



PROVINCIA ROMANA

Pierluigi Frumusa

SPIELANLEITUNG



PROVINCIA ROMANA

Strategie- und Stadtentwicklungsspiel

Im Jahr 52 vor Christus wurden die Städte Galliens durch die Raubzüge des Vercingetorix verwüstet.

Die Spieler sind Imperiale Legaten Roms. Sie haben den Auftrag, die zerstörten Städte wieder aufzubauen. Sie können Ruhm und Prestige gewinnen, wenn sie die größte und reichste Stadt der Provinz erbauen. Um diese Aufgabe zu erfüllen, müssen sie Kontakte zum römischen Senat knüpfen, Gebäude errichten und die Städte gegen weitere Überfälle der Gallier verteidigen.

Der Legat, der das höchste Prestige erlangt, wird zum Prokonsul der Provinz und Sieger des Spiels!

Spielerzahl: 2–6 Spieler

Spieldauer: ca. 90 Minuten

Spielinhalt:

- 1 Karte des Caesar – kennzeichnet den Startspieler
- 6 Aktionsmarker – verdeutlichen, welche Stapel verwendet wurden
- 1 Spielbrett
- 6 Rundenübersichtskarten – eine für jeden Spieler
- 18 Zählmarker – um Moral und Prestige- und Verteidigungspunkte jeder Stadt zu markieren
- 6 Tafeln
- 1 gelber Rundenspielstein – um die Spielrunden zu verfolgen
- 235 Spielkarten, beinhalten
 - 132 Gebäudekarten (AEDIFICIUM), inklusive der 6 Lagerhauskarten (HORREUM)
 - 30 Produktionskarten (OPES)
 - 50 Senatskarten (SPQR)
 - 15 Kampfkarten (BELLUM)
 - 8 Prestigekarten (-2/-4 Punkte)
- 127 Rohstoffspielsteine – 37 Lehm (rot), 42 Holz (braun) und 48 Stein (grau)
- 53 Goldmünzen
- 30 Kampfspielsteine
- 1 Spielanleitung

SPIELAUFBAU

Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt und der gelbe Rundenspielstein auf die „1“ der Rundenleiste. Jeder Spieler sucht sich eine Stadt (Farbe) aus und nimmt sich die dazugehörige Tafel und die Zählmarker. Der Startspieler der ersten Runde wird ausgewählt und erhält die Karte des Caesar.



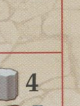
Jeder Spieler platziert seine Tafel vor sich und setzt einen Zählmarker auf die „0“ der Verteidigungsleiste und auf die „6“ der Moralleiste.



Jeder Spieler nimmt sich eine Lagerhauskarte und legt sie offen neben seine Tafel. Ungenutzte Lagerhauskarten kommen zurück in die Schachtel.

Dann erhält jeder Spieler 7 Goldmünzen sowie Rohstoffe und Prestigepunkte je nach Spielerzahl und der Position in der Zugreihenfolge (siehe Tabelle):

Prestige und Rohstoffe nach Zugreihenfolge

	1	2	3	4	5	6
Spieler	2 	4 				
	3 	4 	4 			
	-2 	-2 	4 	4 		
	5 	4 	4 	4 	4 	
	6 	4 	4 	4 	4 	4 

Jeder Spieler platziert den dritten Zählmarker auf die Stelle der Prestigeleiste, die seinem Startwert entspricht (0 oder -2). Wenn ein Spieler mit -2 Prestigepunkten startet, muss er eine Prestigekarte nehmen und sie vor sich mit der -2 platzieren. Der Zählmarker wird auf der Leiste platziert, sobald ein positiver Wert erreicht wird.

Die ungenutzten Spielsteine und Marker werden für alle Spieler erreichbar in der Nähe des Spielbrettes platziert. Sie bilden den Vorrat.

Die Spielkarten werden der Rückseite entsprechend in 4 Stapel geteilt. Die Gebäude-, Produktions- und Senatsstapel werden separat gemischt. Danach werden verdeckt 42 zufällige Karten aus dem Gebäudestapel entfernt und zurück in die Spielschachtel gelegt. Die restlichen Gebäude-, Produktions- und Senatskarten werden verdeckt auf den passenden Feldern des Spielbretts platziert. Neben jeden Stapel werden auf die runden Felder zwei Aktionsmarker gelegt.

Jeder Spieler zieht eine Gebäudekarte für seine Starthand. Die Karten werden verdeckt gehalten, bis sie gespielt werden. Die 15 Kampfkarten werden der Zahl auf der Rückseite entsprechend in vier Stapel geteilt. Jeder Stapel wird separat gemischt und von jedem wird zufällig eine Karte gezogen. Die gezogenen Kampfkarten werden verdeckt auf dem passenden Feld des Spielbretts platziert. Die elf übrigen Kampfkarten werden verdeckt zurück in die Spielschachtel gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich seiner Farbe entsprechend die Kampfspielsteine. Die nicht verwendeten Farben bleiben in der Spielschachtel. Jeder Spieler erhält den +1 Stein seiner Farbe. Die restlichen Kampfspielsteine werden verdeckt gemischt und jeder Spieler bekommt vier weitere zufällige Spielsteine.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft in 6 Runden ab. Jede Runde wird dabei in 5 Phasen unterteilt:

1. Karten auswählen
2. Karten ausspielen
3. Kampf (nur in den Runden 2, 3, 5 und 6 – wie auf dem Spielbrett zu sehen)
4. Unterhalt und Steuern
5. Gebäude aktivieren

Die Phasen müssen in dieser Reihenfolge gespielt werden. Jeder Spieler kommt der Reihe nach in jeder Phase zum Zug. Der Startspieler beginnt jede Phase. Die nächste Phase beginnt erst, nachdem der letzte Spieler die aktuelle Phase beendet hat.

Phase 1 – Karten auswählen

Jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, sucht sich einen Kartenstapel (OPES, SPQR oder AEDIFICIUM) aus, von dem er Karten zieht.

Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt einen Kartenstapel aus und entfernt einen Aktionsmarker von diesem und legt ihn in die Markerbox auf dem Spielbrett. Ein Kartenstapel ohne Aktionsmarker kann nicht mehr gewählt werden. Danach werden die obersten sechs Karten dieses Stapels gezogen. Vier davon werden offen auf dem Tisch platziert, die übrigen zwei verdeckt. Die verdeckten Karten werden nicht angeschaut.

Der Spieler, der den Kartenstapel ausgewählt hat, sucht sich als erstes eine der 6 Karten aus und nimmt sie auf seine Hand (Ausnahme: Produktionskarten werden immer direkt ausgespielt, das wird später beschrieben). Dann suchen sich die anderen Spieler der Reihe nach eine Karte aus und nehmen sie auf die Hand. Sobald alle Spieler eine Karte ausgesucht haben, kommen die restlichen Karten auf die passenden Ablagestapel. Der nächste Spieler kommt an die Reihe und kann einen neuen Kartenstapel auswählen.

Beispiel: Giorgio ist an der Reihe. Er wählt den SPQR-Stapel aus und entfernt einen Aktionsmarker von diesem. Er nimmt die obersten sechs Karten und platziert sie auf dem Tisch, vier offen, zwei verdeckt. Er sucht sich zuerst eine Karte für seine Hand aus. Piero ist als nächstes an der Reihe, er sucht sich eine Karte aus und nimmt sie auf. Als letztes sucht sich Alessandra eine Karte ihrer Wahl aus. Die verbleibenden drei Karten kommen auf den Ablagestapel.

Falls ein Stapel im Spielverlauf keine Karten mehr haben sollte, wird der entsprechende Ablagestapel für einen neuen Kartenstapel gemischt.

Sobald alle Spieler einen Kartenstapel ausgewählt und alle Spieler ihre Karten genommen haben, endet die Phase.

Aktionsmarker

Jeder Kartenstapel kann in jeder Runde nur zweimal ausgewählt werden. Wenn ein Stapel ausgewählt wird, muss ein Aktionsmarker entfernt werden, um dies zu kennzeichnen. Ein Kartenstapel ohne Aktionsmarker kann in der aktuellen Runde nicht mehr ausgewählt werden. Die Aktionsmarker werden am Ende jeder Runde zurück an ihre Stelle gelegt.

Produktionskarten – OPES

Produktionskarten unterscheiden sich von den anderen Karten: Wenn eine Produktionskarte ausgewählt wird, muss sie sofort gespielt werden. Nach Benutzung kommt die Karte auf den Produktionsablagestapel.

Wird eine Produktionskarte ausgesucht, erhält der Spieler Rohstoffe für seine Stadt. Jede OPES-Karte ist zweigeteilt: Die obere Hälfte (Quaestor) gibt die Rohstoffe an, die der Spieler erhält, der den Produktionsstapel ausgewählt hat. Die untere Hälfte gibt die Rohstoffe an, die ein Spieler erhält, der nicht den Produktionsstapel ausgewählt hat.

Beispiel: Alessandra wählt den Produktionsstapel, als sie an der Reihe ist. Sie platziert vier Karten offen, zwei verdeckt auf dem Tisch und sucht sich dann ihre Karte aus. Sie nimmt sich die Rohstoffe, die in der oberen Hälfte angegeben werden. Danach sucht sich Giorgio seine Karte aus und nimmt sich die in der unteren Hälfte genannten Rohstoffe.

Wichtig: Jedes Lagerhaus (HORREUM) kann nur neun Rohstoffe jeder Sorte lagern, für Gold gibt es keine Grenze. Falls man mehr Rohstoffe erhält, als man lagern kann, geht der Überschuss verloren!

Vorsicht! Falls das Lagerhaus zerstört wird, kann man nur noch fünf Rohstoffe jeder Sorte lagern. Gold bleibt davon unberührt.

Bemerkung: Die im Spiel erhältlichen Rohstoffe sind begrenzt. Wenn der Vorrat eines Rohstoffes leer ist, kann kein Spieler mehr diesen Rohstoff erhalten, bis ein anderer Spieler diesen Rohstoff verwendet und damit zum Vorrat zurücklegt. Alle Rohstoffe, die man bis zu diesem Zeitpunkt erhalten hätte, gehen verloren.

Phase 2 – Karten ausspielen

Jeder Spieler spielt der Reihe nach Karten von seiner Hand aus. Der Startspieler beginnt. Um eine Karte von der Hand spielen zu können, müssen die Kosten auf der linken Seite der Karte bezahlt werden. Dann wird diese Karte offen vor dem Spieler ausgelegt. Solange die Karte vor dem Spieler ausliegt, ist der Effekt aktiv. Wenn auf irgendeine Art und Weise eine Karte aus dem Spiel entfernt wird, verliert man alle Vorteile dieser Karte.

Spiel mit 2-3 Spielern

Falls nur mit 2 oder 3 Spielern gespielt wird, unterscheidet sich Phase 1 leicht. Während dieser Phase kommt jeder Spieler zweimal an die Reihe. Im Grunde wird Phase 1 zwei Mal gespielt. Jeder Spieler wählt der Reihe nach einen Kartenstapel aus und die Karten werden wie oben beschrieben aufgenommen. Wenn ein Kartenstapel ausgewählt wird, kann jeder Spieler weiterhin nur eine Karte davon aufnehmen. Die übriggebliebenen Karten werden abgelegt.

Beispiel: In einem Spiel mit drei Spielern ist Piero als erstes an der Reihe, dann Alessandra und zuletzt Giorgio. Dann beginnt das Ganze noch einmal von vorne.

Rohstoffe tauschen

Während Phase 2 kann jeder Spieler zwei Gold gegen einen Rohstoff (Holz oder Stein) tauschen. Dies kann man so oft machen, wie man möchte (und dafür bezahlen kann). Es dürfen keine Rohstoffe mit anderen Spielern getauscht werden.

Handkartenlimit

Wenn ein Spieler mehr als fünf Handkarten am Ende dieser Phase hat, müssen die überzähligen Karten abgelegt werden. Karten, die offen vor einem Spieler liegen, werden nicht mitgezählt. Dieses Limit gilt erst am Ende der Phase, vorher kann man auch mehr Karten auf der Hand halten.

Senatskarten – SPQR

Diese Karten stellen Gefallen dar, die eine Stadt vom Römischen Senat erhalten kann. Viele der Senatskarten haben einen Preis, der beim Ausspielen bezahlt werden muss. Der Preis befindet sich an der linken Kante der jeweiligen Karte. Die meisten Senatskarten treten direkt beim Ausspielen in Kraft und werden danach auf den SPQR-Ablagestapel gelegt. Andere Karten verbleiben im Spiel und werden offen vor dem Spieler ausgelegt, durch diese erhält der Spieler einen kleinen Vorteil. Siehe unter „Die Karten“ für eine Erklärung der unterschiedlichen Senatskarten.

Gebäudekarten - AEDIFICIUM

Diese Karten stellen die Gebäude dar, die man seiner Stadt hinzufügen kann. Wenn ein Spieler eine dieser Karten ausspielt, muss er die Kosten bezahlen und darf sie dann offen vor sich hinlegen. Während des Spieles erstellt jeder seine eigene „Stadt“ mithilfe dieser Karten. Wenn ein Spieler eine Gebäudekarte ausgespielt hat, erhält er umgehend die Prestigepunkte, die in der oberen linken Ecke der Karte verzeichnet sind. Er bewegt seinen Marker auf der Prestigeleiste weiter.

Die meisten Gebäudekarten geben auch einen kleinen Vorteil, entweder einmalig direkt beim Ausspielen oder solange das Gebäude im Spiel verbleibt. Siehe unter „Die Karten“ für eine Erklärung der unterschiedlichen Gebäudekarten.

Einige Gebäude sind nach dem Ausspielen noch inaktiv. Während der Phase 5 (siehe unten) müssen diese Karten aktiviert werden, um ihren Vorteil zu erhalten.

Einfache Gebäude verleihen immer zwei Prestigepunkte. Von diesen dürfen mehrere gleichartige gebaut werden, sofern die Karte nicht das Einzigartig-Symbol trägt. Prestigegebäude sind drei oder mehr Prestigepunkte wert. Jedes Prestigegebäude ist einzigartig, es sei denn, die Karte sagt etwas anderes. Zeigt die Karte das Unendlich-Symbol, ist dieses Gebäude nicht einzigartig. Jedes einzigartige Gebäude kann nur einmal zeitgleich in einer Stadt sein. Eine Stadt darf mehrere nicht-einzigartige Gebäude besitzen.

Hinweis: Wenn zwei gleiche einzigartige Gebäude gezogen werden, kann nur eins erbaut werden. Die andere Karte kann abgelegt werden.

Sobald alle Spieler die Möglichkeit hatten, ihre Karten auszuspielen, endet die Phase.

Phase 3 – Kampf

Kämpfe gegen die Gallier werden nur in den Runden 2, 3, 5 und 6 ausgefochten – wird durch ein Legionärssymbol auf der Spielrundenleiste angezeigt. Jede Kampfphase ist in drei Schritte geteilt:

Schritt 1: Kampfspielsteine spielen

Zuerst sucht sich jeder Spieler geheim einen seiner Kampfspielsteine aus und legt ihn verdeckt auf den Tisch. Sobald alle Spieler ihren Spielstein ausgelegt haben, sammelt der Startspieler diese ein und mischt sie zusammen, sodass niemand weiß, welcher Spielstein von wem gespielt wurde. Nachdem die Spielsteine gemischt wurden, werden sie umgedreht und Vorteil und Nachteil (anhand der Farbe) für jeden Spieler bestimmt.

Schritt 2: Gallier aufdecken

Als nächstes wird die Kampfkarte der aktuellen Runde aufgedeckt (d.h. während Runde 3 die Karte mit „III“). Auf dieser Karte befindet sich neben dem Helm die Angriffsstärke der Gallier.

Schritt 3: Kämpfe austragen

Zuletzt muss jeder Spieler für sich alleine gegen die Gallier kämpfen. Folgende Schritte sind nötig, um die Stärke eines Spielers für den Kampf zu berechnen:

Als erstes addiert jeder Spieler die Werte der Verteidigungsliste und der Moralleiste seiner Tafel.

Als nächstes rechnet jeder Spieler die Militärvorteile seiner Gebäude hinzu.

Als letztes wird der Vorteil oder Nachteil (anhand der Farbe) der Kampfspielsteine aus Schritt 1 beim jeweiligen Spieler hinzugefügt oder abgezogen.

Die Gesamtstärke wird mit der Angriffsstärke der Gallier verglichen: Bei höherer oder gleicher Stärke gewinnt der Spieler den Kampf! Wenn nicht, verliert er.

Beispiel: Alessandra kämpft gegen die Gallier. Die Gallier haben eine Angriffsstärke von 4. Alessandra hat eine Moral von 2 und eine Verteidigung von 0, insgesamt also 2. Dazu kommt noch ein Vorteil von +1 Militär, da sie eine aktive Officina in ihrer Stadt hat. Daher hat sie bereits eine Stärke von 3. Glücklicherweise gibt es einen orangen +1 Kampfstein (den jemand gespielt hat – wer das wohl war?), der damit zur Farbe ihrer Stadt passt. Ihre Gesamtstärke beträgt am Ende also 4, sodass sie die gleiche Stärke wie die Gallier besitzt – Alessandras Stadt ist sicher!

Verteidigung und Militär

Es gibt zwei Möglichkeiten, um seine Stadt mit Gebäuden und anderen Karten zu schützen: Verteidigung und Militär

Verteidigung: Ein Verteidigungsvorteil erhöht den Stadtverteidigungswert. Der Marker auf der Verteidigungsleiste rückt weiter vor. Verteidigung ist nur temporär: Jede Runde verlieren die Städte der Spieler einen Verteidigungspunkt.

Militär: Ein Militärvorteil ist ein dauerhafter Vorteil für eine Stadt. Dieser erhöht bei jedem Kampf gegen die Gallier die Stärke bis zum Ende des Spiels. Die Stadtverteidigung wird nicht verbessert, wenn man einen Militärvorteil erhält.

Gewinnt ein Spieler, passiert nichts weiter.

Verliert ein Spieler, erleidet er die Strafe, die auf rechten Seite der BELLUM-Karte steht. Werden zwei Strafen aufgeführt (mit einem Strich getrennt), muss die erste Strafe bezahlt werden (rechts vom Strich). Die zweite Strafe wird nur dann bezahlt, falls es dem Spieler nicht möglich ist, die erste zu zahlen.

Gehen Rohstoffe verloren, werden sie zum Vorrat wieder hinzugefügt. Wenn Prestigepunkte verloren gehen, bewegt der Spieler seinen Marker auf der Prestigeleiste zurück und platziert eine Prestigekarte mit –2 vor sich (oder dreht die Karte auf die –4 um, falls er schon eine Prestigekarte vor sich hat). Wird ein Gebäude zerstört, muss der betroffene Spieler die entsprechende Karte wieder zurück auf die Hand nehmen. Wenn ein Gebäude zerstört wird, gehen alle Vorteile dieser Karte, auch Prestigepunkte, verloren.



Beispiel: Die aktuelle Kampfkarte zeigt –1 Produktionsgebäude/ –1 Verteidigungsgebäude/. Giorgio verliert den Kampf und verliert damit ein Verteidigungsgebäude, falls er eines hat. Da er keins hat, verliert er stattdessen ein Produktionsgebäude.

Wenn ein Spieler nach einem verlorenen Kampf keine der Strafen auf der Kampfkarte bezahlen kann, müssen 3 Gold bezahlt werden. Falls das nicht möglich ist, verliert er 2 Prestigepunkte. Der Spieler bewegt seinen Marker auf der Prestigeleiste zurück und platziert eine Prestigekarte mit -2 vor sich (oder dreht die Karte auf die -4 um, falls er schon eine Prestigekarte vor sich hat).

Erinnerung: Wenn das Lagerhaus zerstört wird, kann man nur noch 5 Rohstoffe jeder Sorte lagern, Gold ist weiterhin nicht davon betroffen.

Nachspiel

Mit dem Ende der Kämpfe und dem Zurücklegen der Kampfkarte und der ausgespielten Kampfsteine in die Spielschachtel endet auch die Phase.

Phase 4 – Unterhalt und Steuern

Während dieser Phase verringern sich die Moral der Bürger und die Qualität der Verteidigung. Außerdem müssen Steuern an Rom bezahlt werden. Alle Spieler sind betroffen.

Schritt 1: Der Wert auf der Moralleiste muss um eins gesenkt werden, darf aber den Wert von 1 nie unterschreiten.

Schritt 2: Der Wert auf der Verteidigungsleiste muss um 1 gesenkt werden, höchstens jedoch auf einen Wert von -3.

Schritt 3: Es muss eine Steuer von einem Gold an Rom bezahlt werden (wird zurück zum Vorrat gelegt). Wenn diese nicht bezahlt werden kann, verliert der Spieler zwei Prestigepunkte. Der Spieler bewegt seinen Marker auf der Prestigeleiste zurück und platziert eine Prestigekarte mit -2 vor sich (oder dreht die Karte auf die -4 um, falls er schon eine Prestigekarte vor sich hat).

Sobald alle Spieler ihren Unterhalt und ihre Steuern bezahlt haben, endet die Phase.

Phase 5 – Gebäude aktivieren

Einige Gebäude sind nach dem Ausspielen inaktiv. Diese Karten haben ein bernsteinfarbenes Bild oben auf der Karte. Um die Vorteile dieser Karten zu erhalten, müssen sie zuerst aktiviert werden. Gebäude können nur während Phase 5 aktiviert werden.

Die Karten werden bei Aktivierung um 180 Grad mit dem farbigen Bild nach oben gedreht. Normalerweise muss zum Aktivieren eines Gebäudes ein Prestigepunkt bezahlt werden. Der Marker wird dann ein Feld auf der Prestigeleiste zurückbewegt.

Einige Gebäude geben den Spielern direkt bei Aktivierung einen einmaligen Vorteil.

Prestigepunkte

Prestigepunkte stellen den Ruhm und Einfluss dar, den die Spieler in Rom gewonnen haben. Am Ende des Spiels wird der Spieler mit den meisten Prestigepunkten zum Prokonsul von Gallien ernannt – und gewinnt das Spiel! Prestigepunkte erhält man von Gebäuden und einigen Senatskarten. Sie werden auf der Prestigeleiste des Spielbretts gezählt. Indem man alle Punkte auf den vor einem ausliegenden Karten zusammenrechnet, kann jederzeit kontrolliert werden, ob die angezeigten Prestigepunkte korrekt sind.

Beispiel: Piero aktiviert sein EMPORIUM. Er verliert einen Prestigepunkt und nimmt sich aus dem Vorrat vier Gold. Das EMPORIUM bleibt das ganze Spiel über aktiv: Es kann später nicht nochmal aktiviert werden, um Gold zu erhalten.

Außerdem erhält jeder Spieler während dieser Phase alle Vorteile der Gebäude seiner Stadt, das beinhaltet Rohstoffe, Verteidigung und Moral (Marker auf den Leisten der Tafeln bewegen).

Beispiel: Piero erhält durch sein Gebäude FODINA einen Stein.

Sobald alle Spieler die Möglichkeit hatten, ihre Gebäude zu aktivieren und alle Vorteile zur Geltung kamen, endet die Phase.

Das Ende der Runde

Die Runde ist vorbei, wenn Phase 5 beendet wurde. Der Startspieler gibt die Karte des Caesars dem Spieler zu seiner Linken, dieser wird zum Startspieler in der nächsten Runde. Auch wird der schwarze Rundenmarker ein Feld auf der Spielrundenleiste weiterbewegt und alle benutzten Aktionsmarker zurück an ihre Position gelegt.

Das Ende des Spiels

Sobald Phase 5 der sechsten Runde vorbei ist, endet das Spiel. Beginnend mit dem Startspieler, kommt jeder Spieler wie in Phase 2 noch einmal an die Reihe. Jeder Spieler kann noch seine Handkarten ausspielen. Dabei können alle noch vorhandenen Rohstoffe verwendet werden. Danach werden alle Goldmünzen in Prestigepunkte umgewandelt, für je 3 Münzen gibt es 1 Prestigepunkt. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt das Spiel! Gibt es ein Unentschieden, gewinnt der, der sein persönliches AEDIFICIUM erbaut hat (auf der Tafel dargestellt). Hilft das nicht weiter, gewinnt der Spieler mit dem meisten Goldmünzen, dann der mit den meisten Rohstoffen (Lehm, Holz und Stein). Als letzte Möglichkeit gibt es noch den höchsten Moralwert. Falls keine der Möglichkeiten weiterhilft, gewinnen alle am Unentschieden beteiligten Spieler.

DIE KARTEN

Produktionskarten – OPES

Es gibt 30 Produktionskarten. Diese Karten stellen die verschiedenen Rohstoffe dar, die in Gallien produziert werden. Jede Karte ist zweigeteilt, in die obere Quaestor-Hälfte und die untere.

Wenn in Phase 1 der OPES-Kartenstapel ausgewählt wird, nimmt der Spieler, der die Auswahl getroffen hat, sich eine Karte seiner Wahl und erhält die Rohstoffe, die in der oberen Quaestor-Hälfte angezeigt werden.

Dann suchen sich die anderen Spieler der Reihe nach Karten aus und nehmen sich die Rohstoffe, die in der unteren Hälfte angegeben sind.

Auf den meisten Karten gibt die Quaestor-Hälfte mehr Rohstoffe als die untere Hälfte.

Senatskarten – SPQR



AEDILES (3)

Kosten: 0 oder 2 Gold

Der Senat beschützt ein Gebäude vor der Zerstörung. Diese Karte kann entweder gespielt werden, wenn man einen Kampf gegen die Gallier verliert oder wenn man das Ziel einer CONIURATIO-Karte ist, um zu vermeiden, dass ein Gebäude zerstört wird. Falls diese Karte als Reaktion gegen eine Coniuratio gespielt wird, müssen 2 Gold bezahlt werden. Im Einsatz gegen die Gallier entstehen keine Kosten. Nach Benutzung kommt die Karte auf den Senatsablagestapel.

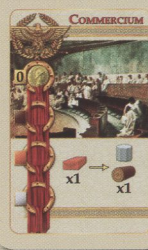
Bemerkung: Das ist die einzige Karte, die als Reaktion gespielt werden kann, wenn man nicht an der Reihe ist.



ARCHITECTUS (4)

Kosten: 4 Gold

Der Senat entsendet einen erfahrenen Architekten zur Hilfe beim Aufbau der Stadt. Platziere den Architekten offen auf dem Tisch neben der Tafel. Für die restliche Dauer des Spiels wird dem Spieler beim Ausspielen jeder Gebäudekarte ein Rohstoff (Lehm, Holz oder Stein) erlassen. Diese Karte verbleibt im Spiel, kann jedoch nicht mit anderen Nachlässen kombiniert werden (wie bei CAR-CHESIUM).



COMMERCIIUM (19)

Kosten: 0

Händler erreichen die Stadt, begierig darauf, Rohstoffe mit dieser zu tauschen. Diese Karte erlaubt es dem Spieler, die auf der Karte stehenden Rohstoffe zu tauschen. Die benötigten Rohstoffe werden in den Vorrat gelegt und die auf der Karte gelisteten genommen. Der Austausch kann mehrfach getätigt werden. Nach Benutzung kommt die Karte auf den Senatsablagestapel.



CONCUSSIO (1)

Kosten: 2 Gold

Die Verbündeten in Rom töten einen mit dem Gegner verbündeten Senator! Wähle einen Gegner: Dieser muss jede Runde ein Gold Steuern zahlen, auch wenn er durch die PRAETOR- oder CORRUPATIO-Karte geschützt wird. Die Steuern eines Spielers können nicht höher als ein Gold sein: CONCUSSIO betrifft keinen Spieler, der normal Steuern zahlt. Diese Karte verbleibt im Spiel.



CONIURATIO (2)

Kosten: 5 Gold

Eine Verschwörung des Senats hat einen Gegner zum Ziel. Wähle einen Gegner: Dieser muss eine vom Ausspieler ausgewählte Gebäudekarte zurück auf die Hand nehmen, das Gebäude wurde zerstört. Nach Benutzung kommt diese Karte auf den Senatsablagestapel.



CONSUETUDO (2)

Kosten: 2 Gold

Ein neuer Verbündeter in Rom! Der Spieler zieht die obersten 10 Karten des Gebäudekartenstapels, sucht sich eine davon für seine Hand aus und legt die anderen in einer beliebigen Reihenfolge zurück. Nach Benutzung kommt die Karte auf den SPQR-Ablagestapel.



CONSUL CECILIO METELLO / POMPEO MAGNO (2)

Kosten: 3 Gold

Der Senat entsendet die Armee des Konsuls, um den Spieler gegen die Gallier zu unterstützen. Erhöht die Verteidigung der Stadt um 2. Nach Benutzung kommt die Karte auf den SPQR-Ablagestapel.





CORRUPTIO (2)

Kosten: 3 Rohstoffe nach Wahl (Lehm, Holz oder Stein)

Korruption! Die Stadt muss bis zum Ende des Spiels keine Steuern mehr an Rom zahlen. Diese Karte verbleibt im Spiel.



GLORIA (4)

Kosten: 2 Gold

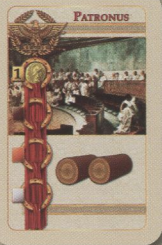
Eine neue politische Allianz erhöht das Ansehen des Spielers in Rom! Am Ende des Spiels erhält er die Prestigepunkte auf der Karte. Jeder Spieler kann nur eine GLORIA-Karte spielen. Wenn man am Ende mehr als eine hat, erhält man nur die Punkte der Karte mit dem höchsten Prestigewert. Diese Karte verbleibt im Spiel.



LEGIO (4)

Kosten: 2 Gold

Der Senat entsendet eine Legion, um dem Spieler gegen die Gallier zu helfen! Die Verteidigung der Stadt steigt um 1. Nach Benutzung kommt die Karte auf den Senatsablagestapel.



PATRONUS (3)

Kosten: 1 Gold

Ein Gönner im Senat bietet an, Waren in die Stadt zu schmuggeln. Der Spieler erhält die Rohstoffe, die auf der Karte stehen. Nach Benutzung kommt die Karte auf den Senatsablagestapel.



PRAETOR (4)

Kosten: 0

Ein Senator nutzt seinen Einfluss, um die Stadt für ein Jahr vor den Steuern zu bewahren. Für eine Runde müssen keine Steuern an Rom bezahlt werden. Es muss weiterhin der Rest des Unterhalts bezahlt werden. Nach Benutzung kommt die Karte auf den Senatsablagestapel.

Gebäudekarten – AEDIFICIUM

Diese Karten stellen die Gebäude dar, die man seiner Stadt hinzufügen kann, um sie größer und wohlhabender zu machen und damit mehr Prestige zu verdienen. Es gibt zwei verschiedene Arten von Gebäudekarten: Karten, die immer aktiv sind, und Karten, die nach dem Ausspielen

erst inaktiv sind und die aktiviert werden müssen, um ihren Vorteil nutzen zu können.

Bemerkung: Viele Gebäudekarten sind einzigartig. Diese können in jeder Stadt nur einmal erbaut werden.

Aktive Gebäude

Diese Gebäude geben einen Vorteil, sobald sie erbaut werden.



AQUAEDUCTUS (3)

Kosten: 9 Steine

Belohnung: 10 Prestigepunkte

Einzigartig

Ab dem Ausspielen dieser Karte erhöht sich die Moral der Stadt in jeder Runde in Phase 5 um 1. Nur solange diese Karte im Spiel ist.



ARMAMENTARIUM (2)

Kosten: 1 Gold und 2 Holz

Belohnung: 2 Prestigepunkte

Einzigartig

Mit dem Ausspielen dieser Karte erhöht sich die Verteidigung der Stadt um 1.



AMPHITEATRUM (3)

Kosten: 3 Lehm und 6 Steine

Belohnung: 8 Prestigepunkte

Einzigartig

Mit dem Ausspielen dieser Karte erhöht sich die Moral der Stadt um 1.



AURIFEX (6)

Kosten: 1 Holz, 1 Lehm und 1 Stein

Belohnung: 2 Prestigepunkte

Ab dem Ausspielen dieser Karte erhält der Spieler jede Runde in Phase 5 ein Gold. Nur solange diese Karte im Spiel ist.



CARCHESIUM (6)

Kosten: 2 Gold, 2 Holz und 1 Lehm

Belohnung: 2 Prestigepunkte

Einzigartig

Mit dem Ausspielen weiterer Gebäudekarten erhält der Spieler einen Nachlass von einem Rohstoff (Lehm, Holz, Stein oder Gold). Nur solange diese Karte im Spiel ist. Diese Karte kann jedoch nicht mit anderen Nachlässen kombiniert werden (wie bei ARCHITECTUS).



CIRCUS (3)

Kosten: 1 Gold, 2 Holz, 2 Lehm und 9 Steine
Belohnung: 12 Prestigepunkte
Einzigartig
Mit dem Ausspielen dieser Karte erhöht sich die Moral der Stadt um 1.



COLOSSEUM (3)

Kosten: 2 Gold, 1 Lehm und 7 Steine
Belohnung: 9 Prestigepunkte
Einzigartig
Mit dem Ausspielen dieser Karte erhöht sich die Moral der Stadt um 1.



DOMUS (6)

Kosten: 1 Holz und 2 Lehm
Belohnung: 3 Prestigepunkte
Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.
Diese Karte hat keinen weiteren Effekt.



FODINA (6)

Kosten: 2 Holz
Belohnung: 2 Prestigepunkte
Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.
Ab dem Ausspielen dieser Karte erhält der Spieler jede Runde in Phase 5 einen Stein. Nur solange diese Karte im Spiel ist.



FONS (6)

Kosten: 2 Lehm und 1 Stein
Belohnung: 3 Prestigepunkte
Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.
Diese Karte hat keinen weiteren Effekt.



FORNAX LATERIS (8)

Kosten: 1 Gold, 1 Holz und 1 Stein
Belohnung: 2 Prestigepunkte
Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.
Ab dem Ausspielen dieser Karte erhält der Spieler jede Runde in Phase 5 ein Lehm. Nur solange die Karte im Spiel ist.



FORUM (3)

Kosten: 1 Gold, 1 Holz und 6 Steine
Belohnung: 6 Prestigepunkte
Einzigartig
Diese Karte hat keinen weiteren Effekt.



HORREUM (6)

Kosten: 2 Gold, 1 Holz und 1 Lehm
Belohnung: 0
Einzigartig
Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer Lagerhauskarte, diese Karte kann nicht abgelegt, jedoch zerstört werden. Solange diese Karte im Spiel ist, kann der Spieler 9 Rohstoffe jeder Sorte lagern.



HORTUS (6)

Kosten: 6 Gold
Belohnung: 8 Prestigepunkte
Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.
Mit dem Ausspielen dieser Karte erhöht sich die Moral der Stadt um 1.



INSULA (6)

Kosten: 9 Holz
Belohnung: 10 Prestigepunkte
Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.
Mit dem Ausspielen dieser Karte erhöht sich die Moral der Stadt um 1.



LIGNATOR (6)

Kosten: 1 Gold
Belohnung: 2 Prestigepunkte
Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.
Ab dem Ausspielen dieser Karte erhält der Spieler jede Runde in Phase 5 ein Holz. Nur solange diese Karte im Spiel ist.



OFFICINA (2)

Kosten: 2 Gold und 1 Holz
Belohnung: 2 Prestigepunkte
Einzigartig
Mit dem Ausspielen der Karte erhält die Stadt +1 Militär. Nur solange diese Karte im Spiel ist.



PONS (4)

Kosten: 4 Holz und 1 Lehm

Belohnung: 5 Prestigepunkte

Einzigartig

Zeigt die Tafel einen Hafen (PORTUS), kann die Brücke (PONS) nicht gespielt werden. PORTUS-Städte liegen an der Küste und haben Zugang zum Meer.



PORTUS (4)

Kosten: 4 Holz und 1 Lehm

Belohnung: 5 Prestigepunkte

Einzigartig

Zeigt die Tafel eine Brücke (PONS), kann der Hafen (PORTUS) nicht gespielt werden. PONS-Städte liegen im Inland und haben keinen Zugang zum Meer.



PUTEUS (3)

Kosten: 1 Gold und 2 Lehm

Belohnung: 3 Prestigepunkte

Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.

Diese Karte hat keinen weiteren Effekt.



STABULUM (2)

Kosten: 2 Holz und 1 Lehm

Belohnung: 2 Prestigepunkte

Einzigartig

Mit dem Ausspielen der Karte erhält die Stadt +1 Militär. Nur solange diese Karte im Spiel ist.



STATUA (3)

Kosten: 8 Steine

Belohnung: 7 Prestigepunkte

Einzigartig

Diese Karte hat keinen weiteren Effekt.



STRATA (8)

Kosten: 2 Lehm und 2 Stein

Belohnung: 4 Prestigepunkte

Inaktive Gebäude

Diese Gebäude geben keinen Vorteil beim Ausspielen (bernsteinfarbene Hälfte oben). Stattdessen muss man einen Prestigepunkt bezahlen, um sie während Phase 5 zu aktivieren. Diese Karten werden um 180 Grad bei Aktivierung gedreht (farbige Hälfte oben).



EMPORIUM (4)

Kosten: 1 Holz, 2 Lehm und 1 Stein

Belohnung: 2 Prestigepunkte

Einzigartig

Wenn diese Karte aktiviert wird, bekommt der Spieler 4 Gold aus dem Vorrat



EXERCITATIO (2)

Kosten: 1 Gold und 1 Holz

Belohnung: 2 Prestigepunkte

Einzigartig

Wenn diese Karte aktiviert wird, erhält die Stadt +1 beim Militär. Nur solange diese Karte im Spiel ist.



MOLA (2)

Kosten: 1 Gold und 1 Holz

Belohnung: 2 Prestigepunkt

Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.

Wenn diese Karte aktiviert wird, erhöht sich die Moral der Stadt um 1.



STATIO (4)

Kosten: 2 Holz und 2 Lehm

Belohnung: 2 Prestigepunkte

Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.

Wenn diese Karte aktiviert wird, erhält die Stadt +2 beim Militär. Nur solange diese Karte im Spiel ist.



TEMPLUM (3)

Kosten: 1 Gold, 4 Lehm und 8 Steine

Belohnung: 11 Prestigepunkte

Einzigartig

Wenn diese Karte aktiviert wird, erhöht sich die Moral der Stadt um 1.



TURRIS (6)

Kosten: 1 Holz

Belohnung: 2 Prestigepunkte

Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.

Wenn diese Karte aktiviert wird, erhöht sich die Verteidigung der Stadt um 1.



VIA MERCATORIS (4)

Kosten: 1 Holz und 1 Lehm

Belohnung: 2 Prestigepunkte

Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.

Wenn diese Karte aktiviert wird, bekommt der Spieler 2 Gold aus dem Vorrat.



VILLA (2)

Kosten: 1 Holz

Belohnung: 2 Prestigepunkte

Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.

Wenn diese Karte aktiviert wird, bekommt der Spieler 1 Gold aus dem Vorrat und die Moral der Stadt erhöht sich um 1.



VINEA (2)

Kosten: 1 Lehm

Belohnung: 2 Prestigepunkte

Man kann dieses Gebäude mehrmals in seiner Stadt haben.

Wenn diese Karte aktiviert wird, bekommt der Spieler 1 Gold aus dem Vorrat und die Moral der Stadt erhöht sich um 1.

Kampfkarten – BELLUM



Diese Karten bestimmen die Angriffsstärke der Gallier während jedes Kampfes und geben die Strafen an, die bei einer Niederlage bezahlt werden müssen.

Die Zahl in der oberen rechten Ecke bestimmt die Runde, in der diese Karte verwendet werden kann.

Die Zahl neben dem gallischen Helm zeigt die Angriffsstärke der Gallier, wenn die Karte aufgedeckt wird.

Die Strafen, die bei einer Niederlage gegen die Gallier bezahlt werden müssen, stehen rechts neben dem Helm. Es können sowohl Gebäude als auch Rohstoffe, Moral, Gold und Prestigepunkte verlorengehen.

Autor: **Pierluigi Frumusa**

Illustrationen: **Giorgio De Michele, Kurt Miller**

Titelbild: **Kurt Miller**

Graphik und Layout: **Erebus sas di Giorgio De Michele**

Entwicklung: **Stratelibri srl**

Produktion: **Silvio Negri-Clementi**

Deutsche Ausgabe: **Edition Erbkönig**

Übertragung ins Deutsche: **Marc A. Truant**

Redaktion: **Gottfried Bartjes, Heinrich Glumpler, Mario Truant**

Das Bildmaterial der Senatskarte entstammt dem Archiv DeAgostoni im Palazzo Madama in Rom und ist zu sehen auf dem Fresko „Cicero vs Catilina“ von Cesare Maccari (1840-1919).

Ich möchte all meinen Goblinfreunden danken, vor allem den UESM Milano Freunden, die mir geholfen haben, dieses Spiel zu entwickeln. Besonderer Dank gilt meinen Brüdern Aldo und Gianluca, die dieses Spiel in der letzten Phase getestet haben und meiner Frau Tina für ihre Geduld. Bis zum nächsten Spiel.

Pierluigi Frumusa

PROVINCIA ROMANA wurde von Stratelibri srl entwickelt und erscheint in Deutschland bei der Edition Erbkönig.

Stratelibri ist eine Marke von Giochi Uniti srl. © & TM 1989-2002-2009-2014 by Giochi Uniti srl, Italien. Erbkönig © & ® 2014 Heinrich Glumpler & Mario Truant. Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung, ist strikt untersagt.



www.erlkoenig.net

www.truant.de

Art.-Nr. EE5010

ISBN 978-3-934282-60-5

PID 144311

Made in China



Achtung - Das Spiel ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da es verschluckbare Kleinteile enthält



EDITION
ERLKÖNIG

 STRATELIBRI