

CONCORDIA VENUS

SPIELMATERIAL

2 Spielpläne mit 4 Szenarien:



Ionium



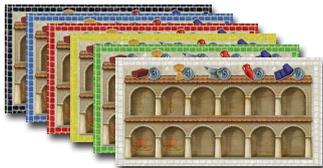
Hellas



Imperium



Cyprus



6 Lagerhäuser



1 Kartenauslage (2 Puzzleteile)



1 Praefectus Magnus/Pantheon

132 Holzteile in den Spielerfarben rot, grün, gelb, blau, schwarz und weiß, jeweils

3 Seekolonisten 3 Landkolonisten 1 Zählstein 15 Häuser

100 Warensteine aus Holz:

Ziegel Nahrung Werkzeug Wein Tuch

110 Spielkarten



102 Personenkarten

Concordia-
karte

Praefectus
Magnus mit
Erklärung

6 Spielhilfen

60 Spielerkarten,
je 10 pro Spieler

42 Kaufkarten,
Kartenstapel I - V



30 Stadtplättchen



24 Bonusmarker

Münzen (1, 2, 5 und 10 Sesterzen)



1 Spielregel

1 Schnelleinstieg

1 Figur für die Spielreihenfolge



EINZEL- ODER TEAMSPIEL

Concordia Venus beinhaltet zwei unterschiedliche Spielvarianten: Das Einzelspiel für 2-5 Spieler, sowie das Teamspiel für 4 oder 6 Spieler. Die meisten Regeln gelten für beide Versionen, auf Regeln die nur für das Einzelspiel bzw. nur für das Teamspiel gelten wird jeweils hingewiesen.

Das Einzelspiel für 2-5 Spieler

Im Einzelspiel spielt jeder für sich. Wer Concordia zum ersten Mal spielt, sollte mit dem Einzelspiel beginnen. Das erste Mal wird es vermutlich etwas länger dauern als angegeben, insbesondere bei 5 Spielern.

Das Teamspiel für 4 oder 6 Spieler

Im Teamspiel bilden je 2 Spieler ein Team. Die Teampartner gewinnen oder verlieren gemeinsam. Somit gilt es nicht nur die eigenen, sondern auch die Ideen und Ziele des Partners im Auge zu behalten.

ÜBERBLICK ZUM SPIELVERLAUF

Vorbereitung

Der Spielaufbau ist auf einer gesonderten Seite ausführlich beschrieben.

Spielfluss

Die Spieler ziehen im Uhrzeigersinn. Sie halten ihre Personenkarten für die anderen Spieler verdeckt auf ihrer Hand. Der Spielzug eines Spielers besteht aus dem Auspielen einer seiner Personenkarten und dem Durchführen der damit verbundenen Aktionen. Die ausgespielten Karten legt er offen vor sich auf einem Stapel ab, so dass immer nur die zuletzt ausgespielte Karte zu

sehen ist. Mit seinem Tribun nimmt er den Kartenstapel wieder auf.

Im **Teamspiel** werden die Aktionen der ausgespielten Personenkarte zusätzlich vom Partner ausgeführt.

Spielende

Das Spiel endet, nachdem ein Spieler die letzte Personenkarte der Auslage gekauft oder alle seine 15 Häuser gebaut hat. Zur Belohnung erhält er die Concordiakarte. Jeder andere Spieler (bzw. jedes andere Team) hat danach noch einen Spielzug, dann ist das Spiel zu Ende und es wird abgerechnet.

Wertung

Jede Personenkarte ist einer Gottheit zugeordnet. Diese Gottheiten bringen jeweils für bestimmte Entwicklungsleistungen Siegpunkte (z.B. für besiedelte Provinzen, Anzahl der Kolonisten ...).

Haben einige Mitspieler das Spiel noch nie gespielt, wird zum Kennenlernen das Einzelspiel und die Durchführung einer Zwischenwertung empfohlen. Die Zwischen- und Endwertung sind am Ende der Regel ausführlich beschrieben.

PERSONENKARTEN



TRIBUN

1. Personenkarten aufnehmen

Der Spieler nimmt alle seine bisher ausgespielten Personenkarten wieder auf die Hand. Sind dies einschließlich des Tribuns mehr als 3 Personenkarten, erhält er für jede weitere aufgenommene Personenkarte je 1 Sesterze aus der Bank.

2. Einen Kolonisten aufstellen

Zusätzlich darf der Spieler 1 neuen Land- oder Seekolonisten in der mit einem Triumphbogen markierten Hauptstadt aufstellen. Hierfür zahlt er 1 Nahrung und 1 Werkzeug an die Bank.

Beispiele

Ein Spieler hat bisher 4 Karten ausgespielt, jetzt spielt er den Tribun. Somit nimmt er insgesamt 5 Karten wieder auf die Hand und bekommt 5-3=2 Sesterzen aus der Bank.

Zusätzlich möchte er einen Kolonisten auf den Plan stellen. Er bezahlt 1 Nahrung und 1 Werkzeug an die Bank und stellt einen Kolonisten in die Hauptstadt. Im Lagerhaus wird somit ein weiterer Lagerplatz für Waren frei.



ARCHITEKT

1. Kolonisten bewegen

Die Anzahl der eigenen Kolonisten auf dem Spielplan gibt vor, wie viele Bewegungsschritte maximal zur Verfügung stehen, diese können beliebig auf die Kolonisten aufgeteilt werden. Landkolonisten bewegen sich entlang der braunen Landwege und Seekolonisten entlang der blauen Seewege. Der erste Bewegungsschritt eines neuen Kolonisten führt immer aus der Stadt heraus auf einen angrenzenden Weg. In jedem weiteren Bewegungsschritt zieht er auf einen benachbarten Weg, überspringt also quasi eine Stadt. Die Bewegungsschritte eines Kolonisten dürfen nicht auf einem Weg enden, auf dem bereits ein anderer Kolonist steht. Es darf aber durch einen besetzten Weg hindurch gezogen werden, dieser wird bei den Bewegungsschritten mitgezählt.

2. Häuser bauen (nach der Bewegung)

In Städten, die sich in der Nachbarschaft zu einem eigenen Kolonisten befinden, dürfen Häuser gebaut werden. Für den Bau eines Hauses in einer bisher ungebauten Stadt muss der Spieler jeweils Waren und Geld an die Bank bezahlen:

- bei einer Ziegelstadt 1 Nahrung und bei jeder anderen Stadt 1 Ziegel und 1 Ware der jeweiligen Stadt
- bei einer Ziegelstadt 1 Sesterze (Nahrungsstadt 2, Werkzeugstadt 3, WeinStadt 4 und Tuchstadt 5 Sesterzen)

Wenn ein Spieler ein Haus in einer Stadt baut, in der sich bereits Häuser anderer Spieler befinden, so muss er für jedes schon vorhandene Haus zusätzlich den Geldbetrag an die Bank bezahlen. Der Bau eines Hauses in einer WeinStadt kostet beispielsweise 1 Ziegel, 1 Wein und $3 \times 4 = 12$ Sesterzen, wenn sich dort bereits Häuser von 2 Mitspielern befinden. Ein zweites eigenes Haus darf in einer Stadt nicht gebaut werden. In der Hauptstadt dürfen keine Häuser gebaut werden.

Teamspiel: Ein Kolonist der noch innerhalb einer Stadt steht, kann nicht zum Bauen genutzt werden.

Rot hat 3 Kolonisten, 1 Landkolonist steht zwischen „Colonia A.“ und „Novaria“ und die anderen beiden Kolonisten stehen noch in „Roma“. Er hat also 3 Bewegungsschritte zur Verfügung.

Die schwarzen Pfeile zeigen, wie er die 3 Bewegungsschritte auf die Kolonisten aufteilt. Der Seekolonist aus Roma zieht auf den Weg nach „Massilia“ (1 Bewegungsschritt) und der Landkolonist aus Roma zieht auf den Weg zwischen „Aquilaia“ und „Vindobona“ (2 Bewegungsschritte).



Nach der Bewegung der Kolonisten können in Städten Häuser gebaut werden. Es gibt jetzt 5 Städte, in deren Nachbarschaft Rot Kolonisten stehen hat. In „Colonia A.“ hat er aber schon ein Haus gebaut, so dass 4 Städte verbleiben, in denen er Häuser bauen kann. Er hat ausreichend Waren und Geld für 3 Häuser und baut je 1 Haus in „Massilia“ (5 Sesterzen, 1 Tuch und 1 Ziegel), „Novaria“ (4 Sesterzen, 1 Wein und 1 Ziegel) und „Aquilaia“ (6 Sesterzen, 1 Nahrung und 1 Ziegel). Ein Haus in einer Nahrungsstadt kostet an Geld eigentlich nur 2 Sesterzen, aber in „Aquilaia“ stehen ja bereits 2 Häuser anderer Mitspieler. Die Waren und das Geld werden an die Bank bezahlt und die 3 neuen roten Häuser in den Städten aufgestellt.

Nach der Bewegung der Kolonisten können in Städten Häuser gebaut werden. Es gibt jetzt 5 Städte, in deren Nachbarschaft Rot Kolonisten stehen hat. In „Colonia A.“ hat er aber schon ein Haus gebaut, so dass 4 Städte verbleiben, in denen er Häuser bauen kann. Er hat ausreichend Waren und Geld für 3 Häuser und baut je 1 Haus in „Massilia“ (5 Sesterzen, 1 Tuch und 1 Ziegel), „Novaria“ (4 Sesterzen, 1 Wein und 1 Ziegel) und „Aquilaia“ (6 Sesterzen, 1 Nahrung und 1 Ziegel). Ein Haus in einer Nahrungsstadt kostet an Geld eigentlich nur 2 Sesterzen, aber in „Aquilaia“ stehen ja bereits 2 Häuser anderer Mitspieler. Die Waren und das Geld werden an die Bank bezahlt und die 3 neuen roten Häuser in den Städten aufgestellt.



PRAEFECT

Es darf entweder a) produziert werden oder b) der Geldbonus kassiert werden.

a) Der Spieler wählt eine Provinz aus, in der alle Häuser Waren produzieren. Allerdings kann er nur aktive Provinzen auswählen, deren Bonusmarker also noch die Seite mit der Ware anzeigt. Er erhält 1 Ware der auf dem Bonusmarker abgebildeten Warensorte und dreht diesen Bonusmarker auf die Münzseite. Außerdem produzieren die Häuser aller Spieler in der ausgewählten Provinz jeweils 1 Ware der in der Stadt abgebildeten Warensorte. Hat die Provinz bisher keine Häuser, gibt es nur den Bonus des Bonusmarkers.

oder

b) Der Spieler erhält so viele Sesterzen wie Münzen auf allen Bonusmarkern zu sehen sind. Danach werden alle Bonusmarker, deren Münzseite zu sehen ist, wieder umgedreht, so dass wieder alle Bonuswaren zu sehen sind.

In Locris kann produziert werden, denn der Bonusmarker zeigt eine Ware an. Rot wählt mit dem Praefekten Locris aus und erhält als Bonus 1 Tuch. Gleichzeitig wird der Bonusmarker auf die Münzseite gedreht und alle Häuser in Locris produzieren: Rot und Blau erhalten je 1 Ziegel und Gelb 1 Tuch.



Hätte Rot statt zu produzieren den Geldbonus gewählt, hätte er insgesamt 10 Sesterzen aus der Bank erhalten, denn auf den Bonusfeldern der Minikarte sind insgesamt 10 Münzen zu sehen. Anschließend würden die Bonusmarker, deren Münzseite oben liegt, wieder auf ihre Warensseite gedreht.



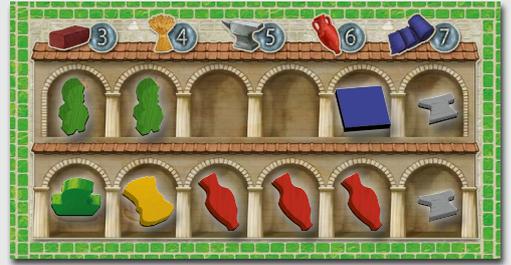
PERSONENKARTEN



MERKATOR

- Der Spieler erhält 3 Sesterzen bzw. mit dem hinzugekauften Merkator 5 Sesterzen aus der Bank.
- Der Spieler darf in 2 Warensorten mit der Bank handeln. Er darf also entweder Waren von 2 Warensorten verkaufen, 2 Warensorten kaufen oder 1 Warensorte verkaufen und 1 andere kaufen. Die Anzahl der gehandelten Waren in jeder der beiden Warensorten ist nicht beschränkt, allerdings müssen ausreichend Lagerplätze für die gekauften Waren vorhanden sein. Für den Handel gelten feste Preise, die oben auf den Lagerhäusern abgedruckt sind.

Der grüne Spieler hat 2 Sesterzen, sein Lagerhaus ist nachfolgend abgebildet. Er spielt den Merkator und erhält 3 Sesterzen (es ist der 3er Merkator). Der Spieler verkauft 3 Wein für 18 Sesterzen (3 x 6 Sesterzen) an die Bank, so dass er nun insgesamt 23 Sesterzen zur Verfügung hat. Die 3 Wein legt er in den Vorrat der Bank. Er kann noch in einer weiteren Warensorte handeln und entschließt sich, Ziegel zu kaufen. Das Geld würde für bis zu 7 Ziegel reichen, aber es sind nur 5 Lagerplätze frei, daher können maximal 5 Ziegel gekauft werden. Er entschließt sich, 4 Ziegel für insgesamt 12 Sesterzen zu kaufen. Gern würde er noch 1 Nahrung kaufen, aber dies geht nicht, denn Nahrung wäre die 3. gehandelte Warensorte.



DIPLOMAT

Der Spieler darf die Aktion der zuletzt von einem Gegenspieler ausgespielten Personenkarte ausführen. Die Aktion wird so ausgeführt, als wenn er selbst die jeweilige Personenkarte ausgespielt hätte. Aktionen von Mitspielern, die zuletzt einen Diplomaten gespielt oder mit dem Tribun ihre Karten aufgenommen haben, können nicht kopiert werden.

Im **Teamspiel** darf die Personenkarte des Partners nicht kopiert werden, er ist kein Gegenspieler. Außerdem darf ein Team dieselbe Personenkarte nicht 2x in einer Runde kopieren

Im **Einzelspiel** seien die Kartenstapel der 4 Gegenspieler nachfolgend abgebildet. Der 5. Spieler spielt einen Diplomaten aus. Er hat nun die Wahl, entweder die Aktion des Merkators, des Architekten oder des Praefekten auszuführen.



Im **Teamspiel** seien die 4 abgebildeten Kartenstapel die Kartenablagen der 4 Spieler. Spieler 1 hat den Diplomaten gespielt, er kann den Merkator von Spieler 2 oder den Praefekten von Spieler 4 kopieren, nicht aber den Architekten, denn Spieler 3 ist sein Partner. Er wählt den Praefekten und sucht eine Provinz aus, die produziert. Nun führt sein Partner (Spieler 3) ebenfalls den Praefekten aus, er entscheidet sich, das Geld zu kassieren. Als nächstes wird von Spieler 2 eine Karte ausgespielt. Wenn Spieler 3 ebenfalls einen Diplomaten spielt, kann er den Praefekten von Spieler 4 nicht auswählen, denn dieser wurde von seinem Team in dieser Runde bereits verwendet.



MAGISTER (NUR EINZELSPIEL)

Der Spieler darf die Aktionen seiner eigenen zuletzt ausgespielten Personenkarte erneut ausführen. Der Magister darf allerdings **nicht** auf den Senator gespielt werden. Die Aktionen werden so ausgeführt, als ob er die jeweilige Personenkarte nochmals ausgespielt hätte.

Der Spieler spielt einen Magister aus. In seinem vorherigen Zug hatte er einen Praefekten ausgespielt. Folglich führt der Spieler nun erneut die Aktionen eines Praefekten aus.



KOLONIST

Der Spieler darf entweder a) neue Kolonisten aufstellen oder b) mit seinen Kolonisten Geld verdienen.

- Für jeden neuen Kolonisten zahlt der Spieler 1 Nahrung und 1 Werkzeug an die Bank. Die neuen Kolonisten können in der Hauptstadt oder in einer anderen Stadt, in der bereits ein Haus des Spielers steht, aufgestellt werden.

oder

- Der Spieler erhält von der Bank 5 Sesterzen + 1 Sesterze pro eigenem Kolonisten auf dem Spielplan.

Rot hat 2 Nahrung und 3 Werkzeug in seinem Lagerhaus und spielt den Kolonisten. Für 2 Nahrung und 2 Werkzeug stellt er 2 Kolonisten auf. Rot entscheidet sich einen Seekolonisten in der Hauptstadt Roma und einen Landkolonisten in Massilia aufzustellen. Er hätte auch Kolonisten in Aquileia aufstellen können, nicht aber in Novaria, denn hier hat er kein Haus gebaut (generell wären hier nur Landkolonisten möglich). Es könnten auch beide Kolonisten in derselben Stadt aufgestellt werden.



SPEZIALISTEN

(Maurer, Bauer, Schmied, Winzer und Weber)

Es produzieren alle eigenen Häuser in Städten der jeweiligen Warensorte je eine Ware.

Ein Spieler hat Häuser in 4 Weinstädten und spielt den Winzer; er bekommt 4 Wein aus der Bank und stellt sie auf sein Lagerhaus (wenn dort ausreichend Platz ist). Die anderen Mitspieler erhalten keine Waren.

PERSONENKARTEN



SENATOR (NUR EINZELSPIEL)

Der Spieler darf bis zu 2 Personenkarten aus der Auslage kaufen und auf die Hand nehmen. Der Preis der Karten setzt sich aus zwei Teilen zusammen:

- den im roten Feld der Personenkarte abgedruckten Waren und
- den unterhalb der Personenkarte auf der Auslage abgedruckten Waren, ein Fragezeichen steht hierbei für eine beliebige Ware.

Nachdem die Käufe abgeschlossen sind, rutschen die noch vorhandenen Personenkarten nach links und die Kartenauslage wird vom Stapel wieder aufgefüllt, sofern dies noch möglich ist.



PRAETOR (NUR TEAMSPIEL)

Wie der Senator, allerdings darf jeweils nur 1 Karte gekauft werden und die Auslage wird erst wieder aufgefüllt, wenn beide Spieler des Teams ihre Käufe abgeschlossen haben.

Die ersten 4 Karten der Kartenablage sind unten abgebildet. Der Spieler



möchte den Merkator und den Architekten kaufen. Für den Merkator bezahlt er 1 Wein und für den Architekten 1 Werkzeug und 1 Ziegel an die Bank. Statt des Ziegels hätte er aufgrund des Fragezeichens auch jede andere Ware bezahlen können. Er nimmt den Merkator und den Architekten auf die Hand. Danach rückt der Praefekt um 1 Feld und alle anderen Karten um 2 Felder nach links. Auf die beiden freien Felder rechts werden dann noch 2 neue Karten aufgedeckt. (Für den Bauern hätte der Spieler 1 Ziegel, 1 Nahrung und 1 Tuch bezahlen müssen.)



KONSUL (NUR EINZELSPIEL)

Der Spieler darf 1 Personenkarte aus der Auslage kaufen und auf die Hand nehmen. Der Preis der Karte beträgt nur die im roten Feld der Karte abgedruckten Waren, die zusätzlich unterhalb abgedruckten Waren müssen nicht bezahlt werden. Wie beim Senator wird der freie Platz gefüllt, indem die Karten nach links rutschen und dann auf den freien Platz ganz rechts eine neue Karte aufgedeckt wird.

Der Spieler möchte den Kolonisten kaufen, der auf dem 6. Feld der Kartenablage liegt. Er muss lediglich 1 Nahrung an die Bank bezahlen, denn beim Konsul entfallen die Zusatzkosten (1 Tuch + 1 beliebige Ware). Er nimmt sich den Kolonisten und der Praefekt rückt auf die frei gewordene Position. Eine neue Karte vom Kartenstapel wird auf das bisherige Feld des Praefekten gelegt.



PROKONSUL (NUR TEAMSPIEL)

Der ausspielende Spieler darf wie beim Konsul des Einzelspiels ohne Zusatzkosten 1 Personenkarte aus der Auslage kaufen und auf die Hand nehmen (nur einen Prokonsul darf er nicht kaufen). Anschließend spielt sein Partner eine eigene Handkarte aus und nutzt deren Aktionen nur für sich selbst, einen Legatus darf er nicht ausspielen. Die Kartenauslage wird erst aufgefüllt, wenn beide Partner ihren Zug beendet haben.

Anmerkung: Die generelle Spielreihenfolge ändert sich beim Spielen eines Prokonsuls nicht.

Schwarz und Weiß bilden ein Team:

Schwarz spielt einen Prokonsul und kauft eine Karte der Auslage ohne Zusatzkosten. Nun darf Weiß eine Karte spielen. Er entscheidet sich für einen Praefekt und produziert. Damit ist der Zug beendet und die Kartenauslage wird aufgefüllt. Schwarz gibt die orange Figur für die Zugreihenfolge an seinen linken Nachbarn weiter.

Anmerkung: Auch jede andere Karte von Weiß hätte nur für ihn selbst gezählt, mit einem Tribun hätte z. B. nur er seine Karten wieder aufgenommen usw.



LEGATUS (NUR TEAMSPIEL)

Der LEGATUS ist eine Aufforderung an seinen Partner, eine bestimmte Personenkarte auszuspielen, statt selbst eine Karte zu spielen. Bevor der Partner seine Karte ausspielt, wird ihm eine bestimmte Karte aus seiner Kartenhand vorgeschlagen. Dafür nimmt der Spieler die Handkarten des Partners entgegen und legt bei der Rückgabe diejenige Karte nach vorne, die er vorschlagen würde. Dieser Vorschlag ist jedoch für den Partner nicht bindend. Die letztlich ausgespielte Karte gilt wie üblich für beide Teampartner, wobei jetzt der ausspielende Partner mit der Ausführung beginnt.

Anmerkung: Die generelle Spielreihenfolge ändert sich beim Spielen eines Legatus nicht.

Schwarz und Weiß bilden ein Team:

Spieler Schwarz möchte gerne bauen, hat aber keinen Architekten auf der Hand und spielt daher den Legatus. Er nimmt die Karten des Partners entgegen und legt den Architekt nach vorn. Weiß gefällt der Vorschlag von Schwarz, er spielt den Architekten und führt die entsprechenden Aktionen aus. Danach führt Schwarz die Aktionen des Architekten aus und gibt nachfolgend die orange Figur für die Zugreihenfolge an seinen linken Nachbarn weiter.



PERSONENKARTEN

AUSWAHLKARTEN

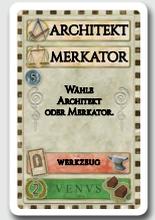
Praefekt/Architekt – Architekt/Merkator – Praefekt/Merkator

Es stehen jeweils 2 Personenkarten zur Wahl. Die ausgewählte Personenkarte wird genau so genutzt, wie es bei der jeweiligen Personenkarte beschrieben ist.

Im **Einzelspiel**: Der Spieler wählt eine der beiden Personenkarten und führt deren Aktionen aus.

Im **Teamspiel**: Der ausspielende Spieler wählt eine der beiden Personenkarten. Sein Partner muß für seine Aktionen die andere Personkarte wählen.

Der Spieler spielt im **Einzelspiel** einen Architekt/Merkator aus. Er darf sich für eine Personenkarte entscheiden und wählt den Merkator. Der Spieler nimmt sich 5 Sesterzen aus der Bank und handelt dann bis zu 2 Warensorten.



WEITERE REGELN

Praefectus Magnus

Spielt der Spieler mit dem Praefectus Magnus einen Praefekten aus (oder nutzt ihn mit einem Diplomaten), um eine Provinz produzieren zu lassen, erhält er den doppelten Warenbonus (2 statt 1). Es gibt keine Auswirkung auf die Produktion der Häuser. Danach reicht er den Praefectus Magnus an seinen rechten Sitznachbarn weiter.

Wählt der Spieler den Geldbonus, wird der Praefectus Magnus nicht aktiv: Weder gibt es einen doppelten Geldbonus noch wird der Praefectus Magnus weitergereicht.

Im **Teamspiel** zählt der Praefectus Magnus nur für den Teampartner, der ihn besitzt. Wenn er produziert erhält er entsprechend den doppelten Warenbonus und reicht den Praefectus Magnus danach nach rechts weiter.

Lagerhaus

Jeder Spieler hat ein Lagerhaus mit 12 Lagerplätzen. Jeder Lagerplatz kann nur entweder eine Ware oder einen Kolonisten aufnehmen. Am Anfang des Spiels sind 4 Lagerplätze durch Kolonisten besetzt und

können daher noch nicht für Waren genutzt werden. Wenn ein Spieler neue Kolonisten auf dem Spielplan aufstellt, werden deren Lagerplätze für Waren frei. Wenn alle Lagerplätze belegt sind, kann der Spieler keine weiteren Waren annehmen. Er darf auch keine Waren entsorgen, um für andere Waren Platz zu schaffen. Hat ein Spieler nicht genügend freie Lagerplätze, so kann er sich aussuchen, welche Waren er annimmt, er darf aber keine Lagerplätze freihalten. Auf welchem Platz eine Ware im Lager liegt, spielt keine Rolle.

Handel und Vorräte

Die Spieler dürfen nicht untereinander handeln oder tauschen. Die Waren und Sesterzen sind prinzipiell unbeschränkt. Die Anzahl der Kolonisten der Spieler ist hingegen auf je 3 See- und 3 Landkolonisten beschränkt.

Pantheon

Für jede Spielerzahl ist hier angegeben, wie oft die jeweilige Gottheit bei den ins Spiel kommenden Kaufkarten vertreten ist.

Kartenauslage

Auf den Spielplänen IONIUM und CYPRUS ist keine Kartenauslage aufgedruckt. Hier wird stattdessen die aus 2 Puzzleteilen bestehende Kartenauslage neben dem Spielplan platziert. Deren Rückseite, bei der auch Wein als Zusatzkosten vorkommt, ist eine für alle Spielpläne geeignete Variante. Die auf dem Spielplan aufgedruckte Kartenauslage wird dann entsprechend überdeckt.

Spielplan IONIUM

Es gibt auf IONIUM einen besonderen Landweg über das Meer zwischen BRUNDISIUM und APOLLONIA, auf dem ein Kolonist nicht stehen bleiben darf. Das Benutzen der Verbindung verbraucht ganz normal einen Bewegungsschritt.

Für 2 oder 3 Spieler wird empfohlen, den Spielplan IONIUM auf 22 Städte zu reduzieren. Dafür werden im Spielaufbau die Stadtplättchen mit der Rückseite „B“ aussortiert. Somit spielen die drei italienischen Provinzen nicht mit und können platzsparend mit der Kartenauslage abgedeckt werden.

BESONDERHEITEN IM TEAMSPIEL

Teambildung

Die Spieler bilden **2er Teams** und setzen sich am Spieltisch jeweils auf gegenüberliegende Plätze.

Spielzug

Wer am Zug ist, spielt für sein Team eine Personenkarte aus, legt sie offen auf seinem Stapel ab und führt deren Aktionen aus. Anschließend nutzt der Partner ebenfalls diese Personenkarte indem er deren Aktionen ausführt. Der Partner selbst spielt dabei keine Karte aus (Ausnahmen: Legatus und Prokonsul).

Figur für die Reihenfolge

Ist der Teamzug beendet wird diese orange Figur im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergereicht. Dieser spielt nun für sein Team eine Personenkarte aus, usw.

In dem nebenstehenden Beispiel für 4 Spieler bilden die Spieler 1 und 3 sowie 2 und 4 jeweils ein Team. Spieler 4 ist am Zug, denn er hat die orange Spielfigur. Er spielt den Praefekten aus und kann sich entscheiden, ob er produzieren oder das Geld nehmen will. Nachdem er seine Aktionen ausgeführt hat, nutzt Spieler 2 den von seinem Partner ausgespielten Praefekten. Auch er entscheidet sich, wie er die Aktionen des Praefekten nutzen will. Nach Beendigung der Aktionen von Spieler 2 gibt Spieler 4 die orange Figur an Spieler 1 weiter. Jetzt spielt Spieler 1 eine Personkarte aus ...

Gütertrennung und Sesterzen

Die Teampartner verwalten ihren Besitz grundsätzlich getrennt. Es werden niemals Waren oder gar Handkarten ausgetauscht. Einzig die Sesterzen bilden eine Ausnahme. Benötigt ein Spieler für seine Aktion noch Sesterzen (z.B. beim Architekt oder Merkator), so darf er sich den fehlenden

Betrag von seinem Partner nehmen. Der Partner kann dies nicht verweigern.

Kommunikation

Jeder Partner entscheidet allein für sich, welche Karte er ausspielt und was er mit seinen Aktionen bewirken möchte. Die Entscheidungen des Partners sind dabei stets zu respektieren, insbesondere auch dann, wenn sie den eigenen Ideen oder Absichten nicht entsprechen. Es wird empfohlen, sich vor Spielbeginn gemeinsam darauf zu verständigen, in welchem Ausmaß eine Kommunikation zwischen den Partnern zulässig sein soll. Dabei könnte z.B. einem weniger erfahrenen Team die Möglichkeit gegeben werden, stärker zu kommunizieren als das erfahrenere Team. Nach den Spielregeln bildet der Legatus jedenfalls die einzige Möglichkeit, Einsicht in die Kartenhand seines Partners zu nehmen und ihm das Ausspielen einer bestimmten Karte vorzuschlagen. Während die Göttin Concordia die allgemeine Eintracht fördert, verlangt Venus, die wahren Absichten des Partners wirklich zu verstehen.

ZWISCHENWERTUNG

Wenn ein Spieler das erste Mal im Spiel den Tribun spielt und seine Karten aufnimmt, findet für ihn eine Zwischenwertung statt. Er wertet alle seine Gottheiten so wie bei der Endwertung beschrieben und trägt die Punkte mit dem Zählstein auf der Siegpunktleiste ab. Haben alle Spieler ihre Zwischenwertung durchgeführt, erhält der erste Spieler in der Zwischenwertung 2 Sesterzen und der zweite Spieler 1 Sesterze. Sind Plätze mehrfach belegt, erhält jeder Spieler den entsprechenden Betrag. Danach werden alle Zählsteine wieder auf „0“ gesetzt. Wenn alle Mitspieler das Spiel bereits kennen, wird empfohlen, auf die Zwischenwertung zu verzichten.

SPIELLENDE

Hat ein Spieler die letzte Karte von der Kartenauslage gekauft oder alle 15 Häuser gebaut, erhält er die Concordiakarte, die ihm 7 Siegpunkte einbringt.

Danach macht im **Einzelspiel** jeder andere Spieler noch einen Zug.

Im **Teamspiel** kann ggf. sein Partner noch seine Aktionen ausführen. Danach hat jedes andere Team noch einen letzten Zug. Schließlich wird die Endwertung in der unten beschriebenen Weise durchgeführt.

Gewinner des Spiels ist der Spieler oder das Team mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand entscheidet der Praefectus Magnus. Vorne ist, wer den Praefectus Magnus hat oder im weiteren Spiel zuerst bekommen hätte.

Ergänzung zum **Teamspiel**:

- Die Punkte des Teams ergeben sich, indem die Punkte der beiden Spieler zusammengezählt werden.
- Der Legatus beinhaltet 3 Gottheiten, somit zählt er je 1x für Jupiter, Saturnus und Venus.

ENDWERTUNG

Bei der Wertung erhalten die Spieler für alle Götter auf ihren Personenkarten Siegpunkte. Als erstes nehmen die Spieler auch ihre ausgespielten Personenkarten wieder auf die Hand und sortieren alle Personenkarten nach den verschiedenen Gottheiten. Auf der Rückseite der Spielhilfe befindet sich eine Übersicht über die verschiedenen Gottheiten und die Reihenfolge, in der diese gewertet werden. Für jede Karte mit der jeweiligen Gottheit bekommt der Spieler die nachfolgend dargestellten Siegpunkte. Diese werden mit dem runden Zählstein auf der umlaufenden Siegpunktleiste markiert. Es wird empfohlen, zunächst bei allen Spielern Vesta zu werten, dann bei allen Spielern Jupiter usw.

VESTA

Zu dem Geld des Spielers wird der Wert aller seiner Waren addiert (es gelten die auf den Lagerhäusern aufgedruckten Preise). Für je 10 volle Sesterzen bekommt der Spieler 1 Siegpunkt, der Rest verfällt.

JUPITER

Für jede Tempel-Stadt mit einem eigenen Haus bekommt er 1 Siegpunkt. Tempel-Städte sind alle Städte mit einem Tempelsymbol, also Nahrungs-, Werkzeug-, Wein- und Tuchstädte, nicht aber Ziegelstädte. (maximal 15 Punkte je Karte)

SATURNUS

Für jede Provinz mit mindestens einem eigenen Haus bekommt der Spieler 1 Siegpunkt. (maximale Punkte je Karte = Anzahl der Provinzen)

VENUS

Einzelspiel: Für jede Provinz mit mindestens 2 eigenen Häusern bekommt der Spieler 2 Siegpunkte. (maximal 14 Punkte je Karte)

Teamspiel: Für jede Provinz in der beide Partner mit mindestens 1 Haus vertreten sind, bekommt der Spieler 1 Siegpunkt. (maximale Punkte je Karte = Anzahl der Provinzen)

MERCURIUS

Für jede Warensorte, die der Spieler mit eigenen Häusern produziert, bekommt er 2 Siegpunkte. (maximal 10 Punkte je Karte)

MARS

Für jeden Kolonisten des Spielers auf dem Spielplan bekommt er 2 Siegpunkte. (maximal 12 Punkte je Karte)

MINERVA

Für jede Stadt der jeweiligen Sorte mit einem eigenen Haus bekommt der Spieler die auf der Karte aufgedruckte Siegpunktzahl.

Ein Spieler hat insgesamt 12 Häuser gebaut, diese verteilen sich auf 3 Ziegel-, 4 Nahrungs-, 3 Werkzeug- und 2 Tuchstädte. Die Häuser verteilen sich außerdem auf 7 Provinzen, wobei in 5 Provinzen je 2 Häuser stehen. Weiterhin hat der Spieler 5 Kolonisten auf dem Spielplan und die Concordiakarte, denn er hat die letzte Kaufkarte der Auslage gekauft. In seinem Lagerhaus befinden sich an Waren 1 Tuch, 3 Werkzeuge und 1 Ziegel, zudem hat er 13 Sesterzen. Er sortiert seine Karten und es ergibt sich nebenstehendes Bild. Die Wertung ergibt nun folgendes:

VESTA: Die Waren des Spielers haben einen Wert von 7 (1 Tuch), 15 (3 Werkzeuge) und 3 (1 Ziegel) Sesterzen. Er kommt zusammen mit dem Bargeld somit auf 38 Sesterzen, diese bringen ihm 3 Siegpunkte ein.

JUPITER: 3 der 12 Häuser des Spielers stehen in Ziegelstädten, somit hat er 9 Häuser in anderen Städten. Seine 2 Jupiter-Karten bringen ihm somit $2 \times 9 = 18$ Siegpunkte.

SATURNUS: Der Spieler ist in 7 Provinzen mit Häusern vertreten und bekommt entsprechend für seine 4 Saturnus-Karten $4 \times 7 = 28$ Siegpunkte.

VENUS (Beispiel fürs Einzelspiel): Der Spieler ist in 5 Provinzen mit mindestens 2 Häusern vertreten und bekommt entsprechend 10 Punkte pro Venus-Karte, also insgesamt $2 \times 10 = 20$ Siegpunkte.

MERCURIUS: Der Spieler hat kein Haus in einer Weinstadt, ist aber bei den anderen 4 Warensorten mit Häusern vertreten. Daher erhält er für seine 2 Mercurius-Karten $2 \times 8 = 16$ Siegpunkte.

MARS: Für die 5 Kolonisten auf dem Spielplan bekommt der Spieler 10 Punkte pro Mars-Karte, also insgesamt $3 \times 10 = 30$ Siegpunkte.

MINERVA: Der Bauer bringt für jede Nahrungsstadt 3 Siegpunkte, also bei 4 Nahrungsstädten 12 Siegpunkte.

Insgesamt erreicht der Spieler also mit den 7 Punkten der Concordiakarte 134 Siegpunkte.

