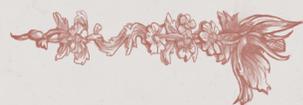


PORTA NIGRA

EIN SPIEL VON WOLFGANG KRAMER
UND MICHAEL KIESLING
FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 12 JAHREN

Augusta Treverorum - das heutige Trier - wurde im späten Römischen Reich zu einer der größten Städte nördlich der Alpen. Gegründet zu Zeiten Augustus, wurde Trier von Generationen von Baumeistern aufgebaut und schließlich im 4. Jahrhundert unserer Zeit zur Residenz der römischen Kaiser. Die beeindruckendsten Bauwerke können auch heute noch besichtigt werden, vor allem die hervorragend erhaltene Porta Nigra - das „schwarze Tor“.



SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Baumeisterfiguren je 1 in den Spielerfarben



4 Spielerablagen je 1 in den Spielerfarben



4 Siegpunktmarker je 1 in den Spielerfarben



16 Fackelmarker



12 Aktionsmarker je 3 in den Spielerfarben



16 Einflusschips



10 Nachschubkarten



90 Bausteine



60 Römer je 15 in den Spielerfarben



28 Ehrenkarten



1 Rundenmarker



51 Münzen

29 „1-Sesterze“ Münzen

12 „5-Sesterzen“ Münzen

10 „10-Sesterzen“ Münzen



32 Aktionskarten je 8 in den Spielerfarben

Die 8 Aktionskarten einer Farbe bilden das Aktionskartendeck einer Spielerin.



20 Bauwerkskarten



4 „+100/+200“ Siegpunktmarker



ZIEL DES SPIELS

In *Porta Nigra* schlüpft ihr in die Rolle von Baumeistern, die die Konstruktion der berühmten Bauwerke von Augusta Treverorum vorantreiben.

Wenn du am Zug bist, spielst du 1 Aktionskarte aus deiner Hand von 2 Karten, um festzulegen, welche Aktionen du in diesem Zug machen darfst. Du musst Bausteine kaufen und sammeln und sie dann entsprechend ihrer Farbe in den 4 Bauwerken auf dem Spielplan verbauen. Das richtige Timing ist gefordert, da du deine Baumeisterfigur von Viertel zu Viertel bewegen musst, um die passenden Bausteine in die Bauwerke zu bauen. Allerdings kostet es jedes Mal 1 Sesterze, um eine Grenze zwischen zwei Vierteln zu überschreiten. Wenn du außerdem zum richtigen Zeitpunkt besonders wichtige Bauwerksteile eines Bauwerkes errichtest, kannst du Bauwerkskarten erhalten, die dir am Ende des Spiels zusätzliche Siegpunkte verschaffen.

Nach jedem deiner Züge ziehst du 1 Karte von deinem Aktionskartendeck, sodass du wieder 2 auf der Hand hast. Sobald jede Spielerin alle ihre Aktionskarten ein Mal gespielt hat, endet die Runde. Falls dies noch nicht die letzte Runde war, kann jede Spielerin nun ihren Vorrat an Sesterzen oder ihre Siegpunktkonto aufbessern. Je nach Spieleranzahl endet das Spiel nach 2 oder 3 Runden und es folgt die Endwertung. Bei der Endwertung erhaltet ihr vor allem Siegpunkte für Mehrheiten in den Bauwerken und für gesammelte Bauwerkskartensets.

Am Ende gewinnt die Spielerin mit den meisten Siegpunkten und darf für sich beanspruchen, am meisten zum Bau der Kaiserresidenz beigetragen zu haben!

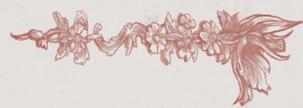
SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** für alle gut erreichbar auf den Spieltisch.
2. Legt die **Bausteine**, die **Münzen (Sesterzen)**, die „+100/+200“ **Siegpunktmarker**, die **Fackelmarker** und **Einflusschips** als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan. Der Vorrat an Münzen gilt als Bank.
3. Mischt die 10 **Nachschubkarten** und legt sie als Nachziehstapel neben den Spielplan.
4. Legt den **Rundenmarker** auf die Rundenanzeige auf dem Spielplan.
5. Mischt die Bauwerkskarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan. **Zieht 6 Bauwerkskarten** vom Stapel und legt sie offen auf die Felder der Bauwerkskartenauslage.
6. Mischt die Ehrenkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan. **Zieht 14 Ehrenkarten** und legt sie offen in die Ehrenkartenauslage. Die Ehrenkartenauslage hat 7 markierte Ablageflächen, sodass ihr die Karten in 2 Reihen auslegen müsst.
7. Jede Spielerin nimmt sich aus dem allgemeinen Vorrat **20 Sesterzen** und **1 Fackelmarker**.
8. Jede Spielerin sucht sich eine **Spielerfarbe** aus und tut Folgendes:
 - Nimm die Spielmaterialien in deiner Spielerfarbe: die **Spielerablage**, den **Siegpunktmarker**, die **Baumeisterfigur**, die **3 Aktionsmarker** und **5 Römer**. Lege den Siegpunktmarker auf die „0“ der Siegpunkteleiste. Stelle deine Baumeisterfigur neben deine Spielerablage, lege ebenso deine 3 Aktionsmarker und die 5 Römer dorthin. Dies ist dein Spielbereich. Die restlichen 10 Römer deiner Spielerfarbe kommen in den allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan.
 - Nimm das **Aktionskartendeck deiner Farbe**. Wenn ihr zu viert spielt, entferne die Aktionskarte mit dem „nur für 2 oder 3 Spielerinnen“-Symbol aus deinem Aktionskartendeck. Mische dein Aktionskartendeck und lege es als verdeckten Nachziehstapel neben deine Spielerablage. Zieh nun 2 Aktionskarten von deinem Deck auf die Hand.

Legt am Ende alle nicht benötigten Spielmaterialien zurück in die Schachtel.

Nur für 2 oder 3 Spielerinnen





SPIELABLAUF



Porta Nigra wird über eine bestimmte Anzahl an Runden gespielt. Die Rundenanzahl ist abhängig von der Spieleranzahl: 2 Spielerinnen spielen über 3 Runden, 3 oder 4 Spielerinnen spielen nur über 2 Runden. Wählt zufällig eine Startspielerin anhand eurer bevorzugten Hausregel. Die Startspielerin beginnt das Spiel, indem sie ihren ersten Spielzug ausführt.

Das Spiel geht dann reihum im Uhrzeigersinn weiter, indem jede Spielerin ihren Spielzug ausführt. Eine Runde geht so lange, bis alle Spielerinnen alle ihre Aktionskarten je ein Mal gespielt haben. Nach jeder normalen Runde findet eine Zwischenwertung statt, nach der letzten Runde nur die Endwertung.

Viertel

Die 4 Bereiche des Spielplans werden **Viertel** genannt. Jedes davon enthält eines der 4 Bauwerke (Amphitheater, Basilika, Stadtmauer, Porta Nigra) und die entsprechenden Bauplätze. Jedes Viertel enthält außerdem einen Laden des Bausteinmarktes.

Viertel der Basilika
Zeichnung der Basilika



Bauplätze der Basilika

Bausteine und Farben

Da alle Bausteine grau sind, nehmen sie ihre Farbe nur über den Ort an, auf dem sie sich befinden. **Sobald ein Baustein das erste Mal auf einen Ort platziert wurde, nimmt er die dort angegebene Farbe an** und behält sie bis zum Ende des Spiels. Es gibt 3 Arten von Orten, auf denen sich ein Baustein befinden kann: auf einem **Laden** im Bausteinmarkt, im **persönliche Vorrat** auf einer Spielerablage oder auf einem **Bauplatz** in einem der 4 Bauwerke.

Spielerablage



persönlicher Vorrat an schwarzen Bausteinen

Bausteinmarkt



weißer Laden roter Laden

SPIELZUG

Jeder Spielzug einer Spielerin ist in 2 Phasen aufgeteilt:

1. Nachfüllphase:

- Überprüfe die Anzahl an Bausteinen im Bausteinmarkt.
- Überprüfe die Anzahl an Bauwerkskarten in der Bauwerkskartenauslage.
- Überprüfe die Anzahl an Ehrenkarten in der Ehrenkartenauslage.

2. Aktionsphase:

Wähle 1 Aktionskarte aus deiner Hand und spiele sie aus. Benutze Einflusschips. Lege die ausgespielte Aktionskarte auf den Ablagestapel und zieh 1 neue Aktionskarte.

1. NACHFÜLLPHASE

a) Bausteine: Am Anfang deines Spielzugs musst du die Anzahl an Bausteinen im Bausteinmarkt überprüfen. Falls sich dort **insgesamt weniger als 7 Bausteine** befinden, muss der Bausteinmarkt nachgefüllt werden. Um den Bausteinmarkt aufzufüllen, musst du eine Nachschubkarte vom Nachziehstapel ziehen und auf jeden Laden, der dort mit einer „+1“ angegeben ist, einen Baustein stellen. Falls sich dort noch Bausteine befinden, so stelle den neuen Baustein einfach oben drauf. Du musst diese Prozedur solange wiederholen, **bis mindestens insgesamt 14 Bausteine im Bausteinmarkt** sind. Lege benutzte Nachschubkarten auf den Ablagestapel für Nachschubkarten. Falls der Nachziehstapel aufgebraucht wurde, so mische den Ablagestapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel verdeckt bereit.

Im **ersten Zug der ersten Spielerin** muss der Bausteinmarkt zum ersten Mal aufgefüllt werden. Zieh Nachschubkarten und stelle Bausteine auf die angegebenen Läden, bis sich **insgesamt mindestens 14 Bausteine** im Bausteinmarkt befinden.

b) Bauwerkskarten: Überprüfe, ob **6 Bauwerkskarten** in der Bauwerkskartenauslage liegen. Falls dort weniger als 6 Bauwerkskarten liegen, so fülle die Auslage wieder mit offenen Karten auf, die du vom Bauwerkskartennachziehstapel ziehst. Ist der Nachziehstapel leer, so werden keine neuen Bauwerkskarten mehr in die Auslage gelegt.

c) Ehrenkarten: Überprüfe, ob **14 Ehrenkarten** in der Ehrenkartenauslage liegen. Falls dort weniger als 14 Karten liegen, so fülle die Auslage wieder mit offenen Karten auf, die du vom Ehrenkartennachziehstapel ziehst. Ist der Nachziehstapel leer, so werden keine neuen Ehrenkarten mehr in die Auslage gelegt.

Beispiel:

Zu Beginn ihres Zuges überprüft Nicole den Bausteinmarkt und sieht, dass dort insgesamt nur 5 Bausteine stehen. Sie beginnt also den Bausteinmarkt wieder aufzufüllen, indem sie eine Nachschubkarte vom Nachziehstapel zieht. Die Nachschubkarte zeigt ihr an, dass sie jeweils 1 Baustein auf den weißen, den gelben, den roten sowie den blauen Laden stellen muss. Nachdem sie die Bausteine dorthin gestellt hat, zieht sie eine weitere Nachschubkarte, da mit den 4 neuen Bausteinen bisher nur insgesamt 9 Bausteine im Bausteinmarkt vorhanden sind. Die neue Nachschubkarte bringt nochmals 3 Bausteine in den Markt, sodass es insgesamt 12 Bausteine sind. Nicole zieht also noch eine Karte. Mit dieser Karte kommen nun 4 weitere Bausteine in den Markt, sodass jetzt 16 Bausteine insgesamt vorhanden sind und keine weitere Nachschubkarte gezogen werden darf.

Nachdem Nicole den Bausteinmarkt wieder aufgefüllt hat, überprüft sie die Anzahl an Bauwerkskarten in der Bauwerkskartenauslage. Dort fehlen 2 Bauwerkskarten, sodass Nicole 2 Bauwerkskarten vom Stapel zieht und diese offen in die Auslage legt.

In der Ehrenkartenauslage liegen auch nur 13 Ehrenkarten, sodass Nicole auch dort eine neue Ehrenkarte vom Nachziehstapel hinlegt. Damit hat Nicole ihre Nachfüllphase abgeschlossen und kann ihre Aktionsphase beginnen.



Nachschubkarte, durch die man jeweils 1 Baustein auf den weißen, gelben, roten und blauen Laden stellen muss

2. AKTIONSPHASE

Zu Anfang deines ersten Zuges musst du deine **Baumeisterfigur** in eines der 4 Viertel stellen, noch bevor du deine erste Aktionskarte ausspielst.

Spiele genau 1 Aktionskarte aus deiner Hand.

Die Anzahl an Fackeln am unteren Ende der Aktionskarte gibt an, wie viele Aktionen du in diesem Spielzug verwenden darfst (entweder 2 oder 3). Du darfst jedoch nur Aktionen benutzen, deren Aktionssymbole sich auf deiner Aktionskarte befinden. **Jede gezeigte Aktion darf nur ein Mal ausgeführt werden.** Nachdem du eine Aktion ausgeführt hast, platziere einen deiner Aktionsmarker auf dem entsprechenden Symbol deiner Aktionskarte. Du darfst die Aktionen **in beliebiger Reihenfolge** ausführen.

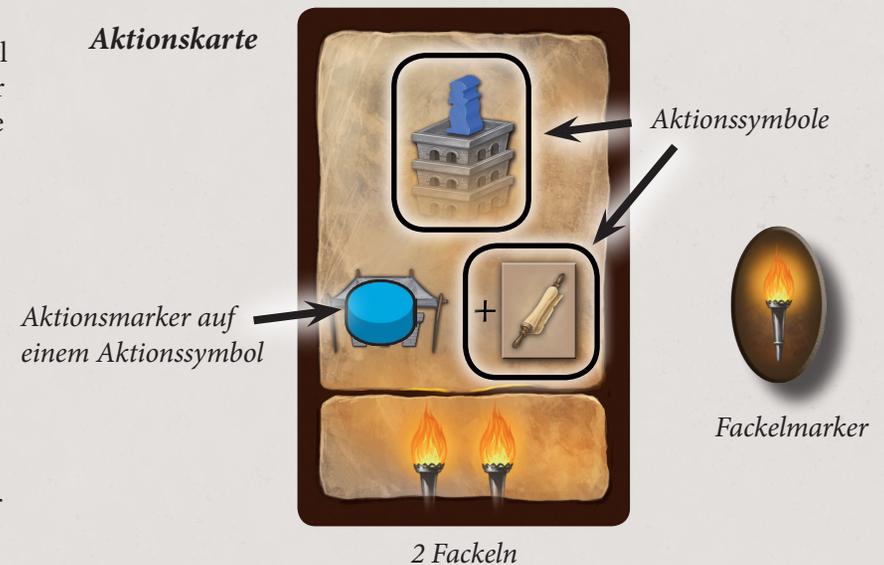
Außerdem darfst du deine **Fackelmarker** benutzen, um jeweils zusätzliche Aktionen auszuführen. Lege dazu den Fackelmarker auf das gewünschte noch freie Aktionssymbol und führe die entsprechende Aktion aus. Du darfst in deinem Zug so viele Fackelmarker benutzen, wie du möchtest, aber maximal, bis jedes Aktionssymbol auf der Aktionskarte mit einem Aktionsmarker oder einem Fackelmarker belegt ist.

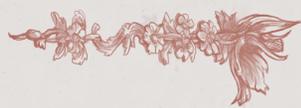
Zu jeder Zeit in deinem Zug darfst du **Einflussaktionen** ausführen. Du darfst so viele Einflussaktionen ausführen, wie du dir leisten kannst. Allerdings darfst du **höchstens 1 Ehrenkarte pro Zug** kaufen (siehe S. 7).

Am Ende deines Zuges musst du alle benutzten Aktionsmarker zurück in deinen Spielbereich legen und alle eingesetzten Fackelmarker zurück in den allgemeinen Vorrat. Lege anschließend die ausgespielte Aktionskarte auf deinen Aktionskartenablagestapel neben deiner Spielerablage. **Zieh danach 1 neue Aktionskarte** von deinem Aktionskartennachziehstapel auf deine Hand, falls möglich. Wenn dein Nachziehstapel leer ist, so hast du für deinen nächsten Zug nur 1 Aktionskarte auf der Hand. Im letzten Zug dieser Runde musst du also deine letzte Aktionskarte ausspielen.

Beispiel:

Diese Aktionskarte erlaubt Caro 2 Aktionen auszuführen, da dort 2 Fackeln abgebildet sind. Sie sucht sich 1 Aktionssymbol aus, führt die entsprechende Aktion aus und legt einen Aktionsmarker auf das Symbol. Danach sucht sie sich eine weitere Aktion aus, führt sie aus und legt auch dort einen Aktionsmarker drauf. Jetzt ist nur noch ein Aktionssymbol frei. Falls Caro möchte, so darf sie einen Fackelmarker dort drauflegen, um auch diese letzte Aktion auszuführen.





AKTIONEN



Jede Aktionskarte zeigt eine andere Kombination von Aktionssymbolen. Es gibt 5 mögliche Aktionen:

A. Kaufe 1 Baustein

B. Baue 1 Bauwerksteil

C. Nimm 1 Einflusschip

D. Nimm 1 Fackelmarker

E. Nimm Münzen



Kaufsymbol

A. KAUF 1 BAUSTEIN

Dieses Aktionssymbol erlaubt es dir genau 1 Baustein von einem Laden, der noch Bausteine hat, im Bausteinmarkt zu kaufen. Die meisten Kaufsymbole haben eine bestimmte Farbe, die zu einem Laden im Bausteinmarkt gehört. Das graue „beliebig“-Kaufsymbol, das außerdem ein Fragezeichen zeigt, erlaubt es dir von einem beliebigen Laden zu kaufen.

Wichtig: Um von einem Laden zu kaufen, muss sich deine Baumeisterfigur in dem Viertel mit genau diesem Laden befinden.

Um 1 Baustein von einem Laden zu kaufen, führe folgende Schritte aus:

1. Falls nötig, bewege deine Baumeisterfigur zu dem Viertel, das den Laden enthält und bezahle die Kosten für diese Bewegung.
2. Kaufe 1 Baustein von diesem Laden. Stelle den Baustein auf die entsprechende Farbe in deinen persönlichen Vorrat.

Du kannst diese Aktion nicht ausführen, wenn du nicht genügend Sesterzen hast, um die Kosten für die Bewegung oder die Kosten des entsprechenden Bausteins zu zahlen.



Grenze

1. Bewege deine Baumeisterfigur

Falls nötig, bewege deine Baumeisterfigur **im Uhrzeigersinn** zu dem Viertel, in dem sich der Laden befindet, von dem du kaufen darfst. *Du darfst die Baumeisterfigur **nicht** gegen den Uhrzeigersinn bewegen!*

Falls du eine oder mehrere Grenzen mit deiner Baumeisterfigur überschreitest, so musst du für jede einzelne Grenze 1 Sesterze an die Bank zahlen.

Beispiel:

Die Aktionskarte, die Thomas spielt, zeigt 1 schwarzes Kaufsymbol. Da sich im schwarzen Laden 1 Baustein befindet, entschließt sich Thomas diese Aktion auszuführen. Leider befindet sich seine Baumeisterfigur aber im Viertel mit dem roten Laden. So muss Thomas seine Baumeisterfigur 2 Viertel weit bewegen, um damit zum schwarzen Laden zu kommen: erst vom Viertel mit dem roten Laden zu dem mit dem gelben und dann vom Viertel mit dem gelben Laden zu dem mit dem schwarzen. Thomas muss also 2 Sesterzen für diese Bewegung zahlen, da er 2 Grenzen überschritten hat.



schwarzes Kaufsymbol

Falls das Kaufsymbol weiß gewesen wäre und im weißen Laden ein Baustein stehen würde, so hätte Thomas seine Baumeisterfigur stehen lassen und trotzdem den weißen Baustein kaufen können.



Weißer Bausteine dürfen aus jedem Viertel heraus gekauft werden, da der weiße Laden von jedem der 4 Viertel aus zu erreichen ist.

2. Kaufe 1 Baustein

Jedes Kaufsymbol erlaubt es dir **genau 1 Baustein** vom Laden der entsprechenden Farbe zu kaufen.

Um einen Baustein vom schwarzen, blauen, roten oder gelben Laden zu kaufen, musst du das Kaufsymbol in der Farbe des Ladens oder das graue „beliebig“-Kaufsymbol benutzen. Außerdem muss deine Baumeisterfigur in dem Viertel mit diesem Laden stehen.

Um einen Baustein vom weißen Laden zu kaufen, musst du das weiße Kaufsymbol oder das graue „beliebig“-Kaufsymbol benutzen, aber deine Baumeisterfigur kann in einem beliebigen Viertel stehen.

Die Kosten eines Bausteins hängen von seiner Farbe ab und müssen beim Kauf an die Bank gezahlt werden:

Ein schwarzer Baustein kostet 1 Sesterze, ein blauer Baustein kostet 2 Sesterzen, ein roter 3, ein gelber 4 und ein weißer 5 Sesterzen. (Diese Kosten sind auch auf der Spielerablage angegeben.)

Nachdem du die Kosten bezahlt hast, nimm den Baustein vom Laden und stelle ihn in deinen persönlichen Vorrat an Bausteinen dieser Farbe. Wenn du bereits Bausteine dieser Farbe hast, stelle den neuen Baustein einfach oben drauf.

Wichtig: Falls der Laden eines farbigen Kaufsymbols leer ist, kannst du keinen Baustein dieser Farbe kaufen. In diesem Fall funktioniert das Kaufsymbol wie ein normales graues „beliebig“-Kaufsymbol.

Beispiel

Da der schwarze Laden leer ist, kann Thomas das schwarze Kaufsymbol benutzen, um einen Baustein einer anderen vorhandenen Farbe zu kaufen. Wie immer muss er dafür aber seine Baumeisterfigur in das entsprechende Viertel mit dem Laden bewegen.



Beispiel (Fortsetzung):

Thomas benutzt das schwarze Kaufsymbol und darf deswegen 1 schwarzen Baustein vom schwarzen Laden kaufen. Seine Baumeisterfigur befindet sich im Viertel mit dem schwarzen Laden, sodass Thomas nun 1 Sesterze an die Bank zahlt, sich 1 schwarzen Baustein vom Laden nimmt und ihn auf seinen persönlichen Vorrat an schwarzen Bausteinen stellt.



Kosten für Bausteine



B. BAUE 1 BAUWERKSTEIL

Dieses Aktionssymbol erlaubt es dir **genau 1 Bauwerksteil** auf einen leeren Bauplatz in dem Viertel zu stellen, in dem deine Baumeisterfigur steht. Ein Bauwerksteil ist ein **Stapel, der aus 1 bis 8 Bausteinen einer Farbe zusammengesetzt ist**. Jedes der 4 Bauwerke hat mehrere Bauplätze und jeder Bauplatz zeigt die genauen **Voraussetzungen** (definiert durch die Farbe und die Anzahl der Bausteinsymbole) die das Bauwerksteil erfüllen muss, damit es dort platziert werden darf.

Bauplätze in der **Porta Nigra** zeigen nur 1 einziges Bausteinsymbol, das die Farbe des benötigten Bauwerksteils anzeigt. Wenn du ein Bauwerksteil für die Porta Nigra zusammenstellst, entscheidest du selbst wie viele Bausteine einer Farbe du verwenden möchtest. Allerdings muss ein Bauwerksteil in der Porta Nigra immer aus mindestens 3 und maximal 8 Bausteinen einer Farbe bestehen.

„Baue 1 Bauwerksteil“-Symbol

Wichtig: Oben auf ein Bauwerksteil, musst du **immer 1 deiner Römer** stellen. Wenn du keinen Römer in deinem Spielbereich hast, darfst du diese Aktion nicht ausführen.

Um diese Aktions auszuführen, befolge diese 3 Schritte:

1. Wähle 1 leeren Bauplatz in einem Bauwerk, für den du die nötigen Bausteine in deinem persönlichen Vorrat hast, und bewege deine Baumeisterfigur in das Viertel des Bauwerkes, falls nötig.
2. Setze das Bauwerksteil aus den benötigten Bausteinen zusammen und stelle 1 deiner Römer oben drauf.
3. Erhalte die Siegpunkte, die in diesem Bauplatz angegeben sind, und überprüfe, ob du eine Bauwerkskarte erhältst. Stelle nun das Bauwerksteil auf den Bauplatz und überprüfe, ob du eine oder mehrere Baumeisterbelohnungen auslöst.



1. Wähle 1 leeren Bauplatz und bewege deine Baumeisterfigur

Wähle 1 leeren Bauplatz, für den du die benötigten Bausteine in deinem persönlichen Vorrat hast. Falls nötig, bewege deine Baumeisterfigur **im Uhrzeigersinn** zu dem Viertel mit dem Bauplatz. *Du darfst nicht gegen den Uhrzeigersinn ziehen! Du darfst nur in einem Bauwerk bauen, in dessen Viertel sich deine Baumeisterfigur befindet.*

Falls du eine oder mehrere Grenzen mit deiner Baumeisterfigur überschreitest, so musst du für jede einzelne Grenze 1 Sesterze an die Bank zahlen. Du darfst dich nicht bewegen, wenn du diese Kosten nicht zahlen kannst.

2. Setze das Bauwerksteil zusammen

Nimm einen Stapel mit so vielen Bausteinen einer Farbe aus deinem persönlichen Vorrat, wie es der Bauplatz erfordert (Anzahl und Farbe der Bausteinsymbole). Diese Bausteine bilden das Bauwerksteil. Stelle nun 1 deiner Römer aus deinem Spielbereich oben drauf, um anzuzeigen, dass dieses Bauwerksteil dir gehört.

Weißer Bausteine sind besonders, da sie als Bausteine irgendeiner anderen Farbe benutzt werden können. Wenn du ein Bauwerksteil zusammensetzt, so darfst du immer Bausteine der benötigten Farbe durch weiße ersetzen.



Beispiel:

Das Amphitheater hat einen Bauplatz, der 3 rote Bausteinsymbole zeigt. Wenn du dort ein Bauwerksteil bauen möchtest, so benötigst du 3 rote Bausteine in deinem persönlichen Vorrat und 1 deiner Römer, um dieses Bauwerksteil zusammenzusetzen. Alternativ kannst du auch 1 oder mehrere weiße Bausteine anstelle 1 oder mehrerer roter Bausteine verwenden.



3. Nimm dir die Belohnungen und platziere das Bauwerksteil

Folge diesen 4 Schritten:

a. Siegpunkte

Du erhältst die auf dem ausgewählten Bauplatz angegebenen Siegpunkte. (Bewege deinen Siegpunktmarker so viele Schritte auf der Siegpunkteleiste vorwärts, wie du Siegpunkte erhältst.)

Ausnahme: In der Porta Nigra erhältst du Siegpunkte je nach Anzahl und Farbe der Bausteine, die du in deinem Bauwerksteil verwendet hast. Du erhältst je 1 Siegpunkt pro schwarzem Baustein, 2 pro blauem, 3 pro rotem, 4 pro gelbem und 5 pro weißem verwendeten Baustein. (Siehe auch S. 11.)



Siegpunkte

b. Bauwerkskarten

Überprüfe, ob in der Bauwerkskartenauslage eine Karte liegt, die folgende Kriterien erfüllt:

- sie zeigt die Bauwerkszeichnung des Bauwerkes, in dem sich der Bauplatz befindet UND
- sie zeigt ein Bausteinsymbol derselben Farbe wie die Bausteinsymbole in dem gewählten Bauplatz.

Falls in der Bauwerkskartenauslage eine solche Bauwerkskarte liegt, so darfst du sie nehmen und in deinen Spielbereich legen. *Du erhältst zusätzliche Siegpunkte durch das Sammeln der Bauwerkskarten (siehe S. 9).*



c. Platziere das Bauwerksteil

Stelle das Bauwerksteil auf den gewählten Bauplatz.

d. Baumeisterbelohnungen

Nachdem du dein Bauwerksteil platziert hast, musst du überprüfen, ob (und wie oft) du die Baumeisterbelohnung dieses Bauwerkes auslöst. Die Baumeisterbelohnung eines Bauwerkes wird immer dann ausgelöst, wenn **die gesamte Anzahl deiner Bausteine** in diesem Bauwerk ein **neues Vielfaches von 3** erreicht. (Das heißt, bei deinem dritten, sechsten, neunten, etc. Baustein in diesem Bauwerk wird die Belohnung jeweils ein Mal ausgelöst.) Nimm dir die Baumeisterbelohnung immer sofort, wenn du sie auslöst.

Auf den Seiten 10 und 11 befindet sich eine genaue Beschreibung der 4 unterschiedlichen Bauwerke und ihrer Baumeisterbelohnungen.



Beispiel (1 Bauwerksteil bauen und Belohnungen dafür bekommen):

Michael entscheidet sich dazu ein „Baue 1 Bauwerksteil“-Symbol auf seiner Aktionskarte zu nutzen. Er wählt sich einen Bauplatz in der Basilika aus, der 2 gelbe Bausteine benötigt. Deswegen bewegt er seine Baumeisterfigur in das Viertel der Basilika und muss dafür 1 Sesterze zahlen, da er eine Grenze überschreiten musste. Michael setzt sein Bauwerksteil aus 2 gelben Bausteinen zusammen und stellt 1 seiner Römer oben drauf. Nun bekommt er 9 Siegpunkte. Anschließend überprüft Michael die Bauwerkskartenauslage und darf die Bauwerkskarte mit dem gelben Bausteinsymbol und der Basilika nehmen, die dort liegt. Er stellt das Bauwerksteil nun auf den Bauplatz und prüft, ob er eine Baumeisterbelohnung auslöst. Michael hat mit diesen 2 neuen Bausteinen insgesamt 4 Bausteine in der Basilika verbaut (da er bereits 2 dort stehen hatte), sodass er nun ein Mal die Baumeisterbelohnung auslöst (deswegen darf er 1 Fackelmarker und 1 Römer seiner Farbe nehmen). Falls Michael später irgendwann 6 Bausteine in der Basilika hat, weil er nochmal 2 Bausteine dort verbaut, so würde er die Baumeisterbelohnung ein weiteres Mal auslösen.



+



C. NIMM 1 EINFLUSSCHIP

Nimm 1 Einflusschip aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn in deinen Spielbereich. Einflusschips kannst du benutzen, um Einflussaktionen auszuführen. Siehe unten „Einflussaktionen“.

EINFLUSSAKTIONEN

Zu jedem Zeitpunkt in deinem Zug kannst du Einflusschips zurück in den allgemeinen Vorrat legen, um folgende Aktionen auszuführen:

1x pro Zug



Ehrenkarte

Ein Mal pro Zug darfst du **1 Ehrenkarte kaufen**. Bezahle die Kosten, die oben auf der Ehrenkarte angegeben sind, und führe den Effekt der Karte sofort aus. Lege die Ehrenkarte anschließend zurück in die Schachtel.

Kosten



Effekt

- Die meisten Ehrenkarten kosten nur Einflusschips (zwischen 1 und 3). Einige Karten verlangen jedoch, dass du noch zusätzliche **Karten** aus deinem Spielbereich **abwirfst**. Welche Karten du dafür in die Schachtel zurücklegen musst, ist oben rechts auf der entsprechenden Ehrenkarte angegeben.
- Die meisten Ehrenkarten werden sofort ausgeführt, nur die **Ersatzbauwerkskarten** und die **Endwertungskarten** nicht. Diese Ehrenkarten legst du in deinen Spielbereich und bekommst erst in der Endwertung Siegpunkte dafür. (Siehe „Endwertung“ S. 9.)



Beispiel: Wirf 4 Bauwerkskarten ab, die 4 verschiedene Bauwerkszeichnungen haben.



Ersatzbauwerkskarte (Kostet 2 Einflusschips und zeigt eine Bauwerkszeichnung)



Endwertungskarte (kostet Einflusschips und verlangt, dass du bestimmte Karten abwirfst)

- Erläuterungen und eine Übersicht zu den Ehrenkarten befinden sich auf der Rückseite dieser Spielanleitung.



Bezahle 2 Einflusschips und **nimm dir 1 Römer deiner Farbe** aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn in deinen Spielbereich.



Bezahle 2 Einflusschips und führe die „**Baue 1 Bauwerksteil**“-Aktion aus (siehe S. 6).

Beispiel:

Nicole hat über die letzten Runden 4 Einflusschips angesammelt. Nun kauft sie 1 Ehrenkarte, die sie 2 Einflusschips kostet. Da sie eine Endwertungskarte gekauft hat, legt sie diese vor sich ab. Anschließend kauft sie noch 1 Römer ihrer Farbe für 2 Einflusschips.

+



D. NIMM 1 FACKELMARKER

Nimm dir 1 Fackelmarker aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn in deinen Spielbereich.

+

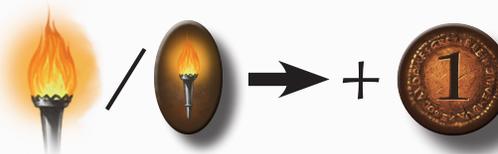


E. NIMM MÜNZEN

Nimm dir so viele Sesterzen aus der Bank, wie das „Nimm Münzen“-Symbol anzeigt (entweder 3, 4 oder 5 Sesterzen), und lege sie in deinen Spielbereich.

BESONDERE AKTION: FACKEL ZU MÜNZEN

Deine Fackeln können auch eingesetzt werden, um 1 Sesterze pro Fackel aus der Bank zu nehmen. Dies bedeutet, dass du entweder auf eine der von deiner Aktionskarte erlaubten Aktionen verzichtest oder 1 Fackelmarker zurück in den allgemeinen Vorrat legst und dafür 1 Sesterze nimmst. Wenn du auf eine deiner Aktionen verzichtest, lege 1 deiner Aktionsmarker auf 1 Fackelsymbol unten auf deiner Aktionskarte, um anzuzeigen, dass du auf 1 deiner Aktionen verzichtest.





RUNDENENDE



Eine Runde endet, nachdem die letzte Spielerin ihre letzte Aktionskarte gespielt und ausgeführt hat. Falls dies die letzte Runde für eure Spieleranzahl war, so endet das Spiel (siehe unten). Andernfalls kommt nun eine Zwischenwertung:

2-Spieler-Spiel

Nach der ersten und der zweiten Runde führt jede Spielerin folgende zwei Schritte in Spielerreihenfolge aus:

1. Zähle, **wie viele Bausteine** du **insgesamt** in alle vier Bauwerke eingebaut hast.
2. Teile das Ergebnis beliebig zwischen Siegpunkten und Sesterzen auf und nimm dir die entsprechende Anzahl an Siegpunkten und/oder an Sesterzen.

Nachdem jede Spielerin diese beiden Schritte ausgeführt hat, beginnt eine neue Runde.



3- oder 4-Spieler-Spiel

Nach der ersten Runde führt jede Spielerin folgende zwei Schritte in Spielerreihenfolge aus:

1. Zähle, **wie viele Bausteine** du **insgesamt** in alle vier Bauwerke eingebaut hast und multipliziere das Ergebnis mit 2.
2. Teile dieses verdoppelte Ergebnis beliebig zwischen Siegpunkten und Sesterzen auf und nimm dir die entsprechende Anzahl an Siegpunkten und/oder an Sesterzen.

Nachdem jede Spielerin diese beiden Schritte ausgeführt hat, beginnt eine neue Runde.



Beispiel: Zwischenwertung

Nach der ersten Runde eines 4-Spieler-Spiels zählt Thomas seine verbauten Bausteine. Er kommt auf eine Gesamtzahl von 10 Bausteinen in allen 4 Bauwerken zusammengekommen. Da es sich um ein 4-Spieler-Spiel handelt, multipliziert er diese Gesamtzahl mit 2 und darf sich somit insgesamt das Ergebnis 20 auf Siegpunkte und Sesterzen aufteilen. Thomas entscheidet sich dazu 15 Siegpunkte und 5 Sesterzen zu nehmen.

Der Beginn einer neuen Runde

Zu Beginn einer neuen Runde müsst ihr folgende Schritte ausführen:

1. Die Spielerin mit den wenigsten Siegpunkten darf entscheiden, welche Spielerin für die nächste Runde die erste Spielerin ist (sie darf auch sich selbst als Startspielerin bestimmen). Im Falle eines Gleichstands darf die jüngste am Gleichstand beteiligte Spielerin die Startspielerin der nächsten Runde festlegen.
2. Die Startspielerin rückt den Rundenmarker ein Feld vor.
3. Jede Spielerin mischt ihren Aktionskartenablagestapel und legt ihn als verdeckten Nachziehstapel neben ihre Spielerablage.
4. Jede Spielerin zieht nun 2 Aktionskarten vom Nachziehstapel auf ihre Hand.

Dann beginnt die Startspielerin mit ihrem Zug die nächste Runde.



SPIELEENDE



Das Spiel endet nach der Runde, in der der Rundenmarker auf die letzte Runde für eure Spieleranzahl gezogen wurde. In einem Spiel mit 2 Spielerinnen werden 3 komplette Runden gespielt. In einem Spiel mit 3 oder 4 Spielerinnen werden nur 2 komplette Runden gespielt.

Das Spiel wird vorzeitig beendet, falls 1 der beiden folgenden Voraussetzungen erfüllt wird:

- Während des Zuges einer Spielerin sind sowohl der Bausteinmarkt als auch der allgemeine Vorrat an Bausteinen **komplett leer**.
- Eine Spielerin baut ihr **15tes Bauwerksteil**, sodass sie nun gar keine Römer mehr in ihrem Spielbereich und im allgemeinen Vorrat hat.

Die Spielerin, die gerade am Zug ist, während eine der beiden Voraussetzungen erfüllt wird, bekommt sofort 5 Siegpunkte und führt anschließend ihre Aktionskarte noch zu Ende aus. Anschließend haben **alle anderen** Spielerinnen noch **einen vollständigen, letzten Zug**. Danach endet das Spiel.

Nachdem das Spiel endet, wird die Endwertung ausgeführt.

Anmerkungen:

- Die Anzahl an Bausteinen ist limitiert. Wenn der allgemeine Vorrat an Bausteinen leer ist, kommen keine neuen Bausteine mehr ins Spiel.
- Die Anzahl an Römern pro Spielerfarbe ist auf 15 limitiert.
- Der allgemeine Vorrat an Münzen, Fackelmarkern und Einflusschips gilt als unbegrenzt. Falls ihr irgendwann im Laufe des Spiels nicht genügend davon habt, benutzt irgendeinen Ersatz.
- Falls eine Spielerin ihren Siegpunktmarker über Feld „99“ hinaus bewegt, so nimmt sie sich einen „+100/+200“-Siegpunktmarker und legt ihn mit der „+100“ Seite nach oben in ihren Spielbereich. Falls sie ein zweites Mal über das Feld „99“ zieht, so dreht sie ihren „+100/+200“-Siegpunktmarker auf die „+200“ Seite.

ENDWERTUNG



Nachdem das Spiel beendet wurde, führt jede Spielerin noch folgende Wertungen aus:

1. Wertung der Bauwerkskarten: Du erhältst Siegpunkte für deine Sets an Bauwerkskarten.
2. Endwertungskarten: Du erhältst Siegpunkte für deine Endwertungskarten.
3. Spielbereichswertung: Du erhältst Siegpunkte für Römer, Sesterzen, Einflusschips, Fackelmarker und Bausteine in deinem Spielbereich.
4. Mehrheitswertungen: Du erhältst Siegpunkte für bestimmte Mehrheiten in den Bauwerken.



1. Wertung der Bauwerkskarten

Bilde Sets mit deinen gesammelten Bauwerkskarten (inklusive der Ersatzbauwerkskarten). Jedes Set kann aus **bis zu 4 Karten** bestehen, aber jede Bauwerkskarte muss eine **unterschiedliche Bauwerkszeichnung** haben (die Bausteinfarben auf den Karten haben hierauf keinen Einfluss).

Für deine Sets bekommst du folgende Siegpunkte:

- Ein Set aus 1 Bauwerkskarte bringt 2 Siegpunkte.
- Ein Set aus 2 unterschiedlichen Bauwerkskarten bringt 6 Siegpunkte.
- Ein Set aus 3 unterschiedlichen Bauwerkskarten bringt 12 Siegpunkte.
- Ein Set aus 4 unterschiedlichen Bauwerkskarten bringt 20 Siegpunkte.



Beispiel: Nicole hat zwei Sets, eins besteht aus 3 unterschiedlichen Bauwerkskarten und das andere besteht aus nur 1 Bauwerkskarte:

= 12 Siegpunkte



= 2 Siegpunkte

2. Endwertungskarten

Du erhältst die Anzahl an Siegpunkten, die auf den Endwertungskarten in deinem Spielbereich angegeben ist.

Anmerkung: Um die 30er-Siegpunktkarte zu erhalten, mussten zusätzlich zu den 2 Einflusschips auch 4 unterschiedliche Bauwerkskarten abgeworfen werden. Du bekommst also keine Siegpunkte mehr für diese abgeworfenen Bauwerkskarten! Beim Erwerb der 42er-Siegpunktkarte musste eine 30er-Karte abgeworfen werden und beim Erwerb der 56er-Karte musste eine 42er-Karte abgeworfen werden. Abgeworfene Karten sind aus dem Spiel.



Endwertungskarten

3. Spielbereichswertung

Du erhältst Siegpunkte für die Spielmaterialien, die du noch in deinem Spielbereich hast: Du erhältst **1 Siegpunkt** für jeden Römer, für je 3 Sesterzen, für jeden Einflusschip, für jeden Fackelmarker und für jeden Baustein in deinem persönlichen Vorrat.



4. Mehrheitswertungen

Als Letztes gibt es in jedem der 4 Bauwerke Siegpunkte für bestimmte **Mehrheiten an Bausteinen**. Je nach Bauwerk, bezieht sich die Mehrheit auf das ganze Bauwerk oder nur auf einen Teil davon. (Auf den nächsten beiden Seiten werden die unterschiedlichen Mehrheitsbedingungen der Bauwerke genau beschrieben.)

Bei jeder Mehrheitswertung gibt es Siegpunkte für die Spielerin mit den meisten Bausteinen und für die Spielerin mit den zweitmeisten.

Im Falle eines **Gleichstands**, gewinnt die Spielerin, die das wertvollste Bauwerksteil im gewerteten Bauwerksbereich verbaut hat. Das wertvollste Bauwerksteil ist das mit den meisten wertvollsten Bausteinen. Der Wert eines Bausteins leitet sich direkt aus seinen Kosten ab: Die weißen Bausteine sind am wertvollsten, die schwarzen Bausteine hingegen sind am wenigsten wertvoll.



Mehrheit



Zweitmeiste



Das Spiel gewinnen

Die Spielerin, die am meisten Siegpunkte bekommen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinnerinnen.



BAUWERKSREGELN

BASILIKA



Basilika Zeichnung

Die Basilika hat zwei Reihen mit jeweils 5 Bauplätzen: eine A-Reihe und eine B-Reihe.



Viertel der Basilika

Baumeisterbelohnung

Nimm 1 Fackelmarker und 1 Römer deiner Spielerfarbe aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Spielbereich. Diese Belohnung wird jedes Mal ausgelöst, wenn deine gesamte Anzahl an Bausteinen in der Basilika ein neues Vielfaches von 3 erreicht (siehe S. 6).



Beispiel:

Michael hat zunächst nur ein Bauwerksteil mit 2 blauen Bausteinen in die A-Reihe gebaut, was noch keine Baumeisterbelohnung ausgelöst hat. In einem späteren Zug baut Michael nochmal 2 rote Bausteine in die B-Reihe, sodass er nun die Baumeisterbelohnung für seinen 3ten Baustein auslöst, da er jetzt 4 Bausteine in der Basilika stehen hat. Deswegen nimmt er sich nun 1 Fackelmarker und 1 Römer seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat.

Mehrheitswertung

Jede Reihe der Basilika (A und B) wird einzeln gewertet. Wer am meisten Bausteine in einer Reihe verbaut hat, bekommt 12 Siegpunkte. Wer am zweitmeisten verbaut hat, bekommt noch 6 Siegpunkte.

Bei Gleichstand gewinnt die Spielerin mit dem wertvollsten Bauwerksteil (siehe S. 9).

A MAX.		12	6
B MAX.		12	6

Beispiel:

Während der Endwertung, hat Caro ein Bauwerksteil mit 4 weißen Bausteinen in der A-Reihe der Basilika stehen und gewinnt damit die Mehrheit gegenüber Michael, der zwar 2 Bauwerksteile in der A-Reihe verbaut hat, aber jeweils nur eins mit 2 gelben Bausteinen und eins mit 2 blauen Bausteinen.

In der B-Reihe gewinnt Michael die Mehrheit, da er der Einzige ist, der dort ein Bauwerksteil stehen hat. Caro bekommt insgesamt 12 Siegpunkte, während Michael insgesamt 18 Siegpunkte erhält.

AMPHITHEATER



Amphitheater Zeichnung

Das Amphitheater besteht aus 3 unterschiedlichen Reihen mit jeweils 5 Bauplätzen: einer A-Reihe, einer B-Reihe und einer C-Reihe.



Viertel des Amphitheaters

Baumeisterbelohnung

Nimm 5 Sesterzen von der Bank und 1 Römer deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Spielbereich. Diese Belohnung wird jedes Mal ausgelöst, wenn deine gesamte Anzahl an Bausteinen im Amphitheater ein neues Vielfaches von 3 erreicht (siehe S. 6).



Bauwerkskarte des Amphitheaters

Bauwerkskarten-Sonderregel

Für den Bau eines Bauwerksteils in der C-Reihe erhältst du niemals eine Bauwerkskarte des Amphitheaters.

Mehrheitswertung

Jede Reihe des Amphitheaters (A, B und C) wird einzeln gewertet. Wer am meisten Bausteine dort verbaut hat, bekommt Siegpunkte nach der folgenden Liste.

Bei Gleichstand gewinnt die Spielerin mit dem wertvollsten Bauwerksteil (siehe S. 9).

A MAX.		15	7
B MAX.		10	5
C MAX.		5	2

Beispiel:

Thomas hat ein Bauwerksteil mit 3 gelben Bausteinen in der A-Reihe des Amphitheaters stehen und Nicole eins mit 3 roten Bausteinen. Thomas gewinnt also die Mehrheit, weil die gelben Bausteine jeweils 4 Sesterzen wert sind, während die roten nur 3 Sesterzen wert sind. So bekommt Thomas 15 Siegpunkte und Nicole nur 7.

STADTMAUER



Stadtmauer
Zeichnung

Die Stadtmauer besteht aus einer einzigen Reihe mit 10 Bauplätzen.

Viertel der Stadtmauer



Baumeisterbelohnung

Nimm 1 Baustein aus dem allgemeinen Vorrat und stelle ihn in deinen persönlichen Vorrat an weißen Bausteinen. Diese Belohnung wird jedes Mal ausgelöst, wenn deine gesamte Anzahl an Bausteinen in der Stadtmauer ein neues Vielfaches von 3 erreicht (siehe S. 6).



Mehrheitswertung

Wer am meisten Bausteine in die Stadtmauer gebaut hat, bekommt 20 Siegpunkte. Wer am zweitmeisten Bausteine gebaut hat, bekommt noch 10 Siegpunkte.

Bei Gleichstand gewinnt die Spielerin mit dem wertvollsten Bauwerksteil (siehe S. 9).



PORTA NIGRA



Porta Nigra Zeichnung

Die Porta Nigra hat 9 Bauplätze.



Viertel der Porta Nigra

Besondere Bauplätze

Jeder Bauplatz in der Porta Nigra zeigt nur ein Bausteinsymbol in einer bestimmten Farbe, die anzeigt, welche Farbe die Bausteine im Bauwerksteil haben müssen. Die Anzahl an Bausteinen, bestimmt die erbauende Spielerin selbst, allerdings müssen es mindestens 3 Bausteine sein und maximal 8.

Siegpunkte für Bauwerksteile

Die Siegpunkte, die man für das Bauen eines Bauwerksteils in der Porta Nigra bekommt, hängen von der Farbe und der Anzahl an Bausteinen im Bauwerksteil ab. Für jeden Baustein einer Farbe gibt es folgende Siegpunkte:



Hinweis: Benutzt du weiße Bausteine, um Bausteine einer anderen Farbe zu ersetzen, so gelten diese natürlich auch als Bausteine dieser anderen Farbe.

Baumeisterbelohnung

Nimm 1 Einflusschip und 2 Römer deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Spielbereich. Diese Belohnung wird jedes Mal ausgelöst, wenn deine gesamte Anzahl an Bausteinen in der Porta Nigra ein neues Vielfaches von 3 erreicht (siehe S. 6).



Mehrheitswertung

Die mögliche Höhe eines Bauwerksteils der Porta Nigra reicht von 3 bis zu 8 Bausteinen. Für die Mehrheitswertung wird **jede Höhenstufe einzeln gewertet**, angefangen bei Stufe 3 bis hin zu Höhenstufe 8 (falls vorhanden).

In jeder Höhenstufe vergleichen die Spielerinnen ihre Anzahl an Bauwerksteilen genau dieser Höhe. Wer am **meisten Bauwerksteile einer Höhenstufe** hat, erhält die Mehrheit. Wer am zweitmeisten hat, erhält die Siegpunkte für den zweiten Platz. Bei Gleichstand gewinnt die Spielerin mit den wertvolleren Bausteinen in ihrem Bauwerksteil (siehe S. 9). Kann ein Gleichstand nicht aufgelöst werden, so rutschen alle am Gleichstand Beteiligten einen Platz nach hinten und bekommen die dort angegebenen Siegpunkte. (Falls ein Gleichstand beim ersten Platz nicht aufgelöst werden kann, so erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spielerinnen die Siegpunkte für den zweiten Platz. Gibt es einen solchen Gleichstand beim zweiten Platz, so bekommen alle beteiligten Spielerinnen keine Siegpunkte.)

In jeder Höhenstufe gibt es die nebenstehenden Siegpunkte für den ersten und den zweiten Platz.

Höhenstufen	1.	2.
8.	37	18
7.	30	15
6.	24	12
5.	19	9
4.	15	7
3.	12	6

Beispiel - Ein Bauwerksteil in die Porta Nigra bauen

Nicole hat ihre Baumeisterfigur in das Viertel der Porta Nigra bewegt und möchte dort ein Bauwerksteil verbauen. Sie hat 6 gelbe Bausteine und 1 weißen Baustein in ihrem persönlichen Vorrat. Es ist noch 1 Bauplatz für gelbe Bausteine frei, deswegen möchte Nicole auf diesen Bauplatz bauen. Sie setzt ihr Bauwerksteil aus 6 gelben Bausteinen und 1 weißen Baustein zusammen, sodass es insgesamt 7 Bausteine sind. Sie bekommt sofort 28 Siegpunkte (7 x 4). Danach schaut sie in der Bauwerkskartenauslage nach passenden Karten, aber es liegt keine gelbe Porta Nigra Bauwerkskarte dort. Anschließend stellt sie ihr Bauwerksteil auf den Bauplatz und überprüft schlussendlich noch, ob und wie oft die Baumeisterbelohnung ausgelöst wurde: Nicole hat bereits ein Mal 3 Bausteine in der Porta Nigra verbaut und dafür ein Mal die Baumeisterbelohnung bekommen. Ihre 7 neuen Bausteine erhöhen ihr Anzahl an Bausteinen jetzt auf insgesamt 10. Dies löst die Baumeisterbelohnung noch 2 Mal aus: ein Mal, weil sie 6 Bausteine erreicht hat und ein Mal, weil sie 9 Bausteine erreicht hat. Deswegen nimmt sie insgesamt 4 Römer in ihrer Spielerfarbe und 2 Einflusschips aus dem allgemeinen Vorrat und legt diese in ihren Spielbereich. Für die Mehrheitswertung der Porta Nigra hat Nicole nun ein Bauwerksteil in der Höhenstufe 3 und eines in der Höhenstufe 7.

AKTIONSSYMBOL



Kaufsymbole (S. 5)



„Baue 1 Bauwerksteil“-Symbol (S. 6)



Nimm 1 Einflusschip aus dem allgemeinen Vorrat (S. 7).



Nimm so viele Münzen wie abgebildet von der Bank (S. 7).



Nimm 1 Fackelmarker aus dem allgemeinen Vorrat (S. 7).

Impressum

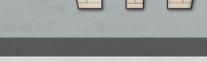
Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling
Illustrationen und Graphiken: Michael Menzel
Regeln und Layout: Philippe Schmit
Copyright: © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
 All rights reserved. | www.eggertspiele.de
Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany | www.pegasus.de



WEITERE SYMBOLE



Nimm 1 Römer in deiner Spielerfarbe aus dem allgemeinen Vorrat in deinen Spielbereich.



Nimm 1 Baustein aus dem allgemeinen Vorrat und stelle ihn in deinen persönlichen Vorrat der Farbe des Bausteinsymbols.



Du bekommst sofort X Siegpunkte.



Du darfst einen weißen Baustein als irgendeinen anderen Baustein einsetzen.



Fackeln zu Münzen (S. 7)



Du bekommst X Siegpunkte in der Endwertung.



Falls der Laden eines bestimmten Kaufsymbols leer ist, wird dieses Kaufsymbol zu einem grauen „beliebig“-Kaufsymbol (S. 5).

ÜBERSICHT DER EHRENKARTEN

28 Ehrenkarten



Endwertungskarten

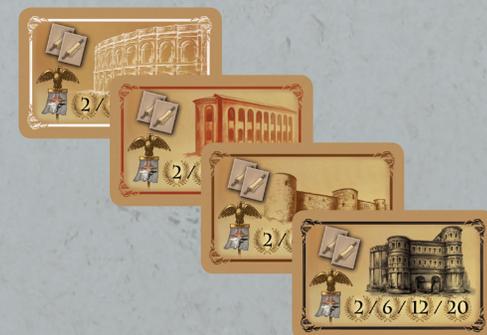


Um eine dieser Karten zu kaufen, musst du nicht nur die angegebene Anzahl an Einflusschips bezahlen, sondern du musst auch die oben rechts angegebenen Karten abwerfen. Nachdem du eine Endwertungskarte gekauft hast, lege sie in einen Spielbereich. Du bekommst die angegebenen Siegpunkte erst in der Endwertung (vorausgesetzt du hast die Karte nicht abgeworfen, um eine andere Endwertungskarte zu kaufen).



Du darfst 1 Baustein aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und ihn **oben auf eines deiner Bauwerksteile in der Porta Nigra stellen** (unter deinen Römern). Du bekommst keine Siegpunkte für diesen Baustein. Aber du bekommst die Baumeisterbelohnung, falls diese durch diesen Baustein ausgelöst wird (siehe S. 11).

Ersatzbauwerksteile



Diese Karten zählen als ganz normale Bauwerksteile.