

ROME

CITY OF MARBLE

1 Spielplan



4 Spielertafeln



12 blaue Brunnenplättchen



48 Zivilgebäude

(je 24 von 4 verschiedenen Typen)



48 Imperiumsplättchen

(je 12 x Arena, Theater, Tempel, Bad)



64 Auftragsmarker

(je 16 Holzquader in den vier Spielerfarben)



12 Beamtenfiguren

(je 3 Holzfiguren in den vier Spielerfarben)



12 Aktionsscheiben

(je 3 Holzscheiben in den vier Spielerfarben)



7 Hügelplättchen

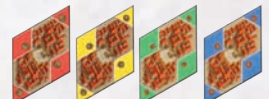


8 Brückenplättchen



60 Distriktplättchen

(12 rote Arenen, 14 gelbe Theater, 16 grüne Tempel, 18 blaue Bäder)



39 Aquädukteile

(je 13 Holzteile grau, braun, weiß)



16 Münzen



Aufbau des Spielplans

- Der **Spielplan** wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- Die **7 Hügelplättchen** werden verdeckt gemischt, dann drei davon aufgedeckt. Diese drei Plättchen werden auf die drei entsprechenden Plätze des Spielplans gelegt, die übrigen gehen zurück in die Spielschachtel.
- Die **8 Brückenplättchen** werden gemischt, mit der Nummernseite nach unten. Ohne sie aufzudecken, wird je ein Brückenplättchen auf die 7 Brückenfelder des Spielplans gelegt. Das übrige Plättchen wird unbenutzt in die Spielschachtel zurückgelegt.
- Die **60 Distriktplättchen** werden nach Farbe sortiert gestapelt, jeder Stapel wird auf das Feld seiner Farbe auf den Spielplan gesetzt.
- Die **48 Imperiumsplättchen** werden nach Typ sortiert auf den entsprechenden Feldern des Spielplans gestapelt.
- Die **15 Münzen** werden in der Nähe der Staatskasse neben dem Spielplan als allgemeiner Vorrat bereit gelegt.
- Die **10 blauen Brunnenplättchen** werden als allgemeiner Vorrat bereit gelegt.
- Die **39 Aquädukte** werden nach Farbe sortiert als allgemeiner Vorrat bereit gelegt.
- Die **48 Zivilgebäudeplättchen** werden als offener Vorrat neben dem Spielgebäude bereitgelegt.



Spielervorbereitung

- 1 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die entsprechende **Spielertafel**.
- 2 Jeder Spieler erhält die **3 Aktions­scheiben** seiner Spielerfarbe: eine legt jeder Spieler auf das Feld "0" der Siegpunkteleiste, die beiden anderen vorläufig neben seine Spielertafel.
- 3 Jeder Spieler erhält die **3 Beamtenfiguren** seiner Spielerfarbe und stellt sie auf das zentrale Feld seiner Spielertafel.
- 4 Jeder Spieler erhält ein **Distriktplättchen** jeder Farbe und legt diese ebenfalls auf das zentrale Feld seiner Spielertafel.
- 5 Jeder Spieler erhält die **16 Auftragsmarker** seiner Spielerfarbe und legt sie neben seine Spielertafel.



SPIELÜBERSICHT

Die Spieler gehören zu mächtigen römischen Patrizierfamilien zur Regierungszeit von Augustus Caesar. Als führende Persönlichkeiten der großen Stadt beeinflussen und beaufsichtigen sie den Ausbau dieser ständig wachsenden Metropole. Durch geschickte Platzierung der Distriktplättchen treiben die Spieler den Bau von Zivilgebäuden an und geben diese in Auftrag. Diese Gebäude spielen eine große Rolle im täglichen Leben des antiken Roms: Tempel für die Anbetung der Götter; Bäder für die Gesundheit und den Kameradschaftsgeist; Theater für die Philosophie und die Künste; Arenen zur Unterhaltung und Zerstreung. Durch den Bau dieser Gebäude erhalten die Spieler Imperiumsplättchen und können diese einsetzen als Ausdruck ihrer tatsächlichen Stellung in der römischen Gesellschaft.

In jedem eigenen Spielzug führt ein Spieler zwei Aktionen aus mit einer Unterbrechung nach jeder Aktion, um vollendete Baustellen abzuwickeln, bevor er mit der nächsten Aktion fortfährt. Durch den Bau der Zivilgebäude erhalten die Spieler Siegpunkte als Maß ihres Erfolges.

Die letzte Spielrunde wird ausgelöst, wenn zum Ende des Spielzuges eines Spielers drei der vier Stapel Distriktplättchen erschöpft sind. In Reihenfolge führen alle Spieler eine letzte Aktion aus, auch derjenige, der die letzte Spielrunde ausgelöst hat. Zum Spielschluss erhalten die Spieler Sonderpunkte für Brücken, Aquädukte, Brunnen und Münzen. Außerdem gibt es Bonuspunkte für Imperiumsplättchen und der Spieler mit den meisten Punkten sichert sich den angesehenen Titel des Architekten von Rom.

DER AUSBAU DER STADT

Die meisten Spieleraktionen während des Spiels drehen sich um den Auf- und Ausbau der Stadt Rom. **Der Stadtbau beginnt immer um einen der drei Hügel herum, die zu Spielbeginn zufällig ausgewählt wurden.**

Die Stadt wird aus den rautenförmigen Nachbarbarschaftsplättchen gebildet. Diese Plättchen werden auf das Dreieckraster der Stadt gelegt. Ein Bauplatz wird durch eine Gruppe von drei, vier, fünf oder sechs Distriktplättchen gebildet.

Die farbigen Ecken der Nachbarbarschaftsplättchen bilden zusammen die sechseckigen Bauplätze, auf denen die Zivilgebäude errichtet werden. Sobald alle sechs Seiten eines Bauplatzes auf dem Spielplan liegen, ist das Fundament fertig und das Zivilgebäude wird errichtet.

AUSFÜHRUNG EINES SPIELZUGES

In seinem Spielzug wählt der aktive Spieler ein Aktionsfeld auf seiner Spielertafel, legt eine seiner Aktions­scheiben darauf und führt die gewählte Aktion aus. Dann entscheidet er sich ein zweites Mal für ein Aktionsfeld und verfährt damit ebenso.

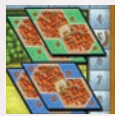
- Die Aktionen können **in beliebiger Reihenfolge** ausgeführt werden.
- Dieselbe Aktion kann **zwei Mal** während desselben Spielzuges ausgeführt werden.

- Ein **fertig gestellter Bauplatz muss komplett abgewickelt werden**, bevor die nächste Aktion ausgeführt werden kann.
- In seinem Spielzug **muss** jeder Spieler genau **zwei Aktionen** ausführen.
- Ein Spieler **kann Imperiumsplättchen** abwerfen, um **zusätzliche Aktionen** auszuführen. *[Siehe Imperiumsplättchen]*

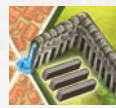
Zum Ende seines Spielzuges verschiebt der Spieler alle Plättchen aus dem äußerst linken Feld seiner Spielertafel auf das zentrale Feld der Spielertafel, entfernt seine Aktionsscheiben und legt sie wieder neben die Tafel. Falls der Spieler außerdem eigene Beamte auf Imperiumsfeldern oder dem Staatskassenfeld des Spielplans hat, nimmt er die entsprechende Belohnung (Imperiumsplättchen bzw. Münze) und stellt den jeweiligen Beamten auf das zentrale Feld seiner Spielertafel zurück.

Der Spieler, der am wahrscheinlichsten von Wölfen aufgezogen wurde, beginnt das Spiel mit dem ersten Spielzug. Oder (Achtung – Schleichwerbung) die Spieler laden die kostenlose R&R Hub App herunter und benutzen die Startspielerfunktion. Nach dem ersten Spieler führen alle Spieler ihre Spielzüge immer reihum im Uhrzeigersinn aus.

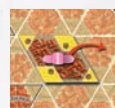
DIE AKTIONEN



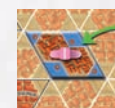
1. DISTRIKTPLÄTTCHEN ZIEHEN



2. AQUÄDUKTE AUSBAUEN



3. EINEN BEAMTEN ZURÜCKHOLEN



4. DISTRIKTPLÄTTCHEN AUSSPIELEN

DISTRIKTPLÄTTCHEN ZIEHEN

Der Spieler zieht zwei **verschiedene** Distriktplättchen und legt sie auf das äußerst linke Feld seiner Spielertafel

- In dem sehr unwahrscheinlichen Fall, dass ein Spieler nicht zwei verschiedene Plättchen ziehen kann, weil es nur noch einen Stapel gibt, zieht er beide Plättchen von diesem Stapel
- Die Plättchen bleiben in dem äußerst linken Feld der Spielertafel bis zum Ende des Spielzuges und werden erst dann auf das zentrale Feld der Spielertafel geschoben.

AQUÄDUKTE AUSBAUEN

Ein Aquädukt kann erst dann ausgebaut worden, nachdem es begonnen wurde *[s. Aquädukte]*.

Der Spieler baut ein oder zwei der drei Aquädukte aus, indem er zwei Aquäduktteile aus dem Vorrat an bestehende Teile anlegt. Er kann ein Aquädukt um zwei Teile oder zwei Aquädukte um je ein Teil ausbauen.

EINEN BEAMTEN ZURÜCKHOLEN

Der Spieler nimmt einen seiner Beamten vom Spielplan und stellt ihn auf das zentrale Feld seiner Spielertafel.

- Dieser Beamte kann sofort mit der nächsten Aktion wieder eingesetzt werden.

EIN DISTRIKTPLÄTTCHEN SPIELEN

Der Spieler legt ein Distriktplättchen vom zentralen Feld seiner Spielertafel auf den Spielplan. Er kann sofort einen Beamten von seiner Spielertafel darauf setzen.

- Es können dafür nur Distriktplättchen und Beamte vom zentralen Feld der eigenen Spielertafel genommen werden.
- Ein Plättchen muss entweder einen Hügel oder ein bereits gelegtes Distriktplättchen mit einer Längsseite berühren.
- Ein Plättchen darf weder einen Hügel noch ein bereits gelegtes Distriktplättchen überlappen.
- Ein Plättchen muss so gelegt werden, dass es in das Dreiecksraster des Spielplans passt. Ein Plättchen überdeckt immer 2 Dreiecke.
- Plättchen dürfen nie außerhalb des Dreiecksrasters liegen.

Falls das gerade gelegte Plättchen einen Bauplatz fertigstellt, muss erst das gesamte Gebäude errichtet werden, bevor der Spieler etwas anderes tun kann. *[Siehe Gebäude errichten]*






Falls der Spieler mit dem gelegten Plättchen ein Brückenfeld überdeckt, nimmt er sich sofort das Brückenplättchen. Er darf es sich ansehen, muss den Wert aber bis zum Spielende geheim halten. *[Siehe Brückenfelder]*

Falls der Spieler mit dem gelegten Plättchen ein Feld mit einem Wasseraustritt überdeckt, nimmt er sich sofort drei entsprechende Aquäduktteile und setzt sie auch sofort ein. *[Siehe Brücken, Aquädukte und Brunnen]*









Gebäude errichten

Ein Gebäude wird errichtet, sobald ein Bauplatz fertiggestellt ist. Ein Bauplatz ist ein sechseckiges, farbiges Gebilde, das durch aneinander angrenzende Distriktplättchen entsteht. Um den Typ des Gebäudes und das Zivilgebäude selbst zu bestimmen, das dort gebaut werden kann, wird die Anzahl der auf dem Bauplatz vorhandenen Bauten gezählt. Je mehr Bauten dort vorhanden sind, umso größer und eindrucksvoller ist das Zivilgebäude, das dort gebaut werden kann. Die Plättchen, deren Ecken den Bauplatz bilden, stellen den Distrikt des Bauplatzes dar. Sobald das letzte Plättchen gelegt wird, um einen Bauplatz zu vervollständigen, wird das Spiel sofort kurz unterbrochen. In folgenden fünf Schritten wird dann dort ein Gebäude errichtet:

- Bestimmung des Gebäudetyps.** Die Anzahl der auf dem Bauplatz vorhandenen Bauten bestimmt den Gebäudetyp:

GEBÄUDETYP	ANZAHL BAUTEN AUF DEM BAUPLATZ
 Tempel	EX: 
 Bad	EX: 
 Theater	EX: 
 Arena	EX: 

- Einfluss auf den Bauplatz ermitteln.** Jeder Beamte auf einem Plättchen des Bauplatzdistrikts bedeutet einen Einflusspunkt **unter der Voraussetzung, dass er auf einem Plättchen steht, das der Farbe des Gebäudetyps entspricht.** Beamte auf andersfarbigen Plättchen im Distrikt des Bauplatzes haben NULL Einfluss auf diesen Bauplatz.

GEBÄUDETYP	BEAMTER HAT EINFLUSS, FALLS AUF
 Tempel	
 Bad	
 Theater	
 Arena	

- Zivilgebäude bauen.** Falls ein Spieler die meisten Einflusspunkte auf den Bauplatz hat baut er dort das entsprechende Gebäude. Er legt ein passendes Gebäudeplättchen auf den Bauplatz und setzt 1 seiner Auftragsmarker auf das Gebäude um anzuzeigen, dass es in seinem Auftrag gebaut wurde

Bei einem Gleichstand für die meisten Einflusspunkte auf einen Bauplatz *oder* falls **kein Spieler** dort Einfluss hat, wird dort ein **Brunnen** gebaut. [Siehe **Brunnen**]

- Siegpunkte erhalten.** Nachdem ein Spieler ein Zivilgebäude gebaut hat, erhält er sofort Siegpunkte dafür und setzt seinen Siegpunktmarker auf der Siegpunkteleiste entsprechend vor:

Für den Bau eines Tempels	
Für den Bau eines Bades	
Für den Bau eines Theaters	
Für den Bau einer Arena	

- Imperiumsplättchen erhalten.** In Spielerreihenfolge **kann** jeder Spieler genau einen seiner Beamten aus dem Distrikt mit dem nun fertig gebauten Gebäude entfernen und ihn auf das Imperiumsfeld des Spielplans setzen, das dem gebauten Gebäude entspricht oder auf das Staatskassenfeld, falls ein Brunnen gebaut wurde. [Siehe **Imperiumsplättchen**]

HINWEIS: Falls ein einziges Plättchen zwei oder mehr Bauplätze auf einmal fertigstellt, entscheidet der Spieler über die Reihenfolge der Bauvorhaben, der das Plättchen gelegt hat.



Beispiel: Julia legt ein gelbes Plättchen aus und setzt einen ihrer Beamten darauf.

- 1 Sie hat damit einen Bauplatz mit fünf Gebäuden fertiggestellt was bedeutet, dass dort ein Theater gebaut wird.
- 2 Julia hat 2 Beamte auf gelben Plättchen in diesem Distrikt. Auch Claudia hat dort zwei Beamte, aber nur einen auf einem gelben Plättchen. Tiberius hat ebenfalls dort einen Beamten auf einem gelben Plättchen. Julia hat mehr passende Beamte als jeder andere Spieler und damit die meisten Einflusspunkte. Sie legt ein Theaterplättchen auf den Bauplatz und einen ihrer Auftragsmarker auf das Theaterplättchen. Dann erhält sie sofort 5 Siegpunkte
- 3 Nun kann Julia einen ihrer Beamten von einem gelben Plättchen entfernen, tut das auch und setzt ihn auf das Theater-Imperiumsfeld. Claudia entfernt ihren Beamten von dem roten Plättchen und setzt ihn ebenfalls auf das Theater-Imperiumsfeld. Tiberius beschließt, seinen Beamten in diesem Distrikt des Spielplans stehen zu lassen.

Brücken, Aquädukte und Brunnen

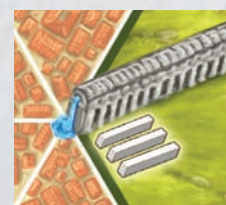
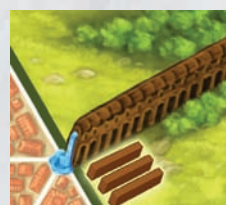
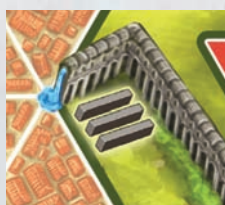
Es gibt sieben Brückenfelder (linke Seite) und drei Wasseraustrittspunkte (rechte Seite) auf dem Spielplan. Diese Felder bzw. Punkte geben den Spielern weitere Möglichkeiten, Siegpunkte zu erhalten.

BRÜCKENFELDER

Wer mit seinem gelegten Distriktplättchen eins der sieben Brückenfelder überdeckt, nimmt das Brückenplättchen vom Spielplan und legt es verdeckt neben seine Spielertafel. Das geschieht zusätzlich zu anderen möglichen Folgen des gelegten Plättchens (wie z. B. einen Beamten einsetzen und einen Bauplatz fertigstellen). Der Spieler darf sich das Plättchen ansehen. Zum Spielschluss ist das Brückenplättchen so viele Siegpunkte wert, wie auf der Unterseite des Plättchens angegeben.

AQUÄDUKTE

Es gibt drei Wasseraustrittspunkte auf dem Spielplan. Jeder Austrittspunkt ist ein Startpunkt für eins der 3 Aquädukte. →



Wer mit seinem gelegten Distriktplättchen ein Wasseraustrittspunkt berührt, muss dort sofort ein neues Aquädukt bauen. Das geschieht zusätzlich zu anderen möglichen Folgen des gelegten Plättchens (wie z. B. einen Beamten einsetzen und einen Bauplatz fertigstellen). Der Spieler nimmt drei Aquäduktteile der neben dem Austrittspunkt angegebenen Farbe aus dem Vorrat und legt sie auf den Spielplan. Das erste Teil muss angrenzend an den Punkt des Wasseraustritts gelegt werden.

Beispiel:

- 1 Hadrian legt ein Distriktplättchen an den grauen Wasseraustrittspunkt, wodurch er einen Bauplatz für einen Tempel fertigstellt.
- 2 Zuerst nimmt er drei graue Aquäduktteile aus dem Vorrat und legt sie entlang der Seiten des Plättchens auf den Spielplan, in Richtung der Stadt.
- 3 Anschließend kümmert er sich um den Tempelbauplatz.

Jedes Aquädukt wird durch eine Reihe von Aquäduktteilen dargestellt. Die einzelnen Teile bilden eine ununterbrochene Linie, die sich durch die Stadt windet. Für das Legen von Aquäduktteilen gelten folgende Regeln:



1
Aquäduktteile müssen entlang der Kanten von Distriktplättchen gelegt werden



2
Aquäduktteile müssen auf die sich berührenden Kanten von aneinander angrenzenden Distriktplättchen gelegt werden oder an die Kante eines Plättchens neben einem leeren Feld oder neben dem Rand des Spielplans.



3
Jedes hinzugefügte Aquäduktteil muss am Ende der Linie angelegt werden, am weitesten von diesem Wasseraustrittspunkt entfernt.



4
Ein Aquädukt darf so oft abknicken und sich biegen wie man nur will, aber es darf sich niemals verzweigen oder eine Schleife mit sich selbst bilden.



5
Verschiedene Aquädukte dürfen sich nicht überschneiden oder auf andere Art berühren.

BRUNNEN

Brunnen werden auf den Spielplan gesetzt, wenn kein Spieler den meisten Einfluss auf einen soeben fertiggestellten Bauplatz ausübt. Brunnen bieten auf zweierlei Weise Gelegenheit, weitere Siegpunkte zu erhalten.

- Wer ein Aquäduktteil so legt, dass es mit einem Brunnen verbunden ist, erhält sofort eine Münze.
- Wer einen Beamten nach dem Bau eines Brunnens auf das Staatskassenfeld stellt, erhält eine Münze, wenn er den Beamten wieder zurück auf seine Spielertafel setzt.

IMPERIUMSFELDER & STAATSKASSENFELD

Imperiumsfelder

Für jeden Typ der Zivilgebäude gibt es ein entsprechendes Imperiumsfeld auf dem Spielplan. Ein Spieler kann seinen Beamten aus dem Distrikt auf das entsprechende Imperiumsfeld setzen, nachdem dieser Typ Zivilgebäude gebaut wurde

Ein Spieler mit einem Beamten auf einem Imperiumsfeld nimmt zum Ende seines Spielzuges ein entsprechendes Imperiumsplättchen und versetzt seinen Beamten zurück in das zentrale Feld seiner Spielertafel.

Beispiel: Julia hatte zu Beginn ihres Spielzuges einen Beamten auf dem grünen Tempel-Imperiumsfeld hatte während ihres Spielzuges einen Beamten auf das gelbe Theater-Imperiumsfeld gesetzt. Zum Ende ihres Spielzuges nimmt ein grünes Tempel-Imperiumsplättchen und ein gelbes Theater-Imperiumsplättchen und stellt beide Beamte auf das zentrale Feld ihrer Spielertafel zurück.

Staatskassenfeld

Das Staatskassenfeld funktioniert genau wie ein Imperiumsfeld, aber die Spieler können ihre Beamten nur dann dorthin schicken, nachdem ein Brunnen im Distrikt ihrer Beamten gebaut wurde.

Ein Spieler mit einem Beamten auf dem Staatskassenfeld nimmt zum Ende seines Spielzuges eine Münze aus dem Vorrat und versetzt seinen Beamten zurück in das zentrale Feld seiner Spielertafel.

Wichtiger Hinweis: Beamte können während des Spielzuges beliebiger Spieler auf die Imperiumsfelder bzw. das Staatskassenfeld gesetzt werden, aber ein Spieler darf seine/n Beamten **nur zum Ende des eigenen Spielzuges** zurück in das zentrale Feld seiner Spielertafel versetzen.

Der Nutzen der Imperiumsplättchen

Die Spieler können ihre Imperiumsplättchen benutzen, um während ihres Spielzuges weitere Aktionen auszuführen.

- Die Farbe des Imperiumsplättchens spielt keine Rolle. Jedes Plättchen kann abgeworfen werden, um genau eine weitere Aktion auszuführen. Abgeworfene Imperiumsplättchen gehen zurück in den Vorrat.
- In seinem Spielzug kann jeder Spieler so viele Imperiumsplättchen abwerfen, wie er möchte (bzw. hat). Für jedes abgeworfene Plättchen führt er sofort eine weitere Aktion aus.
- Ein Spieler kann nur Imperiumsplättchen abwerfen, die in seinem Besitz sind
- Ein Spieler muss einen fertiggestellten Bauplatz erst vollständig abwickeln, bevor er eine weitere Aktion ausführen darf.

SPIELENDE

Die letzte Spielrunde

Sobald drei der vier Stapel Distriktplättchen zum Ende des Spielzuges eines Spielers erschöpft sind, wird die letzte Spielrunde ausgelöst. In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler eine letzte Aktion aus, auch derjenige, der die letzte Spielrunde ausgelöst hat.

- Jeder Spieler **darf** nur genau **eine** Aktion ausführen.
- Niemand **DARF** Imperiumsplättchen abwerfen, um weitere Aktionen auszuführen.
- In dem seltenen Fall, dass ein Spieler keine Aktion ausführen kann, muss er passen.

Endwertung

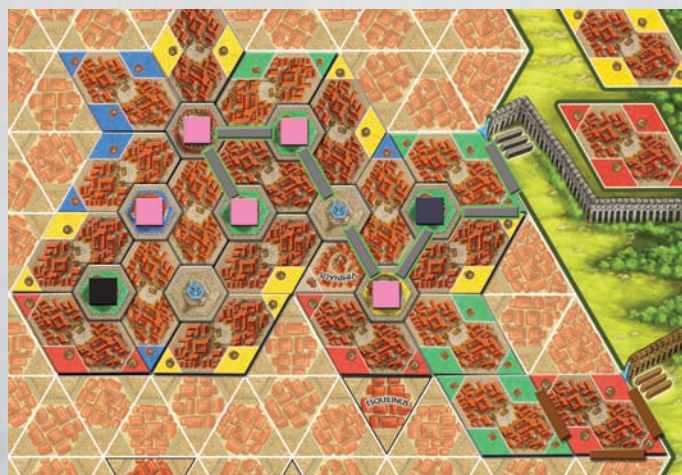
Nachdem alle Spieler ihren letzten Spielzug ausgeführt haben, findet eine Endwertung statt:

Brücken

Alle Spieler decken ihre Brückenplättchen auf, die sie im Laufe des Spiels erhalten haben und erhöhen ihre Siegpunkte um die/den angezeigten Wert/e. Brücken geben 1 – 4 Siegpunkte, wie jeweils angegeben.

Aquädukte

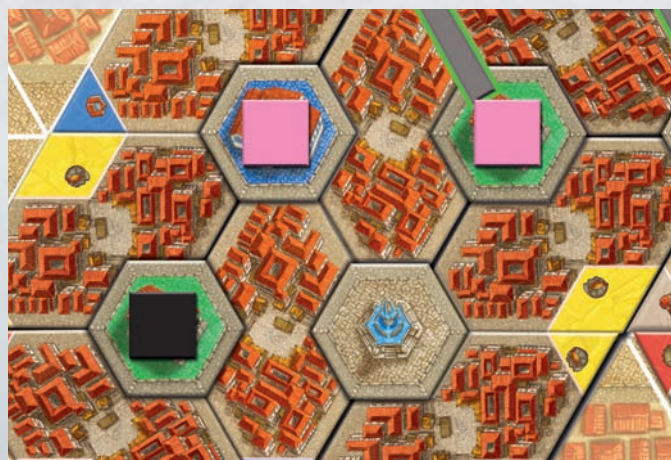
Jedes Zivilgebäude, das mit einem Aquädukt verbunden ist, ist zwei Bonuspunkte wert. Es spielt keine Rolle, wer das Aquädukt gebaut hat, sondern den Bonus erhält der Spieler, dessen Auftragsmarker auf dem Gebäude liegt



Beispiel: Das graue Aquädukt ist mit Oktavias Tempel verbunden, also erhält sie zwei Bonussiegpunkte. Aber es ist auch mit Julias Arena, zwei Tempeln und einem ihrer Theater verbunden, wodurch sie acht Siegpunkte erhält.

Brunnen

Jedes Zivilgebäude, das zu einem Brunnen benachbart ist, bringt dem Auftraggeber einen Bonuspunkt für jeden benachbarten Brunnen.



Beispiel: Um diesen Brunnen herum sind drei Zivilgebäude. Julia erhält einen Siegpunkt für ihr Bad und einen für ihren Tempel; Oktavia erhält einen Siegpunkt für ihren Tempel.

Münzen

Spieler, die Münzen besitzen, erhalten einen Siegpunkt für jede Münze in ihrem Besitz und setzen ihren Siegpunktmarker entsprechend weiter.

Außerdem erhält der Spieler, der die meisten Münzen besitzt, zum Spielende zwei Bonussiegpunkte.

Imperiumsplättchen

Der Spieler, der jeweils die meisten Imperiumsplättchen einer Farbe hat, erhält 5 Bonussiegpunkte. Bei einem Gleichstand erhält jeder daran beteiligte Spieler 2 Bonussiegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Spielsieger! Einen Gleichstand für den Spielsieg entscheidet derjenige der daran beteiligten Spieler für sich, der die meisten Zivilgebäude in Auftrag gegeben hat. Sollte auch dann noch kein Spielsieger feststehen, gewinnt von den am letzten Gleichstand beteiligten Spielern derjenige, der die meisten Imperiumsplättchen besitzt. Sollte auch das unwahrscheinlicherweise zu keinem eindeutigen Ergebnis führen, teilen sich die dafür in Frage kommenden Spieler den Sieg und ganz Rom sonnt sich im Glanze ihres Sieges.

CREDITS

Spielautor: Brett Myers

Regelbearbeitung: Frank DiLorenzo, Ferdinand Köther

Illustrationen: Dennis Lohausen, Andreas Resch

Grafik: Jenn Vargas

Übersetzung:

Deutsch - Ferdinand Köther

Französisch- Stephane Athimon, Natacha Athimon-Constant

Holländisch - Nico Delobelle, Arne De Cnodder

Dank für verdienstvolle Testspiele und Beiträge an:

Dave Chalker, Greg Daigle, Peter Dast, Steven Dast, James Droscha, Brad Fuller, Mark Goadrich, Kory Heath, Joe Huber, Andrew Juell, Kane Klenko, Will Niebling, Kevin Nunn, Jon Michael Rasmus, Dave Ross, Jeph Stahl, Sean Weitner, Alex Yeager und die vielen Spielautoren bei Protospiel für ihre wertvollen Anmerkungen nach Testspielen.

Besonderen Dank an meinen guten Freund Michael Carlson für unsere Diskussionen über den „Platzwert“ der Distrikte und das organische, natürliche Wachstum der Stadt.

www.RnRgames.com

©2015 R&R Games, Inc. All Rights Reserved



AGE
EDAD
14+

