

CITY OF ROME

Ein Städtebauspiel für 2-4 Baumeister ab 10 Jahren

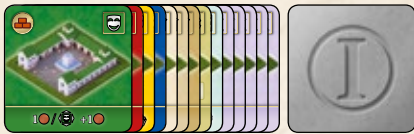
SPIELMATERIAL

80 Gebäudekarten

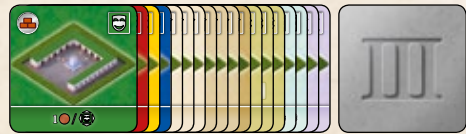
8 Startgebäude in den 4 Spielerfarben, je 2 mit Rückseiten in Violett, Orange, Weiß und Braun



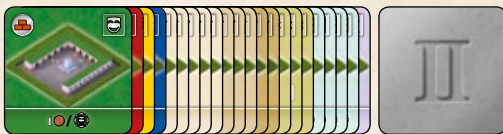
14 Gebäude mit Rückseite I



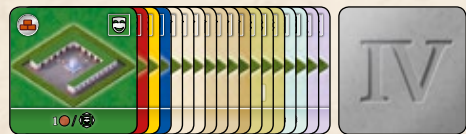
18 Gebäude mit Rückseite III



22 Gebäude mit Rückseite II



18 Gebäude mit Rückseite IV



6 Einflusswertungskarten



6 Aktionsstreifen



39 Münzen

27 Münzen im Wert „1“



6 Münzen im Wert „5“



6 Münzen im Wert „10“



6 Baupunktmarker



18 Siegpunktmarker



33 Einflussmarker



6 Baumeister in den 4 Spielerfarben

je 1 in Violett und Orange



je 2 in Weiß und Braun



1 Kaiserfigur in Gold



1 Startspielerfigur in Silber



1 Wertungsblock

🏠				
🏠				
🏠				
⚙️				
🏠/🏠				
🏠				
Σ				

1 Spielregel

1 Gebäudeübersicht

SPIELZIEL

Als Baumeister der Antike müssen die Spieler die Stadt Rom neu errichten. Jeder Spieler arbeitet an seinem eigenen Entwurf und versucht durch geschickte Planung die wertvollste Stadt zu entwerfen. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

SPIELVORBEREITUNG

Wichtig: Im Folgenden wird nur das Spiel für **3 und 4 Spieler** beschrieben. Die **Änderungen für 2 Spieler** befinden sich auf Seite 6 dieser Spielregel unter **SPIEL ZU ZWEIT**.

- Jeder Spieler wählt eine **Spielerfarbe** und nimmt sich die **2 Startgebäude** und **1 Baumeister** in der entsprechenden Farbe.

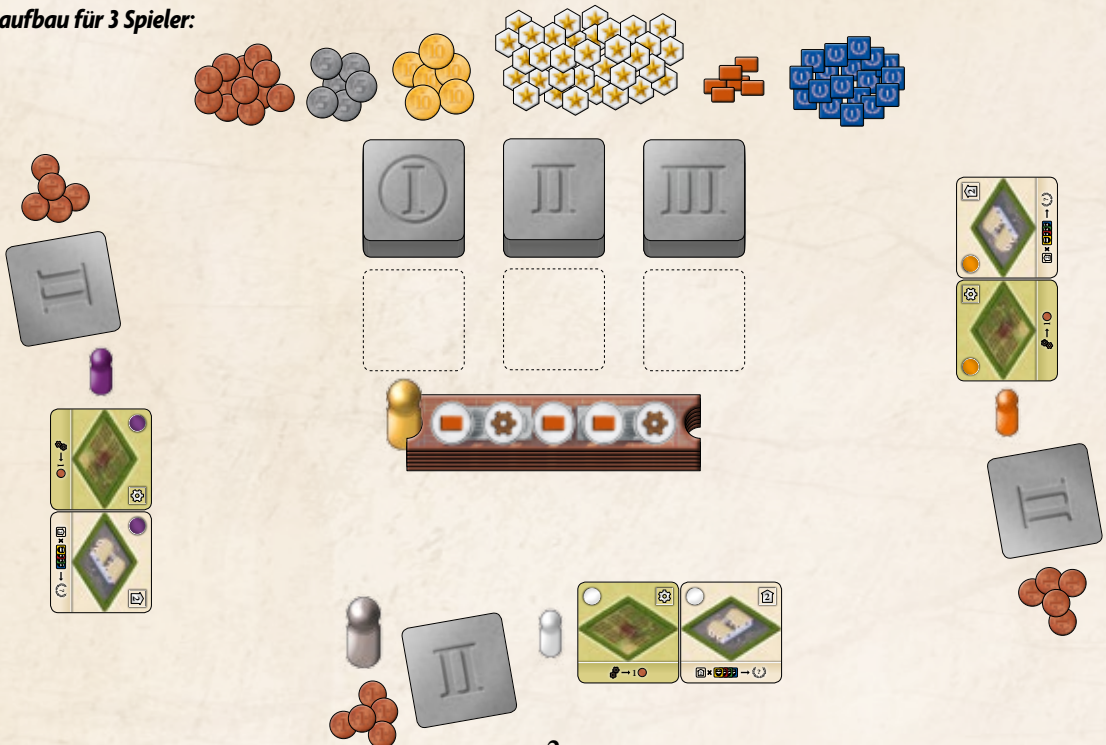
Hinweis: Der **2. Baumeister** in den Spielerfarben **Weiß** und **Braun** wird **nur für das Spiel zu zweit** benötigt.

 Seine 2 Startgebäude legt jeder Spieler als Beginn seiner Stadt nebeneinander vor sich ab und stellt seinen Baumeister daneben. Es spielt keine Rolle, welches der Startgebäude rechts oder links liegt, jedoch müssen alle Gebäudekarten in der Stadt immer so ausgerichtet sein, dass die Leiste am unteren Kartenrand zum Spieler zeigt. Die Spieler sollten ausreichend Platz um ihre Startgebäude lassen, sodass sie im Spielverlauf ausgehend von ihren Startgebäuden eine Stadt aus maximal 4x4 Karten bilden können. Die nicht benötigten Baumeister und Startgebäude werden zurück in die Schachtel gelegt.
- Jeder Spieler erhält **5 Geld** in 1er Münzen als Startkapital.
- Das restliche **Geld**, die **Einflussmarker**, die **Baupunktmarker** und die **Siegpunktmarker** werden getrennt voneinander als **allgemeiner Vorrat** am Rand des Spielfelds bereitgelegt.
- Die übrigen **Gebäudekarten** werden nach den **römischen Ziffern** auf der Rückseite sortiert. Anschließend werden die **4 Stapel** getrennt voneinander gemischt und nebeneinander als verdeckte Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt.

Achtung: Bei **3 Spielern** wird der **Stapel IV** nicht benötigt. Diese Gebäudekarten werden zurück in die Schachtel gelegt.
- Nun werden die **4 Einflusswertungskarten** mit den Werten „3“, „6“, „10“ und „14“ von oben nach unten in aufsteigender Reihenfolge ihrer Werte nach der 3., 6., 10. und 14. Gebäudekarte **in den Stapel I** eingeschoben, ohne dabei die Gebäude im Stapel anzusehen. Die Einflusswertungskarten mit den Werten „4“ und „8“ werden zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden nur für das Spiel zu zweit benötigt.
- Der älteste Spieler wird Startspieler und stellt die **Startspielerfigur** vor sich ab.
- Der Spieler **rechts vom Startspieler** zieht so viele Karten vom **Stapel II** wie Spieler teilnehmen. Er schaut sich die Gebäude an und wählt 1 Karte aus, die er auf die Hand nimmt. Seine **Handkarte** hält er vor den anderen Spielern geheim. Anschließend gibt er die restlichen Karten verdeckt an seinen rechten Nachbarn – also **gegen den Uhrzeigersinn** – weiter, der wiederum 1 Handkarte auswählt, usw. Der Startspieler muss die letzte verbliebene Karte als Handkarte nehmen.
- Die **6 Aktionsstreifen** werden gemischt. Sie dürfen dabei beliebig gedreht und gewendet werden. Anschließend wird ein **Stapel** aus ihnen gebildet, der mit etwas Abstand zu den Kartenstapeln in der Tischmitte bereitgelegt wird.
- In die Aussparung auf einer der Schmalseiten des Stapels mit den Aktionsstreifen wird die **Kaiserfigur** gestellt.



Spielaufbau für 3 Spieler:



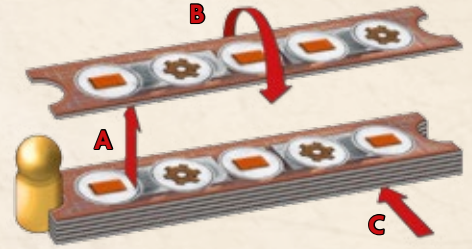
SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über **14 Runden**. Jede Runde ist in **3 Phasen** unterteilt:

1. Vorbereitungsphase

2. Setzphase

3. Aktionsphase



1. VORBEREITUNGSPHASE

Zunächst wird der oberste Aktionsstreifen abgehoben (A), an der Längsseite gewendet (B) und unter den Stapel geschoben (C).

Anschließend wird von jedem der Stapel mit den Gebäudekarten die oberste Karte gezogen und offen vor den Stapel gelegt. Diese Gebäude bilden das aktuelle **Angebot**.

Sollte danach eine Einflusswertungskarte als oberste Karte auf dem Stapel I liegen, wird sie mit etwas Abstand neben das Angebot in die Tischmitte gelegt.

Hinweis: Die Gebäudekarten vom Stapel I sind Spezialgebäude und haben goldfarbene hinterlegte Symbole in den oberen Ecken. Sie besitzen leicht verbesserte Funktionen oder Besonderheiten gegenüber den Standardversionen aus den anderen Stapeln. Ansonsten werden sie aber wie alle anderen Gebäudekarten behandelt. Da es im Stapel I genau 14 Gebäudekarten gibt und immer 14 Runden gespielt werden, kommen in jeder Partie nach und nach alle diese Spezialgebäude ins Spiel.

2. SETZPHASE

Beginnend mit dem Startspieler setzen die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander ihren Baumeister auf 1 beliebiges **freies** Feld des oben liegenden Aktionsstreifens.

Jeder Aktionsstreifen besteht aus 5 Feldern. Auf jeweils 3 dieser Felder ist ein Ziegelstein und auf den 2 anderen ein Zahnrad abgebildet. Diese Symbole sind auf den verschiedenen Streifen unterschiedlich angeordnet und stehen für die entsprechenden Aktionspunkte, die in der folgenden Phase genutzt werden können.

Generell gilt:

- Je näher sein Baumeister am Kaiser steht, desto früher darf der Spieler in der folgenden Aktionsphase eine Gebäudekarte aus dem Angebot wählen, aber umso weniger Aktionspunkte stehen ihm kostenlos zur Verfügung.
- Je weiter entfernt sein Baumeister vom Kaiser steht, desto mehr Aktionspunkte stehen dem Spieler in der folgenden Aktionsphase kostenlos zur Verfügung, aber umso weniger Auswahl hat er bei den Gebäudekarten aus dem Angebot.

3. AKTIONSPHASE

Nachdem alle Spieler ihren Baumeister gesetzt haben, wird die Aktionsphase in der Reihenfolge der Baumeister auf dem Aktionsstreifen durchgeführt. Es beginnt der Spieler, dessen Baumeister am nächsten zur Kaiserfigur steht.



Achtung: In dieser Phase spielt es keine Rolle, wer die Startspielerfigur besitzt. Die Spielreihenfolge wird durch die Platzierung der Baumeister auf dem Aktionsstreifen vorgegeben.



Gebäudekarte aus dem Angebot wählen

Zunächst wählt der Spieler, der an der Reihe ist, 1 Gebäudekarte aus dem Angebot und nimmt sie auf die Hand.

Aktionen ausführen

Anschließend darf der Spieler bis zu 2 Aktionen – **1x Bauen** und **1x Produktion** – ausführen. Jede dieser Aktionen darf er nur einmal pro Aktionsphase nutzen. Die Reihenfolge, in der er sie ausführt, darf er jedoch selbst bestimmen. Die 1. Aktion muss vollständig abgeschlossen sein, bevor die 2. Aktion ausgeführt wird. Der Spieler muss keine Aktion ausführen, wenn er nicht kann oder möchte.

Kostenlose Aktionspunkte


Je nachdem, auf welchem Feld des Aktionsstreifens sein Baumeister steht, stehen dem Spieler für seine Aktionen kostenlose Aktionspunkte in Form von Bau- und/oder Produktionspunkten zur Verfügung: Er erhält den Aktionspunkt des Feldes, auf dem sein Baumeister steht, sowie die Aktionspunkte aller Felder, die in Richtung der Kaiserfigur vor seinem Baumeister liegen. **Baupunkte** werden durch **Ziegelsteine**  und **Produktionspunkte** durch **Zahnräder**  dargestellt.




Hinweis: Der Spieler darf grundsätzlich beide Aktionen – Bauen und Produktion – durchführen, egal ob sein Baumeister auf einem Ziegelstein oder einem Zahnrad steht. Die Bau- und Produktionspunkte werden nicht in Form von Markern oder ähnlichem vergeben, sondern sind nur virtuell vorhanden.

Zusätzliche Aktionspunkte kaufen

Der Spieler darf sich vor einer Aktion beliebig viele zusätzliche Aktionspunkte kaufen:

Jeder **Baupunkt**  kostet **2 Geld**.

Jeder **Produktionspunkt**  kostet **1 Geld**.

Der Spieler muss das zu zahlende Geld vor der entsprechenden Aktion besitzen und legt es in den allgemeinen Vorrat zurück.

Achtung: Jedes **Geld** ist bei Spielende **1 Siegpunkt** wert. Das Kaufen zusätzlicher Aktionspunkte sollte also wohlüberlegt sein.

Aktion Bauen

Der Spieler darf mit dieser Aktion **genau** 1 Gebäude bauen. Er hat dazu die Gebäudekarten auf seiner Hand zur Auswahl. Jede Gebäudekarte zeigt oben links, die geforderten Baukosten von 1, 2 oder 3 Baupunkten an. Um das Gebäude zu bauen, muss der Spieler mindestens so viele Baupunkte zur Verfügung haben, wie gefordert. Etwaige überzählige Baupunkte verfallen und können nicht mit in die nächste Runde genommen werden.

Hinweis: Da die Aktion Bauen nur einmal pro Runde ausgeführt werden darf, macht es keinen Sinn mehr als 3 Baupunkte zur Verfügung zu haben, beziehungsweise Baupunkte zu kaufen, die man nicht benötigt.

Die gebaute Karte muss so platziert werden, dass sie senkrecht oder waagrecht mit mindestens einer kompletten Kante an bereits ausliegende Gebäudekarten des Spielers angrenzt. Sie muss auf einen freien Platz gebaut werden und Gebäude, die bereits in der Stadt liegen, dürfen nicht bewegt oder ersetzt werden. Einzige Ausnahme sind die „Aquädukte“, mit denen man eine bereits ausliegende Karte ersetzen darf (siehe Gebäudeübersicht).

Beim Auslegen der Karten ist zu beachten, dass die Stadt jedes Spielers maximal 4 Karten in der Länge und 4 Karten in der Breite haben darf. Somit entsteht im Verlauf des Spiels eine quadratische Stadt aus maximal 4x4 (=16) Karten.

Ein Spieler darf auf das Bauen verzichten, wenn er zum Beispiel nicht genug Baupunkte hat und keine weiteren dazukaufen kann oder möchte. Seine Stadt enthält dann bei Spielende entsprechend weniger Karten.



Baut ein Spieler ein öffentliches Gebäude, nutzt er **sofort einmal** die entsprechende Funktion dieses Gebäudes. Die Funktionen der verschiedenen öffentlichen Gebäude sind in der Gebäudeübersicht erklärt.



Auf einigen der Gebäude aus dem Stapel I sind zusätzlich 1 bis 3 Sternsymbole oberhalb der unteren Leiste abgebildet. Baut ein Spieler ein solches Gebäude, nimmt er sich **sofort** die entsprechende Anzahl an Einflussmarkern aus dem Vorrat und legt sie neben seine Stadt.

Aktion Produktion

Um die Produktion in Gang zu setzen, benötigt der Spieler 2 Produktionspunkte. Dadurch darf er die Funktionen **aller** Produktionsgebäude in seiner Stadt einmal nutzen. Die Funktionen der verschiedenen Produktionsgebäude sind in der Gebäudeübersicht erklärt.

Hat er nur 1 oder keinen Produktionspunkt zur Verfügung, kann er damit keines seiner Produktionsgebäude aktivieren, es sei denn, er kauft den oder die fehlenden Produktionspunkte dazu.

Hinweis: Da die Aktion Produktion nur einmal pro Runde ausgeführt werden darf, macht es keinen Sinn in einer Runde mehr als 2 Produktionspunkte zur Verfügung zu haben.

Zum Abschluss seiner Aktionsphase nimmt der Spieler seinen Baumeister vom Aktionsstreifen und stellt ihn, wenn möglich, auf das in dieser Runde von ihm errichtete Gebäude. Ansonsten stellt er ihn neben seine Stadt.

Wichtig: Etwaige nicht verbrauchte Aktionspunkte verfallen und können nicht mit in die nächste Runde genommen werden.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, das heißt derjenige, dessen Baumeister jetzt am nächsten zur Kaiserfigur steht.

RUNDENENDE

Nachdem alle Spieler ihre Aktionsphase durchgeführt haben, endet die aktuelle Runde. Der Spieler mit der Startspielerfigur, gibt diese an den im Uhrzeigersinn folgenden Spieler weiter, der zum Startspieler der nächsten Runde wird.



Einflusswertung

Liegt aktuell mindestens 1 Einflusswertungskarte neben dem Angebot, kommt es vor der neuen Runde noch zu einer Einflusswertung:

Der Spieler, der die meisten Einflussmarker besitzt, gewinnt diese Einflusswertung, **muss** dafür aber **alle** seine Einflussmarker in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Anschließend nimmt er sich die Einflusswertungskarte und legt sie neben seine Stadt. Einflusswertungskarten bringen bei Spielende entsprechend ihres abgebildeten Wertes Siegpunkte.

Bei Gleichstand wird die Einflusswertungskarte in dieser Runde nicht vergeben und bleibt liegen, bis am Ende einer der folgenden Runden ein einzelner Spieler die meisten Einflussmarker besitzt. Es kann daher vorkommen, dass mehr als eine Einflusswertungskarte in der Tischmitte liegt. Der Spieler, der dann die nächste Einflusswertung gewinnt, erhält alle diese Einflusswertungskarten.

Sollte es am Ende der 14. Runde einen Gleichstand bei der Einflusswertung geben, wird die Einflusswertungskarte – gegebenenfalls auch mehrere Einflusswertungskarten – nicht mehr vergeben.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 14. Runde mit der letzten Einflusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Die Spieler werten nun die Gebäude in ihrer Stadt, ihr Geld und ihren Einfluss. Der älteste Spieler nimmt den Wertungsblock und notiert die Siegpunkte. Dazu geht er die verschiedenen Wertungskategorien Zeile für Zeile von oben nach unten durch und fragt jeden Spieler nach seinem jeweiligen Ergebnis. Auf der **letzten Seite der Gebäudeübersicht** befindet sich ein ausführliches **Wertungsbeispiel**.



Wohngebiete Wohnhäuser Wert 2

Wohnhäuser Wert 3

Wohnhäuser Wert 4



Waagrecht und senkrecht zusammenhängende Wohnhäuser mit dem gleichen Wert – 2, 3 oder 4 – bilden zusammen ein Wohngebiet. Ein Wohngebiet kann auch aus nur 1 Wohnhaus bestehen, wenn es an kein anderes Wohnhaus mit gleichem Wert waagrecht oder senkrecht angrenzt. Es kann mehrere Wohngebiete aus Wohnhäusern mit dem gleichen Wert in einer Stadt geben, die auch alle gewertet werden.



Die Siegpunkte für ein Wohngebiet ergeben sich aus der Summe der Wohnhauswerte dieses Gebiets, multipliziert mit der Anzahl der **verschiedenfarbigen**, waagrecht oder senkrecht an dieses Wohngebiet angrenzenden öffentlichen Gebäude.

Da es insgesamt 4 verschiedene Farben bei den öffentlichen Gebäuden gibt, kann der zweite Faktor maximal 4 sein. Grenzt mehr als 1 gleichfarbiges öffentliches Gebäude an das selbe Wohngebiet an, zählt davon nur 1 für die Ermittlung der Siegpunkte für dieses Wohngebiet. Allerdings kann 1 öffentliches Gebäude für mehrere verschiedene daran angrenzende Wohngebiete zählen.

Hinweis: Bei der Schlusswertung ist nur die Farbe von öffentlichen Gebäuden entscheidend. Die Spezialversion eines öffentlichen Standardgebäudes gleicher Farbe hat zwar beim Bauen eine leicht geänderte Funktion, wird aber für die Schlusswertung absolut gleichwertig behandelt. Grenzen also bei der Schlusswertung zum Beispiel eine *Arena* und das *Kolosseum* an das selbe Wohngebiet an, zählt nur 1 davon für die Wertung des Gebiets.

Achtung: Ein Wohngebiet, an das bei Spielende kein öffentliches Gebäude waagrecht oder senkrecht angrenzt, bringt keine Siegpunkte.

Die Spieler werten zunächst die Wohngebiete mit Häusern des Werts 2, dann des Werts 3 und abschließend die Gebiete mit Häusern des Werts 4 in ihrer Stadt. Für jeden Spieler wird die Summe seiner Siegpunkte für den jeweiligen Wohnhauswert in der entsprechenden Zeile auf dem Wertungsblock notiert.



Aquädukte

Je nach Anzahl der Aquädukte in seiner Stadt werden für jeden Spieler die folgenden Siegpunkte in der entsprechenden Zeile auf dem Wertungsblock notiert:

Anzahl	0	1	2	3	4
	0 SP	4 SP	12 SP	24 SP	40 SP

Da in jeder Reihe oder Spalte nur genau 1 Aquädukt sein darf, können maximal 4 Aquädukte in einer Stadt liegen (siehe Gebäudeübersicht).



Tempel

Die Tempel bringen entsprechend der auf der jeweiligen Karte angegebenen Wertungsfunktion Siegpunkte. Die Funktionen der verschiedenen Tempel sind in der Gebäudeübersicht erklärt. Für jeden Spieler wird die Summe der Siegpunkte für seine Tempel in der entsprechenden Zeile auf dem Wertungsblock notiert.



Geld

Je 1 Geld bringt bei Spielende 1 Siegpunkt. Für jeden Spieler wird die Summe der Siegpunkte für sein Geld in der entsprechenden Zeile auf dem Wertungsblock notiert.



Einflussmarker

Je 2 Einflussmarker bringen bei Spielende 1 Siegpunkt. Bei einer ungeraden Anzahl an Einflussmarkern bringt der übrig bleibende Marker keinen weiteren Siegpunkt. Für jeden Spieler wird die Summe der Siegpunkte für seine Einflussmarker in der entsprechenden Zeile auf dem Wertungsblock notiert.



Einflusswertungskarten

Die Einflusswertungskarten bringen entsprechend des auf der jeweiligen Karte angegebenen Werts Siegpunkte. Für jeden Spieler wird die Summe der Siegpunkte für seine Einflusswertungskarten in der entsprechenden Zeile auf dem Wertungsblock notiert.

Der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige der beteiligten Spieler, der bei Spielende die meisten Einflussmarker besitzt. Bei erneutem Gleichstand gewinnt derjenige von ihnen, der bei Spielende das meiste Geld besitzt. Sollte es zu einem weiteren Gleichstand kommen, teilen sich diese Spieler den Sieg.

SPIEL ZU ZWEIT

Für das Spiel zu zweit gelten grundsätzlich die gleichen Spielregeln wie für 3 und 4 Spieler, mit den folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

- Einer der Spieler muss mit der Spielerfarbe Weiß, der andere mit Braun spielen. Beide nehmen sich die 2 Startgebäude und die 2 Baumeister in der entsprechenden Farbe.
- Es werden nur die Stapel I und II benötigt.
- Es werden nur die Einflusswertungskarten mit den Werten „4“, „8“ und „14“ benötigt. Sie werden von oben nach unten in aufsteigender Reihenfolge ihrer Werte nach der 4., 8. und 14. Gebäudekarte in den Stapel I eingeschoben.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft nur über 7 Runden, wobei die Spieler in jeder Runde zweimal an die Reihe kommen.

In der **VORBEREITUNGSPHASE** werden sowohl vom Stapel I als auch vom Stapel II jeweils die 2 obersten Karten gezogen und offen vor die Stapel gelegt. Das Angebot besteht dadurch jede Runde aus insgesamt 4 Gebäudekarten.

Hinweis: Wie bei 3 und 4 Spielern kommen also in jeder Partie nach und nach alle 14 Gebäude des Stapels I ins Spiel.

In der **SETZPHASE** werden 2 Setzrunden gespielt. Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder Spieler zunächst 1 Baumeister auf den Aktionsstreifen. Anschließend wird in der gleichen Reihenfolge eine weitere Setzrunde gespielt, in der die Spieler ihren 2. Baumeister einsetzen.

Die **AKTIONSPHASE** wird grundsätzlich wie bei 3 und 4 Spielern durchgeführt, außer dass jeder Spieler in deren Verlauf zweimal an der Reihe ist, da jeder Spieler 2 Baumeister gesetzt hat. Dabei ist es wichtig zu beachten, dass der Spieler die Aktionsphasen für seine beiden Baumeister komplett getrennt voneinander durchführt, selbst wenn beide Baumeister direkt aufeinanderfolgend auf dem Aktionsstreifen stehen. Die Aktionsphase für einen Baumeister muss also immer vollständig abgeschlossen sein, bevor die Aktionsphase für den nächsten Baumeister auf dem Aktionsstreifen durchgeführt wird. Etwaige nicht verbrauchte Aktionspunkte verfallen zum Ende der Aktionsphase für den einen Baumeister und können nicht mit in die Aktionsphase des anderen Baumeisters übernommen werden.

SPIELEND

Das Spiel endet nach der 7. Runde mit der letzten Einflusswertung.

Die Schlusswertung wird genau so wie bei 3 und 4 Spielern durchgeführt.

Autoren: Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert

Illustrationen: Martin Hoffmann & Claus Stephan

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2018 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany

Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

www.abacusspiele.de



GEBÄUDEÜBERSICHT

PRODUKTIONSGBÄUDE

- Es gibt 4 verschiedene Arten von Produktionsgebäuden, die jeweils unterschiedliche Funktionen besitzen.
- Die Baukosten für ein Produktionsgebäude betragen immer 2 Baupunkte.
- Immer wenn ein Spieler die Aktion Produktion ausführt, darf er die Funktionen **aller** Produktionsgebäude seiner Stadt einmal nutzen.
- Die Spezialversion der Produktionsgebäude im Stapel I kombiniert die Funktionen des Gemüse- und des Getreidehofs und wird ansonsten wie jedes andere Produktionsgebäude behandelt.

STANDARDGEBÄUDE



Gemüsehof (3x + 4x als Startgebäude)

Führt der Spieler die Aktion Produktion aus, erhält er für einen Gemüsehof 1 Geld.

Eines der beiden Startgebäude jedes Spielers ist ein Gemüsehof. Er hat keine Baukosten, da er bei Spielbeginn schon gebaut ist. Stattdessen ist oben links die Spielerfarbe abgebildet. Ansonsten wird er wie jeder andere Gemüsehof behandelt und besitzt die gleiche Funktion.



Getreidehof (3x)

Führt der Spieler die Aktion Produktion aus, erhält er für einen Getreidehof 1 Baupunktmarker, wenn darauf aktuell kein Baupunktmarker liegt. Den Baupunktmarker legt er auf den dafür vorgesehenen freien Platz auf dem Getreidehof.

Es darf nie mehr als 1 Baupunktmarker auf einer Getreidehof-Karte liegen. Der Spieler darf seine so erworbenen Baupunktmarker ab sofort einsetzen, um für eine Aktion Bauen je 1 zusätzlichen Baupunkt für jeden eingesetzten Marker zur Verfügung zu haben. Er kann einen Baupunktmarker also bereits in der gleichen Aktionsphase nutzen, in der er ihn erhalten hat, wenn er die Aktion Bauen noch nicht durchgeführt hat. Eingesetzte Marker legt er in den allgemeinen Vorrat zurück. Nicht eingesetzte Baupunktmarker dürfen mit in die neue Runde genommen werden und bleiben auf den Karten liegen.



Schafhof (3x)

Führt der Spieler die Aktion Produktion aus, erhält er für einen Schafhof 1 Einflussmarker.

SPEZIALGEBÄUDE (STAPEL I)



Weingut (1x)

Führt der Spieler die Aktion Produktion aus, erhält er für das Weingut 1 Geld und – wenn aktuell keiner dort liegt – 1 Baupunktmarker.

Dieser wird wie bei einem Getreidehof behandelt.

WOHNHÄUSER

2

3

4

- Jedes Wohnhaus hat einen Wert von 2, 3 oder 4, der in dem Gebäudesymbol oben rechts auf der Karte angegeben ist.
- Je nach Wert betragen die Baukosten für ein Wohnhaus 1, 2 oder 3 Baupunkte.
- Zusammenhängende Wohnhäuser gleichen Werts bilden ein Wohngebiet und bringen bei Spielende in Abhängigkeit von dazu angrenzenden öffentlichen Gebäuden Siegpunkte (siehe **SCHLUSSWERTUNG** in der Spielregel).
- Die Spezialversionen der Wohnhäuser im Stapel I unterscheiden sich nur durch das Sternsymbol oberhalb der unteren Leiste und werden ansonsten wie jedes andere Wohnhaus mit dem entsprechenden Wert behandelt.

STANDARDGEBÄUDE



Wohnhaus Wert 2 (11x + 4x als Startgebäude)

Eines der beiden Startgebäude jedes Spielers ist ein Wohnhaus mit dem Wert 2. Es hat keine Baukosten, da es bei Spielbeginn schon gebaut ist. Stattdessen ist oben links die Spielerfarbe abgebildet. Ansonsten wird es wie jedes andere Wohnhaus mit dem Wert 2 behandelt.



Wohnhaus Wert 3 (9x)



Wohnhaus Wert 4 (4x)

SPEZIALGEBÄUDE (STAPEL I)



Luxus-Wohnhaus Wert 2 (1x mit 1 ★)



Luxus-Wohnhaus Wert 3 (1x mit 1 ★)



Luxus-Wohnhaus Wert 4 (1x mit 1 ★)

ÖFFENTLICHE GEBÄUDE



- Es gibt 4 verschiedene Arten von öffentlichen Gebäuden, in den 4 Farben Grün, Rot, Gelb und Blau.
- Die Baukosten für ein öffentliches Gebäude betragen immer 3 Baupunkte.
- Je nach Farbe besitzen die öffentlichen Gebäude unterschiedliche Funktionen, die in der unteren Leiste der jeweiligen Karte angegeben sind. Baut ein Spieler ein öffentliches Gebäude, nutzt er **sofort** einmal die entsprechende Funktion dieses Gebäudes.
- Bei Spielende bringen Wohngebiete in Abhängigkeit von dazu angrenzenden öffentlichen Gebäuden Siegpunkte (siehe **SCHLUSSWERTUNG** in der Spielregel).
- Die Spezialversionen der öffentlichen Gebäude im Stapel I unterscheiden sich durch leicht verbesserte Funktionen und werden ansonsten wie die jeweilige Standardversion behandelt.

STANDARDGEBÄUDE

SPEZIALGEBÄUDE (STAPEL I)



Markt (3x)

Baut der Spieler einen Markt, erhält er **sofort** je 1 Geld für jede zu diesem Markt waagrecht oder senkrecht angrenzende Gebäudekarte.



Forum Romanum (1x)

Die Funktion entspricht der des Markts. Der Spieler erhält jedoch zusätzlich 1 weiteres Geld.



Arena (3x)

Baut der Spieler eine Arena, erhält er **sofort** je 1 Einflussmarker für jede zu dieser Arena waagrecht oder senkrecht angrenzende Gebäudekarte.



Kolosseum (1x)

Die Funktion entspricht der der Arena. Der Spieler erhält jedoch zusätzlich 1 weiteren Einflussmarker.



Schule (3x)

Baut der Spieler eine Schule, zieht er **sofort** je 1 Gebäudekarte für jede zu dieser Schule waagrecht oder senkrecht angrenzende Gebäudekarte. Dazu entscheidet er sich für einen der Stapel II, III oder IV – sofern im Spiel – und zieht die Karten von dem entsprechenden Stapel. Anschließend wählt er 1 der gezogenen Karten aus und nimmt sie auf die Hand. Dadurch hat er im weiteren Spielverlauf eine um 1 größere Auswahl an Handkarten. Die restlichen gezogenen Karten legt er in der Reihenfolge seiner Wahl verdeckt unter den Stapel, von dem er sie gezogen hat.



Universität (1x)

Die Funktion entspricht der der Schule. Der Spieler zieht jedoch zusätzlich 1 weitere Karte von dem entsprechenden Stapel. Er darf jedoch wie bei der Schule nur 1 der gezogenen Karte behalten.



Therma (3x)

Baut der Spieler eine Therma, legt er **sofort** je 1 Siegpunktmarker für jede zu dieser Therma waagrecht oder senkrecht angrenzende Karte auf diese Therma. Bei der Schlusswertung erhöht jeder dieser Marker die Siegpunkte für ein waagrecht oder senkrecht angrenzendes Wohngebiet um 1. Grenzt eine Therma an mehrere Wohngebiete, zählen die darauf liegenden Siegpunktmarker für jedes dieser Wohngebiete.



Kaiser-Therma (1x)

Die Funktion entspricht der der Therma. Der Spieler legt jedoch zusätzlich 1 weiteren Siegpunktmarker auf die Kaiser-Therma.

AQUÄDUKTE



- In jeder Reihe oder Spalte einer Stadt darf nur genau 1 Aquädukt gebaut werden. Durch diese Bauregel können in einer Stadt maximal 4 Aquädukte liegen. Aquädukte können wie gewohnt auf einen freien Platz gebaut werden. Sie dürfen aber auch so gebaut werden, dass sie ein Gebäude, das sich bereits in der eigenen Stadt befindet, ersetzen. Das ersetzte Gebäude wird sofort aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Die Stadt des Spielers enthält dann bei Spielende entsprechend weniger Karten. Die oben genannte Bauregel muss auch beim Ersetzen eingehalten werden.
- Die Baukosten für ein Aquädukt betragen immer 1 Baupunkt.
- Aquädukte bringen bei Spielende abhängig von ihrer Anzahl in der Stadt Siegpunkte (siehe **SCHLUSSWERTUNG** in der Spielregel).
- Die Spezialversion des Aquädukts im Stapel I unterscheidet sich nur durch das Sternsymbol oberhalb der unteren Leiste und wird ansonsten wie jedes andere Aquädukt behandelt.

STANDARDGEBÄUDE

SPEZIALGEBÄUDE (STAPEL I)



Aquädukt (8x)



Großes Aquädukt (1x mit 1 ★)



- Jede Tempel-Karte gibt es nur einmal und jeder Tempel zeigt in der unteren Leiste eine eigene Wertungsfunktion für die Schlusswertung. Einige Tempel bringen nur dann Siegpunkte, wenn bei der Schlusswertung eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Eine solche Tempel-Karte bringt nur einmal die angegebenen Siegpunkte, auch wenn die Bedingung mehrfach erfüllt wäre. Erfüllt der Spieler die Bedingung nicht, erhält er für den entsprechenden Tempel keine Siegpunkte.
- Die Baukosten für die 5 Standard-Tempel betragen immer 3 Baupunkte.
- Die Baukosten für die 5 Spezial-Tempel betragen nur 2 Baupunkte.
- Die Spezialversionen der Tempel im Stapel I haben zusätzlich 1 bis 3 Sternsymbole oberhalb der unteren Leiste und werden ansonsten wie jeder andere Tempel behandelt.

STANDARDGEBÄUDE

SPEZIALGEBÄUDE (STAPEL I)



Tempel der Minerva (1x, Stapel II)
Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 10 Siegpunkte, wenn seine Stadt aus insgesamt 16 Karten (4x4) besteht.



Tempel der Fortuna (1x, Stapel III)
Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 15 Siegpunkte, wenn er mindestens je 1 öffentliches Gebäude in allen 4 Farben in seiner Stadt hat.



Tempel des Amor (1x, Stapel III)
Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 10 Siegpunkte, wenn er mindestens 4 Wohnhäuser mit dem Wert 2 in seiner Stadt hat.



Tempel der Juno (1x, Stapel IV)
Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 10 Siegpunkte, wenn er mindestens 4 Tempel in seiner Stadt hat. Der Tempel der Juno selbst zählt auch dazu.



Tempel des Saturnus (1x, Stapel IV)
Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 15 Siegpunkte, wenn er mindestens 4 Produktionsgebäude in seiner Stadt hat.



Tempel der Luna (1x mit 1 ★)
Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 1 Siegpunkt für jedes Sternsymbol oberhalb der unteren Leiste auf den Karten in seiner Stadt. Das Sternsymbol auf dem Tempel der Luna selbst zählt auch dazu.



Tempel des Mars (1x mit 3 ★)
Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 5 Siegpunkte, wenn er mindestens 1 Wohnhaus mit dem Wert 4 in seiner Stadt hat.



Tempel der Venus (1x mit 1 ★)
Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 2 Siegpunkte für jedes Wohnhaus mit dem Wert 2 in seiner Stadt.



Tempel des Jupiter (1x mit 2 ★)
Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 2 Siegpunkte für jeden Tempel in seiner Stadt. Der Tempel des Jupiter selbst zählt auch dazu.



Tempel des Merkur (1x mit 2 ★)
Bei der Schlusswertung erhält der Spieler zusätzlich 1 Siegpunkt für je 3 Geld, die er besitzt.

VERTEILUNG DER GEBÄUDEKARTEN IN DEN STAPELN

	STAPEL I	STAPEL II	STAPEL III	STAPEL IV
PRODUKTIONSGEBÄUDE	1x	3x (je 1 pro Funktion)	3x (je 1 pro Funktion)	3x (je 1 pro Funktion)
WOHNHÄUSER WERT 2	1x	5x	3x	3x
WOHNHÄUSER WERT 3	1x	3x	3x	3x
WOHNHÄUSER WERT 4	1x	2x	1x	1x
ÖFFENTLICHE GEBÄUDE	4x (je 1 pro Farbe)	4x (je 1 pro Farbe)	4x (je 1 pro Farbe)	4x (je 1 pro Farbe)
AQUÄDUKTE	1x	4x	2x	2x
TEMPEL	5x	1x	2x	2x
	14 Karten	22 Karten	18 Karten	18 Karten

WERTUNGSBEISPIEL

?	Paul	
2	24	
3	14	
4	8	
12	12	
4	4	
1/9	9	
1/2/1	1	
3	3	
Σ	75	



Wohngebiete mit Wohnhäusern Wert 2

Der Spieler besitzt 2 Wohngebiete aus Häusern mit dem Wert 2: eines oben links, mit nur 1 Karte und eines in der Mitte mit 3 Karten. An das erste Wohngebiet grenzt nur 1 öffentliches Gebäude (Rot) an. Dieses Wohngebiet bringt:

$2 \text{ (SUMME WOHNHAUSWERTE)} \times 1 \text{ (ANZAHL VERSCHIEDENFARBIGE ÖFFENTLICHE GEBÄUDE)} = 2 \text{ SP}$

An das zweite Wohngebiet grenzen insgesamt 4 öffentliche Gebäude an, es sind jedoch nur 3 verschiedenfarbige (2x Blau und je 1x Rot und Gelb). Nur eines der beiden blauen Gebäude zählt bei der Ermittlung der Siegpunkte für dieses Gebiet. Da es durch blaue Gebäude zusätzliche Siegpunkte durch die darauf liegenden Siegpunktmarker gibt, entscheidet sich der Spieler für dasjenige, auf dem 4 Siegpunktmarker liegen. Dieses Wohngebiet bringt:

$6 \text{ (SUMME WOHNHAUSWERTE)} \times 3 \text{ (ANZAHL VERSCHIEDENFARBIGE ÖFFENTLICHE GEBÄUDE)} + 4 \text{ (ANZAHL SIEGPUNKTMARKER)} = 22 \text{ SP}$

Wohngebiete mit Wohnhäusern Wert 3

Der Spieler besitzt 1 Wohngebiet aus Häusern mit dem Wert 3. Es besteht aus 2 Karten und es grenzen 2 öffentliche Gebäude (Rot und Blau) daran. Dieses Wohngebiet bringt:

$6 \text{ (SUMME WOHNHAUSWERTE)} \times 2 \text{ (ANZAHL VERSCHIEDENFARBIGE ÖFFENTLICHE GEBÄUDE)} + 2 \text{ (ANZAHL SIEGPUNKTMARKER)} = 14 \text{ SP}$

Wohngebiete mit Wohnhäusern Wert 4

Der Spieler besitzt 1 Wohngebiet aus Häusern mit dem Wert 4. Es besteht aus 1 Karte und es grenzt 1 öffentliches Gebäude (Blau) daran an. Dieses Wohngebiet bringt:

$4 \text{ (SUMME WOHNHAUSWERTE)} \times 1 \text{ (ANZAHL VERSCHIEDENFARBIGE ÖFFENTLICHE GEBÄUDE)} + 4 \text{ (ANZAHL SIEGPUNKTMARKER)} = 8 \text{ SP}$

Aquädukte

Der Spieler besitzt 2 Aquädukte und erhält dafür 12 SP.

Tempel

Der Spieler besitzt 2 Tempel.

Der Tempel unten rechts würde 15 SP bringen, wenn der Spieler öffentliche Gebäude in allen 4 Farben in seiner Stadt hätte. Leider hat er nur öffentliche Gebäude in 3 verschiedenen Farben. Da die **Bedingung nicht erfüllt** ist, erhält er für diesen Tempel 0 SP.

Der andere Tempel bringt 1 SP für jedes Sternsymbol oberhalb der unteren Leiste auf den Karten in seiner Stadt. Zusammen mit dem Tempel selbst, besitzt er 4 Karten mit insgesamt 4 Sternsymbolen und erhält dafür 4 SP.

Geld

Der Spieler besitzt 9 Geld und erhält dafür 9 SP.

Einflussmarker

Der Spieler besitzt 3 Einflussmarker und erhält dafür 1 SP.

Einflusswertungskarten

Der Spieler besitzt 1 Einflusswertungskarte mit dem Wert 3 und erhält dafür 3 SP.