegner nun mit seinen Einheiten Gebäude in dem Feld angreifen, weil dort keine verteidigenden Einheiten mehr sind (siehe „Kampffeld ohne Einheiten“).

Die benutzten Plättchen werden in die Spielschachtel zurückgelegt und können erst wieder benutzt werden, nachdem der Spieler alle seine Plättchen eingesetzt hat. In dem Fall nimmt er alle seine Plättchen wieder aus der Spielschachtel heraus, wirft 1

zufällig ausgewähltes davon wieder in die Schachtel zurück und nimmt die übrigen. Plättchen in der Schachtel sind geheim und dürfen von niemandem eingesehen werden.

Die durch die Modifikatoren geänderten AW/VW sind die endgültigen **Konfliktwerte**.



KAMPFERGEBNIS

Der Spieler mit dem höchsten Konfliktwert oder der Spieler, der im Falle eines Rückzuges in dem Kampffeld bleibt, ist der Sieger des Kampfes. Er erhält 1 Kampfmarker aus der Bank (falls vorhanden). Jeder Kampfmarker ist zum Spielende 1 SP wert. Außerdem kann die Differenz der Konfliktwerte zu Verlusten führen:

| Differenz | Verluste |
|------------|----------|
| 0-2 punkte | 0 |
| 3-5 punkte | +1 |
| 6-8 punkte | +2 |
| 9+ punkte | +3 |

Dieser Verlust ist zusätzlich zu eventuell durch die Würfelflättchen angezeigten Verlusten.

Spieler Blau greift Spieler Gelb mit AW 9 an. Gelb verteidigt mit VW 6. Blau benutzt sein Würfelflättchen +3 und Gelb benutzt x2. Damit sind ihre Konfliktwerte: $9 + 3 = 12$ (Blau) und $6 \times 2 = 12$ (Gelb). $12 - 12 = 0$, also gibt es keine Verluste.

Spieler Rot mit AW 5 greift Spieler Braun mit VW 1 an. Rot wählt sein Plättchen „Rückzug“ und Braun nimmt das  Plättchen. Falls Rot sich zurückzieht, passiert nichts, aber Braun würde 1 Kampfmarker gewinnen. Falls Rot sich nicht zurückzieht, lautet das Kampfergebnis $5 - 1 = 4$ zu Gunsten von Rot. Das bedeutet 1 Verlust durch die Differenz der Konfliktwerte. Aber Braun würde Rot auch einen Verlust durch sein  zufügen. In dem Falle würde das Ergebnis also 1 Verlust für beide Spieler bedeuten und Rot würde 1 Kampfmarker gewinnen.

VERLUSTE ZUWEISEN

Nach jedem Kampf weist jeder Spieler die dem Gegner verursachten Verluste dessen am Kampf beteiligten Einheiten zu, und zwar der Angreifer zuerst, dann der Verteidiger. Falls ein Spieler noch überzählige Verluste zuweisen kann, **kann er sie Gebäuden auf dem Kampffeld zuweisen**: Für jeden Verlust kann er 1 Gebäude zerstören, außer

WÜRFEL ODER KEIN WÜRFEL?

Zu Spielbeginn können die Spieler entscheiden, ob sie statt der Würfelflättchen den **Spielwürfel** benutzen wollen oder nicht. Das Spiel wird dadurch schneller und die Kämpfe werden zufallsabhängiger. Bei der Spielvorbereitung werden die Würfelflättchen nicht verteilt, sondern der Würfel wird bereit gelegt. Im Kampf wird dann gewürfelt, der Würfel zeigt dieselben Symbole wie die Plättchen. Der Angreifer würfelt zuerst.

dem Turm, für den 2 Verluste erforderlich sind (als Erinnerung für eine Teilbeschädigung des Turms wird ein Behinderungsmarker darunter gelegt).

Spieler Gelb greift mit zwei Soldaten und AW 8 an. Spieler Blau verteidigt mit einem Arbeiter und VW 1. Auf dem Kampffeld befinden sich ein Lagerhaus und ein Tempel. Gelb benutzt „+3“. Blau setzt sein \blacklozenge ein. Das Ergebnis ist $8 + 3 - 1 = 10$ für Gelb; das bedeutet 3 Verluste für Blau und 1 Verlust für Gelb (durch das \blacklozenge von Blau); Gelb ist Sieger und erhält 1 Kampfmarker. Gelb entfernt den blauen Arbeiter und weist die beiden übrigen Verluste den Gebäuden zu. Tempel und Lagerhaus werden aus dem Spiel genommen. Spieler Blau entfernt einen gelben Soldaten als Verlust.

Gelb greift mit AW 6 an. Blau verteidigt mit einem Arbeiter (VW 1). Auf dem Feld ist ein Lagerhaus. Gelb nimmt sein „leer“ Plättchen, Blau den „Rückzug“. Die AW/VW bleiben unverändert. Blau muss sich nun entscheiden, ob er sich zurückzieht oder nicht. Falls er sich zurückzieht, würde Gelb das Gebäude zerstören und 1 Kampfmarker erhalten; falls er sich nicht zurückzieht, würde Gelb den Kampf mit $6 - 1 = 5$ gewinnen, 1 Kampfmarker erhalten und den blauen Arbeiter eliminieren.

Eliminierte Arbeiter und Soldaten erhalten die Besitzer wieder zurück auf ihre Hand. Eliminierte Entdecker und zerstörte Gebäude werden **aus dem Spiel genommen**, sie können in diesem Spiel nicht mehr benutzt werden. Eliminierte Söldner legt der Spieler, der sie angeheuert hatte, vor sich ab.

VERLUST ALLER ARBEITER

Falls **alle Arbeiter** eines Spielers **eliminiert** werden, kann der Spieler weiterspielen (ohne Arbeiteraktionen ausführen zu können) oder aufgeben. Im letzteren Falle wird sein Turm aus dem Spiel genommen.

DAS SPIEL VERLIEREN

Falls der Turm eines Spielers zerstört oder entfernt wird, hat er **das Spiel verloren**. In diesem Fall werden alle seine Einheiten, sein Turm und Charaktere aus dem Spiel genommen; sein Geld und seine Rohstoffe erhält der Spieler, der den Turm zerstört hat. Falls der Spieler aufgibt, werden auch sein Geld und seine Rohstoffe aus dem Spiel genommen.

ENDE DES KAMPFES

Alle am Kampf gegen andere Einheiten beteiligten Einheiten (auch Verteidiger) entfernen gegebenenfalls ihren **Behinderungsmarker**. Die Einheiten, die angegriffen haben, werden hingelegt, sie können in diesem Spielzug nicht mehr angreifen.

VERSORGUNGSPHASE

Der aktive Spieler muss die folgenden Schritte genau in dieser Reihenfolge absolvieren.

1) ROHSTOFF EINKOMMEN

Der Spieler nimmt sich alle in Lagerhäusern befindlichen Rohstoffe.

2) SÖLDNER ENTLOHNEN

Der Spieler muss seinen Söldnern Lohn zahlen, auch denen, die vor ihm abgelegt sind (das sind die, die während seines Spielzuges oder der vorhergehenden Spielzüge der anderen Spieler eliminiert wurden). Der Lohn beträgt 1 Salz für den ersten Söldner, 2 Salz für den zweiten Söldner, 3 Salz für den dritten usw. Falls ein Spieler beispielsweise 4 Söldner angeworben hat, muss er $1 + 2 + 3 + 4 = 10$ Salz für sie zahlen. Der Spieler kann den Lohn auch in Münzen oder Rohstoffen zum aktuellen Marktwert des Salzes zahlen. Falls Salz derzeit einen Marktwert von 0 hat, muss der Spieler pro Salz 1 Bronzemünze zahlen.

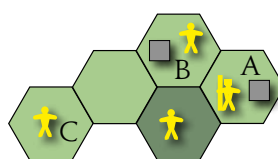
Falls der Spieler nicht genügend Rohstoffe und Münzen besitzt, um seine Söldner zu entlohnen, muss er für jeden nicht entlohten Söldner ein Gebäude seiner Hauptstadt wählen und aus dem Spiel entfernen. Falls er dafür nur noch seinen Turm zur Verfügung hat, ist der Spieler aus dem Spiel ausgeschieden! Anschließend muss der nicht bezahlte Söldner entlassen werden.

3) SÖLDNER ENTLASSEN

Der Spieler kann 1 oder mehrere seiner Söldner entlassen (nachdem er sie entlohnt hat!). Entlassene Söldner und die vor dem Spieler liegenden Söldner werden aus dem Spiel genommen und stehen für dieses Spiel nicht mehr zur Verfügung.

4) BEVÖLKERUNG ERNÄHREN

Arbeiter und Soldaten müssen ernährt werden. Der Spieler kann die Einheiten ernähren, wenn sie auf Feldern mit Bauernhof sind oder auf Feldern, die benachbart zu einem Feld mit Bauernhof sind. Die Ernährung ist nicht möglich, falls auf dem Bauernhoffeld eine feindliche Einheit oder ein feindlicher Turm ist oder falls der Bauernhof hinter einem Schutzwall ist. Jeder Bauernhof kann bis zu 2 Einheiten ernähren. Für jede nicht ernährte Einheit muss der Spieler 1 Getreide zahlen oder die Einheit zurück auf die Hand nehmen.



Die beiden Bauernhöfe auf A und B können die drei gelben Einheiten um sie herum ernähren. Der Arbeiter auf Feld C ist zu weit entfernt von den Bauernhöfen, daher muss der Spieler 1 🟡 für ihn zahlen oder ihn entfernen.

5) MARKTAKTUALISIERUNG

Dieser Schritt muss nur dann ausgeführt werden, falls **mindestens 4 Rohstoffquader** auf der Markttafel liegen. Der Preis eines Rohstoffes kann nie höher als 5 und nie niedriger als 0 sein (in Werten von Münzen).

1. Der Preis jeder Rohstoffart wird für jeden in seiner Spalte liegenden Quader um 1 Stufe erhöht. *Beispiel: Auf der Markttafel liegen 2 Rohstoffquader in der Getreidespalte, 1 Quader in der Steinspalte und 1 Quader in der Salzspalte. Der Getreidepreis steigt um 2 Stufen, der Stein- und Salzpreis um jeweils 1 Stufe.*
2. Der Preis eines Rohstoffes wird für jeden auf der Tafel liegenden Quader dieses Rohstoffes um 1 Stufe verringert. *Beispiel: Auf der Markttafel liegen 2 braune Quader, 1 gelber und 1 weißer. Der Holzpreis sinkt um 2 Stufen, der Getreide- und Steinpreis sinken um jeweils 1 Stufe.*
3. Alle Rohstoffquader werden von der Markttafel genommen und zurück in die Bank gelegt.

6) REAKTIVIERUNG

Der Spieler stellt alle seine liegenden Einheiten aufrecht.

ALLGEMEINE REGELN

FELDKONTROLLE

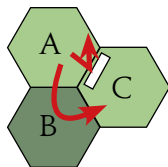
Jeder Spieler übt einen gewissen Einfluss auf jedes Feld aus, je nach Stärke seiner Hauptstadt, seiner Soldaten und seiner Charaktere. Der Spieler mit dem meisten Einfluss auf ein Feld hat die Kontrolle über dieses Feld. Falls zwei oder mehr Spieler gleich viel Einfluss auf ein Feld ausüben, gilt es als neutral.

- Jeder Spieler hat immer die Kontrolle über sein Hauptstadtfeld.

Die Hauptstadt jedes Spielers strahlt 1 Einflusspunkt auf Felder in gewisser Entfernung aus, je nach ihrer Stärke:

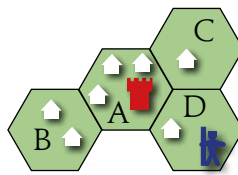
| | |
|-------------|-----------------------------------|
| Stärke 1-3: | keine Ausstrahlung |
| Stärke 4: | Entfernung 1 (benachbarte Felder) |
| Stärke 5: | Entfernung 2 |
| Stärke 6+: | Entfernung 3 |

- **Wasserfelder, verdeckte Felder** (unentdeckte Felder) und **Schutzwälle** blockieren den Einfluss und müssen entsprechend umgangen werden (siehe Beispiel).



Falls der Einfluss von Feld A ausgeht, wird er durch den Schutzwall in C blockiert, kann C aber trotzdem über B erreichen. Das kann natürlich nur passieren, falls auf A eine Hauptstadt mit Stärke 5+ ist.

- Jeder **Soldat** übt 1 Einflusspunkt auf das Feld aus, auf dem er sich befindet.



Die Hauptstadt von Spieler Rot auf Feld A mit Stärke 4 übt 1 Einflusspunkt auf alle benachbarten Felder B - C - D aus. Spieler Blau hat 1 Soldaten auf Feld D

(1 Einflusspunkt). Die Felder B und C sind also unter Kontrolle von Rot, während D neutral ist.

NUTZUNG VON LAGERHÄUSERN

Ein Arbeiter kann immer einige oder alle Rohstoffe aus Lagerhäusern des Feldes nutzen, auf dem er steht. Wenn das Lagerhaus geleert wird, kann es anschließend wieder zur Lagerung genutzt werden. *Beispiel: Falls in einem Lagerhaus auf dem Feld eines Arbeiters 2 Holzquader gelagert sind, kann der Arbeiter sie zusammen mit 1 Stein aus der Hand des Spielers nutzen, um dort ein neues Lagerhaus zu bauen.*

VERFÜGBARKEIT UND SICHTBARKEIT DES SPIELMATERIALS

Gebäude und Söldner, die nicht mehr in der Bank sind, können auch nicht gebaut bzw. angeworben werden. Arbeiter, Soldaten und Entdecker, die der Spieler nicht mehr auf seiner Hand hält, können nicht erzeugt werden.

Rohstoffquader und Münzen sind unbegrenzt und müssen durch andere Marker, Münzen o. ä. ersetzt werden, wenn sie in der Bank nicht mehr vorrätig sind.

Alles Spielmaterial liegt immer für alle Spieler offen mit Ausnahme der Münzen und Würfelplättchen: Jeder Spieler kann sie geheim halten, falls er das möchte.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet zum Ende eines Spielzuges, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Nur noch 1 Spieler (oder Team) ist im Spiel.
2. Alle Charakterplättchen sind angeworben.
3. Drei oder mehr Arten von Spielsteinen sind nicht mehr in der Bank vorrätig: Tempel, Aquädukte, Lagerhäuser, Wälle, Bauernhöfe, Häfen, Steinbrüche/Sägemühlen, Foren, Söldner oder Kampfmarker.

Im ersten Falle ist der einzige noch übrige Spieler (oder das Team) der Spielsieger. In den beiden anderen Fällen beginnt nun das **Schlusspiel**.

SCHLUSSSPIEL

Beginnend mit dem Spieler, der auf den das Schlusspiel ausgelöst habenden Spieler folgt, muss jeder Spieler zu Beginn seines Spielzuges entscheiden, ob er seinen Spielzug ausführen oder das Spiel sofort beenden will. Das geht so lange weiter, bis ein Spieler beschließt, das Spiel zu beenden.

SIEGPUNKTE

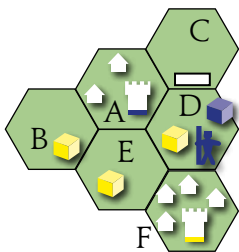
Falls das Spiel nicht durch die erste Bedingung beendet wird, werden zum Spielende folgende Siegpunkte (SP) vergeben:

1) CHARAKTERPLÄTTCHEN

Jedes Charakterplättchen ist für seinen Besitzer 1 SP wert. Manche Charaktere verschaffen noch zusätzliche Bonus-SP.

2) KONTROLLIERTE FELDER

Jeder Spieler erhält 1 SP für jedes Feld unter seiner Kontrolle (oder 2 SP, falls dort ein x 2 Multiplikator Marker liegt oder 3 SP im Falle eines x 3 Multiplikators). Hinweis: Die Rohstoffquader sind eine gute Hilfe, um den Einfluss zu prüfen. Für jeden Einflusspunkt wird einfach ein Quader in der Farbe des Spielers auf das Feld gelegt (für Spieler Rot werden die rosafarbenen Quader benutzt).

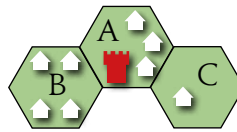


Die Hauptstadt von Spieler Gelb (F, Stärke 5), übt je 1 Einflusspunkt auf Felder in bis zu 2 Feldern Entfernung aus. Der Spieler legt 1 gelben Quader auf alle diese Felder, außer auf C, wo der Schutzwall den Einfluss

blockiert und auch nicht auf A, das die Hauptstadt von Spieler Blau ist. Die Hauptstadt von Blau (A, Stärke 3) strahlt keinen Einfluss aus, aber sein Soldat auf D hat dort 1 Einflusspunkt (blauer Quader). Als Ergebnis ergibt sich, dass Gelb die Felder F, E und B kontrolliert. Blau kontrolliert nur Feld A. Die Felder C und D sind neutral.

3) HERRSCHAFTSBEREICH

Jeder Spieler muss 1 zu seiner Hauptstadt benachbartes Ebenenfeld wählen, das unter seiner Kontrolle ist. Der Spieler erhält dafür so viele SP wie die Stärke des Feldes beträgt plus die Stärke seiner Hauptstadt.



Ein Herrschaftsbereich aus Feldern A + B gibt 7 SP. Ein Herrschaftsbereich aus Feldern A + C gibt 4 SP.

4) BEVÖLKERUNG

Jeder Spieler erhält 1 SP für jedes Paar eigener Arbeiter und 1 SP für jeden eigenen Soldaten.

5) KAMPFMARKER

Jeder Kampfmarker, den ein Spieler besitzt, ist für ihn 1 SP wert.

6) GELD

Jeder Spieler erhält 1 SP für Münzen auf seiner Hand im Wert von je 4. Hinweis: Für den Mehrheitsbonus in dieser Kategorie gelten nicht die dafür erhaltenen SP, sondern der Geldbetrag.

7) MEHRHEITENBONI

Der Spieler mit den meisten und zweit meisten SP in jeder Kategorie (Ausnahme Geld s. o.) wird bestimmt (Charaktere, kontrollierte Felder, Herrschaftsbereich, Bevölkerung, Kampfmarker und Geld). Der Spieler mit den meisten SP erhält jeweils 6 SP, der mit den zweit meisten erhält 2 SP (in einem 2-Personen-Spiel erhält nur der Erste 4 SP). Bei Gleichstand in einer Kategorie werden die zu vergebenden SP gleichmäßig unter den am Gleichstand beteiligten Spielern aufgeteilt, abgerundet. *Beispiel: In einem 3-Personen-Spiel haben Blau und Gelb für ihre Bevölkerung je 3 SP erhalten, Rot nur 2 SP. Blau und Gelb bekommen jeweils 4 SP ($6 + 2 = 8$, $8/2 = 4$) als Mehrheitsbonus, Rot geht leer aus.*

Der Spieler mit den meisten SP ist der Spielsieger. Gleichstände für den Spielsieg werden durch die Anzahl der SP in den einzelnen Kategorien in dieser Reihenfolge gebrochen: Herrschaftsbereich, Bevölkerung, kontrollierte Felder, Geld, Kampfmarker, Charakterplättchen.

CHARAKTERE

Charaktere sind in vier Gruppen unterteilt, jeweils durch ein Symbol zu erkennen: Militär (⚔), Wirtschaft (🏠), SP (📜) und Zivilist (👤). Jeder Charakter hat eine Fähigkeit, die **ein Mal im eigenen Spielzug** von dem Spieler nach seiner Wahl benutzt werden kann.



Aedificator. Bei einer Bauaktion kann der Spieler Stein als Holz benutzen oder umgekehrt, muss aber insgesamt 1 Rohstoff mehr zahlen als für den Bau nötig (Holz oder Stein).



Apothecarius. Der Spieler kann die Produktion eines Arbeiters direkt auf die Hand nehmen



Architectus. 1 Bauernhof kann zur Stärke des Feldes hinzugerechnet werden (ein Bauernhof nach Wahl des Spielers). Er kann auch bei der Berechnung der SP zum Spielende benutzt werden.



Artifex. Zum Spielende erhält der Spieler 1 SP für jede verschiedene Gebäudeart in seinem Herrschaftsbereich. Hinweis: 3 Wälle sind ein Gebäude.



Consul. Zum Spielende gewinnt der Spieler alle Gleichstände in Kategorien bei der Vergabe der Mehrheitenboni.



Defensor. Der Spieler erhält +1 für seinen VW. Wenn er den Defensor anwirbt, nimmt er außerdem 3 Wälle aus der Bank und legt sie auf dieses Charakterplättchen. In einer Bauaktion kann der Spieler diese Wälle bauen ohne dafür Rohstoffe zu zahlen, anstatt welche aus der Bank zu nehmen.



Dux. Der Spieler kann in einem Kampf seinen AW oder VW um +1 erhöhen. Diese Fähigkeit kann während des gesamten Spiels maximal vier Mal benutzt werden (zur Erinnerung werden 4 Rohstoffquader auf das Plättchen gelegt, bei jeder Nutzung wird einer davon entfernt). Der Spieler muss diese Fähigkeit nutzen, bevor die Würfelplättchen aufgedeckt werden, kann sie aber nach Belieben anwenden (*beispielsweise kann er*

in einem Kampf +3 erhalten und in einem anderen +1, oder auch +4 in einem einzigen Kampf).



Equus. Die Pferde erlauben 2 zusätzliche Bewegungsaktionen an Land. Damit kann 1 Einheit 2 Mal zusätzlich bewegt werden, oder bis zu 2 Einheiten 1 Mal zusätzlich.



Foederatus. Der Spieler spart die Anwerbe- ODER die Versorgungskosten für einen oder mehrere Söldner in einem Spielzug. Diese Fähigkeit kann während des gesamten Spiels maximal drei Mal benutzt werden (zur Erinnerung werden 3 Rohstoffquader auf das Plättchen gelegt). Für jeden einzelnen Söldner, für den Kosten gespart werden, wird ein Quader davon entfernt.



Furnarius. Er ernährt 2 beliebige Einheiten nach Wahl des Spielers im Unterschnitt *Bevölkerung ernähren*.



Heros. Der Held erhöht den AW um +2.



Mercator. Ein Arbeiter kann 4 gleiche Rohstoffquader aus seinem Feld und/oder der Hand des Spielers gegen 1 beliebigen anderen aus der Bank tauschen. Der Arbeiter braucht dafür nur 3 gleiche Rohstoffe, falls er auf einem Feld der Stärke 4 ist, nur 2 auf einem Feld Stärke 5 und nur 1 auf einem Feld Stärke 6. Auf einem Feld mit Stärke 7+ kann der Spieler 1 Rohstoff gegen 2 beliebige andere tauschen.



Nauta. Ein Arbeiter kann in einer Marktaktion 1 zusätzlichen Rohstoff handeln ODER eine Einheit hat eine Bewegungsaktion von Land auf Wasser und eine Bewegungsaktion von Wasser auf Wasser.



Negotiator. Wenn er den Negotiator anwirbt, muss der Spieler mindestens 1 seiner Rohstoffquader auf das Plättchen legen. Während des Spiels erhält dann ein Arbeiter des Spielers 1 kostenlose Marktaktion, an welcher diese/r Rohstoff/e beteiligt ist/sind. Diese kostenlose zusätzliche Aktion

kann vor oder nach der normalen Aktion des Arbeiters erfolgen.



Obsessor. Der Obsessor ermöglicht es dem Spieler, Behinderungsmarker zu vermeiden. Außerdem hat der Spieler +2 beim Angriff auf einen Turm.



Patronus. Zum Ende des Spiels erhält der Spieler +4 SP, falls er das meiste Geld besitzt (alleine oder am Gleichstand beteiligt), +2 SP, falls er das zweit meiste Geld besitzt.

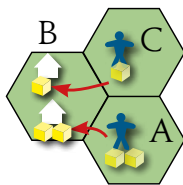


Praedo. Der Spieler kann mit einem Arbeiter Rohstoffe von einem anderen Spieler stehlen. Er würfelt: Die Hälfte des Ergebnisses, abgerundet, ist die Anzahl der gestohlenen Rohstoffe. Der Dieb wählt aus, welche Rohstoffe er stiehlt, und nimmt sie auf seine Hand.

- Falls der bestohlene Spieler keine Rohstoffe besitzt, muss er dem Dieb 1 Silbermünze zahlen (mit der Bank kann gewechselt werden). Falls er auch keine Münzen besitzt, passiert nichts.
- Der Dieb-Arbeiter muss in einem Hexagon sich befinden, das an einer Einheit des bestohlenen Spielers angrenzt.
- Der Dieb-Arbeiter darf diese Tat nicht ausführen, wenn er einen Behinderungsmarker hat, wenn er einen Rückzug erklärt hat, und wenn es in seinem Hexagon eine feindseitige Einheiten gibt.
- Die maßgebliche Einheit des bestohlenen Spielers darf nicht hinter einem Schutzwall sein.



Praepositus. Wenn er den Praepositus anwirbt, muss der Spieler 1 seiner Rohstoffquader auf das Plättchen legen. Wenn einer seiner Arbeiter diese Art Rohstoff produziert, produziert 1 zusätzlichen Rohstoff genau dieser Art. Die übrigen Arbeiter produzieren in diesem Spielzug



Der Praepositus des Spielers ist auf Getreide spezialisiert: Sein Arbeiter auf A produziert 2 Getreide. Sein zweiter Arbeiter auf C produziert in diesem Spielzug 1 Getreide wie üblich.

keinen zusätzlichen Rohstoff. Falls der Spieler keine Rohstoffe hat, die er auf das Plättchen legen kann, kann er Praepositus nicht anwerben.



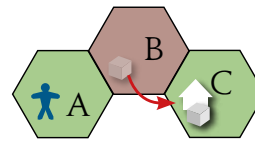
Publicus. Publicus ist 3 SP wert.



Sacerdos. Sacerdos übt 1 zusätzlichen Einflusspunkt auf bis zu 2 Felder aus (oder 2 Punkte auf ein Feld), auf die/ das der Spieler schon Einfluss ausübt.



Traductor. Ein Arbeiter kann Aktionen ausführen (nicht kämpfen), als sei er auf einem benachbarten Feld.



Der Arbeiter auf A produziert durch die Fähigkeit des Traductors Stein von B, ohne sich zu bewegen.

VARIANTEN

• SOLITÄRSPIEL

“Romolo o Remo?” kann alleine gegen einen K.I. (Künstliche Intelligenz) Spieler gespielt werden.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung ist wie üblich. Der Hauptstadtturm des K.I. Spielers wird auf das graue Feld des Aufbaus gesetzt, siehe Seite 2. Der K.I. Spieler benutzt eine beliebige Spielerfarbe. Die Ereignisreihe wird vorbereitet: Der Spieler nimmt 9 weiße, 4 gelbe, 3 rosafarbene, 2 blaue und 1 braunen Quader, mischt sie gut und legt sie dann zufällig in einer Reihe auf der Spielfläche aus. Falls er sich von den Aktionen des K.I. Spielers lieber überraschen lassen möchte, legt er alle Quader in einen Behälter und zieht für jeden Spielzug des K.I. Spielers einen Quader daraus.

SPIELZUG DES SPIELERS

Der Spielzug wird wie üblich ausgeführt.

- Der Spieler ist in jeder Spielrunde der Startspieler.

SPIELZUG DES K.I. SPIELERS

1. Es wird geprüft, ob sich Einheiten des Spielers auf Feldern mit K.I. Einheiten befinden. In dem Falle greifen die K.I. Einheiten an (oder ziehen sich zurück, falls der Gegner stärker ist, s. u.).
2. Falls Fall 1 nicht zutrifft, wird geprüft, ob es Gebäude auf Feldern mit K.I. Einheiten gibt. In dem Falle greifen die K.I. Einheiten diese an.
3. Falls die Fälle 1 und 2 nicht zutreffen, wird geprüft, ob es ein benachbartes Feld mit Einheiten

ten des Spielers gibt, die geringeren Verteidigungswert haben. Falls das der Fall ist, ziehen die K.I. Einheiten dorthin.

4. Falls die Fälle 1, 2 und 3 nicht zutreffen, wird geprüft, ob es ein benachbartes Feld in Richtung der Hauptstadt des Spielers gibt, auf dem keine Einheiten des Spielers stehen. Ist dies der Fall, ziehen die K.I. Einheiten dorthin.
5. Falls alle Fälle 1, 2, 3 und 4 nicht zutreffen, bleiben die K.I. Einheiten an Ort und Stelle.

REGELN FÜR DIE EINHEITEN DES K.I. SPIELERS





- Sie müssen nicht ernährt werden.
- Alle sind Soldaten mit KW 2.
- Sie können sich auf Wasser bewegen.
- Wenn es mehrere Gruppen gibt, wird gewürfelt, in welcher Reihenfolge sie agieren.
- Falls sie auf einem Feld mit mindestens einer Einheit des Spielers sind und geringeren KW haben, ziehen sie sich in ihrem Spielzug in Richtung ihrer Hauptstadt zurück. Falls für den Rückzug mehrere Felder in Frage kommen, wird gewürfelt, auf welches Feld sie sich zurückziehen. Falls es keine freien Felder für den Rückzug gibt, kämpfen sie weiter.

ALLGEMEINE REGELN


- Einheiten des Spielers können das Hauptstadtfeld des K.I. Spielers nicht betreten.
- Der K.I. Spieler kann keine Charakterfähigkeiten nutzen.
- Die Höchstzahl der Feldersetzungen durch die Flussregel ist pro Entdeckung auf 2 reduziert.
- Im Schlusspiel wird in jedem Spielzug des K.I. Spielers gewürfelt: bei einer 5 oder 6 ist das Spiel beendet.

EREIGNIS

Nach dem Spielzug des K.I. Spielers muss der Spieler zum Ende jeder Spielrunde die Farbe des ersten Quaders der Ereignisreihe prüfen (bzw. die Farbe des aus dem Behälter gezogenen Quaders) und ihn dann entfernen. Die Farbe des Quaders bestimmt das Ereignis, das stattfindet:

-  **Weißer** Quader: nichts passiert.
-  **Gelber** Quader: Dem K.I. Spieler kann ein Charakter zugewiesen werden. Der Spieler würfelt: Bei einer 2 erhält der K.I. Spieler das zweite Charakterplättchen der Auslage, bei einer 3 das dritte, bei einer 4 das vierte. Bei anderen Ergebnissen oder falls das erwürfelte Plättchen nicht mehr vorhanden ist, passiert nichts.
-  **Rosafarbener** Quader: Die Marktpreise ändern sich. Der Spieler würfelt für jede Rohstoffspalte und erhöht den Preis um 1 Stufe bei einem Ergebnis von 5 oder 6, senkt den Preis um 1 Stufe bei einem Ergebnis Leerseite oder 2. Dann erhält der K.I. Spieler Münzen im Wert des höchsten Rohstoffpreises.
-  **Blauer** Quader: Der Spieler würfelt: Bei einer 2 oder 3 oder 4 legt er 1 K.I. Einheit auf das K.I. Hauptstadtfeld, bei einer 5 legt er 2 Ein-

heiten dorthin und 3 Einheiten bei einer 6. Die K.I. Einheiten werden hingelegt (sie können in dieser Spielrunde nichts tun).

-  **Brauner** Quader: Falls derzeit keine K.I. Einheiten auf dem Spielplan sind, wird das blaue Ereignis ausgeführt. Falls aber K.I. Einheiten auf dem Spielplan sind, werden sie sofort als Bonusaktion bewegt: Alle Gruppen aus K.I. Einheiten werden separat betrachtet und um 1 Feld in Richtung der Hauptstadt des Spielers bewegt, ohne Rücksicht auf den Kampfwert im Kampffeld vorhandener Einheiten. Hinweis: Durch diese Bewegung können Gruppen aus K.I. Einheiten zusammengeführt werden. In beiden Fällen (also ob K.I. Einheiten vorhanden sind oder nicht) werden nach dem Ereignis **alle Ereignisquader (benutzt oder unbenutzt) genommen, gemischt und erneut als Ereignisreihe ausgelegt** (bzw. wieder alle in den Behälter geworfen).

SPILENDE

Der K.I. Spieler erhält SP für:

- Charaktere, Kampfmarker, Geld: wie üblich.
- Feldkontrolle: Die K.I. Hauptstadt und alle unentdeckten Felder zählen für den K.I. Spieler. Alle anderen Felder werden wie üblich abgerechnet: Auf Feldern mit K.I. Einheiten hat jede dort befindliche K.I. Einheit 1 Einflusspunkt, und auf alle dazu benachbarten Felder haben je 2 K.I. Einheiten eines Feldes 1 Einflusspunkt.
- Herrschaftsgebiet: Die Anzahl der Felder unter K.I. Kontrolle wird mit 2 multipliziert.
- Bevölkerung: Jede K.I. Einheit ist 1,5 SP wert (das Endergebnis hierfür wird abgerundet).
- Mehrheitenboni: wie üblich.

TEAMSPIEL

Im Spiel mit 4 Spielern können alle Spieler gegeneinander spielen in 2 Teams, also 2 gegen 2. Für das Teamspiel gelten diese Regeln:

- Die Spielerreihenfolge muss folgendermaßen sein: Spieler Team A, Spieler Team B, Spieler Team A und Spieler Team B.
- Mit einer Arbeiteraktion kann ein Spieler bis zu drei Rohstoffquader und/oder Münzen im Wert von drei mit seinem Partner austauschen. Beispielsweise kann ein Spieler seinem Partner 2 Rohstoffe geben und Münzen im Wert 1 erhalten, oder 1 Rohstoffquader geben und 2 andere erhalten, oder 3 Rohstoffe erhalten, usw.
- Bei der Ermittlung der SP wird ein Team wie ein einziger Spieler behandelt und ihre jeweiligen Kategorien werden addiert: Summe der Charaktere, Summe der Einflusspunkte beider Hauptstädte für kontrollierte Felder, als sei es eine Hauptstadt, Summe der beiden Herrschaftsgebietspunkte, Summe der Arbeiter und Soldaten beider Spieler für Bevölkerung und Summe der Kampfmarker und des Geldes.