

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, hat genau 1 Aktion. Haben alle Spieler ihre Gefolgsleute + Anführer eingesetzt, endet die Runde. Danach erfolgt Auswertung der Orte. SP = Siegpunkte.

AKTIONEN:

1. Einen eigenen Gefolgsmann/Anführer einsetzen:

- ◆ Setze genau 1 Gefolgsmann (Würfel) oder Anführer (Figur) auf ein freies Einsatzfeld des Spielplans (Felder mit Würfelaugenaufdruck).
Blitz: Sofort Ressourcen nehmen, die an diesem Ort zu bekommen sind.
Bei späterer Auswertung wird der GF/Anführer nicht erneut berücksichtigt.
- ◆ Setzbedingung: Augenzahl des Gefolgsmanns muss \geq Aufdruck sein.
Für Anführer gilt keine Einschränkung (Augenzahl ist egal).
- ◆ Auf jedes Einsatzfeld passt nur 1 Gefolgsmann bzw. Anführer.

FORO: Genau 2 Gefolgsleute und/oder Anführer auf einmal einsetzen.
TITANUS/AGRO: Dort dürfen beliebig viele Gefolgsleute/Anführer stehen.
POLIS: Anführer können dort nicht stehen.

2. Eine Verschiffung durchführen:

Keine Gefolgsleute/Anführer erforderlich..

- ◆ Bedingungen: Du hast noch mind. 1 ungesetzten Gefolgsmann/Anführer.
Und Du hast noch nicht in dieser Runde gepasst.
- ◆ Wähle eines der offen liegenden Schiffe im PORT und verschiffe alle Deine Waren (sind a. d. Spiel), die dem Warensymbol des Schiffs entsprechen.
- ◆ Jedes Waren-Symbol = 1 SP. Das Schiff bleibt offen vor Dir liegen.
- ◆ Erhalte 1 Scheibe aus dem allgemeinen Vorrat nach Komplettverschiffung.

3. Händler bedienen:

Keine Gefolgsleute/Anführer erforderlich..

- ◆ Bedingungen: Du hast noch mind. 1 ungesetzten Gefolgsmann/Anführer und Du hast noch nicht in dieser Runde gepasst.
- ◆ Wähle einen der offen ausliegenden Händler im MERKATOR und liefere exakt die gewünschten veredelten Waren. "??" = beliebige veredelte Ware.
- ◆ Für die Lieferung gibt es 5 - 10 SP, jeweils wie auf dem Händler angegeben.
- ◆ Über der SP-Angabe ist ein Bonus angezeigt, der ebenfalls vergeben wird.
Zusätzlich darf man die 2 obersten Unheil-Plättchen nehmen (inkl. offenen), eines davon unten den Stapel legen, das andere offen auf den Stapel.
- ◆ Der Händler ist nach der Lieferung aus dem Spiel.

4. Handwerker aktivieren:

Keine Gefolgsleute/Anführer erforderlich..

- ◆ Bedingungen: Du hast noch mind. 1 ungesetzten Gefolgsmann/Anführer.
Und Du hast noch nicht in dieser Runde gepasst.
- ◆ Du darfst einen Deiner Handwerker aktivieren:
- ◆ Zum Aktivieren der Handwerker (grau) benötigst Du 1 - 2 Scheiben aus Deinem Vorrat, welche sofort wieder in den allgemeinen Vorrat kommen.
- ◆ Besitzt Du 2 identische Handwerker, zahlst Du nur einmal die Scheiben und hast aber den doppelten Nutzen.
- ◆ Mögliche Symbole auf dem Handwerker (Veredelt = 2 Symbole):
Ware: Drehe 1 dieser Waren vor Dir auf 2 Symbole nach oben.
"?:": Drehe 1 beliebige Ware vor Dir auf 2 Symbole nach oben.
Würfel: Werte ggf. 1 eigenen Gefolgsmann vor Dir um 1 Auge auf.

PASSEN:

Du beendest für Dich die Runde.

- ◆ Kannst/willst Du keine der 4 möglichen Aktionen mehr ausführen, passt Du.
- ◆ Du kannst Gefolgsleute für Folgerunden aufsparen. Anführer sind zu setzen!

Rundenende und ggf. Spielende:

- ◆ Haben alle Spieler gepasst, erfolgt **Auswertung** der Orte in Reihenfolge von 0 - 10.

- ◆ Sind die 11 Orte ausgewertet, legt man alle Gefolgsleute der Orte 1 - 10 ohne Wertänderung in die THERMAE. Anführer kommen zu den Spielern.
- ◆ Plättchen in AGORA, ART und PHALANX = gehen aus dem Spiel.
- ◆ Auf **Spielende** prüfen. Das Spiel endet unter folgenden Bedingungen:
➔ Befinden sich bei 2/3/4/5 Spielern mind. 8/12/16/20 Scheiben auf den Sammelfeldern der KRYPT, endet das Spiel direkt nach dieser Runde. Jede Scheibe dort kostet ihren Besitzer 3 SP.

O D E R

- ➔ Ist die 8. Runde vorbei, endet das Spiel ebenso.
Man darf nun auch noch seine Waren verschiffen, wenn man jeweils ein Schiff mit entsprechendem Warenwunsch gesammelt hat.
Je Warensymbol der eigenen Warenplättchen erhält man 2 SP.
Alle Gefolgsleute - außer im FORO - bringen Punkte wie ihre Augenzahl.
Ein Gefolgsmann, der Anführer wurde, wertet 7 SP.
- ➔ Treffen beide Ende-Bedingungen zu, gelten beide Wertungsregeln.
Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinn(t)en.

Neue Runde:

- ◆ Befüllt AGORA, ART, PHALANX mit neuen Plättchen von Stapeln/Beutel. Die Orte PORT und MERKATOR auf je 5 entsprechende Plättchen auffüllen.
- ◆ Weißen Rundenstein im TEMPLUM um 1 Feld weiterschieben.
- ◆ Sind keine neuen Händler/Schiffe verfügbar, bleiben die offenen Händler bzw. Schiffe an ihren Plätzen liegen.

ORTE:

Gefolgsleute / Gefolgsmänner (GF) sind Würfel.

▼ *Anführer werden im Folgenden auch als GF bezeichnet.*

● **ACHTUNG:** *GF mit Blitz auf ihrem Feld NICHT mehr berücksichtigen.*

- 0 - THERMAE: Die Spieler nehmen alle GF von hier fort zu sich zurück, aber ohne deren Wert zu verändern.
- 1 - POLIS: Man kann auch GF ohne Scheibe dort einsetzen. Legt je 1 Scheibe vom persönl. Vorrat unter Eure GF dort. Die Scheiben verbleiben bis zum Spielende dort. Jedes mit Scheiben besetzte Feld bringt das zugeordnete Gut (links nur einmalig). In Spielerreihenfolge Gut nehmen. Jedes Feld nimmt nur 1 Scheibe auf.
- Keine Anführer sind hier erlaubt.*
- 2 - AGORA: Für einen GF darf man 2 der ausliegenden Waren nehmen ODER nur 1 Ware nehmen und 1 beliebigen eigenen GF um 1 Auge aufwerten.
- 3 - PHALANX: Je GF darf man 2 der ausliegenden Unterstützungen nehmen ODER 1 Unterstützung nehmen und 1 Aufwertung um 1 Auge bei 1 beliebigen eigenen GF.
- 4 - ART: Für einen GF darf man 1 der ausliegenden Handwerker nehmen ODER beliebig viele eigene Plättchen (egal, was) aus dem Spiel nehmen. Je 2 Stück = 1 SP.
- 5 - ORACULUM: Man erhält für den GF dort den Startspielerstein und 1 Scheibe aus dem allg. Vorrat (falls vorrätig). GF geht sofort im Wert unverändert zurück an Spieler. Ab diesem Moment ist er der neue Startspieler.

- 6 - FORO: Entweder mit 2 GF dort 1 GF aus der Reserve dort nehmen und mit aktuellem Wert lt. TEMPLUM in eigenen Vorrat legen. ODER platziere für 2 GF dort 1 Scheibe aus Deinem Vorrat auf 1 beliebigen aller Deiner GF, der Anführer werden soll. Diesen nimmst Du direkt zu Dir zurück. Die Scheibe verbleibt auf dem GF, er ist ein weiterer Anführer. 2 beliebige eigene Plättchen sind aus dem Spiel zu geben.
- 7 - TITANUS: Beliebig viele GF können dort stehen. Jeder GF bringt je 2 Augen = 1 Titan-Plättchen (abrunden). Diese Plättchen stapelt man verdeckt vor sich. Anführer sind so viele Augen wert wie der wertvollste GF dort, egal von wem. Nur Anführer dort? Jeder Anführer bringt 1 Titan-Plättchen ein.
- 8 - AGRO: Beliebig viele GF können dort stehen. Jedes Auge bringt dort für eingesetzte GF je 1 Scheibe aus dem allg. Vorrat. Anführer gelten soviel wie der allgemein wertvollste GF dort (egal, von wem). Nur Anführer dort? Jeder Anführer bringt 1 Scheibe ein.
- 9 - KRYPT: Die Titanen der Unterwelt schlagen auf die Spieler ein: Das oberste offene Unheil-Plättchen zeigt die Schlagstärke an, sowie das Element, mit dem man den Schlag abwehren kann. Zum Schlagwert addiert man akt. Wert aus TEMPLUM dazu. Ab Startspieler hat man jeweils die Wahl, sich zu verteidigen. VERTEIDIGEN: Mind. geforderten Wert mit Titan-Plättchen bzw. Unterstützungen zahlen. Es gibt SP lt. Unheil-Plättchen. Titan-Plättchen zurückbekommen = 1 Scheibe bezahlen. NICHT VERTEIDIGEN: 1 Scheibe aus persönlichem Vorrat auf Sammelfeld unterhalb der KRYPT legen (erst A, dann B ...). Die Felder A - D nehmen je 4 Scheiben auf, E unbegrenzt. Eingesetzte GF erhält man zurück.
- 10 - ARENA: Hier hat man je GF ein Duell. Der GF ganz links beginnt. Je Runde darf jeder Spieler nur 1-mal zum Duell gefordert werden. Vor jedem Angriff erhält der Angreifer 1 Titan-Pl. vom allg. Vorrat und wählt 1 beliebigen Duell-Partner / verzichtet. Umfangreiche Details zum Duell bitte in Spielregel nachlesen.

