

GLORIA MUNDI

Game designed by James Ernest and Mike Selinker

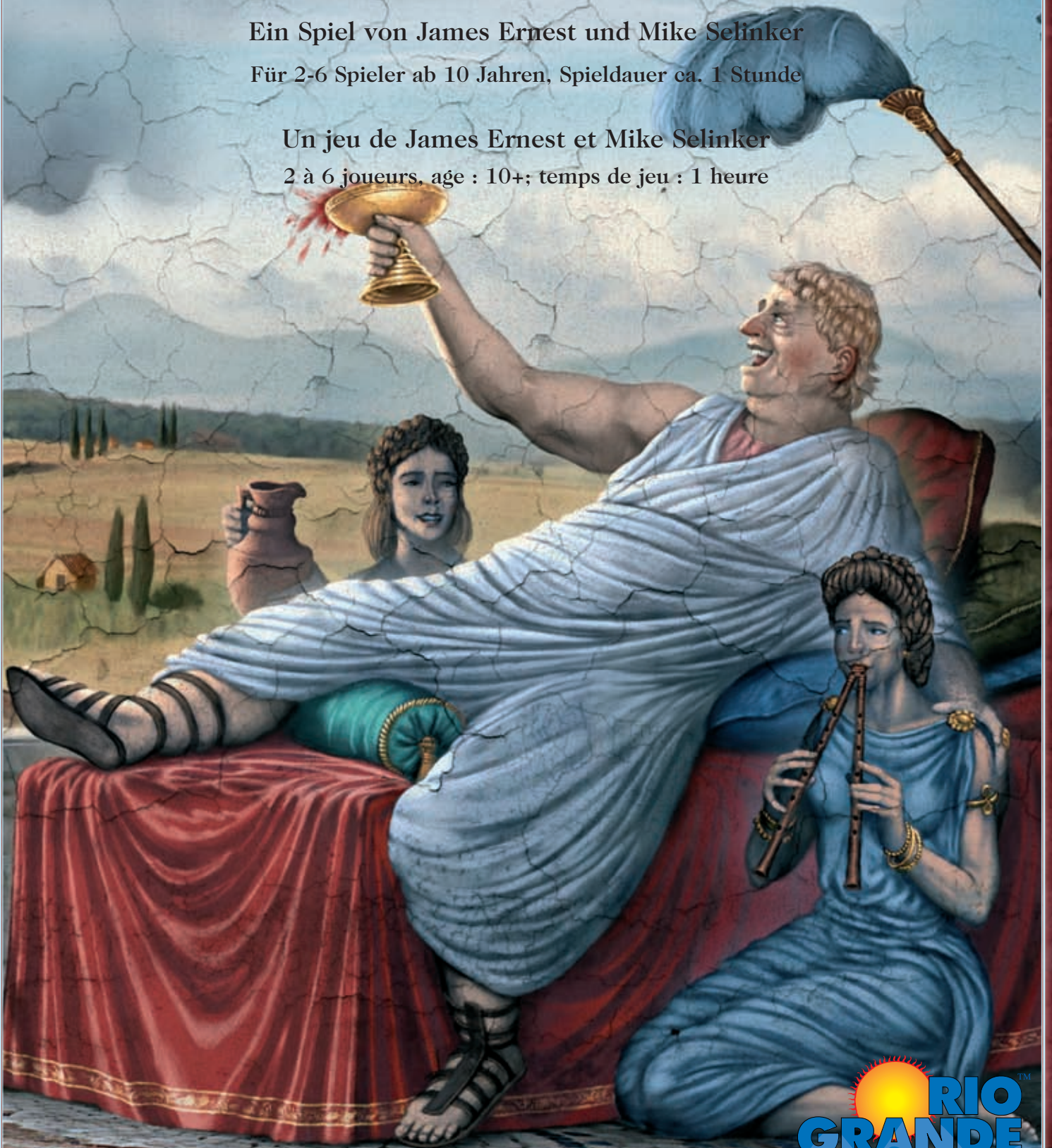
Players: 2-6, aged 10+; playing time: 1 hour

Ein Spiel von James Ernest und Mike Selinker

Für 2-6 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer ca. 1 Stunde

Un jeu de James Ernest et Mike Selinker

2 à 6 joueurs, âge : 10+; temps de jeu : 1 heure



 **RIO
GRANDE
GAMES**™

Schon beginnt Roms Glanz zu verblassen. Als römische Staatsmänner kämpfen die Spieler in einer Zeit des kulturellen Niedergangs und des politischen Chaos ums Überleben. Während fremde Invasoren und Verschwörer im Inneren die letzten Kräfte des Imperiums verzehren, versuchen die Spieler auf dessen Überresten ihre Karriere aufzubauen. Sie verwalten Landgüter, Städte und Legionen, und sie entscheiden, was davon ausgebaut wird und was zerstört wird.

SPIELMATERIAL:





1 Spielplan

6 Römer in in den Spielerfarben



1 Gote



60 Ressourcensteine in weiß, grün, gelb und 40 in lila (Frieden , Nahrung , Gold , and Ruhm )

70 Basis-Karten (30 Landgüter, 20 Städte und 20 Frieden)

57 Aufbau-Karten

6 Sichtschirme in den Spielerfarben

1 Spielregel



SPIELZIEL Jeder Spieler versucht, sich so weit wie möglich von Rom zu entfernen. Jeder Schritt bringt ihn dem Schutz Afrikas und damit dem Sieg näher!

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Er stellt den Römer seiner Farbe auf das Feld Rom. Er nimmt sich den Sichtschirm in seiner Farbe und stellt ihn vor sich auf den Tisch.

Der Bereich vor seinem Sichtschirm ist seine Auslage und ist für die anderen Spieler einsehbar.

Der Gote wird auf das Startfeld in der rechten oberen Spielplanecke gestellt.

Die Aufbau-Karten werden gemischt und als verdeckter Vorratsstapel neben das Forum auf den Spielplan gelegt. Das Forum ist der Bereich in dem die Aufbau-Karten für die Spieler zum Kauf ausliegen. Es ist auf dem Spielplan durch die Umrisse von sechs Karten mit den Werten »+5«, »+4«, ... »+0« dargestellt.

Die Ressourcensteine werden auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan gelegt: Jeweils 60 Nahrung (grün), Gold (gelb), Frieden (weiß) und 40 Ruhm (lila). Das ist der allgemeine Vorrat.

Zu Beginn erhält jeder Spieler 1 Nahrung, 1 Gold und 1 Frieden. Er legt die Steine hinter seinen Sichtschirm. Hier legt er alle Steine ab, die er während des Spiels erhält. Sie bilden seinen persönlichen Vorrat.

Je nach Spielerzahl, erhält nun jeder Spieler die folgende Anzahl Basis-Karten (Landgüter, Städte, Frieden):

	Landgüter	Städte	Frieden
2 Spieler:	12	9	9
3 Spieler:	8	6	6
4 Spieler:	7	5	5
5 Spieler:	6	4	4
6 Spieler:	5	3	3

Der Spieler legt die Karten ebenfalls hinter seinen Sichtschirm. Diese Karten sind seine Kartenhand. Überzählige Basis-Karten kommen zurück in die

Schachtel, da sie für das Spiel nicht benötigt werden. Jeder Spieler legt eine Basiskarte von jedem Typ offen in seine Auslage vor seinem Sichtschirm.

SPIELVERLAUF

Die Spieler bestimmen den Startspieler nach einer Methode ihrer Wahl.

Der Startspieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

DER ZUG EINES SPIELERS

Der Spieler, der gerade seinen Zug ausführt, wird der aktive Spieler genannt.

Der Zug des aktiven Spielers besteht aus 5 Phasen. Er muss die Reihenfolge der Phasen einhalten:

- Phase 1:** Eine neue Aufbau-Karte ins Forum legen
- Phase 2:** Eine Basis-Karte auslegen
- Phase 3:** Karten aktivieren
- Phase 4:** Eine Aufbau-Karte kaufen (freiwillig)
- Phase 5:** Den Goten bewegen oder Tribut zahlen

PHASE 1: EINE NEUE AUFBAU-KARTE INS FORUM LEGEN

Der aktive Spieler muss die oberste Karte vom verdeckten Stapel der Aufbau-Karten aufdecken und sie auf das Feld »+5« im Forum legen. Wenn auf dem Feld bereits eine Karte liegt, wird diese Karte auf das Feld »+4« geschoben, und so weiter. Liegen schon 6 Karten im Forum, wird durch diese Kettenreaktion die Karte auf dem Feld »+0« auf das Feld mit dem Feuer geschoben. So entsteht dort ein Ablagestapel. Alle Aufbau-Karten, die im Spielverlauf abgeworfen werden, kommen ebenfalls auf diesen Ablagestapel.

Wenn ein Spieler eine Aufbau-Karte ins Forum legen muss und der Vorratsstapel ist leer, endet das Spiel. Hinweis: Die Karten heißen Aufbau-Karten, da sie nie allein vor einem Spieler liegen können, sondern immer zu einer Basis-Karte dazugelegt werden müssen.

PHASE 2: EINE BASIS-KARTE AUSLEGEN

Der aktive Spieler muss eine Basis-Karte – also entweder eine Karte Landgut, Stadt oder Frieden – aus seiner Hand offen in seine Auslage legen.

Der Typ der ausgelegten Karte bestimmt zugleich, welche Karten in der folgenden Phase aktiviert werden können. Legt der Spieler beispielsweise ein Landgut aus, können in der folgenden Phase nur Landgut-Karten aktiviert werden. Wenn ein Spieler eine Basis-Karte auslegen muss, und er hat keine mehr auf der Hand, endet das Spiel.

PHASE 3: KARTEN AKTIVIEREN

Beim aktiven Spieler beginnend, dürfen nun alle Spieler die Basis-Karten von dem selben Typ aktivieren, die der aktive Spieler in Phase 2 ausgelegt hat.

Wenn der Spieler eine Basis-Karte aktivieren darf, auf der eine Aufbau-Karte liegt, kann er wählen, ob er entweder die Basis-Karte aktivieren möchte, um ihre Ressource zu erhalten **oder** ob er die Aufbau-Karte aktivieren möchte. Er darf jedoch nicht beide Karten aktivieren. In einigen Fällen ist die Entscheidung leicht, in anderen Fällen kann es jede Runde wieder eine schwierige Entscheidung sein. Hat der aktive Spieler zum Beispiel ein Landgut ausgelegt, dürfen jetzt alle Spieler mit jedem ihrer Landgüter eine Aktion ausführen: Jedes Landgut kann einen grünen Ressourcenstein »Nahrung« produzieren (seine Basis-Fähigkeit) **oder** es kann die darüber liegende Aufbau-Karte aktivieren.

Diese Phase kann meistens von allen Spielern gleichzeitig ausgeführt werden, es sei denn, dass sich die Aktionen der Karten gegenseitig beeinflussen oder die Reihenfolge aus anderen Gründen wichtig ist, etwa wenn mehrere Spieler genügend Siegpunkte erhalten, um Afrika zu erreichen und zu gewinnen. In diesen Fällen aktiviert ein Spieler nach dem anderen alle seine entsprechenden Karten. Der aktive Spieler beginnt.

Normalerweise darf jeder Spieler seine Karten in beliebiger Reihenfolge aktivieren, bis auf einige Karten, für die diesbezüglich Einschränkungen gelten. Beispielsweise kann der Spieler mit einer Basis-Karte einen Ressourcenstein produzieren und ihn dann ausgeben, um die Aktion einer anderen Aufbau-Karte zu nutzen.

Erhält ein Spieler durch seine Karten Ressourcensteine, nimmt er sie von den entsprechenden Vorratsfeldern auf dem Spielplan. Der Vorrat ist unbegrenzt. Falls einmal nicht genügend Steine von einer Sorte vorhanden sind, können die Spieler sie durch andere Gegenstände ersetzen.

Wenn ein Spieler Schritte machen darf, zieht er seinen Römer für jeden Schritt ein Feld auf der Laufstrecke

Richtung Afrika. Erreicht der Römer das letzte Feld (Afrika), endet das Spiel und der Spieler gewinnt.

PHASE 4: EINE AUFBAU-KARTE KAUFEN

Der aktive Spieler darf eine Aufbau-Karte aus dem Forum kaufen, indem er die Ressourcensteine abgibt, die auf der Karte als Kaufpreis angegebenen sind. **Ruhm** kann als Joker eingesetzt werden und jeden anderen Ressourcenstein ersetzen. Bei einigen Karten wird Ruhm jedoch ausdrücklich als Teil des Kaufpreises verlangt. Außerdem zeigt jedes Feld auf dem Forum eine Zahl: Diese Anzahl Ressourcensteine muss der Spieler **zusätzlich zu dem auf der Karte angegebenen Kaufpreis** bezahlen. Er kann diese Mehrkosten mit einer beliebigen Kombination Ressourcensteine bezahlen. Die Ressourcensteine mit denen der Spieler die Karte bezahlt, nimmt er aus seinem persönlichen Vorrat hinter seinem Sichtschirm und legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan.

Wenn der Spieler eine Aufbau-Karte kauft, muss er sie offen und leicht versetzt über eine Basis-Karte in seiner Auslage legen, so dass alle Spieler gut erkennen können, welche Basis-Karte darunter liegt. Die meisten Aufbau-Karten können nur dem Basis-Kartentyp mit der gleichen Farbe zugeordnet werden, aber einige können jedem beliebigen Typ zugeordnet werden.

Zu jeder Basis-Karte darf nur eine Aufbau-Karte gelegt werden. Über eine Aufbau-Karte darf keine weitere Aufbau-Karte gelegt werden. Hat der Spieler keine Basis-Karte in seiner Auslage, auf die er die Aufbau-Karte legen kann, darf er diese Aufbau-Karte nicht kaufen.

Wenn der Spieler eine Aufbau-Karte kauft, darf er dafür meistens einen oder mehrere Schritte Richtung Afrika machen. Der Spieler zieht seinen Römer sofort entsprechend viele Felder vorwärts. Wenn der Spieler eine Aufbau-Karte abwerfen muss, weil sie zum Beispiel durch den Goten zerstört wurde, muss er seinen Römer nicht zurück ziehen.

Aufbau-Karten haben unterschiedliche Aktivierungskosten und Fähigkeiten. Sie können normalerweise nur dann aktiviert werden, wenn der aktive Spieler in Phase 2 eine Basis-Karte vom selben Typ ausgelegt hat. Zeigt die Aufbau-Karte unter der Abbildung zum Beispiel das Landgut-Symbol, bedeutet dies, dass sie nur in einem Zug aktiviert werden kann, in dem der aktive Spieler eine Basis-Karte Landgut ausgelegt hat. Einige Aufbau-Karten werden jedoch nicht in Phase 3 sondern zu einem anderen Zeitpunkt und durch andere Ereignisse aktiviert.

PHASE 5: DEN GOTEN BEWEGEN ODER TRIBUT ZAHLEN

Der Gote zieht auf der Laufstrecke durch das Land Richtung Rom und zerstört alles, was auf seinem Weg liegt. Er will in jedem Spielerzug 1 Feld weiter Richtung Rom ziehen.

Der Spieler hat die Wahl, dem Goten entweder den Tribut zu zahlen, damit er auf dem Feld stehen bleibt, auf dem

er sich gerade befindet, oder der Spieler kann dem Goten erlauben sich zu bewegen und sein Zerstörungswerk fortzusetzen. Häufig wird der Spieler den Tribut bezahlen. Kann er ihn jedoch nicht bezahlen, muss er den Goten bewegen. Der Spieler kann sich auch bewusst dafür entscheiden, den Tribut nicht zu bezahlen und den Goten zu bewegen, wenn er glaubt, dass die Zerstörungen die Mitspieler stärker schädigen als ihn selbst.

Wenn der Spieler den Tribut zahlen will, muss er die Ressourcensteine abgeben, die auf dem nächsten leeren Feld vor dem Goten abgebildet sind. Manchmal ist dies das Feld unmittelbar vor dem Goten, manchmal folgt das nächste leere Feld erst auf eine Reihe von Feldern, auf denen schon Ressourcensteine als Tribut liegen. Die Symbole auf dem Feld geben an, welche Ressourcensteine der Spieler als Tribut zahlen muss. Die als Tribut gezahlten Ressourcensteine kommen nicht in den allgemeinen Vorrat, sondern werden auf das Feld gelegt. Zeigt das Feld beispielsweise ein Stadt-Symbol, muss der Spieler 1 Gold auf das Feld legen. Zeigt das Feld die Symbole für Stadt und Frieden, besteht der Tribut aus 1 Gold und 1 Frieden.

Ruhm kann auch hierbei als Joker verwendet werden und jede beliebige Ressource ersetzen.

Achtung: Ist das nächste leere Feld Rom, ist es nicht mehr möglich Tribut zu bezahlen. Der Gote zieht nach Rom. Die Phase wird noch fertig gespielt. Danach ist das Spiel zu Ende.

Zahlt der Spieler keinen Tribut, bewegt sich der Gote vorwärts. Sind Felder vor ihm mit Ressourcensteinen belegt, zieht er auf das letzte belegte Feld. Ist kein Feld belegt, zieht er 1 Feld vorwärts. Wenn sich der Gote bewegt, **zerstört er eine Basis-Karte** für jedes Symbol auf jedem Feld, über das er sich bewegt, einschließlich des Feldes, auf dem er anhält. Anschließend dürfen die Spieler den **Tribut zurückfordern**.

BASIS-KARTEN ZERSTÖREN

Angefangen beim aktiven Spieler, **muss** nun reihum jeder Spieler eine Basis-Karte aus seiner Auslage abwerfen. Der Typ der Basis-Karte muss einem Symbol entsprechen, über das der Gote hinweggezogen ist. Die Reihenfolge der Felder, über die der Gote gezogen ist, muss dabei nicht eingehalten werden.

Beispiel: Der Gote zieht über die Symbole von 2 Landgütern und einer Stadt. Die Spieler müssen nun insgesamt drei Basis-Karten abwerfen: zwei Landgüter und eine Stadt. Der aktive Spieler beginnt. Er hat die Wahl, ob er ein Landgut oder eine Stadt abwirft. Danach muss der nächste Spieler eine der beiden noch fehlenden Karten abwerfen, und so geht es weiter, bis alle geforderten Basis-Karten abgeworfen wurden oder bis kein Spieler mehr eine der geforderten Basis-Karten ausliegen hat. Je nachdem wie weit sich der Gote bewegt hat, können Spieler mehrmals gezwungen sein, eine Basis-Karte abzuwerfen. Wenn der Spieler eine Basis-Karte abwirft, muss er auch

eine eventuell darüber liegende Aufbau-Karte abwerfen. Die abgeworfenen Basis-Karten werden aus dem Spiel genommen und sofort nach Typ getrennt, um die Vorbereitungen für das nächste Spiel zu vereinfachen.

Es kann vorkommen, dass von einem Spieler nur noch Basis-Karten von Typen gefordert werden, die er nicht ausliegen hat. In diesem Fall verliert er keine Karte, und der nachfolgende Spieler muss nun die geforderte Basis-Karte abwerfen. Wird ein Spieler so übersprungen, hat das keinen Einfluss auf das Zurückfordern des Tributs.

TRIBUT ZURÜCKFORDERN

Anschließend dürfen sich die Spieler die Ressourcensteine nehmen, die als Tribut gezahlt wurden und nun auf den Feldern der Laufstrecke des Goten liegen. Unabhängig davon, welcher Spieler welche Ressourcensteine als Tribut gezahlt hat und unabhängig davon ob und wie viele Basis-Karten er abwerfen musste, darf sich so lange reihum jeder Spieler einen der Ressourcensteine von der Laufstrecke nehmen, bis alle Steine verteilt sind. Der aktive Spieler beginnt.

Hinweis: Wenn durch den Goten so viele Basis-Karten zerstört werden wie Spieler mitmachen, ist es oft besser den Goten zu bewegen. Auch wenn man selbst dadurch eine Basis-Karte verliert, hat man doch die erste Wahl unter den Ressourcensteinen. Nachdem der Tribut zurückgefordert wurde, wird der linke Nachbar des aktiven Spielers zum neuen aktiven Spieler und führt seinen Zug aus.

DIE AUFBAU-KARTEN

Name: Dies ist der Name der Karte. Er hat keine Funktion.

Bild: Es hilft, die Karten leichter zu unterscheiden. Darüber hinaus hat es keine Funktion.

Schritte: Die Anzahl der Schritt-Symbole in dem Lorbeerkranz gibt an, wie viele Schritte der Spieler seinen Römer weiter ziehen darf, wenn er diese Karte kauft. Erscheint das Schritt-Symbol dagegen im unteren Bereich der Karte, ist es eine Fähigkeit der Karte und der Spieler zieht seinen Römer die entsprechende Anzahl Felder, wenn er die Karte aktiviert.

Kaufpreis: Die Symbole am rechten oberen Rand der Karte geben an, wie viele Ressourcensteine von jeder Sorte benötigt werden, um die Karte zu kaufen.

Typ: Aufbau-Karten der Typen Landgut, Stadt und Frieden dürfen nur auf Basis-Karten des selben Typs gelegt werden. Außerdem können die Karten nur in einem Zug aktiviert werden, in dem der aktive Spieler zuvor eine Basis-Karte des selben Typs ausgelegt hat. Aktiviert der Spieler eine solche Karte, nutzt er ihre Fähigkeit anstatt den Ressourcenstein der darunter liegenden Basis-Karte zu produzieren.

Fähigkeit: Die Wirkung der Karte, wenn sie aktiviert wird.



KARTENTYPEN



Stadt-Karten

Stadt-Karten (gelb) dürfen nur auf Basis-Karten Stadt gelegt werden.



Landgut-Karten

Landgut-Karten (grün) dürfen nur auf Basis-Karten Landgut gelegt werden.



Frieden-Karten

Frieden-Karten (weiß) dürfen nur auf Basis-Karten Frieden gelegt werden.

ROTE KARTEN Diese Karten werden nicht in Phase 3 aktiviert, wie die anderen Aufbau-Karten. Rote Karten werden nicht durch die darunter liegende Basis-Karte aktiviert, sondern können bei bestimmten Ereignissen aktiviert werden. Deshalb kann der Spieler in Phase 3 die darunter liegende Basis-Karte aktivieren, um deren Ressourcenstein zu erhalten, unabhängig davon ob er die rote Karte im selben Zug aktiviert oder nicht. Das macht diese Karten besonders vielseitig und mächtig!



Baumeister-Karten: Rote Karten mit einem Hammer-Symbol dürfen auf jede beliebige Basis-Karte gelegt werden. Der Spieler kann sie nur in dem Augenblick aktivieren, wenn er gerade eine neue Aufbau-Karte kauft. Diese Karten geben ihm meist eine größere Flexibilität mit den Ressourcen beim Kauf.



Mauer-Karten: Rote Karten mit einem Gote-Symbol dürfen nur auf Basis-Karten des Typs gelegt werden, der als Symbol im unteren Teil der Mauer-Karte abgebildet ist. Sie dürfen nur aktiviert werden, wenn sich der Gote bewegt. Der Spieler kann eine Mauer-Karte aktivieren, indem er sie abwirft. Damit schützt er die darunter liegende Basis-Karte. Die abgeworfene Mauer-

Karte gilt als eine zerstörte Karte des Typs der darunter liegenden Basis-Karte.

Im folgenden Beispiel muss der Spieler eine Basis-Karte Stadt ablegen. Er legt die Mauer-Karte statt der darunter liegenden Stadt-Karte ab. Auch wenn der Spieler die Wahl hat, ob er eine Stadt oder eine andere Basiskarte ablegen will, darf er die Stadt wählen und sie retten, indem er die Mauer ablegt.



DIE SYMBOLE im unteren Viertel der Karte beschreiben die Fähigkeit der Aufbau-Karte. Sie werden nachfolgend erklärt.

Gib A ab um B zu erhalten: Aktiviert der Spieler eine grüne, gelbe oder weiße Karte mit diesem Symbol, muss er die Ressourcensteine oder Gegenstände links vom Pfeil abgeben. Dafür erhält er die Ressourcensteine oder Gegenstände rechts vom Pfeil. Steht zwischen den Symbolen ein Schrägstrich »/«, darf der Spieler beliebig unter den Symbolen wählen. Folgt auf die Symbole eine Zahl, ist das die Anzahl Ressourcensteine oder Gegenstände, die der Spieler abgeben muss, bzw. die er erhält. Normalerweise darf der Spieler die Ressourcensteine oder Gegenstände auf der linken Seite nicht mehrfach abgeben, um dann ebenso oft die Ressourcensteine oder Gegenstände auf der rechten Seite zu erhalten. Folgt auf die Symbole auf der linken Seite jedoch ein »X«, kann der Spieler mehrfach die erforderlichen Ressourcensteine oder Gegenstände abgeben, um Ressourcensteine oder Gegenstände mehrfach zu erhalten. Im Beispiel unten kann der Spieler 1 Ruhm abgeben, um 3 Basis-Ressourcensteine (Nahrung, Frieden, Gold) in beliebiger Kombination zu erhalten, also beispielsweise 3 Nahrung oder 1 Stein von jeder Sorte, und so weiter. Der Spieler darf jedoch nicht 2 Ruhm abgeben, um 6 Ressourcensteine zu erhalten.



Im folgenden Beispiel darf der Spieler eine beliebige andere Aufbau-Karte aus seiner Auslage abwerfen, um mit seinem Römer so viele Schritte zu machen, wie auf der Karte, die er abwirft, in dem Lorbeerkranz angegeben sind.



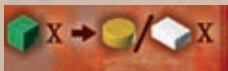
Im folgenden Beispiel darf der Spieler eine beliebige **andere** eigene Aufbau-Karte abwerfen und erhält dann den Kaufpreis für diese Karte zurück.



Ersetze A durch B: Der Spieler kann eine rote Karte mit diesem Symbol aktivieren, wenn er eine Aufbau-Karte kauft. Enthält der Kaufpreis der Karte Ressourcensteine, die auf der rechten Seite des Pfeils angegeben sind, kann der Spieler beim Bezahlen beliebig viele davon durch die gleiche Anzahl der Arten Ressourcensteine ersetzen, die links vom Pfeil angegeben sind. Er darf dabei nur Ressourcensteine ersetzen, die er zum Kauf der Aufbau-Karte benötigt.

Der Spieler muss die ersetzten Ressourcensteine dabei nicht erst im allgemeinen Vorrat umtauschen, sondern kann gleich die Steine links vom Pfeil aus seinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat legen.

Zeigt die Karte ein »X« nach den Symbolen, kann der Spieler auch mehrere Ressourcensteine eintauschen.

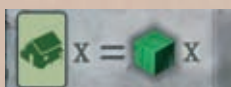


Produziere B: Der Spieler aktiviert die Karte und produziert die abgebildeten Ressourcensteine oder Gegenstände. Sind die Symbole durch einen Schrägstrich »/« getrennt, darf der Spieler unter den gezeigten Ressourcen wählen. Folgt auf die Symbole eine Zahl, gibt sie an wie viele Ressourcensteine oder Gegenstände die Karte produziert.

Im folgenden Beispiel kann der Spieler die Karte aktivieren, um einen Nahrungsstein zu produzieren und einen Schritt Richtung Afrika zu machen.



Besitze A, um B zu erhalten: Der Spieler kann die Karte aktivieren, um die auf der rechten Seite des Gleichheitszeichens »=« abgebildeten Ressourcensteine oder Gegenstände zu erhalten. Die Anzahl, die er erhält, richtet sich nach der Anzahl der auf der linken Seite des Gleichheitszeichens abgebildeten Ressourcensteine oder Gegenstände, die er besitzt. In diesem Beispiel erhält der Spieler für jedes Landgut in seiner Auslage 1 Nahrung. Dabei spielt es keine Rolle, ob auf dem Landgut eine Aufbau-Karte liegt oder nicht.



Erfülle A, um B zu erhalten: Der Spieler kann die Karte aktivieren, um die rechts vom Doppelpunkt »:« abgebildeten Ressourcensteine oder Gegenstände zu erhalten. Der Spieler erhält die abgebildeten Ressourcensteine oder Gegenstände, wenn er die Bedingung auf der Seite links des Doppelpunktes erfüllt.

Dabei gilt folgende Einschränkung: Aktiviert der Spieler eine Karte, die auf der linken Seite das Symbol für eine Karte zeigt, kann er keine andere Karte des dargestellten Typs aktivieren. Stattdessen erhält er für jede andere Karte des gezeigten Typs in seiner Auslage die Ressourcensteine oder Gegenstände, die rechts vom Doppelpunkt abgebildet sind. Er erhält sie unabhängig davon, ob eine Aufbau-Karte auf der Karte liegt oder nicht. Im linken Beispiel erhält der Spieler 1 Ruhm für jede andere Karte vom Typ Frieden in seiner Auslage. Er kann jedoch weder Ressourcensteine Frieden produzieren, noch kann er eine andere Karte vom Typ Frieden in seiner Auslage aktivieren.

Aktiviert der Spieler eine Karte, auf der links vom Doppelpunkt der Gote zusammen mit einem Symbol für Stadt, Landgut oder Frieden abgebildet ist, und der Gote steht auf einem Feld mit dem selben Symbol, darf der Spieler so viele Schritte machen, wie rechts vom Doppelpunkt angegeben sind. Im folgenden Beispiel darf der Spieler 2 Schritte Richtung Afrika ziehen, falls er die Karte aktiviert und der Gote auf einem Feld mit einem Stadt-Symbol steht. Der Spieler darf die Schritte auch machen, wenn das Feld außer dem Symbol Stadt die Symbole Landgut oder Frieden zeigt.



SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort, wenn eines der folgenden vier Ereignisse eintritt:

1. Der Gote zieht auf das Feld Rom.
2. Der aktive Spieler muss eine Basis-Karte auslegen und hat keine mehr auf der Hand.
3. Ein Spieler zieht seinen Römer auf das Feld Afrika.
4. Der aktive Spieler muss eine Aufbau-Karte ins Forum legen und der Stapel ist leer.

Es gewinnt der Spieler, der sich die meisten Schritte von Rom entfernt hat. Endet das Spiel durch die Ereignisse 1, 2 oder 4, kann es zu einem Gleichstand kommen. Dann gewinnt der Spieler, der an dem Gleichstand beteiligt ist und mehr Ressourcensteine besitzt. Herrscht auch dann ein Gleichstand, dürfen sich die Spieler über ihren gemeinsamen Sieg freuen!

Autoren: James Ernest und Mike Selinker. **Graphik:** Franz Vohwinkel.
Unser besonderer Dank geht an Carol Monahan, Jennifer Clarke Wilkes, Rolf Buchner, Nathan Clarenburg, Rick Fish, Jonathan Forbes, Evon Fuerst, Anthony Gallela, Falko Goettsch, Mark L. Gottlieb, Joshua Howard, Dave Howell, Jason Long, Andrew Lockwood, Elizabeth Marshall, Rei Nakazawa, Amanda O'Connor, Matt Ruhlen, Jeff Vogel, Warren Wyman und Eric Yarnell

© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
 Alle Rechte vorbehalten, Made in Germany.
www.abacusspiele.de
 Distribution in Österreich:
 Piatnik & Söhne
 Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien
 Distribution in der Schweiz:
 Carletto AG
 Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

Rio Grande Games
 PO Box 45715
 Rio Rancho, NM 87174
 RioGames@aol.com
www.riograndegames.com